



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGON**

**LOS PROCESOS CULTURALES Y LA ENAJENACIÓN
EN LOS ADOLESCENTES: UNA MIRADA
SOCIOLÓGICA A LOS VIDEOJUEGOS COMO
AGENTES DE DESOCIALIZACIÓN EN LA ERA DE LA
INFORMACIÓN.**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN SOCIOLOGIA

P R E S E N T A N

JORGE ARTURO RODRIGUEZ GOMEZ

ASESOR: JAVIER LAZARIN GUILLEN



MEXICO 2014



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 MIS PADRES:

CARLOS RODRIGUEZ

CARLOTA AMELIA GOMEZ MONTIEL

GRACIAS POR TODO SU APOYO

***ESTE ESCRITO ESTA DEDICADO A TODAS LAS PERSONAS QUE
ESTUVIERON CERCA DE MI EN ESPECIAL A MI ESPOSA***

LIZU GUADALUPE OSCURA CORONA

***ASI MISMO A LAS PERSONAS QUE HAN CONTRIBUIDO A MI
FORMACION Y DESARROLLO PROFESIONAL EN ESPECIAL A MI***

PROFESOR Y AMIGO:

JAVIER LAZARIN GUILLEN

INDICE

INTRODUCCION _____ pag.VI

CAPITULO 1:

LA HISTORIA SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN EN MÉXICO.

- 1.1. La globalización una visión crítica.-----pág. 2
- 1.2. Una introspección sociológica a la historia del televisor como precursor del videojuego. -----pág. 14
- 1.3. Historia social del videojuego. _____pág. 36
- 1.4. La evolución de consolas en México -----pág. 48

CAPITULO 2:

EL CONTROL SOCIAL DE LOS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

- 2.1. La imagen evocadora de la realidad _____pág. 61
- 2.2. Los procesos culturales y la desocialización. _____pág. 78
- 2.3. La enajenación y sus características _____pág. 96
- 2.4. La dominación del adolescente. _____pág. 109
- 2.5. El poder de los medios masivos de comunicación. _____pág. 123

CAPITULO 3:

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA DE LOS ADOLESCENTES DE SECUNDARIA.

- 3.1. Los valores determinados el uso de los videojuegos _____pág. 139

3.2.	La construcción de la identidad de los adolescentes el individualismo del homo-videns a narciso _____	pág. 156
3.3.	Influencia de los videojuegos en la configuración de la cultura. _____	pág. 169
3.4.	Significación de la influencia de los valores: la enajenación del adolescente. _____	pág. 186.
	A MANERA DE CONCLUSION _____	pág. 205
	ANEXOS _____	pág. 211
	BIBLOIGRAFIA _____	pág. 224

Introducción

En nuestra sociedad se han producido una serie de cambios sociales, que se pueden vislumbrar con un poco de atención, muchos pensadores en esta época lo atribuyen a la entrada de los mass-media y las nuevas formas en que se gestan los procesos culturales dentro de la sociedad. Los procesos por los que se gesta la cultura y la identidad son el lenguaje, una parte demasiado importante en la cultura, ya que es por medio de esta que tenemos una mimesis con la sociedad actual y por medio de esta misma, es alterada la cultura. Los aparatos reproductores de cultura o mass-media determinan una serie de procesos dentro de nuestra vida, como comportarnos, que decir, en estudios realizados a últimas fechas se dice que un niño aprende el 80% de las palabras que dice de los mass-media y el otro 20% de sus padres, con estos datos reveladores podemos ver que los educadores actuales son los mass-media, entre los más poderosos encontramos al televisor, el Internet y los videojuegos, por lo que es relevante hacer una revisión de estos.

Los procesos de comunicación entretienen la cultura del individuo por medio de esta, la cultura visual en donde el hombre se transforma en lo que Sartori ahora llama el homo videns este ser que el lenguaje lo obtiene por medio de la visión así el hombre comienza a reconocer el símbolo como parte esencial en su vida diaria. El símbolo, un concepto demasiado importante para tomarlo a la ligera, en la actualidad se puede decir que estamos viviendo en la era del signo y del símbolo,¹ ya que todo en la vida nos da significación por ejemplo no

¹ Existe una clara diferencia entre símbolo y signo. El símbolo evoca el sentido trascendente y absolutamente irrepresentable; configura y transforma, sin embargo esas imágenes de sentido (*Sinnbilder*) en las que viajan los conocimientos, las conductas, los valores, las fantasías, la sabiduría o la *Weltanschauung* que, en su conjunto, conforman la perpetua transformación de

pasamos la calle sin un color que nos demuestra quien pasa, el rojo alto el verde siga, podemos interpretar un símbolo con una marca, por ejemplo una paloma la podemos identificar con la marca niké y al oír esta marca llegan a nuestra mente una serie de productos con ciertas características que son mediados por los mass-media, de esta forma cuando un individuo empieza a comprender lo complicado de nuestro mundo es inevitable que mezcle la realidad con la fantasía y crea/crea una realidad un poco distorsionada.

Los estudios acerca de los mass-media y de cómo construyen/deconstruyen la cultura son de una relevancia enorme en la actualidad y este trabajo va encaminado a desentrañar los procesos enajenantes que provocan los videojuegos como un mass-media en donde los signos y símbolos intervienen en la construcción/deconstrucción de un ser social que depende totalmente de ellos, así es como se realizara una observación de cómo y de qué forma pueden interpretarse estos procesos.²

El estudio de los medios masivos de comunicación ha sido muy abordado desde varios aspectos dentro de la UNAM y también dentro de la FES Aragón pero de forma tangencial a este trabajo, no olvidemos que los videojuegos son

nuestra identidad y constituyen la tensión consciente/inconsciente de nuestra cultura, en formas simbólicas, cargadas de significados, mitos, ritos, sacrificios o imágenes icónicas. Mientras que el signo se da en términos de equivalencia indicativa como traducción aproximativa como en el caso de la alegoría, la metáfora, el emblema y la parábola. Para una explicación más extensa revisar: Solares Blanca, *Los lenguajes del símbolo*, México, CRIM, 2003, pp.11-13 Acerca del término deconstrucción se refiere a lo que Derrida refiere en sus textos no solo como deconstrucción sino como cambio y creación de la cultura para una mayor discusión revisar: Patxi Lanceros, Ortiz-Oses, *Diccionario de Hermenéutica*, España, Universidad de Deusto, 2003.

² Para una revisión más extensa acerca de los mass-media podemos verificar a Burke Peter, Briggs Assa, *De Gutenberg a Internet*, ED. Taurus 2002, si lo que se necesita es una historia universal de la creación de estos pero si se necesita una historia más detallada de la historia de estos en México revisar a Gutiérrez Angelina, *Las Relaciones de Producción en los Medios Masivos de Comunicación*, 1988 Armella Ediciones. En torno a el estudio de los problemas y las ganancias que se obtienen de ellos podemos revisar el libro de Castells Manuel., *La sociedad red México: Siglo XXI*, 1999 o a Sartori Giovanni, *Homo videns*, 2006 ed. Punto de lectura para poder tener una discusión más amplia.

un medio masivo mas de comunicación pero relegado por muchos pensadores ya que se vislumbran como el eclipse de la cultura, dentro de nuestra facultad han sido estudiados de la siguiente manera por Mauricio Ruiz Araceli quien para obtener el título de Licenciada en comunicación realizó una tesis titulada Los videojuegos de cara al siglo XXI,³ nos ayuda a hacer una revisión histórica de esto y sustenta la tesis que son un mass-media igual de poderosos que el Internet y tan enajenante como el televisor, otro trabajo que se debe tomar en cuenta fue realizado por una socióloga que es titulado El video-juego y el niño electrónico por Piña Vélez, Ma. Del Rosario que en esta tesis explica el factor lúdico que entretienen los videojuegos y de cómo intervienen en la socialización de los niños,⁴ es decir por medio del juego el niño socializa y es por medio de este que aprende ciertas características de nuestra sociedad. Estos son los trabajos más importante que entrelazan de alguna forma este escrito claro que no podemos olvidar las pocas menciones que hacen algunos de los pensadores que se abordaran en lo largo de este texto como son Giovanni Sartori con su Homo videns quien en un apartado menciona que la socialización termina con la aparición de el Internet, el televisor y el videojuego

³ De una forma muy rudimentaria nos deja entrever una historia de los videojuegos en el primer capítulo de su tesis definiendo a los videojuegos como coloridas imágenes, escenarios intergalácticos, figuras en tercera dimensión y curiosos personajes además de ser el primer de los medios en el que combinan el dinamismo visual con una participación activa. En el segundo capítulo introyecta una idea de adicción que no es totalmente sostenida con sus argumentos ya que en realidad la adicción a estos videojuegos es parte de la enajenación a ellos ya en su tercer capítulo nos habla de la animación a la realidad virtual separándonos de nuestro objeto de estudio. Para una revisión más detallada revisar: Mauricio Ruiz Araceli, Los videojuegos de cara al siglo XXI, Tesis de Licenciatura de comunicación y periodismo (no publicada), México, Facultad de Estudios Superiores Aragón, UNAM, 2007.

⁴ En esta tesis parte de la idea del juego como socializador (muy buena por cierto) iniciando su primer capítulo con los postulados de Huizinga acerca del juego y como socializa el juego mismo a los individuos. En su segundo capítulo nos muestra el proceso del cambio del juguete desde los juguetes artesanales hasta llegar a los videojuegos para terminar nos muestra su tesis principal del juego como agente de socialización. Para una revisión más extensa de esta tesis ver: Piña Vélez Ma. Del Rosario, El videojuego y el niño electrónico, Tesis de licenciatura en Sociología (no publicada), México, Facultad de Estudios Superiores Aragón, UNAM, 1997

de la misma forma Burke menciona a los videojuegos al hacer su libro acerca de la Historia Social de los Medios Masivos de comunicación.

La escuela de Fráncfort sugiere la pérdida de conciencia y la desocialización por la entrada de los medios masivos de comunicación hablamos de pensadores y teóricos como Adorno, Horkheimer, Marcuse, Fromm que toman en cuenta los procesos de comprensión y de mimesis que construyen al individuo desde la enajenación, en la actualidad teóricos como Lipovetsky, Bauman, escriben acerca de los problemas que ahora se gestan entorno a los mass-media ya teniendo una perspectiva más amplia ahora se generan demasiados estudios acerca de la comunicación, no podemos dejar de mencionar a J. Habermas con su Teoría de la acción comunicativa así como a M. Castells con su Sociedad red que en la actualidad son de los más grandes pensadores en torno a estos temas.⁵

⁵ Por la escuela de Fráncfort revisaremos a Adorno Theodor y Horkheimer Max, *Dialéctica de la Ilustración*, 2001, Armella ediciones. Por su parte Marcuse Herbert, *Hombre unidimensional*, 2005 ED Ariel, Fromm Erich, *Der moderne mensch und seine zukunft/m*, 1955(El hombre moderno y su futuro) del libro *El humanismo como utopía real* traducción al español, Los escritos de este volumen -con el que concluye la publicación de las obras póstumas de Erich Fromm- proceden de los últimos veinte años de la vida de su autor y se caracterizan tanto por la idea de una gravísima y definitiva enajenación del género humano como por una inquebrantable, inamovible fe en el hombre. Una aparente paradoja cuya resolución pasa por el abordaje de ambos extremos: señalar la entera medida de la destructiva y funesta alienación del hombre actual pero, a la vez, hablar de las posibilidades que pueden llevarlo a la felicidad. Siempre habrá una utopía realista mientras el hombre tenga al menos un primer acceso a sus propias fuerzas de desarrollo. Y cuanto más se sienta, ese mismo hombre, como autor, actor y sujeto de su vida, y sea él, por tanto, con sus propias fuerzas, el que piense, sienta y obre, tanto más desarrollará sus capacidades para la razón y el amor, con las cuales podrá estar completamente en el mundo y frente a los demás hombres sin perderse a sí mismo. Fromm Erich. *Marx y su concepto del hombre*. 2005 ED Fondo de Cultura Económica. Acerca de los textos de Lipovetsky Gilles *La Era del Vacío*, 2007 ED Anagrama 2007 Lipovetsky Gilles. *El imperio de lo efímero*. 1990 ED. Anagrama. Barcelona. De Bauman revisaremos los libros de, *La cultura como praxis*. 2002 ED. Paidós, México, *La sociedad sitiada*, 2007 ED. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, *Tiempos líquidos*. 2007 ED. Tusquets CNCA. México. *Amor líquido* ed., Fondo de Cultura Económica, Por su parte Habermas *Teoría de la acción comunicativa*, Tomo 2, ED Taurus 1999, *Ciencia y técnica como ideología*, ED. Tecnos, 2001, Madrid. *Conciencia moral y acción comunicativa*, 1998 ed. Península. Barcelona.

Este trabajo no va a estar sustentado en que los videojuegos son el peor mal de esta sociedad no sería justo pensar de esa forma, ya que los videojuegos son de una u otra manera un ejemplo nodal de la sociedad actual empero, sí creo que es uno de los problemas que lo aquejan y por medio del cual podemos darnos cuenta de cómo está nuestra sociedad representada, cuales son las características de los adolescentes que viven supeditados a los medios masivos de comunicación.

Como ya se ha mencionado el estudio de los medios masivos de comunicación tienen una larga historia no es un tema nuevo pero sí un tema que ha adquirido demasiada relevancia en los últimos años; de los medios masivos de comunicación se ha hablado desde la aparición de los periódicos ya Marshall McLuhan uno de los más importantes críticos de los medios en 1960 criticaba a estos con su famosa frase “el medio es el mensaje” en donde hace referencia que lo importante en esta época y aun en la actualidad no es que mensaje se quiere dar sino por medio de donde se da es decir no sería lo mismo hablar de política en mi vecindario que decirlo por televisión de esta forma cambia de totalmente lo que es la representación y la forma de ver a estos. Que se le haya dado un auge al estudio de los medios en los últimos tiempos no quiere decir que todo acerca de estos ya se haya dicho ya que la sociedad es tan cíclica que lo que se pueda decir hoy probablemente mejore o difiera de formas diferentes con el paso del tiempo. Las aportaciones que se puedan hacer acerca del estudio de los medios son importantes ya que son un tema tan amplio que tienen que estar en constante verificación para poder tener datos cercanos a la realidad.

La investigación que se propone acerca de los videojuegos y su relevancia en la construcción de la cultura, la enajenación y los procesos de socialización tienen que estar en constante innovación ya que por intervenir en la construcción de sujetos sociales se necesita de una revisión constante para poder entender completamente los complejos temas que se abordan. La socialización es en sí misma el problema actual de nuestra sociedad podemos estar tan separados de nuestra sociedad y sin embargo podemos tener amigos ya sea por el Internet y sus nuevos foros de discusión o sus redes sociales (como hi5, twittter, my space, faceebook, etc.) nos han importado la idea de comunicación sin socialización.

De esta forma los teóricos de los medios han construido una serie de conceptos y categorías para ayudarnos a hacer el estudio pertinente en la construcción de este trabajo y de esta forma tener una visión diferente de los videojuegos. La visión de que ahora el juego ya no socializa sino que enajena y con esto perdemos otra fuerza más de apoyo a la sociedad como la conocíamos.

La enajenación que tienen los adolescentes en los videojuegos distorsionan los procesos culturales lo interesante sería saber de qué forma se construye este ser social y que tanto afectan estos a la socialización ya que además de problemas físicos intervienen en problemas sociales es por eso que este trabajo es de importancia para desentrañar los procesos por los cuales se construye el individuo desde la enajenación a estos productos.⁶

⁶ Las nuevas tecnologías de información y comunicación están generando efectos emocionales en la población que, previsiblemente, se irán incrementando en el futuro, adquiriendo nuevas características. Desde una perspectiva biológica y antropológica, que ve en el ser humano un sujeto biocultural producto de un largo proceso evolutivo, Román Gubern investiga en El eros electrónico las implicaciones emocionales y afectivas de los nuevos medios en las formas de

La era de la información,⁷ comienza con la aparición de los telégrafos, los teléfonos y de los mass-media pero se hace más fuerte e indispensable, después de la segunda guerra mundial con el miedo que se desatara una guerra nuclear la cual acabara con todos los medios de comunicación. Pero esta tecnología entró en un paradigma en la década de los setenta. En esta época se da la llamada globalización de la tecnología.

A principios del siglo XXI nos encontramos con una gran variedad de medios masivos de comunicación como son la televisión, la radio, el Internet y los videojuegos, por mencionar algunos. Estos medios están controlados por la lógica de dominio esto es hacer que la mayor parte de las personas estén consumiendo bienes y servicios provistos por la influencia que ejercen los medios masivos de comunicación hacia las sociedades. En realidad en el circulo de la manipulación y de necesidad que la refuerza donde la unidad del sistema se afianza mas cada vez pero en todo ello se silencia que el terreno sobre el que la técnica adquiere poder sobre las sociedad es el poder de los económicamente más fuertes sobre la sociedad.⁸

vida de la sociedad posindustrial. Analiza, con gran agudeza, los fenómenos que se están originando: la expansión de la pornografía, los arquetipos eróticos implantados por la industria televisiva, los robots emocionales, los usos amorosos del correo electrónico, los ensueños eróticos que la imagen digital hace posibles y el cibersexo.

⁷ La era de la información se debe entender como la era del dominio de los medios es decir con la entrada de los primeros medios como la imprenta se abre la brecha de la información lo privado se vuelve publico se cambia la concepción del mundo las formas de hablar, los sueños, las ideologías y en si la idea de mundo que se tiene, las relaciones se vuelven más impersonales hasta el grado de no salir de nuestras casas sin perder la conexión con el mundo. Entonces podemos decir que la realidad de nuestro tiempo es la comunicación sin información. Para poder entender más acerca de la historia de los medios revisar a Burke Peter, Brigs Assa, *De Gutenberg a Internet*, ED. Taurus 2002, Angelina Gutiérrez, *Las Relaciones de Producción en los Medios Masivos de Comunicación*, 1988 Armella Ediciones

⁸ Adorno Theodor y Horkheimer Max, *Dialéctica de la Ilustración*, 2001, Armella ediciones, pp. 166.

En México; los medios masivos de comunicación se desarrollan como respuesta económico-cultural a las necesidades ampliada del capital. Como forma ideológica han estado estrechamente ligados al desarrollo del capitalismo, operando como instituciones superestructurales e intermediarias por las que fluye la continua y acelerada difusión ideológica y comercial. Así se han convertido en un potente sistema cultural que da a conocer colectivamente la existencia de determinados valores o productos que influyen sobre patrones de consumo.⁹

Durante la segunda mitad del siglo XX se da una reestructuración en nuestro país la caída del llamado estado de bienestar la entrada de una nueva cultura la iniciación de la globalización la aplicación del neoliberalismo que hace que entren nuevas mercancías a nuestro país y que durante una larga temporada estemos invadidos de una nueva cultura en el vestir en que comer y que consumir. Sumado a esto con la entrada del tratado de libre comercio en 1992 no solo se abrieron las fronteras de México para la libre importación de productos extranjeros sino que se abrió una caja de Pandora cultural (con esto me refiero a, el cambio de los valores culturales que estaban en nuestra sociedad como la familia la violencia el respeto, la comunicación etc.). La cultura de los demás países ha sido implantada dentro de los medios masivos de comunicación los cuales nos integran a su ideología (de orden global) intercambiando nuestra cultura y transformándola. “Obviamente la

⁹ Gutiérrez Angelina, Las relaciones de producción en los medio masivos de comunicación, 1988 Armella ediciones pp. 8

transformación del mundo implica también la transformación mental de sus símbolos imágenes e ideas”.¹⁰

Algunos pensadores como Sartori y Castells se han concentrado en las dos más grandes fuentes de estos medios de información como el televisor y el Internet. Así que dada la alta enajenación que estos dos medios provocan me hacen pensar ¿cuales son los factores que determinan la enajenación en la adolescencia? Sin embargo la imagen es una pura y simple representación visual. “La imagen se ve y eso es suficiente; y para verla basta con poseer el sentido de la vista.”¹¹ Es de creer que una imagen contiene una carga de evocación como una bomba contiene una carga de explosivos. Desagarra los filtros de la memoria y hace aflorar lo que de ordinario permanece oculto.¹² Pero no obstante a esto la imagen en si trae consigo una serie de significaciones que nos impregnan de una carga cultural definida por los poderes económicos. La imagen se ha convertido a la nueva formadora de los niños y adolescentes alterando su cultura, identidad, y valores de la sociedad transformándolos en una cultura globalizada que poco tiene que ver con los procesos históricos de los que ha sido objeto México.

Como menciona Geertz “el hombre es un animal inserto en tramas de significación que el mismo ha tejido, la cultura es esa urdimbre y el análisis de cultura ha de ser por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una conciencia interpretativa en busca de significaciones”.¹³ Dentro de este contexto es necesario recalcar que debido a los medios de comunicación

¹⁰ Marcuse Herbert, *Hombre unidimensional* 2005 ed. Ariel pp. 96

¹¹ Sartori Giovanni, *Homo videns*, 2006 ed. Punto de lectura pp. 41

¹² Moscovici Serge, *La era de las Multitudes*, 2005, ED. Fondo de Cultura Económica, México, pp.130

¹³ Geertz Clifford, *La interpretación de las culturas*, 2005 Madrid ED Gedisa pp.20

los adolescentes se enajenan es decir. “Llegan a verse a sí mismo como el centro de su mundo, como el autor de sus propias acciones. Se experimenta a sí mismo y a los demás, como se experimentan las cosas, con los sentidos, el entendimiento al mismo tiempo, sin una relación fructífera consigo mismo y/o con el medio”.¹⁴ Estamos ya regidos por un vacío predominado por los mass-media,¹⁵ que nos crean una cultura teledirigida, una falsa conciencia en la juventud determinada en mayor parte por los medios de comunicación de la era de la información, por lo que se han presentado grandes problemas de individualismo galopante en esta sociedad que además de hacer estragos nuestra sociedad recrean un hombre sin una vida social. Existen una serie de medios masivos de comunicación o mass-media, que encontramos en nuestra vida cotidiana y que han iniciado con una de las revoluciones más importantes; la de la imprenta,¹⁶ (1450) con la llegada de esta se crean los citados mass-media continúan en una forma más expansiva con la radio y después con uno de los sucesos más importantes del siglo XX la presentación de la televisión

¹⁴ Fromm Erich, *Der moderne mensch und seine zukunft/m*, 1955 Citado por Shaff Adam 1979 (El hombre moderno y su futuro) del libro *El humanismo como utopía real* traducción al español.

¹⁵ Cuando se menciona vacío se debe entender a lo que se refiere Lipovetsky la idea del triunfo del individualismo en la época actual, es decir el individuo es el rey de la actualidad, el narcisismo ha triunfado la comunicación es ahora impersonal por medio de ordenadores o por medio de celulares móviles los cuales puedes estar en cualquier parte del mundo sin estar siquiera alejado de toda la carga significativa que trae consigo tener comunicación pero no información real, es el fin de la sociedad por que cuando todos estamos comunicados nadie está informado. En Lipovetsky Guilles, *La Era de Vacío*, Ed. Anagrama.

¹⁶ En el contexto histórico sobre la aparición de la imprenta cabe describir aspectos tales como, en esta época los escritos se manejaban a mano y solo los hacían los monjes o en su defecto los frailes por encargo de los reyes y el clero o nobles. Además temas tales como medicina y sexo eran imposibilitados para ser impresos y dados a conocer a las clases populares y estos libros se consideraban prohibidos. Aunque la invención de la imprenta se le atribuye a Johan Gutenberg, mantiene un contexto histórico de lugares como china en donde se dice que se deriva de los sellos en alto relieve o grabado, aunque también se han mostrado libros impresos con esta técnica antes de la invención de la imprenta por parte de Gutenberg, ninguno muestra tal belleza y pulcro como los libros impresos por Gutenberg. Con la invención de la imprenta dio paso a un gran avance a la comunicación; ya que dio paso a la prensa que cada vez se expandió más a nivel mundial

después otra aparición muy importante; la de los videojuegos. Los medios de comunicación en especial los videojuegos forman gran parte de la vida de los adolescentes, llenando ese vacío individualista con la percepción de violencia gratuita, fortalecida por un mundo de imágenes y realidades también violento, llegan a creer que las nuevas generaciones sean más proclives a usar la fuerza bruta que la palabra conciliadora. “Un videojuego se puede usar durante meses. En la actualidad son más populares que otros juguetes, pues son interactivos, brindan imágenes visuales digitalizadas de resolución extraordinaria y un realismo sorprendente, el sonido acompaña a estas imágenes con gran precisión. No tienen restricciones de edad. Son costosos en el mercado legal y un poco menos en el mercado informal; poseen en su mayoría escenas violentas, pero también existen juegos de deporte, estrategia o educativos que divierten al usuario”.¹⁷ Esta realidad nos muestra un mundo demasiado violento esto se lo podemos añadir a la falta de comunicación de los padres hacia los hijos pero aquí un gran problema ¿quienes son los grandes educadores de nuestro tiempo?

Es por eso que se debe de marcar una investigación acerca del riesgo de seguir manejando de una forma cotidiana uno de los enajenantes más fuertes de nuestra época ya que además de enajenar cambia las pautas culturales (identidad, significados, valores), y se debe establecer la línea frágil que separa un medio de entretenimiento de un enajenante violento y brutalmente destructivo como el videojuego. Históricamente los niños han jugado a policías y ladrones, han jugado a la guerra y han utilizado "armas de juguete" sin que

¹⁷Viguera Garza Érica, “Implicaciones de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños mexicanos: El amigo virtual, inédito”, México. Tesis presentada para aspirar al grado de maestra en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, 1999, pp176.

nada de esto ocurriera. Ahora bien, algo en el medio pasó. Se perdió esa capacidad para que el juego formara parte del mundo de la fantasía y se transformara en lo más realista posible con la entrada de la tecnología de los videojuegos. En este sentido la tecnología (televisión, videojuegos) transforma todo en algo tan real que poco a poco fue desapareciendo esa capacidad para mediatizar el juego a través de la fantasía. De todas maneras, las preferencias de los usuarios de los videojuegos varían constantemente en razón de los tipos de juegos, las modas, las campañas y otra serie de variables muy complejas, de tal modo que es difícil establecer unas prioridades en la elección de los juegos con validez permanente. Algunas revistas especializadas (club Nintendo) publican todos los meses la lista de novedades en México, en las que incorporan más de 20 nuevos juegos, y también facilitan el catálogo de éxitos de los juegos en el mercado, indicando cuáles son los más vendidos en cada uno de los formatos o tipos de consolas.

Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad como la violencia la individualidad el machismo y el consumismo se encuentran presentes en los videojuegos y programas de televisión en general. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno. La imagen entendida como representación social implica a la persona en tanto individuo y en tanto colectivo, y contribuye a la configuración de sus acciones respecto a ese hecho, sector o actor del cual se forma una imagen. De ahí la importancia de analizar la imagen de niñez y adolescencia, pues desde ella es donde se relacionan los niños y adolescentes. Es la representación social de este sector la que nos aproxima a ellos y ellas reconociéndoles como protagonistas y sujetos de derecho, o como seres

humanos “incompletos”, que requieren de la intervención adulta vertical y asistencial, y sin capacidad de decisión.

Se realizaran encuestas en tres Escuelas Secundarias la primera de ellas será la Escuela Secundaria Diurna 276 “Juventino Rosas Cárdenas” que se encuentra ubicada en Tarascos frente a Chontales sin numero colonia Tlalcoligia En la delegación Tlalpan.

La segunda escuela donde se aplicaran nuestras encuestas fue en la Escuela Secundaria Diurna número 265 “José Peón y Contreras” ubicada en Av. 414-a y Av. 481 U San Juan de Aragón delegación Gustavo A. Madero

Para finalizar en la Escuela Secundaria Diurna número 233 “Alfonso Noriega Cantú” ubicada en la calle Guadalupe Noriega numero 29 colonia Agrícola Oriental delegación Iztacalco.

Con estos instrumentos buscaríamos corroborar nuestra pregunta de investigación que atañe la siguiente cuestión;

Los videojuegos al ser un mass-media más de donde escoger crean a un individuo enajenado es decir que ha perdido su conciencia, ya no se reconoce como parte de la sociedad sino que crea un individualismo efímero, los adolescentes como los mayores consumidores de ellos han transformado sus procesos culturales afectando esto a la socialización y modificando los valores sociales creando con esto un individuo único individualista que es necesario analizar o introspectar desde la sociología

Para poder empezar con el estudio requerido es necesario un contexto histórico para esto es esencial recordar cómo se crearon los medios masivos de comunicación y cómo se han esparcido dentro del mundo también debemos hacer una introspección sociológica de la globalización es indispensable y para

esto Ianni y a Guiddens van ayudarnos a comprender los procesos de la globalización,¹⁸ además vamos a necesitar de Burke y de Briggs para el estudio de la historia de estos a nivel mundial y de Angelina Gutiérrez para la historia de los mass-media en México.¹⁹ Para el estudio de los significados culturales, que los mass-media atraen a nuestras vidas hay que verificar y conocer a los diferentes teóricos de este problema *J. Habermas* nos va a ayudar a aclarar los procesos de comprensión habituales en los adolescentes que son consumidores de videojuegos con su texto *la Teoría de la Acción Comunicativa*.²⁰ En especial la llamada *hermenéutica* que es una herramienta para la comprensión e interpretación para desarrollar los términos culturales así como los comunicativos para esto utilizaremos a pensadores como Patxi Lancersos, Andrés Ortiz Osés.²¹

¹⁸ Guiddens Anthony, *Un mundo desbocado*, 2000 ED, Taurus , Ianni Octavio, *La sociedad global*, 1998 ED. Siglo XXI, Ianni Octavio, *La era del globalismo*, 1999 ED. Siglo XXI

¹⁹ Burke Peter, Brigs Assa, *De Gutenberg a Internet*, ED. Taurus 2002, Angelina Gutiérrez, *Las Relaciones de Producción en los Medios Masivos de Comunicación*, 1988 Armella Ediciones

²⁰ Cultura la podemos definir en este texto como lo ha definido Clifford Geertz diciendo que la cultura es un entramado de significados que dotan a las personas de ciertas características dentro de una comunidad

²¹ Se entiende por hermenéutica-de hermenein, interpretar- la técnica y arte de la interpretación textual; en este sentido se ha conocido desde la antigüedad una técnica-interpretativo-poética, mítico-religiosa y teológica jurídica, etc. y hoy se habla en sí mismo de hermenéutica psicoanalítica, sociológica, histórica etc. Pero a raíz de las aportaciones decisivas al respecto de Schleiermacher, Dilthey y Heidegger entendemos hoy por hermenéutica filosófica una teoría generalizada de la interpretación o más exactamente, una teoría y praxis de la interpretación crítica. Para una revisión más extensa de este punto revisar a. Ortiz –Osés A. *La nueva filosofía hermenéutica*, Ed. Anthropos, 1986, Barcelona, pp.69-77.

En Grecia el arte de interpretación (*hermeneutike techné*) designaba la actividad de llevar mensajes de los dioses a los hombres. En este sentido la hermenéutica es un ángel es decir literalmente un mensajero, a este ámbito se refiere la etimología tardía que hace remontar la hermenéutica a Hermes el mensajero de los dioses. Ahora la hermenéutica se refiere a la expresión entonces el problema no es tanto ver lo que hay si no señalar que, detrás de cuando se nos muestra como evidente hay algo oscuro o al menos escondido hay algo que es otro respecto de nosotros en el tiempo o en el alma...par una mayor revisión de este punto revisar a Ferraris Maurizio, *La hermenéutica*, Ed. Taurus, 1998, México, pp. 7-43.

La comunicación en la sociedad es una parte esencial para comprender la cultura de las personas ya que es por medio de estas por la cual compartimos los procesos de aprendizaje que no imparten los medios masivos de comunicación.²²

Utilizaremos la teoría de la acción comunicativa,²³ si queremos abordar hoy de manera adecuada la problemática de la racionalización social.²⁴ Para ayudarnos a esclarecer la interacción y el lenguaje transmitido por este medio masivo de comunicación (y entretenimiento) hacia las personas y más en concreto hacia los adolescentes es necesario revisar varios textos acerca de la comunicación y cultura por ejemplo el que ha coordinado Teresa Páramo y el texto de H Marcuse que nos hace una crítica de la sociedad moderna desde el punto de vista de la teoría de Marx y la visión cultural de Freud. La crítica fundamental que realiza Marcuse a la sociedad moderna, desarrollada en "El hombre unidimensional", es, que el sujeto unidimensional es víctima de su

²² Dentro de este estudio la comunicación va a ser tomada como la adhesión y comprensión de símbolos y significados que muestran los medios masivos de comunicación, el videojuego es una fuerte fuente de ellos además de la fuerte interacción que tiene el individuo con estos, mediante las fuertes imágenes que atraen a los adolescentes deben ser puestas a la luz para comprender la carga valorativa que ellos insertan en los consumidores de estos. En cuanto a los procesos de aprendizaje son las ideas que llegan a nuestro conocimiento mediante la comunicación con las demás personas o mediante la interacción con los medios masivos de comunicación. Es por medio de estos por los cuales estos va a permear nuestra actitud frente a la sociedad y nos va invadir de cultura y nuestro comportamiento. Para una mejor comprensión revisar Jurgen Habermas, Conciencia moral y Acción Comunicativa ED. Península 2000 pp. 141-156

²³ Habermas denomina a la acción comunicativa como la situación en la que los actores aceptan coordinar de modo interno sus planes y alcanzar sus objetivos y mediante el cual la acción de comunicar se da la parte más esencial de la cultura en nuestros días.

²⁴ La racionalización social la debemos de entender como la parte ideológica que insertan dentro del individuo los medios masivos de comunicación para adentrarnos a la subjetivización que imparten estos medios de control. Para mayor información leer Critica a la Modernidad de Alain Touraine

propia impotencia y de la opresión continúa de un método de dominación más complicado de lo que Adorno y Horkheimer imaginaron.²⁵

La palabra lenguaje,²⁶ es de suma importancia para verificar los tipos de lenguajes usados por los actuales mass-media tiene que ser analizada en este estudio. Es decir el estudio de los símbolos y el lenguaje va a ayudarnos a entender cómo y de qué forma existe esta interrelación de acción-reacción (televisión-adolescente) y como afectara positiva o negativamente las conductas y los valores de ellos.²⁷

Las conductas y valores dentro de nuestra sociedad tienen un camino arduo y una historia pero es dentro de ella misma que debemos tomar en cuenta que “el símbolo penetra las motivaciones y el repertorio comportamental”.²⁸

Las necesidades tienen un contenido y una formación social determinada por poderes externos sobre los que el individuo no tiene ningún control; el desarrollo y la satisfacción de esta necesidad es heterónoma. No importa hasta

²⁵ Herbert Marcuse *El Hombre Unidimensional*, ED Ariel 2005, Paramo Teresa, *Sociedad y comunicación una Mirada al Siglo XXI* 2006 ED. UAM. Acerca de Adorno y Horkheimer revisar *La Dialéctica de la ilustración* O cit.

²⁶ El lenguaje tiene que ser analizada en este estudio recordemos que esta palabra tiene una amplia red de significados que con el tiempo ha ido cambiando. El lenguaje de nuestro tiempo difiere mucho con el lenguaje utilizado en el siglo XVIII o en el siglo XIX de igual forma no es el mismo lenguaje que utilizarían personas de diferentes entidades, “el lenguaje tiene una significación determinante para la forma sociocultural de la vida revisar Jürgen Habermas, *Teoría de la acción comunicativa* tomo 2, ED Taurus 1999 pp. 11. La adquisición del lenguaje significa el acceso a la representación ínter subjetiva del mundo y posibilita que el sujeto se las entienda y se desenvuelva en la realidad socialmente interpretada y construida. Esta fuerza hermenéutica [...] no se dirige solo hacia el mundo del sometimiento y de la voluntad es decir a la constitución del propio yo. Para una revisión más profunda de estos argumentos revisar a: Solares Blanca *Los lenguajes del símbolo*, México, UNAM, CRIM, 2003, pp. 125-139.

²⁷ El lenguaje se diferencia según las funciones del entendimiento integración social y socialización haciendo así posible el tránsito desde la interacción mediada por símbolos y la interacción regida por normas. El lenguaje es uno de los precursores dentro del comportamiento, esta acción comunicativa es uno de los formadores del individuo de cultura y socialización dentro de ella.

²⁸ Marcuse Herbert, *Hombre unidimensional*, ED Ariel 2005 pp. 40

qué punto se hayan convertido en algo propio del individuo producida y fortificada por su existencia no importa que se identifique con ellas y se encuentra a sí mismo en su insatisfacción.²⁹

Nuestra tarea consiste ahora en perseguir la construcción del mundo social del niño (adolescente) en una dimensión importante la de la apropiación cognitivo social y moral de la estructura urgente de roles con que queden legítimamente reguladas las interacciones personales.³⁰

La medida en que el niño actúa reflexivamente frente a su entorno físico lo hace como si este le ayudara o le pusiere impedimentos y sus respuestas van acompañadas de amistad o de cólera.³¹

Así como el estudio del consumismo propio de la actual realidad que afecta a todas las personas dentro de una enajenación voraz y feroz dentro de nuestra sociedad.³² También tomaremos en cuenta el texto de Johan Huizinga “Homo Ludens” para poder tener un aspecto más amplia de la relación del juego con la cultura, otros textos que en el proceso de esta investigación parezcan pertinentes para el estudio de nuestro objeto.

Para el proceso de la enajenación la cual K. Marx es uno de los pensadores más importantes de estos términos lo tomaremos mucho en cuenta relacionando a este como la forma en que los adolescentes pierden la conciencia por estar pegados en los mass-media además de este teórico hay otros que relacionan a esta con la pérdida de la conciencia por diferentes factores entre ellos algunos teóricos de la escuela de Frankfurt y otros autores

²⁹ *Ibíd.*, pp. 35

³⁰ Habermas Jürgen, *Teoría de la acción comunicativa*, Tomo 2, ED Taurus 1999, pp. 5

³¹ *Ibíd.*, pp. 46

³² Como lo menciona Lipovetsky (*La era del vacío y El Imperio de lo Efímero*) que nos informa que el consumo no es más que una enajenación perpetrada al hombre por medio de los medios masivos de comunicación

que en los últimos tiempos han estudiado estos procesos.³³ Además de revisar a Freud y el cómo representa los procesos culturales en una de sus obras clásicas como lo es el malestar en la cultura que versa sobre que la cultura contiene un alto grado de agresividad en la actualidad que lo que ahora aprendemos es a ser violentos no es que el hombre no sea violento pero lo aprende mas desde su cultura en la mimesis y la aprehensión y quien no halla placer en su vida se encuentra frente a la siguiente realidad la de los medios de comunicación loa pantalla que te dice que todo puede mejorar con facilidad.³⁴

De esta forma relacionaremos cada uno de los conceptos para poder explicar los procesos que la enajenación altera en el individuo.

Para la realización de una investigación de este tipo es necesario tener en cuenta que la parte teórica debe estar bajo la perspectiva crítica esto para que se configure la idea central de este trabajo que es la obtención de una visión sociológica y poder explicar que la pérdida de conciencia es debido a la entrada de los mass-media. De esta forma el primer capítulo es la revisión histórica para poder comprender como los mass-media se han colocado dentro del gusto de los adolescentes durante el paso del tiempo y como estos han evolucionado utilizando lo más novedoso en tecnología de esta forma se transforman en el nuevo ideal de los adolescentes enajenando y destruyendo las antiguas formas de socialización. En el segundo capítulo formularemos de manera teórica la idea de cultura, enajenación, poder y dominación que son

³³ Fromm Erich. *Marx y su concepto del hombre*. ED Fondo de Cultura Económica 2005
Tourine Alan, *Critica a la modernidad*, 2006 ED fondo de cultura económica, Foucault Michel, *Microfísica del poder* ED La piqueta, Foucault Michel. *Un dialogo sobre el poder y otras conversaciones*. ED. Alianza Madrid. 1981, Ander Egg Ezequiel. *Forma de alineación en la sociedad burguesa*. ED. Lumen HB Manitas. 1998, Guinsberg Enrique. *Control de los Medios, Control del hombre*. ED. Plaza y Valdez. 2005, Sartori Giovanni. *Homo Videns La sociedad teledirigida*. ED Punto de Lectura., 2007,

³⁴ Freud Sigmund. *El Malestar en la Cultura*. ED. Colofón. 2007.

conceptos que forman parte esencial dentro del estudio ya que es por medio de estos conceptos en que se podrá explicar en qué forma afectan estos a la socialización de los adolescentes y de esta forma tener los conceptos y los conocimientos necesarios para poder descubrir cuáles son los cambios que en la realidad se gestan. En el tercer capítulo anexaremos una serie de encuestas que serán aplicadas a jóvenes de secundarias escogidos de manera aleatoria para poder comprobar que tanta enajenación se presenta en los adolescentes y también incluiremos los términos valores, identidad y desocialización para poder explicar los resultados obtenidos en las encuestas y así explicar en qué forma se han gestado los nuevos adolescentes y poder presentar una conclusión de nuestra investigación.

CAPITULO

1

LA HISTORIA SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN EN MÉXICO.

LA GLOBALIZACIÓN UNA VISIÓN CRÍTICA

En los albores del siglo XXI tenemos en nuestra sociedad una serie de productos los cuales nos han impregnado de una serie de estereotipos de una cultura, de un tipo de socialización y sin darnos cuenta estamos siendo observados por todo lo que tenemos a nuestro alrededor, la sociedad ha cambiado y ahora es más fácil comunicarnos pero también es más fácil engañarnos, con la creación de los mass-media surgieron los productos que han llevado a esta época a lo que actualmente conocemos

Los problemas sociales del siglo XXI acerca de los medios masivos de comunicación estarían incompletos sin la aproximación histórica, es demasiado importante darnos cuenta del pasado por el cual han transcurrido, y como han evolucionado los medios masivos de comunicación dentro de la sociedad, abordar cuáles son estos, para conocer y poder llegar a los actuales *mass media* que hoy en día se manejan y conocen. Así pues el globalismo desafía tanto a las ciencias sociales como a las ideologías y a las utopías. Es decir los procesos y estructuras de alcance mundial han cambiado de una forma global haciendo de las utopías y de los sueños una gran masa de ideas deformes entre sí, sin ningún sentido de localidad ni de nacionalismo creando con esto una gran cantidad de sueños mundiales y productos de la misma índole.

La globalización es una de las armas más importantes del capitalismo es una forma de orden global la cual penetró dentro de todas las regiones y los espacios de nuestra vida “el capital disuelve, recubre o recrea formas de vida y trabajo de ser y de pensar en un ámbito local, regional, nacional,

internacional”.³⁵ Esto no solo nos remite a los problemas globales de consumismo, desinterés, enajenación e individualismo Sino que nos lleva a la pregunta ¿Cómo se inicio la globalización?

La globalización moderna dio inicio con una gran coyuntura el fin de la segunda guerra mundial (1939-1945) que refleja el antagonismo mundial por el cual han pasado la historia de las naciones, la guerra fría, la caída del muro de Berlín los que han dado paso a los más grandes procesos por los cuales se ha reflejado el recubrimiento mundial. Así podemos decir que en esta época la guerra no está marcada por quien mejora el armamento sino quien mejora las comunicaciones las cuales son parte esencial de la globalización. Este proceso globalizador no ha terminado de extenderse “la globalización no es un hecho consumado sino un proceso en marcha. Enfrenta obstáculos, sufre interrupciones, pero se generaliza y profundiza en una tendencia global. Pero existen naciones y continentes en los cuales la globalización puede desarrollarse aun mas y donde tiene espacios por conquistar”.³⁶ Podemos ver a los adolescentes con algunas de las tendencias que se suponía harían la vida más cómoda, la tecnología se supone haría la vida más segura y predecible para nosotros a menudo el efecto es contrario. Vemos los estragos que ha causado la tecnología en el medio ambiente como se han deforestado bosques los problemas que han causado la bomba nuclear y el desinterés que han asumido los jóvenes por medio de los medios masivos de comunicación. La tecnología se ha globalizado y sus estragos con ella. De esta forma las grandes potencias que ahora conocemos son los dueños o productores de esa

³⁵ Ianni Octavio, *La sociedad global*, 1998 ED. Siglo XXI pp. 29

³⁶ *Ibíd.*, pp.12

globalización pero esto no quiere decir que no sufran y obtengan los beneficios de esta. La globalización y la comunicación son objetos que están intrínsecamente ligados.

Así mismo la globalización está en todas partes por ejemplo en la “morfología de la sociedad global involucra a los derechos humanos, narcotráfico, protección del medio ambiente, deuda externa, salud, educación, medios de comunicación de masas satélites y otros puntos”.³⁷ La globalización marca modas, tendencias, enfermedades y hasta ideologías por ejemplo: las ideologías de rebeldía, consumistas son entre otras las más comunes que podemos encontrar en todas las partes del mundo y que ya forman parte del orden global. La globalización no solo marca una ideología global sino que duerme la conciencia real, la conciencia ideológica de los ciudadanos creando un juego entre el capitalismo consumista y las relaciones neoliberales propuestas por el Banco Mundial y las grandes potencias. En el pasado siglo XX la globalización ha estado presente es omnipresente es el legado económico político social y cultural, nos ha formado un orden global en la mayoría de lugares ya sea una organización, una empresa, la familia, o el individuo ya que todos estamos insertos dentro de este juego y que ya nadie se puede escapar de esta forma de cultura global. “La ciencia y la tecnología se han globalizado se ha calculado que son más los científicos que trabajan hoy en el mundo, que los que han intervenido en la historia de la ciencia anteriormente”.³⁸

³⁷ Ibíd. pp. 26

³⁸ Giddens Anthony, *Un mundo desbocado*, 2000 ED, Taurus pp. 15

Vivimos en un mundo de transformaciones que afectan casi cualquier aspecto de lo que hacemos para bien, o para mal nos vemos propulsados a un orden global que nadie comprende del todo, sin embargo todos sentimos sus efectos.³⁹ Así decimos que en este mundo globalizado es cuestión de generalidades lo que mueve al mundo ya no son las personas, hoy es el mercado, un mercado de orden global del cual todos obtenemos algo ya sea de forma directa o indirecta. En México nos mueven dentro de la globalización los tratados de libre comercio que se han firmado con las diferentes naciones el más importante y que ha generado varios puntos de vista contradictorios es el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN).⁴⁰

En este contexto las relaciones, los procesos y las estructuras de dominación y apropiación vigentes en el mundo urbano industrial se extienden por los campos y las praderas; abarcan vías de tren y fabricas, computadoras y antenas parabólicas, teléfonos celulares y videojuegos formas de trabajar y de producir de ser y de actuar posibilidades de pensar, de imaginar. Son los

³⁹ *Ibíd.*, pp. 19

⁴⁰ Para México el Tratado de Libre Comercio de América Norte (TLCAN) forma parte de una política económica integral de estabilización macroeconómica y ajuste estructural que se emprendió en 1982 con el propósito de controlar la inflación e impulsar un crecimiento sustentable de la economía. En el contexto del enfoque predominante de su política comercial, se considera que los sectores como de agricultura, deben adaptarse a los cambios en el régimen de la política económica, especialmente en lo que respecta a la apertura frente a la competencia internacional. México consideró favorables a sus intereses las políticas del TLCAN a pues habría condiciones suficientes para que la estructura agrícola productiva en términos domésticos se reestructurara de conformidad con su patrón de ventajas comparativas. La ventaja comparativa implicaba ganar un margen de competencia ante sus socios, lo cual crearía una asignación de recursos que elevarían la eficiencia general del sistema económico con la esperanza de lograr tasas de crecimiento elevadas y sostenidas de la economía. Quizá esta reestructuración implicaba para la economía incurrir en algunos costes de ajuste, con el desmantelamiento de algunos sectores productivos no competitivos o ineficientes y costes que en algunos casos hubieran resultado a niveles elevados; pero estos costes de ajuste deberían ser transitorios e inevitables. En http://www.revistafuturos.info/futuros_10/tlc_mex_1.htm revisada el 13-11-2012

propios *horizontes mentales*,⁴¹ de unos y de otros los que se recrean alteran y ensanchan. Las nociones del espacio y tiempo se modifican basadas en las conquista de los nuevos medios masivos de comunicación, información, análisis y decisión los recursos de la electrónica y de la informática transforman los significados de los días y las noches semanas y meses, estaciones y ciclos.⁴² En los últimos años del siglo XX ahora en los primeros del siglo XXI terminó un ciclo de la historia y sé creo otro. Muchas cosas cambiaron al mundo abriéndose otras perspectivas acerca de la sociedad, los medios ideológicos, las costumbres y las redes sociales. Aun más las cosas que no sufrieron mayores derrumbes no pueden ser vistas como antes. El pasado ya es una aberración el cual ya fue construido por la globalización que nos crea la ideología de cómo debió ser, como debe de ser el presente y cómo será el futuro. De esta forma entramos a una nueva fase de la globalización anteriormente en el capitalismo se “invadían los mercados extranjeros con mercancías. Hoy con la globalización invadimos culturas enteras con paquetes de informaciones entretenimientos e ideas.⁴³ Esas mismas ideas que surgen o resurgen dentro de los adolescentes las ideas que consumen, que distraen, que no alteran la movilidad histórica sino que al contrario los adormecen y los enajenan. Pero las transformaciones que afectan a la esfera personal y emocional van mucho más allá de las fronteras de cualquier país incluso de uno tan grande como Estados Unidos. Encontraremos pautas similares esa enajenación que han producido los medios masivos de comunicación ya está

⁴¹ Los horizontes mentales una categoría de Octavio Ianni tomada del texto la era del globalismo. En este texto se debe entender como la ideología que da la cultura de orden nacional a los individuos y que por medio de la globalización se ha transformado en una ideología de orden mundial

⁴² Ianni Octavio, *La era del globalismo*, 1999 ED. Siglo XXI pp. 45

⁴³ Ianni Octavio, Op. cit. 1998 pp. 29

casi en cualquier lugar varia solo el grado y el contexto cultural en el que se desarrollan. Para Octavio Ianni la globalización del mundo expresa un nuevo ciclo de expansión del capitalismo, como forma de producción y proceso civilizador de alcance mundial. Un proceso de amplias proporciones que abarca naciones y nacionalidades regímenes políticos y proyectos nacionales, grupos y clases sociales, economías y sociedades, culturas y civilizaciones. Señala la emergencia de la sociedad global, como una totalidad incluyente, compleja y contradictoria. Una realidad poco conocida aun, que desafía prácticas e ideas, situaciones consolidadas e interpretaciones sedimentadas formas de pensamiento y vuelos de la imaginación. Para reconocer esta nueva realidad, precisamente en lo que tiene de nuevo o desconocido, se hace necesario reconocer que la trama de la historia no se desarrolla solo en continuidades secuencias o recurrencias. La historia misma adquiere movimientos insospechados. Toda duración se deja atravesar por rupturas. La misma dinámica de las continuidades germina posibilidades inesperadas, hiatos inadvertidos, rupturas que parecen terremotos.⁴⁴ Giddens nos dice al respecto que la globalización está reestructurando nuestros modos de vivir de forma muy profunda. Esta dirigida por Occidente, lleva la fuerte impronta del poder política y económico estadounidense y es altamente desigual en sus consecuencias.⁴⁵

Sin embargo en esta nueva dinámica ninguna mercancía es inocente también es considerada signo, símbolo, significado. Tiene valor de uso, de cambio y de comunicación. Viene a poblar el imaginario del público, auditorio,

⁴⁴Ianni Octavio, op. cit., 1999. pp. 11

⁴⁵Giddens Anthony, op cit., 2000 pp. 15

audiencia, multitud. Divierte, distrae, irrita, ilustra, ilusiona, fascina. Acarrea patrones e ideales formas de ser, de sentir, de imaginar. Trabaja en las mentes en los corazones formando opiniones, ideas e ilusiones.⁴⁶ La globalización enajena piensa por nosotros el verdadero problema de la globalización son los ideales absolutos mundiales que nos hacen llegar, la gente piensa y crea una forma única de existencia una forma global de pensar ¿Quién la dicta? Los medios masivos de comunicación pero va mucho más allá de solo el pensar y enajenar es el todo de una represión no armamentista sino de los ideales comunes que podemos ver en la mayoría de las relaciones sociales de los últimos años. Para Guiddens un ejemplo claro de este es: “A mediados del siglo XIX un retratista en Massachusetts Samuel Morse, transmitió el primer mensaje-“¿Qué ha fraguado Dios?”- por telégrafo eléctrico. (Recordemos que para esta época ya existía la clave Morse). Al hacerlo inicio una nueva fase a la historia del mundo. Nunca antes se había enviado un mensaje sin que alguien fuera a algún sitio a llevarlo. Y, con todo, la llegada de las comunicaciones por satélite marca una ruptura igual de dramática con el pasado. Hasta 1969 no se lanzo el primer satélite comercial. Hoy más de 200 satélites parecidos sobrevolando la tierra y cada uno porta una inmensa cantidad de información. Por primera vez en la historia es posible la comunicación instantánea de una esquina del mundo a otra. Otro tipo de comunicación electrónica cada vez mas incorporados a la transmisión por satélites también se han acelerado en los últimos años. Hasta finales de los años cincuenta no existían cables específicamente transatlánticos o transpacíficos. Los primeros contenían

⁴⁶ Ianni Octavio, op cit., 1998 pp. 31

menos de 100 canales de voz. Los actuales recogen más de un millón.”⁴⁷ Los medios de comunicación también han evolucionado esto es una muestra de ello. En varios aspectos la globalización ha dependido de los medios masivos de comunicación los cuales han servido como el medio por el cual la gente se ha comunicado globalmente. De esta forma la televisión ha sido la progenitora de los medios masivos de comunicación como ahora los conocemos es la génesis de todo lo que viene después, los medios masivos de comunicación, son estas armas que controlan las grandes potencias y que ponen en nuestra contra, globalizando nuestra cultura enajenando a los individuos y destruyendo los valores familiares, sociales y políticos son las armas más poderosas mas enajenantes y que en ningún lugar pueden faltar. “La televisión jugó un papel directo en las revoluciones de 1989 que se han llamado con justa razón las primeras revoluciones televisivas las protestas callejeras que tenían lugar en un país eran observadas por audiencias televisivas de otros países y mucho público se lanzaba entonces a las calles.”⁴⁸ En el siglo XXI estamos en el último esfuerzo de la historia de la información. En palabras de Octavio Ianni el conjunto de los medios [...] la televisión conquistó el poder. De ahora en adelante ella marca el tono determina la impotencia de las novedades, fija modas de actualidad. Hasta hace poco tiempo, el período televisado de noche se organizaba con base en las informaciones aparecidas en el mismo día en la prensa escrita; se verificaba la misma clasificación de información la misma arquitectura, el mismo orden de aquí en adelante será al revés. La televisión es la que dicta la norma ella es la impone su orden y obliga a los otros medios [...]

⁴⁷ Giddens Anthony, op cit., 2000 pp. 23

⁴⁸ *Ibíd.* 27

se sientan obligados a secundar este impacto Ya le dimos el poder a algo, que nos tiene en ese orden global, que nos ha sumado como mercancía de cambio y que no le basta con dominar el mercado sino que ha llegado a dominar al individuo y a controlarlo “mejor matar al hombre que a sus conciencias”. Hace algunos años que la televisión pasó a ejercer una función muy importante cada vez más destacada, en el ejercicio de la cohesión global. En este sentido se puede hablar de una especie burocratización no solo las empresas privadas las organización es publicar si no también los sindicatos los partidos las iglesias las escuelas los museos.⁴⁹ De repente muchos de las formas de vida, trabajo parecen impregnarse de la racionalidad arraigada en la producción de mercancías materiales y culturales que atiende a las necesidades reales e imaginarias manipuladas por la publicidad la industria cultural el juego de las imágenes a colores pasteurizadas y fugaces el *video-clip* mundial.

La industria cultural es ese sistema de significaciones de la que nos ha teñido la globalización es una de las parte más grotesca de la globalización.⁵⁰

⁴⁹ Ianni Octavio, Op cit., 1998 pp. 80

⁵⁰ El concepto de Industria cultural en términos de Adorno es la transformación de obras de arte en objetos al servicio de la comodidad, de alguna manera se refiere al término mass media, aunque no lo utiliza porque considera que minimiza el fenómeno; tanto Adorno como Walter Benjamín consideran que el auge de la sociedad de masas es un síntoma de una era degradada en la que el arte sólo es una fuente de gratificación para ser consumida, establecen que si bien la autonomía de las obras de arte, que ciertamente no ha existido casi jamás en forma pura, y ha estado siempre señalada por la búsqueda del efecto, se vio abolida por la industria cultural. Los productos de la industria cultural no son también mercancías, sino que lo son ya en sí de manera integral, lo que provoca que ya no se esté obligado a buscar un beneficio inmediato, sino, que éste desborda esos límites. La Industria Cultural tiene su soporte ideológico en el hecho de que se cuida minuciosamente de imprimir en sus productos todas las consecuencias de sus técnicas. Vive de algún modo como parásito de la técnica extra artística de la producción de los bienes materiales, sin preocuparse por la obligación que crea el carácter positivo de esos bienes para la construcción antiartística, pero también sin consideración para con la ley formal de la técnica artística, de alguna manera refiere al mero hecho de creación de productos triviales, a la acumulación de bienes materiales por parte de las comunidades, en lugar de buscar la creación de objetos, cosas, productos que contribuyan a mejorar la calidad de vida de las sociedades, esto en palabras de Adorno. Para un análisis más detallado se pueden revisar los libros de Adorno Theodor y Horkheimer Max La dialéctica de la ilustración ya antes citada o Adorno, Theodor y

El consumismo, que es la parte de esta que crea sus propias modas sus propios ídolos y que son a las ideas que nosotros seguimos dentro de nuestra cultura. En la globalización se reúnen todos los inimaginables de los medios impresos y electrónicos dispuestos de tal forma que divierten distraen interpretan con base en informaciones escasas fragmentarias selectivas. En orden creciente los públicos mundiales son alcanzados por los mensajes crean la ilusión de una aldea global.⁵¹ En lugar de una aldea global, podría decir esto parece el saqueo global.⁵² Está claro que lo informático y las telecomunicaciones desempeñaron un papel importante dentro del proceso de mundialización acelerando ritmos generalizando articulaciones abriendo nuevas posibilidades de dinamización de las fuerzas productivas crean medios rápidos de instantáneos y amplios de producción y reproducción cultural.⁵³ Desde que alcanzaron envergadura mundial los medios impresos y electrónicos pasaron a monopolizar o influir decisivamente en gran parte de las informaciones e interpretaciones de lo que sucede en el mundo.⁵⁴ A través de los medios masivos de comunicación “se desarrollan las condiciones de enajenación y en consecuencia se acentúan las de la soledad. En el ámbito de la sociedad global los individuos se proyectan en dimensiones tal vez nunca

Horkheimer, Max. La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. Edit. Sudamericana, Buenos Aires, 1988.

⁵¹ Por su parte el término aldea global sin lugar a dudas nos debe remitir a uno de los grandes pensadores de los medios McLuhan y que sin duda ahora Román Gubern ha destacado aun más. Es un término que busca describir las consecuencias socioculturales de la comunicación inmediata y mundial de todo tipo de información que posibilitan y estimulan los medios electrónicos de comunicación. Sugiere que en especial ver y oír permanentemente personas y hechos como si se estuviera en el momento y lugar donde ocurren revive las condiciones de vida de una pequeña aldea: percibimos como cotidianos hechos y personas que tal vez sean muy distantes en el espacio o incluso el tiempo, y olvidamos que esa información es parcial y fue elegida entre muchísima otra. Ibid., pp. 56

⁵² Giddens Anthony, op cit, 2000 pp. 28

⁵³ Ianni Octavio, Op cit., 1999 pp. 49

⁵⁴ Ibid., pp. 125

alcanzadas debido a la revolución de los marcos de referencia heredados de la historia y de la inteligencia de las sociedad nacional. Es una revolución de las nociones de espacio y tiempo en los que el individuo se formó.⁵⁵ Muchos ciudadanos se defienden de los incesantes asaltos del miedo aislándose y protegiendo sus sentidos oscureciendo los vidrios de sus automóviles llevando continuamente en los oídos los radiocasetes portátiles (ahora ipod) a todo volumen evitando la comunicación frente a frente anestesiando con drogas o alcohol sus emociones fijándose en la pequeña pantalla o en el transistor día y noche para evitar la visión de la realidad.

La individualización crea desesperación esa desesperación enajenante que no nos deja avanzar ya no tenemos poder sobre nuestras vidas lo hemos perdido hemos cedido el poder de nuestras vidas a los medios masivos de comunicación. La soledad de estos aparatos nos muestran que la sociedad ha cambiado ya no es una sociedad plural es una sociedad individualista que nos hace refugiarnos en lo que encontramos ya sea televisor radios portátiles o videojuegos lo impactante de esto es que hacer como liberarnos de este poder omnipresente y único. La globalización por supuesto no está evolucionando equitativamente y de ninguna manera es totalmente benigna en sus consecuencias. Muchas personas que viven fuera de Europa y Norteamérica la consideración y les desagrada una occidentalización o incluso americanización ya que Estados Unidos es ahora la única superpotencia con una posición económica cultural y militar dominante en el orden mundial. Muchas de las

⁵⁵ Ianni Octavio, Op cit, 1998. pp. 66

expresiones más visibles de la globalización son estadounidenses Coca Cola, Mc Donald la CNN.⁵⁶

Dos cambios básicos se están produciendo hoy bajo el impacto de la globalización. En los países occidentales no solo las instituciones públicas sino también la vida cotidiana se están desprendiendo de estas influencias y otra sociedad del mundo que mantiene un estilo de vida más tradicional y lo están perdiendo. Se deduce que esto está en el núcleo de la sociedad global cosmopolita emergente.⁵⁷ Como podemos ver la globalización es una de las armas con las que invaden nuestra cultura y nuestros mercados, transformando nuestra sociedad en una humanidad globalizada, que tiende a impregnar de valores, creencias, aptitudes, productos e ideas a los individuos que son los mismos que favorecen a este orden global por medio del consumismo, al que nos obligan los medios masivos de comunicación.

⁵⁶Giddens Anthony, Un mundo desbocado, 2000 ED, Taurus pp. 27

⁵⁷ Ibid., pp. 55

UNA INTROSPECCIÓN SOCIOLOGICA A LA HISTORIA DE LOS MEDIOS COMO PRECURSORES DEL VIDEOJUEGO

La revisión histórica de la televisión es ahora uno de los problemas que abordaremos, la televisión es uno de los medios masivos de comunicación más importantes nos atreveríamos a decir que es el medio que dio la génesis a los *mass-media* ya que es el más fuerte el más poderoso y por lo tanto el más peligroso. Los medios de comunicación se iniciaron con la escritura y el habla (5000 AC) y con la invención del alfabeto (2000 AC) este es el primer paso para concebir la comunicación.

¿Pero hay algo en el mundo que no sea comunicación? muchos pensadores niegan esto, las imágenes los sonidos todo en este mundo trata de comunicación, (en la sociedad de la información)⁵⁸ mas sin embargo nosotros abarcaremos solo la comunicación de los últimos tiempos como la televisión y el videojuego. La comunicación en términos de "Harold Laswell (1902 1978) es en términos de quien dice, que dice, y a quien se lo dice, porque canal y con qué consecuencias. El que (contenido) él quien (control) y él a quien (publico) tienen todos el mismo interés sin olvidar el contexto. Las respuestas de diferentes grupos de personas a lo que oyen y ven. Tienen cierta relación con

⁵⁸ La sociedad de la información la podemos definir como "la capacidad para obtener, compartir y procesar cualquier información por medios telemáticos (telecomunicación e informática), desde cualquier lugar y en la forma en que se prefiera", incluso, hay otra definición que hace referencia a que "Todos pueden crear, acceder, utilizar y compartir información y el conocimiento, en donde se desarrolle el potencial de los pueblos y se mejore la calidad de vida". En todo caso, aun quienes se muestran optimistas con respecto a la sociedad de la información admiten que la brecha digital es uno de los principales obstáculos en este modelo de desarrollo. A grandes rasgos, este fenómeno se refiere a todos aquellos sectores que permanecen, por muy diversas razones, al margen de los beneficios y ventajas asociados a las TIC. Para una mayor revisión de este concepto se puede revisar a Armand Mattelart "Historia de la Sociedad de la Información"(Barcelona, Ed. Paidós, 2002)

el canal.”⁵⁹ La comunicación puede ser, oral, gestual, por medio de imágenes señales y de muchas otras formas más sin embargo una de las más fuertes es la visual-oral la cual la podemos ver en el ejemplo más claro, la televisión. Desde el inicio de la creación de los medios de comunicación estos han tomado un lugar muy importante en la sociedad. Los medios de comunicación florecen como resultado de las profundas transformaciones tecnológicas materiales que enfrentan las sociedades modernas. Existe una gran relación entre evolución de la estructura económica de la sociedad y el desarrollo tecnológico que alcanzan los aparatos de difusión de masas, toda modificación en las fuerzas productivas repercute en la infraestructura de la comunicación propiciando nuevos avances.⁶⁰ En esto como en muchos medios de comunicación Estados Unidos en el siglo XX marcaba el paso en la evolución del consumo. “En muchos sitios a la televisión se le seguía concibiendo como sucesor de los aparatos de radio y los gramófonos no como heraldo de los ordenadores”.⁶¹ Podemos decir que estos son sus antepasados pero la verdadera razón de que se tornara tan peligroso un medio masivo de comunicación no solo es eso, sino la forma global de la transmisión de este medio y la amplitud del observador-consumidor. Si bien para una mirada retrospectiva el ferrocarril seguido de las bicicletas los automóviles y los aviones parece pertenecer a la historia del transporte y la telegrafía seguida de la telefonía la radio y la televisión a la historia de los medios de comunicación, toda separación entre ellos es artificial. El desarrollo del telégrafo se asociaba íntimamente al desarrollo del ferrocarril en las vías se necesitaban métodos de

⁵⁹ Burke Peter, Brigs Assa, *De Gutenberg a Internet*, ED. Taurus 2002 pp. 15

⁶⁰ Gutiérrez Angelina, *Op cit.*, 1988 Armella ediciones pp. 33

⁶¹ Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp 294

señalización inmediata aunque había líneas telegráficas que no estaban tendidas junto a las ferroviarias sino a los canales. Babbage señaló asociaciones más antiguas aun cuando sugirió que toda aguja de iglesia debía utilizarse como poste telegráfico.⁶²

La información no tiene fronteras naturales. Una vez constituido el espacio de la información global, las actividades mundiales de comunicación entre ciudadanos cruzaron todas las fronteras nacionales. A diferencia del espacio geográfico convencional, el espacio de la información global será el espacio conectado por las redes de la información.⁶³ La historia de la radio y la televisión en México se encuentra estrechamente vinculada en el desarrollo económico, político y social del país, como factores que contribuyen a implementar el ciclo del capital en la fase de realización del valor.⁶⁴ Es entonces que los actuales medios masivos de comunicación tienen su origen con la aparición de la escritura y el alfabeto que dan origen a una de las revoluciones más trascendentes y de la cual vamos a partir para hacer una

⁶² Charles Babbage (Teignmouth, 1792 - Londres, 1871) Matemático e ingeniero británico, inventor de las máquinas calculadoras programables. Charles Babbage se licenció en la Universidad de Cambridge en 1814. Poco después, en 1815, fundó con J. Herschel la Analytic Society con el propósito de la renovación de la enseñanza de las matemáticas en Inglaterra. En 1816 fue elegido miembro de la Royal Society y en 1828 ingresó en su universidad como profesor de Matemáticas. Aunque había destacado en el área de la teoría de funciones y análisis algebraico, Charles Babbage se volcó en el intento por conseguir una máquina capaz de realizar con precisión tablas matemáticas. En 1833 completó su "máquina diferencial", capaz de calcular los logaritmos e imprimirlos de 1 a 108.000 con notable precisión, y formuló los fundamentos teóricos de cualquier autómata de cálculo. Por entonces Babbage ya conocía los sistemas decimales de conteo, y estaba familiarizado con la descomposición de complejas operaciones matemáticas en secuencias sencillas. Después de esto, Babbage se volcó en el proyecto de realizar una "máquina analítica" que fuese capaz de realizar cualquier secuencia de instrucciones aritméticas. Para esta realización contó con fondos del gobierno inglés y con la colaboración de la que está considerada como la primera programadora de la historia, Ada Lovelace, hija del poeta Lord Byron. Aunque no consiguió su propósito, Charles Babbage sentó los principios básicos de las computadoras modernas, como el concepto de programa o instrucciones básicas, que se introducen en la máquina de manera independiente de los datos, el uso de la memoria para retener resultados y la unidad aritmética.

⁶³ *Ibíd.* pp. 295

⁶⁴ Gutiérrez Angelina, *Op cit.*, 1988 Armella ediciones pp. 33

introspección sociológica de la aparición de la televisión como precursora del videojuego: la revolución de la imprenta la cual tiene grandes aportes tecnológicos, un cambio radical en la economía así como una de las primeras globalizaciones del conocimiento. Uno de los cambios más radicales de la información se da con la aparición de la imprenta ya en el año 868 se conocía la impresión, sin datos aun muy acertados, mas sin embargo en China se encuentra un libro impreso ese año siendo este el más antiguo que se conoce.

Conocido como el inventor de la imprenta moderna Gutenberg ya en el año de 1450 imprime la Biblia uno de los paso más importantes de este medio para la expansión y la globalización en los siglos XVI al XVIII “en los comienzos de la Europa moderna los viejos medios de comunicación oral y manuscrita coexistieron e interactuaron con el nuevo medio de la imprenta, de la misma manera que hoy la imprenta medio ya arcaico, coexiste con la televisión e Internet”.⁶⁵ Con la aparición de la imprenta ponemos a caminar la comunicación de una forma globalizada empezando por los periódicos la existencia de este permea a los lectores de noticias cuentos y de información de la cual siglos antes no tenían o tardaba mucho en llegar esto no quiere decir que toda la información impresa era cierta, como en nuestros tiempos la información muchas veces era inventada o falsa ya que la controlaban las elites en el poder, la imprenta abrió un gran paradigma de la información para la llegada de lo sucesivo. “Los periódicos contribuyeron al surgimiento de la opinión pública, expresión cuya primera aparición se produjo alrededor de 1750 en francés, en 1781 en ingles y en 1793 en alemán. En la última generación se ha redefinido

⁶⁵ Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp. 83

este desarrollo como el surgimiento de la esfera pública”.⁶⁶ Para Habermas, después de su desarrollo en el siglo XVIII, el espacio público donde es posible la opinión pública y que es “controlado por la razón” entra en declive, puesto que la publicidad crítica dejará poco a poco el lugar a una publicidad “de demostración y manipulación”, al servicio de intereses privados de esta manera una de las críticas que más se le han hecho a Habermas es que la opinión pública no emerge solamente de la burguesía o de las elites sociales cultivadas, sino también de la gran masa de la población.⁶⁷ La aparición del periódico y de la opinión pública son otros dos grandes avances para la comunicación y la existencia de los mass-media pero como ya mencionamos la aparición de medios masivos de comunicación no se puede desvincular con el avance de los medios de transporte es por eso que ahora para entrar al terreno de la historia de la televisión abordaremos un poco la historia de los medios de transporte más importantes que abrieron la brecha cultural y social para la entrada de la era moderna de la información de esta manera hablaremos de la aparición de las maquinas de vapor. “La energía de vapor tiene una larga historia, pues se remontaba al mundo antiguo y ya hacía décadas que la

⁶⁶ *Ibíd.* pp. 87

⁶⁷ Para revisar la idea de opinión pública desde la perspectiva de Habermas revisar Jürgen Habermas (1962). *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública.* México y Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1986 por su parte En la antigüedad la opinión pública se remitía simplemente al diálogo que establecían los notables, es decir, sólo aquellos que no dependían económicamente de nadie, opinar y dialogar sobre las cuestiones de la polis, ya que sólo eran aptos para trabajos manuales. Consecuentemente imperaba la marginalidad en el espacio público y no existía el diálogo sobre asuntos públicos. Posteriormente, esa situación empezó a cambiar. Se conceptualizaba entonces como la opinión "del pueblo". Durante el siglo XVIII español, el concepto de opinión pública equivalía a “opinión de la multitud”, normalmente expresada a través de una reunión masiva. A finales de este siglo, sin embargo, empieza a adquirir connotaciones cualitativas y adquiere las notas propias que le otorgaría el liberalismo, como instrumento de guía y control del gobernante.

utilizaban en minas antes de emplearla para mover maquinas.”⁶⁸ De esta forma son multitud las mejoras que en Inglaterra y especialmente en el contexto de una incipiente Revolución Industrial en los siglos XVII y XVIII condujeron sin solución de continuidad desde los rudimentarios primeros aparatos sin aplicación práctica a la invención del motor universal que llegó a implantarse en todas las industrias y a utilizarse en el transporte, desplazando los tradicionales motores como el animal de tiro, el molino o la propia fuerza del hombre. El motor de vapor abrió una brecha en la invención de medios de transporte ya que por este gran invento le siguieron una serie de aparatos ingeniosos dándose de este modo la aparición del ferrocarril. El primer transporte de viajeros sobre "carriles de hierro" se realizó en Inglaterra en 1801, con vagones tirados por caballos, entre las localidades de Wandsworth y Croydon. Este hecho supuso un hito en la historia del transporte terrestre Richard Trevithick es considerado el inventor y padre del ferrocarril, por su primera locomotora. “Si en 1878 se describían los ferrocarriles en Gran Bretaña como el punto más avanzado al que ha llegado la civilización europea,”⁶⁹ este es un ejemplo de cómo la llegada a diferentes puntos intercontinentales así como la comunicación empieza a ser más fácil ya que la llegada de los periódicos noticias y platicas empiezan a ser más comunes por todos lados hablando de los mismos temas en diferentes partes del país empezando así la gestación de una globalización de las ideas. Después de este invento se da la aparición de los barcos de vapor otro invento grandioso para la comunicación y el transporte con este invento la comunicación y los viajes se dan en mayor proporción es

⁶⁸ *Ibíd.* Pp. 125

⁶⁹ *Ibíd.* pp. 148

así como se completa de algún modo la primera globalización de los transportes. La eficacia con que se expanden los medio masivos de comunicación se debe a que el modo de información, comercialización internacionalización de la cultura se encuentra precisamente en una fase masiva, al tiempo que su propiedad se concentra en grupos monopolista nacionales, estatales y privados que, en una cada vez más compleja creciente dependencia estructural, se entrelazan y subordina a los grandes grupos trasnacionales, industriales, comerciales y de servicios, especialmente estadounidenses.⁷⁰ Con la aparición del barco y el ferrocarril se da la expansión del correo, no solo personas y mercancías llevaban estos a través de zonas horarias si no también cartas. “La aceleración del correo precedió en la Gran Bretaña, con la introducción en 1840, del primer sello postal del mundo, atractivo objeto de arte con la efigie de la joven reina Victoria que con notable prontitud se convirtió en un coleccionable”.⁷¹ Ya en estos tiempos una de la mayores preocupaciones del correo era la intimidad ya que cualquiera podía leer las cartas y descubrir información privada, por otro lado mucha gente calificaba la oficina de correos como un poderoso motor para la civilización, de esta forma se tuvo que aumentar la velocidad con que viajaba el correo para beneficiar el mundo de los negocios.

Para finales del siglo XIX y debido al progreso de la electricidad llega la telegrafía. “El desarrollo del telégrafo se asociaba íntimamente al desarrollo del ferrocarril en las vías se necesitaban métodos de señalización inmediata”⁷²

⁷⁰ Gutiérrez Angelina, *Op cit.*, 1988 Armella ediciones pp. 9

⁷¹ Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp. 151

⁷² *Ibid.* pp. 155

Lo mismo que el correo el ferrocarril y las rutas oceánicas el telégrafo llegó a cambiar la visión de hacer negocios en los mercados internacionales. El telégrafo no tiene un solo inventor muchos de sus principales procesos fueron acumulativos. Un paso más para la historia de las comunicaciones se da con la llegada del teléfono inventado por Alexander Graham Bell (1847-1922) un elemento puramente acústico el teléfono habría de convertirse en una de las necesidades primarias para la comunicación en nuestro tiempo ya sea en la oficina en el hogar o en la calle con los teléfonos portátiles. “Durante sus primeros años muchas personas asociaron el teléfono tanto con el entretenimiento para un público disperso como con la comunicación punto a punto, uno a uno, entre individuos.”⁷³

Así llegamos a la historia de la radio que tiene que ver más con la historia de la telegrafía que con la del teléfono. “Es larga la historia de la ciencia que subyace a la radio pues se remonta incluso más allá de la obra del científico alemán Heinrich Hertz (1857-1894) [...] El poder de la radio se hizo evidente cuando forjó enlaces nacionales e internacionales ya que se describía el público más vasto del mundo”⁷⁴ Hertz dio un paso de gigante al afirmar que las ondas se propagaban a velocidad electromagnética similar a la velocidad de la luz, y sentaba así las bases para el envío de las primeras señales. Como homenaje a Hertz por este descubrimiento, las ondas electromagnéticas pasaron a denominarse hertzianas. Estos científicos pusieron la base técnica para que la radio saliera adelante, ya que la propagación de las ondas electromagnéticas fue esencial para desarrollar lo que posteriormente se ha convertido en uno de

⁷³ Ibid. pp. 168

⁷⁴ Ibid. pp. 176, 177.

los grandes medios de comunicación de masas. “En este contexto, la radio, culminación de la historia de las comunicaciones del siglo XIX, fue concebida simplemente como sustituto de la telegrafía, así como los automóviles, punto culminante de la historia decimonónica del transporte, fueron concebidos como carruajes sin caballos: solo los desearían las personas que tuvieran un carruaje”.⁷⁵ De esta manera no solo la comunicación llegó a expandirse sino la opinión pública antes mencionada, se crea la gran expansión de conocimientos y desconocimiento de grandes procesos. Después de esta fecha el auge que tuvo la radio tanto en el número de emisoras como en el número de aparatos que entraron a las casas de todo el mundo fue impresionante.

Es así que entramos a los orígenes de la televisión, el cine, la cámara del siglo XIX se desarrolló primero en Francia y en Gran Bretaña, ya en 1839 las primeras imágenes fotográficas tomadas de la vida se llamaron daguerrotipos por Louis Daguerre la aparición de nuevas cámaras fotográficas abrieron un amplio espectro para la comercialización y la apertura del negocio de las cámaras y fotos en 1876 aparece la cámara Kodak en cinco años se vendieron más de 90,000 Kodak baratas. La introducción de la imagen en movimiento fue el mayor cambio tecnológico el primero que utilizó con éxito una secuencia de movimiento fue Edward Muybridge su serie crono fotográfica de caballo en movimiento fue el primero en su tipo. Después de este gran paso Lois Lumiere presentó su cinematógrafo.

Los primeros intentos de transmitir imágenes a distancia se realizan mediante la electricidad y sistemas mecánicos. La electricidad hacía de medio de unión entre los puntos y servía para realizar la captación y recepción de la

⁷⁵ Ibid pp. 175

imagen, los medios mecánicos efectuaban las tareas de movimientos para realizar los barridos y descomposición secuencial de la imagen a transmitir. Para 1884 aparecieron los primeros sistemas de transmisión de dibujos, mapas escritos y fotografías llamados telefotos. En estos primeros aparatos se utilizaba la diferencia de resistencia para realizar la captación

La entrada de los medios masivos de comunicación siempre ha sido una cuestión criticable por los estragos globales que causan estos en los espectadores estas críticas son tan viejas como los propios medios masivos de comunicación. Algunas críticas del *Dialy Mirror* de 1950 “si deja usted pasar un aparato de televisión por la puerta de su casa. La vida nunca volverá a ser la misma.”⁷⁶ Es famoso el juicio norteamericano Ernie Kovacs según la cual la televisión es un medio de comunicación porque no es raro ni está bien hecho. Newton Minow presidente de la FCC un presidente excepcional al hablar de la cadena de televisión como un vasto desierto. En Londres dijo que la televisión británica era la peor del mundo. Pero también observaba como LLOYD Wright que para la mayoría de la gente el acto de mirar la caja [el aparato de televisión] se ha convertido hoy más en un hábito que en un acto conscientemente elegido. Para Shulman la televisión era el ojo hambriento. Para otros era el ojo malo “*mal ochio* no solo destructivo de los individuos que miran sino también de todo el tejido social”...para muchos críticos la televisión era un enajenante reduccionista que trivializaba las noticias de la misma manera que los otros elementos constitutivos de la programación; pero otros críticos opinaban que la televisión era una fuerza negativa que no solo

⁷⁶ Ibid. pp 274

distorsionaba las noticias; sino también los problemas que a ella subyacían.⁷⁷ Ya en 1919 un periódico hoy inexistente que llevaba el significativo nombre de *Education*, se quejaba de la tendencia de los niños a imitar las atrevidas hazañas que veían en las pantallas imitación que no se limitaba a niños y niñas sino que se extendía incluso a los adolescentes y adultos.⁷⁸ Educar, no entretener, fue la prioridad de algunos de los primeros defensores de la televisión de las acusaciones de inevitable influencia corruptora de la sociedad y la cultura y de ocupar más tiempo de los espectadores que el que estos dedicaban a cualquier otra actividad. Doscientos cincuenta millones de horas diarias dedicaban los norteamericanos a mirar televisión a mediados de los sesenta cuando Harry J, Skornia escribió un libro bien recibido, que obtuvo el elogio de McLuhan que llevaba por título *Tv.and Society*.⁷⁹

En México la historia de los medios modernos inicia con la historia del telégrafo es Juan de la Granja, un personaje de origen español, que jugó un carácter protagónico a mediados del siglo XIX, fue como dice su epitafio en 1853: "El primero que estableció en la República el telégrafo electromagnético".⁸⁰ Los primeros aparatos telegráficos, junto con la primera máquina para producir luz eléctrica, los adquirió en 1850 el acaudalado Pedro Terreros, quien tuvo la satisfacción de ser el primer mexicano en iluminarse con la apreciada luz. La primera demostración pública del telégrafo eléctrico, la realizó Juan De la Granja en México, el 13 de noviembre de 1850, entre el Palacio Nacional y el Colegio de Minería, localizado frente a lo que a partir de los años 80, es el actual MUNAL impulsado por Margarita López Portillo,

⁷⁷ Ibid pp. 274

⁷⁸ Ibid pp. 275

⁷⁹ Ibid. 284

⁸⁰ http://www.telecomm.net.mx/corporativo/historia_juan.htm

compartiendo la plaza, con el Museo del Telégrafo, antes Palacio de Comunicaciones y Obras Públicas. La primera línea telegráfica se inauguró solemnemente el 5 de noviembre de 1851, por el Presidente de la República, General Mariano Arista, acompañado por Juan de la Granja, como Gerente General de Telégrafos. Se puso en operación la línea telegráfica entre la Capital y el pueblecito de Nopalucan, hoy Nopalucan de la Granja, por lo que cumplía con el establecimiento de las 40 leguas, que exigía la concesión, como mínimo en 2 años, sobre la ruta México-Veracruz. La Ciudad de México y el Puerto de Veracruz, quedan comunicados telegráficamente el 5 de mayo de 1852, pasando por Nopalucan, San Andrés Chalchicomula (Cd. Serdán), Puebla, Orizaba y Córdoba, con una extensión de línea de 408 kilómetros a campo traviesa. Pero esto no solo fue en México ya tiempo antes muchos países de Europa contaban con una línea de telégrafo mucho más amplia “apenas algo más que una curiosidad filosófica para el mundo ordinario se convertiría en un imperio de intercomunicación general”.⁸¹. Pero como todos los inventos tecnológicos ya sean de comunicación o de transporte tienen un fondo social, en México los medios masivos de comunicación se desarrollaron como respuesta económico-cultural a las necesidades de producción ampliada del capital como forma ideológica han estado estrechamente ligados al desarrollo del capitalismo operando como instituciones súper estructurales e intermediarias por las que fluye la continua y acelerada difusión ideológica y comercial. Así se han convertido en una potencia, sistema cultural que da a

⁸¹Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp.156

conocer colectivamente la existencia de determinados valores o productos que influyen sobre patrones de consumo, cultura y formas de vida.⁸²

La palabra "televisión" es un híbrido de la voz griega "Tele" (distancia) y la latina "Visio" (visión). El término televisión se refiere a todos los aspectos de transmisión y programación.

Como sabemos la televisión no es un invento de un solo hombre podríamos llamarla una carrera tecnológica a la cual muchos investigadores de todas partes del mundo se unieron en ese trabajo, no vamos a detallar cuáles fueron los inventos más valiosos para la llegada de la televisión solo nombraremos algunos que nos parecen los más destacados.

Ya en el año de 1884 Paul Nipkow fabrica su telescopio electrónico o disco de Nipkow. Este disco hacía que la luz del sujeto pasara a través del disco con veinticuatro perforaciones y que la imagen se impregnara en una célula de selenio iluminada por una fuente de luz polarizada. Si ambos discos giraban a la misma velocidad se podía construir la imagen de un objeto y esta podía ser vista a través de un lente especial.⁸³

Es a partir de este momento en que se dan una serie de inventos cada vez más complejos para la realización del invento televisivo. Así durante la década de los treinta en algunas partes de Europa (Alemania y Francia) y en Estados Unidos se dan las primeras transmisiones televisivas, fue en 1939 que en estados unidos durante la feria mundial de Nueva York cuando la RCA decidió

⁸²Gutiérrez Angelina, *Op cit.*, 1988 Armella ediciones pp.8

⁸³ Warkentin Gabriela, *Caminos de la tecnología televisiva*, En Apuntes para una historia de la Televisión Mexicana, Revista Mexicana de Comunicación, ED. Espacio Televisa de Vinculación Universitaria, México 1998, pp. 372

presentar al mundo la televisión, una de las primeras transmisiones fue un discurso del presidente Roosevelt.⁸⁴

En México fue Guillermo González Camarena alumno destacado de Javier Stavol (el primero en promover el uso de televisores en nuestro país) había ya comenzado a producir algunos programas experimentales de televisión. González Camarena presentó el 19 de agosto de 1940 su sistema tricomatico de televisión a lo cual se adelantaba por mucho a la carrera tecnológica dominada por las grandes empresas de la radio y la teledifusión.⁸⁵

Los primeros pasos de la televisión en México, en su etapa experimental, se remontan al año 1934. Un joven de 17 años, estudiante del Instituto Politécnico Nacional, realiza experimentos con un sistema de televisión de circuito cerrado, en un pequeño laboratorio montado en las instalaciones de la estación de radio XEFO. Durante varios años, el ingeniero Guillermo González Camarena trabaja con el equipo que él mismo ha construido, hasta que, en 1939, cuando la televisión en blanco y negro ya funciona en algunos países, González Camarena impacta al mundo al inventar la televisión en color, gracias a su Sistema Tricomatico Secuencial de Campos. El ingeniero Guillermo González Camarena obtiene la patente de su invento tanto en México como en Estados Unidos el 19 de agosto de 1940. Este sistema de televisión en color se empieza a utilizar con fines científicos. En 1951, transmite desde la Escuela Nacional de Medicina, lecciones de anatomía. En la actualidad, el mejor ejemplo de la utilización práctica de la creación del ingeniero mexicano, está en las naves espaciales estadounidenses de la Agencia Nacional para el Estudio

⁸⁴ *Ibíd.*, pp. 376

⁸⁵ *Ibíd.*, pp. 378

del Espacio Exterior (NASA), las cuales están equipadas con el sistema tricomatico. La primera transmisión en blanco y negro en México, se lleva a cabo el 19 de agosto de 1946, desde el cuarto de baño de la casa número 74 de las calles de Havre en la capital del país, lugar de residencia del ingeniero Guillermo González Camarena.

Así en 1946 solo alrededor de ocho mil hogares estadounidenses tenían una televisión para 1949 escasos tres años más tarde ya se podía contar con casi un millón de tele hogares y para 1951 esa cifra había rebasado los diez millones de televisores.⁸⁶

Por su parte en México el 7 de septiembre de 1946 a las 19:30 González Camarena inaugura la estación experimenta XHGC instalada y operada por el mismo.⁸⁷

Esta emisora transmite los sábados, durante dos años, un programa artístico y de entrevistas. En septiembre de 1948, inician transmisiones diarias desde el Palacio de Minería de la "Primera Exposición Objetiva Presidencial". Miles de personas son testigos gracias a los aparatos receptores instalados en varios centros comerciales. Por todos estos hechos, se le conoce al ingeniero González Camarena como el "Padre de la televisión mexicana".

En septiembre de 1947 González Camarena instala algunos circuitos cerrados de televisión en las tiendas más importantes de la ciudad de México y en los cines de la cadena de oro propiedad de Emilio Azcárraga Vidaurieta.

⁸⁶ *Ibíd.*, pp. 379

⁸⁷ Mejía Barquera Fernando, De canal 4 a televisa, en *Apuntes para una historia de la televisión mexicana*, Op, cit. pp. 23

En agosto de 1948 la secretaria de economía expide el permiso oficial para que laboratorios GONCAM (González Camarena) operen oficialmente el apoyo económico era en mayor parte de Emilio Azcárraga Vidaurrieta.⁸⁸

En 1949 durante la novena asamblea de cirujanos se realiza por primera vez en México una transmisión de televisión a color se trata de una intervención quirúrgica através de un circuito cerrado.

En 11 de febrero de 1950 se publica en el Diario Oficial de la Federación (DOF) el decreto que fija las normas que deberán observar para su instalación y funcionamiento, las estaciones radiofónicas de televisión primera disposición legal especifica en esta materia. Las normas técnicas que el documento contiene se basan en las recomendaciones acerca de adoptar en sistema técnico estadounidense formuladas por el ingeniero González Camarena en el informe entregado por la comisión del INBA al presidente Miguel Alemán en 1948.

Oficialmente la televisión México surge el 31 de agosto de 1950 desde el principio su destino estuvo ligado a la información [...] el primero de septiembre de este año el primer programa transmitido fue el informe presidencial de Miguel Alemán, desde la cámara de diputados esto por el canal cuatro primer canal comercial es decir no experimental en México propiedad de la familia O Farril.

Después del auge de la televisión en blanco y Negro se crea en México Telesistemas mexicanos (TSM) con canal 2, 4 y 5 en marzo de 1955 a frente estaba Emilio Azcárraga Vidaurrieta.⁸⁹

⁸⁸ Ibid, pp. 23

⁸⁹ Ibid, pp. 26

Ya en 1956 la cantidad de receptores de televisión había llegado a 100 mil y en 1957 a 300 mil es decir había aumentado más del 100%.

En 1959 TSM cubría ya 20 estados de la republica con sus señales en 1960 cubría todos los estados de la republica aunque por supuesto no todas las poblaciones.

Durante casi una década todas las transmisiones efectuadas por TSM su señal se distribuía por toda la republica tuvieron como punto central de enlace al Distrito Federal desde la capital del país se generaban la mayor parte de las imágenes que se difundían hacia otros puntos del territorio nacional, fue hasta 1966 que se empezaron a efectuar las primeras transmisiones autónomas.⁹⁰

Después del posicionamiento de la televisión y de las televisoras otro gran invento que se destaco fue el videotape.

En abril de 1956 AMPEX presento el trabajo de los investigadores Anderson, Maxey y Henderson en la convención de la asociación de tele y radio difusores que se celebro en Chicago, la maquina que se dio conocer en ese momento era, una grabadora con cuatro cabezas que empleaba una cinta magnética de dos pulgadas y que corría a quince pulgadas por segundo además de grabar imagen este dispositivo ofrecía la posibilidad de incluir audio sincronizado.⁹¹

En 1959 Nirokazu Sawuasaki de la empresa japonés Toshiba presento otro sistema de grabación de video que también utilizaba un conjunto de cabezas rotativas pero que utilizaba una sola cabeza esto reflejaba grandes aportes. Se podía detener la cinta pasarle cuadro por cuadro o a velocidades diferentes.

⁹⁰ Ibid, pp. 35

⁹¹ Warkentin Gabriela, op cit. pp. 387

En 1956 TSM inicio negociaciones con AMPEX para adquirir equipo de grabación en cinta de video. El 1958 adquiría la primera máquina de videotape y el tres de abril de 1959 se difundió el primer programa grabado en videotape en México, un capitulo de puerta al suspenso producido por Robert Kenny y que se transmitía por canal 2.⁹²

Por su parte para la televisión a color en 1962 González Camarena patento en México y Estados Unidos su televisión cromática con apoyo económico de TSM. De esta forma el 8 de febrero de 1963 a las 18:00 horas se llevo a cabo a través del canal 5 la primera transmisión a color utilizando una frecuencia abierta. González Camarena indico que si la Secretaria de Comunicaciones y Transporte aceptaba el sistema bicolor simplificado (del cual era inventor) como norma técnica para la televisión cromática en México la producción en serie de aparatos receptores podría comenzar en dos años.⁹³

Sin embargo no pudo realizar su sueño de que el sistema de televisión a colores inventado por él se adoptara en México el destacado Mexicano falleció el 18 de abril de 1965 cuando viajaba al distrito federal proveniente de Veracruz.

En Estados Unidos y en Europa fue hasta le década de los setentas que se tiene un sistema de televisión a color ya funcionando. Por su parte TSM el 10 de octubre de 1966 através de Emilio Azcárraga Milmo anuncia que empleara el sistema técnico estadounidense para la televisión a color en México.

De esta manera los medios masivos de comunicación y los medios de transporte han invadido y globalizado nuestras vidas recordemos que estos dos

⁹² Ibid, pp. 388

⁹³ Mejía Barquera Fernando, Op cit, pp. 43

inventos están vinculados de forma tal que no debemos de imaginar lo uno sin lo otro es por esto que los videojuegos no solo aparecen como un mero descubrimiento científico sino como una aparición a una etapa cultural determinada por el miedo, el individualismo y el narcisismo que se venía gestando en los mediados del siglo XX.

En el auge de la televisión comercial Televisa anteriormente llamado Telesistemas mexicanos nace como una de las más grandes televisoras de América Latina es claro aun que no debemos de olvidar otra gran forma de hacer televisión la llamada televisión cultural que nace con la creación de canal 11 concesionado al Instituto Politécnico Nacional.⁹⁴

Durante esta época se da el auge de la televisión en México como mencionamos el sistema más conveniente en este tiempo y que se decide adoptar es el sistema estadounidense es decir un sistema comercial-privado a diferencia del sistema británico monopólico estatal esto sin duda alguna marcaría la diferencia y la forma en que se ve televisión no solo en México sino en toda América latina, el sistema comercial –privado sin duda alguna aceleraría la expansión televisiva con la poca participación económica del Estado pero influiría en lo que ve la gente sin duda alguna la televisión cambiaría de ser una fuente que quizá podría utilizarse para fines educativos será utilizada para fines comerciales y de entretenimiento. Sin embargo la existencia de la televisión cultural entra a México de la siguiente forma.⁹⁵

⁹⁴ Es importante en este punto mencionar que no solo Televisa llena el espectro televisivo comercial en nuestro país también existe televisión azteca al frente de esta se encuentra Salinas Pliego para conocer más detalles de esta televisora revisar Del 13 a tv azteca en Apuntes para una historia de la televisión mexicana, Op, cit.

⁹⁵ Definir el espectro de la televisión cultural en México no es sencillo. Por una parte este no ha sido una de las formas privilegiadas de la producción audiovisual en nuestro país, por la otra el concepto de cultura se abre en sí mismo a muchas interpretaciones, por último, e

No es este el espacio ni la ocasión para intentar una definición genérica de la televisión cultural. Digamos, en estricto sentido, que esta se refiere no a un atributo intrínseco del medio, sino a una forma de visualizarlo, de uno de los posibles usos que se le puede dar a esta tecnología que, en sí misma, tiene la función de transmitir una serie de contenidos, mensajes, imágenes y símbolos los cuales pueden determinarse y formularse al margen del medio como tal.⁹⁶

El primer canal netamente cultural en México es el canal 11 este canal sale al aire el 2 de Marzo de 1969 es decir 9 años después que los primero canales de televisión abierta en México lanzaron su señal por vez primera su cobertura inicial se limito a una cuantas cuadras cercanas a sus actuales instalaciones. No obstante y con justicia el lema del nuevo canal fue “Primera estación cultural de América Latina.” Lo que también revela la tendencia dominante hacia una televisión comercial y de entretenimiento propia de nuestro continente a diferencia del modelo predominante educativo-cultural de Europa.⁹⁷

El canal 22 es el otro canal específicamente cultural en el área metropolitana de la ciudad de México, de muy reciente creación y visible a través de la frecuencia ultra alta (a diferencia de las señales que cubren el espectro de los canales 2 al 13 en alta frecuencia, es decir, en el sistema convencional de recepción). Aun cuando fue concebido como una sociedad anónima de capital

independientemente de sus contenidos formatos, el medio televisual resulta, como todas las otras tecnologías, un fenómeno consustancial de la cultura contemporánea, es decir, forma parte de nuestra vida cotidiana como un referente básico de información entretenimiento y relación social.

⁹⁶ Felipe López Veneroni, Aproximaciones a la televisión cultural, Apuntes para una historia de la Televisión Mexicana. Op cit, pp. 286.

⁹⁷ *Ibíd.*, pp. 288

variable, televisión metropolitana canal 22 depende directamente del consejo nacional para la cultura y las artes (CONACULTA).

Si bien la señal por la que esta corporación transmite ligada a los diversos intentos del gobierno federal por crear un canal de televisión alterno, el organismo como lo conocemos fue estructurado en 1991 e inicio transmisiones el 23 de junio de 1993. El lema del canal, "La cultura también se ve," ha logrado arraigar en la percepción del público. Al igual que el canal 11, el 22 ha comenzado sus transmisiones partir de las 14 horas, utilizando la frecuencia de la SEP, através de la actual unidad de televisión educativa, y del sistema EDUSAT, por la mañana.⁹⁸

La historia de la televisión en México ha estado ligada a los avances tecnológicos mundiales y surge como una respuesta a los cambios sociales y culturales de nuestra sociedad es demasiado importante tener en claro la historia de este medio y del que nos ocupa en esta investigación para poder tener una visión amplia acerca de la influencia que permeará en la sociedad.

Por otra parte y ya hablando de la historia de la creación de los videojuegos en 1971, Nolan Bushell diseñó el primer "ping-pong electrónico"; el éxito fue impresionante: había nacido la era de los videojuegos. Un año después los japoneses se situaron en vanguardia con su "Space Invaders", el popular "matamarcianos"; el Imperio del Sol Naciente ya no abandonaría jamás el liderazgo de esta industria.

Hoy los video-juegos constituyen, sin duda, el objeto preferido por los niños; la nueva generación al alcanzar la madurez habrá pasado miles de horas ante estas maquinitas incomprensibles para los adultos; quizás sea

⁹⁸ *Ibíd.* Pp.295

pronto para conocer el impacto del videojuego en la sociedad, sin embargo, algunas de sus características producen escalofríos y resultan nada tranquilizadores.

HISTORIA SOCIAL DEL VIDEOJUEGO

Como ya hemos visto la televisión es uno de los medios masivos de comunicación que anteceden al videojuego. Los videojuegos surgen de manera espectacular en la década de los ochentas debido a las complicaciones sociales que existieron en esta época. A finales de los años setentas y principios de los ochentas se da una de las mayores crisis económicas el factor más visible de la crisis, dentro de las condiciones domésticas de las naciones, fue la deuda externa. Entre 1978 y 1981, la región cosechó los beneficios de una mejora en los términos de intercambio del mercado internacional para sus exportaciones y de una generosa dotación de créditos internacionales especialmente por parte del sector privado. Estas condiciones posibilitaron que la región implementara políticas económicas expansivas, las cuales a su vez hicieron que 11 países latinoamericanos mantuvieran tasas de crecimiento económico por arriba de 4 por ciento. En la mayoría de los casos, empero, estos logros se vieron acompañados de un excesivo déficit en las balanzas de pagos. Como resultado de ello, 15 países llegaron a tener un déficit en las cuentas corrientes que sobrepasaban el 4 por ciento de su PIB y, en 10 de esos casos, el déficit llegó a estar sobre el 5 por ciento del PIB. Para 1982 casi todos los países latinoamericanos habían sido afectados por la más profunda y prolongada recesión económica de los últimos 50 años la crisis de 1982 fue resultado del esquema de industrialización sustitutiva que condujo a acelerar la inflación y a agravar los déficit fiscales y de balanza de pagos, a desestimular a los sectores competitivos-exportadores, a alentar la formación de monopolios internos, a perjudicar el avance tecnológico y productivo y a lesionar el

bienestar y la soberanía de los agentes económicos. Por tanto, el gobierno de Miguel de la Madrid se propuso iniciar el desmantelamiento del modelo ISI (Industrialización por Sustitución de Importaciones) porque había promovido una asignación ineficiente de los recursos y había introducido rigidez innecesaria en la oferta de bienes y servicios. Empero, de 1983 a la fecha la economía ha crecido apenas al 2.35%. La crisis de la deuda de 1982 fue resultado del acelerado echeverrista y lopezportillista, de la caída de los precios mundiales del petróleo y del incremento de las tasas de interés internacionales (ya que durante el sexenio lópezportillista fue adquiriendo cada vez mayor importancia la deuda externa de corto plazo: para 1981, la deuda externa de corto plazo representó el 26.8% del total de la deuda). De esta forma la crisis de la década de los ochentas es una de las causas sociales por las que el televisor y los videojuegos hayan entrado de manera total a nuestras vidas ya que ante los problemas económicos ambos padres de familia tuvieron que salir a trabajar dándose uno de los fenómenos más representativos de nuestra época el televisor y el videojuego como niñera y educadora de los jóvenes aumentando esto en las familias mono parentales que están claramente relacionadas con los problemas económicos y las figuras representativas de los medios masivos de comunicación.

El videojuego es más que un medio de comunicación simple como lo resultaría el radio y la televisión en el que uno solamente es receptor, en este medio y también uno interpone al juego una entrada ya sean órdenes o gestiones que nuestro objeto inanimado tiende a realizar. ¿Pero donde comenzó este juego? ¿Quién lo inicio? ¿Y cómo ha ido creciendo desde el tiempo de su creación? Estas son preguntas que trataremos de contestar en

estos apartados. Los videojuegos pueden comprenderse mejor desde una perspectiva crítica es decir desde la perspectiva de que los medios de comunicación alteran la visibilidad y sociabilidad del individuo. Esto en el siguiente capítulo lo veremos más a fondo mas sin embargo no lo debemos de dejar de tomar en cuenta ya que es parte fundamental del tema.

La globalización como ya hemos mencionado es uno de los problemas por resolver ya que es por medio de esta donde se hacen uniformes la cultura las ideologías los sueños y los problemas sociales ya que no solo provienen de un solo país sino que se han convertido de un orden mundial. Por ejemplo uno de los nuevos juegos *HALO* son jugados aquí en México y en cualquier parte del mundo creando con esto una uniformidad cultural que no siempre es en beneficio de los individuos consumidores de estos medios sino que son de orden imperialista y nos conducen a un nuevo colonialismo cultural. La entrada de los videojuegos se debe al proceso tecnológico y mundial de orden globalizador en todo el mundo y como ya mencionamos al desacelere económico la salida de ambos padres al mundo laboral el desencanto de los programas televisivos así como de algunos medios de comunicación como el radio y la prensa.

En su origen los videojuegos estaban íntimamente ligados con el desarrollo de la informática cuya labor se concentro en el estudio e innovación de estrategias militares en Estado Unidos. Muchas de las técnicas de combate empleadas en guerra terrestre se asemejan demasiado a los movimientos de las piezas sobre un tablero de ajedrez así que los primeros programas para la computadora con fines lúdicos bélicos se diseñaron basándose en el ya

mencionado juego de mesa.⁹⁹ Como la mayoría de los inventos los videojuegos se han utilizado para fines bélicos y como este medio han surgido muchos simplemente recordemos el nailon con este invento, se revolucionó en 1938 el mercado de las medias, pero pronto se hicieron muy difíciles de conseguir, porque al año siguiente los Estados Unidos entraron en la Segunda Guerra Mundial y el nailon fue necesario para hacer material de guerra, como cuerdas y paracaídas.

Nichola Bushnell uno de los responsables del desarrollo del videojuego que en 1974 empezó a vender un juguete llamado Pong, impulsado por un microprocesador que se podía fijar a un aparato de televisión, hacia 1980 su compañía Atari vendió al por menor videojuegos y simples ordenadores de hogar por valor de 100 millones de dólares. Los adultos lo mismo que los niños se convirtieron en hábiles jugadores pero había razones de mercadotecnia para concentrarse en los niños y adultos jóvenes¹⁰⁰ ya que ante el desinterés de los padres y la poca atención que se le puede dar al adolescente se le deja como únicos educadores y ejemplo a seguir ya sea para que no salgan de sus casa por miedo al exterior, (robos, secuestros, etc.) que puedan darse fuera de la casa sin pensar que la cultura individualista que ha llenado la inteligencia de los adolescentes de una misma violencia representativa a si como de un nihilismo absurdo.

Con este invento se inicia la carrera de los videojuegos como en toda la etapa de la globalización es una competencia que inicia en el país más desarrollado y en estos momentos de la historia es Estados Unidos y que

⁹⁹ Pérez Solís Alberto, *Mama soy adicto... niño y adolescentes adictos a los videojuegos*, Tesis presentada para acceder al título de licenciado en comunicación para la Universidad Nacional Autónoma de México 2003 pp. 07

¹⁰⁰ Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp. 321y 322

tiende a ser uno de los productos de consumo general como lo menciona Burke la cantidad de videojuegos no es nada despreciable. La idea de un videojuego empezó a hacerse famoso por todos lados y de ahí que llegara a México con tanta facilidad y sea tan bien aceptado.

La idea del juego y sus problemas culturales puede radicar en la idea de que el juego es más que cultura es creadora de cultura “nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos por tanto algo más que meros seres de razón puesto que el juego es irracional”¹⁰¹ Mas sin embargo el juego antes de la entrada del videojuego consistía mas en hechos diarios de donde se podía aprender a relacionarse no solo con las personas sino con su medio pienso en sí que la virtualización del juego ha transformado una realidad en unas ideas vagas y de poco contenido intelectual que en vez de hacer la vida más sociable la convierte en más individualista creando poca socialización.

En realidad el arquetipo del videojuego modernos data de 1958 fue inventado por el investigador norteamericano Willy Huginbothan y se trataba de un juego de tenis de gráficos extremadamente simples y toscos; pero que representó uno de los matrimonios más importantes del siglo, Huginbothan nunca patentó su inversión por considerarla de poco interés e irrelevante.¹⁰²

La industria del videojuego ha tenido un crecimiento impresionante. Alrededor del mundo se consumen millones de cartuchos, consolas y diversos accesorios. Sin embargo, los resultados de una investigación reciente en México (1999) sobre las implicaciones de los videojuegos en la vida cotidiana de niños mexicanos indican que la "nana" de los niños (la televisión) es aún el

¹⁰¹ Huizinga Johan, *Homo Ludens*, ED Ariel 1998 pp. 15

¹⁰² Pérez Solís Alberto, *Op cit.*, 2003 pp. 07

pasatiempo favorito, aunque los videojuegos ya forman parte de las actividades que realizan con más frecuencia en su tiempo libre.

Uno de los primeros juegos fue *space wars* del que se dijo que era una creación de un estudiante del MIT de los años sesenta. A principios de los noventa uno de los primeros juegos que utilizó la tercera dimensión se llamaba Doom,¹⁰³ que cuenta con varios números editados por ejemplo tenemos Doom 3 que haciendo una revisión puede ser uno de los más representativos ya que este juego abrió un gran espectro para los siguientes juegos que años después se convertirían en los más vendidos y por lo tanto más consumidos en todo el mundo. Este juego trata acerca de una invasión demoníaca masiva que ha abrumado la facilidad de la investigación de Unión Aerospace Corporations en Marte dejando solamente caos y horror en su estela. Como uno de los últimos sobrevivientes, lucharas con shock y miedo tu camino al infierno y de regreso, en un choque épico contra el mal puro. El juego más intenso y realista visualmente jamás creado. La fidelidad gráfica nunca antes vista en un videojuego que ha precedido al "CG".¹⁰⁴ Lleno de atmósfera y cambiando la mirada de los juegos 3D por siempre, Doom 3 presenta características físicas reales, sonido envolvente de 6 canales, y la iluminación dinámica de tiempo real y sombras que crean un ambiente de miedo y de incertidumbre siempre cambiante. Compite en la acción multiplayer viciosa donde la luz, las sombras, y un mundo totalmente dinámico es un arma de dos filos ya que se pueden utilizar a tu ventaja o peligro.¹⁰⁵ Así encontraremos durante la historia del

¹⁰³ Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp. 322

¹⁰⁴ Los gráficos realizados por ordenador (CG) es el campo de la informática visual, donde uno utilizan computadoras tanto para generar imágenes visuales sintéticamente como integrar o cambiar la información visual y espacial probada del mundo real.

¹⁰⁵ <http://www.gdgames.com.mx>

videojuego una serie de características de cómo ha ido cambiando el videojuego por medio de la alta tecnología que se ha ido implantando. Otro gran paso para el mundo de los videojuegos se presentó a principios de los años setenta cuando el ingeniero Nolan Bushnell se las ingenió para adaptar los juegos de video al televisor sin tener que recurrir a las pesadas e incómodas computadoras de aquel entonces. Este aparato se llamó Computer space. Entusiasta Bushnell acordó con un pequeño fabricante producir su invento en serie y el resultado fue realmente sorprendente: no se vendió nada.¹⁰⁶

En una publicación de la BBC del año 1982 titulada *Televisión in the Eighties The Total Equation*, se describían los juegos por sofisticados que fueran técnicamente y en los años noventa solo eran un apartado del progreso del ordenador como los descendientes naturales de las máquinas electrónicas en las salas comerciales de diversión que contaban con un antiguo linaje. Pero lo que demostró ser diferente fue su papel en el hogar donde reemplazó a otros juegos. En 1983 se jugaba con videojuegos en las pantallas de televisión de quince millones de hogares de Norteamérica...de los que solo uno de cada quince poseía un ordenador personal. Los juegos de pelota con efectos sonoros y el tanteo en pantalla se hicieron populares de inmediato y el microprocesador al abaratarlos y hacerlos intercambiables extendió más aun el género. La violencia fue ingrediente tan familiar como el deporte. Dado el elevado nivel de organización del mercado del ocio en el que los medios estuvieron implicados directamente o por medio de fusiones era inevitable que

¹⁰⁶ Pérez Solís Alberto, Op cit., 2003 pp.7,8

ese negocio buscara nuevas oportunidades Bushnell vendió su compañía Atari a la Warner Communication¹⁰⁷

Esta es una de las características del videojuego después de sus primeras creaciones ha ido evolucionando claro la violencia siempre ha sido uno de los más fuertes detonadores de este. Dos son las razones, a mi juicio, del gran eco que los videojuegos tienen en nuestra sociedad. Por una parte, hay que tener en cuenta la gran afinidad que existe entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y los que son imperantes en nuestra sociedad actual ya que si la violencia es participe diaria en nuestra vida debemos de actuar en un mundo violento y el segundo es que ante la falta de un educador el videojuego es la arma más cercana que tenemos para indicar hacia donde llevar nuestra cultura.

Tenemos en claro que como menciona Huizinga que el juego y la guerra siempre han estado vinculados pero de una forma totalmente diferente a la actual “la lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras y exige en cierto grado el reconocimiento de su carácter lúdico.”¹⁰⁸ Mas sin embargo en los videojuegos tenemos una violencia pos si misma sin un carácter cultural o una cultura demasiado violenta no hay reglas que permitan la explicación de una guerra como en los combates verdaderos donde la caballerosidad era una de las armas que más se usaba estos juegos pierden el sentido lúdico de la guerra para convertirla en una masacre sin razón.

La primera maquinita que se instalo fue en un billar de California en 1972. Consistía en un modesto mueble hecho de madera el cual portaba en su

¹⁰⁷ Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp. 322

¹⁰⁸ Huizinga Johan, *op cit.*, 1998 pp 118

interior un monitor de televisión blanco y negro al frente un tablero con dos pequeñas palancas de mando para poder controlar el juego de Pong fácilmente.¹⁰⁹ Así empiezan para la mayoría el acercamiento de los videojuegos a sus hogares no obstante la mayoría coincide en que los videojuegos han sido uno de los productos más vendidos en las épocas navideñas y en México en la fecha de los reyes magos debido a esto los videojuegos se han convertido ahora en uno de los productos que en la mayoría de hogares se pueden encontrar. La consola Atari es considerada la primera que llevó los videojuegos al hogar no obstante en 1972 una filial de Philips, Magnavox comercializo con relativo éxito una rustica consola domestica son una venta de 100,000 unidades en su primer año.¹¹⁰ Con el paso del tiempo los videojuegos han difuminado extrañamente el término realidad convirtiéndolo en una realidad extrañamente ligada a la virtualidad. Las líneas divisorias entre información; entretenimiento y educación fueron más borrosas que nunca. Era irregular el suministro de infoentretenimiento hubiera o no acontecimiento clave de la historia y en la televisión el videojuego o el cine era difícil separar el hecho de la ficción.¹¹¹ La realidad dentro de este tipo de juguetes se ha deteriorado ya lo dice Postman no vemos la realidad como es sino como son nuestro lenguajes. Y nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas. Nuestras metáforas crean nuestras culturas.¹¹² Así los videojuegos han creado una realidad aparte que se ha mezclado con la verdadera realidad dando paso a una nueva cultura una realidad diferente que quizás no sea la más adecuada pero es la realidad que quiere mostrarnos la globalización sin tomar en cuenta

¹⁰⁹ Pérez Solís Alberto, *Op cit.*, 2003 pp.8

¹¹⁰ *Ibid.* pp. 8

¹¹¹ Burke Peter, Brigs Assa, *op cit.*, 2002, pp.350

¹¹² Castells Manuel., *La sociedad red México: Siglo XXI*, 1999 pp. 360

la cultura que nos ha seguido por años y creando una nueva aunque no mejor realidad. Los videojuegos teniendo su génesis en un mundo de la comunicación se han desarrollado tan ampliamente que no solo han invadido los hogares antes de esto invadían las tiendas las farmacias o simplemente se crearon lugares especiales donde se podía ir a jugar con una moneda por el tiempo que durara nuestra "vida" si la vida que una moneda nos podía dar, esa vida que se ha despreciado y se ha llegado pensar entre los jóvenes que no importa que disparen una arma en el juego la vida puede continuar con una moneda pero en la vida real cuánto vale una vida ya no es un amoneda de 50 centavos sino que es más complicado que eso. Este entre varios problemas han llegado los videojuegos a proporcionar a nuestro mundo. Algunos especialistas han logrado determinar una serie de enfermedades las cuales son causadas por este medio de entretenimiento-comunicación y no solo sociales sino también físicos.

Los problemas que los videojuegos pueden ocasionar son:

Lesiones en tendones son de las más comunes esto es por apretar tan seguido los botones del videojuego o de la computadora estas lesiones comienzan por el dedo pulgar debido a que es el que se usa con mayor frecuencia en los aparatos de videojuegos, además del sobrepeso, la perdida de la realidad, la exaltación de valores consumistas, la perdida de una cultura social y la ganancia de la cultura individualista además de todo esto pierden el sentido de socialización sin saber cómo hablar con la demás gente y se encierran en un mundo digital donde el tiempo y el espacio no son igual a los reales ya que no están inmersos en nuestra realidad estos entre los problemas que hasta el momento podemos destacar mas sin embargo no decimos que son los únicos

ya que puede haber otros que hasta el momento no hayamos tomado en cuenta.

El padecimiento físico también puede ser causado por el uso continuo de las extremidades superiores, principalmente las manos y los codos, en actividades repetitivas, por tiempos prolongados y con gran tensión, como es el manejo de los accesorios de videojuego".¹¹³ En esta temporada muchas peticiones infantiles, ya sea a Santa Claus o a los Reyes Magos o incluso a ambos, para abrir más posibilidades, son para recibir videojuegos, con los cuales casi siete de cada 10 niños en Latinoamérica han tenido contacto, y que dividen las opiniones de los expertos, pues mientras unos consideran que contribuyen a mejorar capacidad de asimilación, retención, sicomotricidad y habilidad para tomar decisiones, para otros sólo vuelven a los usuarios más violentos, poco solidarios, los estresan y les transmiten antivalores, entre otros bemoles.

No obstante, a la mayoría de los menores los "cautivan" al grado de convertirse para algunos en una adicción que los puede tener hasta ocho horas frente a la pantalla oprimiendo los controles nerviosamente, con movimientos oculares vertiginosos y contorsionando su cuerpo en el sentido en que se mueven las figuras.¹¹⁴ Así después de estas contradicciones que causan los videojuegos podemos decir que en México se ha afianzado como un producto más que se puede regalar a los adolescentes sin ninguna restricción desde la aparición del Atari Jr. 2600.

¹¹³ La Jornada martes 22 de enero de 2008, Sociedad y Justicia

¹¹⁴ La Jornada Viernes 24 de diciembre de 2004 Videojuego a debate: habilidad o violencia, Carolina Gómez Mena

El Atari Jr. 2600 fue la primera consola que se comercializó de manera oficial y a gran escala a través de cadenas comerciales en México. Un paquete con la consola y cinco títulos (todos de Activision) se vendió en Aurrera en 1986. Solo estuvo disponible en un corto tiempo¹¹⁵.

¹¹⁵ Revista EGM OCTUBRE 2007 Año 5 Numero 10 pp. 89

LA EVOLUCIÓN DE CONSOLAS EN MÉXICO

Los videojuegos han tenido un largo camino que recorrer en México desde la entrada del Atari Jr. 2600 en 1986 como ya lo mencionamos ha habido una ardua carrera por ser el dueño de este mercado muchas revistas especializadas han sacado su lista de las mejores consolas y han tratado de dar a conocer parte de su historia y de su evolución conforme pasa el tiempo y aumenta la tecnología.

Pero antes de hacer una introspección entorno a las consolas revisemos que es el juego y qué tipo de juegos se están jugando ahora. Johan Huizinga nos dice que el juego es creador de cultura por lo tanto ¿el videojuego que tipo de cultura crea? “En la cultura moderna apenas si se juega y cuando se juega el juego es falso”.¹¹⁶ Con esto decimos que el videojuego es un juego que deforma las realidades “un niño que juega no es infantil... si lo de hoy fuera un autentico juego tendríamos que ver a las sociedad caminando hacia las formas arcaicas de cultura en las que el juego era un factor vivo”.¹¹⁷ Desde esta perspectiva fijamos al videojuego no como creador de cultura social sino como el juego falso y destructor de la cultura que nos ha guiado por años y como el creador de una cultura hedonista e individualista. Pero sigamos con la revisión de las consolas.

Con respecto a la evolución de los juegos ya mencionamos que los juegos se convirtieron en juegos con cartuchos intercambiables por lo mismo se ha hecho una gran variedad de juegos (Pong y Space war de los primeros) los

¹¹⁶ Johan Huizinga., op cit., 1998, pp. 262

¹¹⁷ Ibid. Pp. 262

cuales en un principio parecían inofensivos pero con el paso del tiempo la demanda ha sido tan grande que no han faltado juegos para todos los gustos, desde juegos violentos, de deportes, para niños etc. La entrada a México de este tipo de videojuegos abrió una nueva brecha de entretenimiento debido a los surgimientos tecnológicos mundiales y a la poca educación en este país se ha considerado que los ciber-adolescentes se han convertido en una especie de adolescentes ensimismados y encerrados en una individualidad casi total “Puesto que la comunicación mediatiza y difunde la cultura, esto es, nuestros sistemas de creencias y códigos producidos a lo largo de la historia, son profundamente transformadas, y lo serán más con el tiempo por el nuevo sistema tecnológico”¹¹⁸ Ahora la individualidad se ha convertido en una de las armas de la globalización este nivel de cultura tan solitaria ha invadido nuestro hogar y nuestras costumbres.

Siendo un mercado inédito, algunas prácticas de la época del Atari Jr. 2600 ahora suenan increíbles, la más representativa fue la creación de los juegos. Durante los primeros tres años, todos los títulos eran programados en la oficina central de Atari. Los encargados de crear software eran los ingenieros electrónicos.

Intellivision (Atari, 1979). Quizás la única consola que representó una amenaza para Atari fue el Intellivision. Esta consola tenía un mejor procesador, por lo que sus títulos lucían más llamativos. Además se convirtió en uno de los más populares gracias a su mando con un pad numérico. Aun a si solo se vendió 10% de lo que Atari 2600. Después del Atari Jr. 2600 uno de los juegos que lo precedió fue el ColecoVision (Coleco, 1982) aunque el ColecoVision

¹¹⁸ Castells Manuel., op cit, 1999 pp.360

era el sistema más avanzado de su generación, no ofrecía la misma cantidad de juegos que el Atari 2600 o el Intellivision. Su mejor movimiento fue hacer exclusivos por seis meses los juegos árcades de Nintendo (Mario Bros, Donkey Kong).

La primera consola hecha 100% internamente en Nintendo (1982) llevaría el comercio de los videojuegos a un punto altísimo. La renombrada Famicom (conocida en Panamá como Family y en América es la NES) se convirtió en 1983 en el símbolo del entretenimiento. Lastimosamente tuvo un error de fábrica en donde muchos juegos se congelaban y que costaría millones de dólares en cambios (era a causa de un chip). Nintendo planeaba lanzar la consola a América y querían hacer un acuerdo con Atari para tener juegos en sus máquinas. Atari no firmó tal contrato y Nintendo decidió ser ahora el competidor de la número uno en América. Atari llegó a perder hasta 20 millones diarios porque la NES era muy poderosa.

Sega Máster System (1986) su procesador era más poderoso que el de la NES y aunque tenía el apoyo de una compañía líder en los arcade no pudo con la consola de Nintendo.

Sega Génesis (1988) gracias a esta consola los jugadores pudieron sentir por primera vez que tenían la misma calidad arcade en la pantalla de casa. Y eso era más que obvio, pues esta compañía era líder en ese mercado y diseñó un hardware que tuviera a las mismas características de sus tabletas profesionales, pero a menor costo. Además, gracias a su oportuno lanzamiento, la plataforma Génesis no pudo con la enorme presión de Nintendo, pero esta fue una gran página en la historia de Sega, y una marca en el corazón de miles de jugadores de aquel entonces.

De los mejores títulos de juegos de este tiempo fueron:

Castlevania La serie de Castlevania trata sobre una guerra entre los descendientes de la familia Belmont y Drácula. Cada cierto tiempo, Drácula resucita y es la labor de los Belmont derrotarlo antes de que cause mucho dolor y sufrimiento. Las locaciones del juego casi siempre se dan en el país natal del Conde Drácula y de la familia Belmont (Rumania).

Contra El jugador encarna a un par de soldados equipados con una ametralladora semiautomática, pudiendo moverse y disparar en las ocho direcciones cardinales usando la cruceta direccional (o la palanca en el arcade). También pueden saltar y agacharse y, en todo momento, continuar caminando y disparar. La coordinación del movimiento del personaje es esencial; un solo toque de cualquier enemigo, de una bala o caer en un precipicio, matará inmediatamente al personaje. La pantalla, por lo general, está llena de varios enemigos y decenas de balas que se mueven en distintas direcciones, lo que lo hace un videojuego muy difícil. Durante el juego aparecen en el aire una especie de cápsulas que pueden ser destruidas para que aparezcan diversos objetos que mejoran las armas, otorgan invencibilidad momentánea u otras funciones, las cuales siempre se pierden si el personaje muere.

Golden Axe El videojuego se ambienta en una Edad Media fantástica en la que un villano llamado Death Adder aterroriza a los lugareños del reino de Yuria y ha raptado a la princesa y al rey. Podremos elegir entre tres personajes distintos para embarcarnos en una aventura de rescate: Ax Battler es un

humano musculoso de aspecto similar a Conan,¹¹⁹ Tyris Flare es una amazona y Gilius Thunderhead un enano que blande un hacha (dorada en la versión original del juego) enorme. Tyris es el personaje que posee la magia más espectacular; Gilius no posee casi magia pero tiene una resistencia envidiable y dotes de combate exclusivas; y el personaje de Ax es más equilibrado, teniendo capacidades medias de magia y combate.

Gunster Héroes, fue uno de los mejores juegos de acción de los 16 bits. Pero ciertamente, y como en la mayoría de los títulos del género, lo que tenías que hacer era avanzar mientras disparabas para eliminar a la ingente cantidad de enemigos que te iban atacando. Nada especial en el planteamiento. Ni tampoco en el argumento: un planeta en peligro (nuestro planeta, llamado G-9), un malvado que pretende hacerse con él (el Coronel Red, que debía tener parentesco con M. Bison de "Street Fighter II", pues sus uniformes eran prácticamente idénticos) y un arma enormemente destructiva para poder conseguirlo (el temible Golden Silver). A esto debían enfrentarse dos héroes de comprobada valentía y habilidad, a quienes podrían controlar los jugadores.

FIFA, Cuando la serie comenzó se destacó por ser el primero en tener una licencia oficial de la FIFA. Las últimas cuotas de la serie contienen muchos de licencia exclusiva y los equipos de ligas de todo el mundo, incluido el Inglés Premier League y la Liga de Fútbol, Serie A italiana, Primera Liga Española, la

¹¹⁹ Conan el Bárbaro, (también llamado Conan el Cimerio o Conan de Barbaría) es un personaje de ficción creado en 1932 por el escritor Robert E. Howard para una serie de relatos destinados a la revista de relatos pulp *Weird Tales*. Es el anti-héroe, un icono de la fantasía estadounidense y el bárbaro más famoso de la ciencia ficción. Sus relatos suelen ser clasificados dentro de la fantasía heroica o la espada y brujería. Desde su creación ha aparecido en libros, historietas, películas, programas de televisión, videojuegos, juegos de rol, de mesa y en otros medios. Vivió en la ficticia Era Hiboria, en una época fantástica comprendida entre los años del hundimiento de Atlantis —una isla que Howard ideó basándose en el mito de la Atlántida— y los de las migraciones de los arios.

de Australia A-League y EE.UU. Major League Soccer, lo que permite el uso reales de las ligas, clubes y nombres y semejanzas de jugadores dentro de los juegos

Madden NFL es una saga de videojuegos de fútbol americano desarrollada por Electronic Arts Tiburón y distribuida por EA Sports. Su nombre hace honor a John Madden, comentarista de NBC Sports y ganador del Súper Bowl como entrenador de los Oakland Raiders en 1977. Este es uno de los primeros títulos de deportes en videojuegos, y lógicamente uno de los más populares de la historia.

Ya con esta perspectiva de los juegos podemos ir definiendo hacia dónde van los gustos de los adolescentes y dentro de que aspectos podemos ir relacionando a los adolescentes con el juego pero entremos una vez más a la revisión de las consolas.

Atari Linx (1989) esta consola portátil fue la primera que existió con una pantalla a color (la mejor de la época). Pero problemas como el alto consumo de baterías (por el procesador y la pantalla) su elevado costo y un catalogo ilimitado no le permitieron despegar. Ni siquiera cuando, mas adelante salió una versión rediseñada.

TurboGrafx-16 (1989). Aunque presumía de un procesador con 16 bits su capacidad solo reta un poco mayor a la del NES. El TG-16 tuvo buena aceptación en Japón gracias a las adaptaciones de juegos de Irem y de NAMCO (dos compañías líderes en el ramo arcade de ese entonces) en EU no le fue nada bien.

Neo GEO (1990) este hardware era el más poderoso de su época...y también el más caro. Quizás por eso su versión casera no fue muy bien

recibida y a los dos años decidieron encauzarle a arcade. Gracias a sus juegos de pelea (KOF, Fatal fury) este hardware tuvo vigencia por más de 14 años.

Sega Game Gear (1991). El Game Gear era una excelente consola...de la misma manera en la que Linx lo fue en su tiempo. Básicamente, tuvo los mismos problemas que el hardware de Atari por eso no destaco.

Jaguar (1993). Jaguar fue la primera consola que utilizo procesadores reales de 64 bits. El problemas es que solo los procesadores gráficos grande 64 bits pues el CPU central era una versión de 32 bits del incluido en el Sega Génesis. Aunque era una buena pieza de hardware el Jaguar le faltaron juegos.

Sega Saturn (1994) el mayor problema de esta consola fue su estructura tan complicada muy pocos editores se atrevieron a explorar por su cuenta su distribución de tareas en seis procesadores y optaron por la simplicidad del Play Station. Solo Sega lanzo juegos aceptables pero eso no fue suficiente.

Nintendo 64 (1996) el último baluarte de los juegos de cartuchos. Mientras Sega y Sony combatían en el terreno de los 32 bits, Nintendo se adelantaba, presentando la primera plataforma con procesador de 64 bits. Miserablemente, solo fue un pie el que movió y el otro lo dejo estancado al optar por el vetusto cartucho como medio de almacenamiento formato que no satisfacía a las necesidades de los editores de la época. Aunque limitada en su apoyo el N64 fue hogar de obras maestras de todos los tiempos de Nintendo.

Los títulos más exitosos en estos tiempos fueron:

1080 Snowboarding

F1 World Grand Prix

Golden Eye 007

Internacional Superstar Soccer

Súper Mario 64

Super Smash BROS

Mario Kart 64

Star Fox

Turok 2

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

La mayoría de estos juegos fueron famosos por ciertas características los deportes por ser uno de los juegos donde pueden experimentar jugar en un equipo profesional desde la comodidad de tu casa carreras correr a gran velocidad sin importar el automóvil los demás juegos conocidos como de arcade ya sea protagonizando un agente secreto o un salvador de planetas un guerrero en donde podrás desquitar tu odio contra los demás continuemos con las consolas.

Neo Geo Pocket (1998) en estructura esta consola portátil era muy competente (sobre todo la versión de color), pero este es otro ejemplo para la industria: cuando el competidor ya tiene el mercado va a hacer imposible triunfar.

Gonder Swan (1999) Bandai intento comercializar una consola portátil con diseño arriesgado tenía dos pads se podía usar de manera horizontal o vertical. También existió una versión a color.

Dreamcast (1999) Sega lanzo la primera consola con un CPU a 128 bits y conexión a Internet. A pesar de esta ventaja, poco pudieron hacer contra la influencia de la marca Play Station aunque en esta plataforma aparecieron

bastantes títulos famosos en Japón no tuvo éxito y enterró a Sega en al área de los hardware.

Xbox (2001) la primera consola de Microsoft no fue mala: preparada para juego en línea, con disco duro y el procesador grafico más poderosos de su época. No sonaba mal pero los editores desconfiaron de la marca y su capacidad para penetrar al mercado. Al final el Xbox logro ventas aceptables a pesar de la baja oferta de juegos aunque no olvidemos Halo...Halo 2.

Game Cube (2001) La historia es muy parecida a la de su predecesor esta consola tuvo poco apoyo de los editores y pese a que Nintendo logro mantenerla a flote por varios años con su magnífico software de casa los consumidores prefirieron el PS2 y el Xbox. El Cube vendió 10 millones de consolas menos que el N64 aunque se estructura era competente y Nintendo decidió adoptar un formato de mayor capacidad.

PSP (2004) Su lanzamiento causó expectación por la guerra que se daría entre portátiles Al final de la batalla duro poco y Nintendo salió victorioso En retrospectiva las fallas fueron culpables de su lento despegue.

Nintendo DS (2004) Después de perder gran parte de su participación en lo marcado de consolas caseras Nintendo decide arriesgarse y avanzar por un camino nuevo e inexplorado. El primer ejemplo de esta nueva ruta lo dieron en el año 2004 cuando presentaron su consola DS. Esta no es una consola convencional: tiene dos pantallas micrófono integrado, compatibilidad con la librería del Game-Boy y capacidad para conectarse por Wii-fi Aunque durante los primeros mese se volvería a repartir la historia de las últimas consolas se ha vuelto muy popular.

Xbox 360 (2005) En su segundo intento de arriesgarse en el mercado de videojuegos Microsoft presento una consola que está orientada al juego en línea las descargas la comunidad y la alta definición en su segundo año de este nuevo ciclo la marca Xbox se mira mucho más sólida que su predecesor aunque sus propias fallas y una competencia subestimada podrían cambiar su posición en esta tabla en los próximos años.

En su lanzamiento el 360 se presento dos versiones: Core y Premium. La diferencia era que la Premium incluía un disco duro de 20 GB cables de HD y control inalámbrico. Año y medio después se presento un tercer modelo de color negro Elite con disco duro de 120 GB y salida HDMI. Existen dos versiones especiales de la consola una de *The Simpson* y la otra de *Halo 3*.

Play Station 3 (2006) la introducción del Play Station 3 ha sido un dolor de cabeza para SCEI. La combinación de un precio muy elevado, pocos juegos de calidad y una estructura online de muy poca relevancia han dejado a esta marca en un tercer lugar en la competencia moderna.¹²⁰

Estas son una de las muchas marcas y consolas de juegos que han entrado al mercado mexicano y mundial durante las últimas dos décadas y se puede observar cómo han ido evolucionando y como han ido creciendo los juegos y gráficos de acuerdo a la tecnología de estos. Como las consolas han evolucionado también la idea del juego ha cambiado los videojuegos se han hecho populares mientras pasa el tiempo desde la crisis de 1982 que como ya mencionamos tuvo un gran impacto en la economía nacional creando con esto un vacío en los hogares despertando el interés en que los niños y adolescentes

¹²⁰ Nota esta información es sacada de varias revistas especializadas entre las que se encuentran Club Nintendo, EGM, PLAY STATION, entre otras.

estén en sus hogares mejor que en las calles debido al alto índice de delincuencia que vivimos optan los padres por un videojuego sin tomar en cuéntalos altos peligros que estos representan en el hogar

Pero dentro de todo esto hay clasificaciones que autorizan la venta de diferentes juegos para las diferentes edades como por ejemplo

Clasificación A, Inofensivo

- a) Los deportes excepto el box, luchas y todos aquellos cuyo principal objetivo es golpearse, derribarse o herirse físicamente.
- b) Las carreras de automóviles, motocicletas o cualquier vehículo, siempre y cuando no muestren gráficas con sangre.
- c) Aquellos videojuegos que muestren seres ficticios que tengan que ir alcanzando objetivos en un ambiente de fantasía sin matar de manera gráfica a otros seres.

Clasificación B, Poco agresivo

- a) Aquellos que muestren seres animados que no sean humanos y que no presenten peleas, golpes, ni derramamientos de sangre o líquido que haga creer que se trata de sangre, aún cuando no sea roja; y
- b) Los que presenten persecuciones espaciales, terrestres, aéreas, o marítimas con o sin derribamiento de objetivos sin vida, o que tengan vida pero que de ninguna forma representen un ser humano.

Clasificación C, Agresivo

- a) Aquellos deportes excluidos del tipo "A"
- b) Aquellos donde presenten seres animados, incluido humanos que tengan que derribarse, luchar o eliminar al contrincante utilizando la fuerza física y/o

armas, pero siempre y cuando no haya imágenes o gráficas donde se muestren cuerpos desmembrados, mutilados, o derramamiento de sangre; y

c) Aquellos juegos interactivos y simuladores que no excedan estos criterios de clasificación en cuanto a su contenido; y

Clasificación D, Altamente agresivo

a) Aquellos en los que hay peleas, competencias o persecuciones con el uso de armas, violencia y derramamiento de sangre e incluso mutilaciones o desmembramientos; y

b) Aquellos juegos interactivos y simuladores que sean excluidos del tipo "C".

No autorizados

Cualquier juego de video que no cumpla con estos criterios de clasificación estará prohibido para operar en el Distrito Federal. En el caso de que algún videojuego pudiera encuadrar en dos tipos o existiera confusión respecto a que clasificación le corresponde, se optará siempre por la letra que alfabéticamente vaya después. Claro que sería excelente que se respetaran estas clasificaciones pero en México los títulos se venden sin consideración gracias a la piratería.

CAPITULO

2

EL CONTROL SOCIAL

DE LOS

MEDIOS DE COMUNICACION

LA IMAGEN EVOCADORA DE LA REALIDAD

*Nihil potest homo intelligere
sine phantasmata.*¹²¹

Para poder realizar un estudio acerca de la construcción actual del adolescente y de cómo intervienen los procesos comunicativos para la formación cultural, es necesario tomar como punto de partida ciertos aspectos donde interviene el lenguaje y entretener como las imágenes que aportan los videojuegos a los adolescentes enajenan por medio de la nueva cultura con la que impregnan a la sociedad.

El hombre es un animal social, por lo tanto se comunica, esto lo hace a través del lenguaje, el cual se ha transformado durante las diferentes épocas y ha tomado distintas formas en los diferentes pueblos.¹²² De esta forma entramos a lo que es el lenguaje, “el lenguaje representa la forma más alta de simbolizar”.¹²³ Hay diferentes formas de lenguaje de las cuales no se pueden desprender de los símbolos, de esta forma el habla es una serie de símbolos que se transmiten de forma oral en donde intervienen dos actores, en donde uno juega el papel de receptor y el otro el papel del emisor, también existe la comunicación gestual, entre otras formas de comunicarse.

Todos los tipos de comunicación son simbólicos Habermas lo expresa de la siguiente manera: es una interacción simbólicamente mediada, se orienta de acuerdo con normas intersubjetivamente vigentes, definen expectativas

¹²¹ El hombre no puede comprender nada sin imágenes Sto. tomas de Aquino extraído del texto Moscovici. La era de las multitudes. 2005. pp.125.

¹²² Para un estudio acerca de este tema se puede revisar a Burke Peter, *Hablar y callar*, ED. Gedisa. Ya que este libro de una forma completa y sencilla nos habla de las funciones sociales del lenguaje a través del tiempo.

¹²³ Arrive Michel, *Lingüística y psicoanálisis*, ED. Siglo XXI, 2001, México, pp. 36

recíprocas de comportamiento y que tienen que ser entendidas y reconocidas, por lo menos por dos sujetos o agentes.¹²⁴

La comunicación es una parte esencial del hombre y el lenguaje es el sistema racional que dota al hombre de cultura y es en sí mismo cultura, el lenguaje realiza tres funciones esenciales en el hombre:

- La reproducción cultural o actualización de las tradiciones (desde este punto de vista Gadamer elabora su hermenéutica filosófica).
- La integración social o coordinación de planes de diversos actores en la interacción social (desde este punto de vista Habermas realiza su teoría de la acción comunicativa)
- La socialización o la interpretación cultural de necesidades (desde esta perspectiva G. H. Mead elabora su psicología social).¹²⁵

¹²⁴ Habermas Jürgen, *Ciencia y técnica como ideología*, ED. Tecnos, 2001, Madrid. pp. 69

¹²⁵ Para Gadamer el lenguaje no es un medio más que la conciencia utiliza para comunicarse con el mundo. No es un tercer instrumento al lado del signo y la herramienta que pertenecen también -a la definición esencial del hombre. El lenguaje no es un medio ni una herramienta. Porque la herramienta implica esencialmente que dominamos su uso, es decir, la tomamos en la mano y la dejamos una vez que ha ejecutado su servicio. No ocurre lo mismo cuando tomamos en la boca las palabras de un idioma y las dejamos después de su uso en el vocabulario general que tenemos a nuestra disposición. Esa analogía es errónea porque nunca nos encontramos ante el mundo como una conciencia que, en un estado a-lingüístico, utiliza la herramienta del consenso. El conocimiento de nosotros mismos y del mundo implica siempre el lenguaje, el nuestro propio. Crecemos, vamos conociendo el mundo, vamos conociendo a las personas y en definitiva a nosotros mismos a medida que aprendemos a hablar. Aprender a hablar no significa utilizar un instrumento ya existente para clasificar ese mundo familiar y conocido, sino que significa la adquisición de la familiaridad y conocimiento del mundo mismo tal como nos sale al encuentro. Todos los elementos de la experiencia hermenéutica examinados, son posibles solo por el lenguaje y en el lenguaje.

Por otra parte Habermas opina que no hay mente, ni actividad intelectual sin un lenguaje previo. Si todo ser humano nació en una comunidad lingüística, el lenguaje es, paradójicamente, anterior al hombre, todo el que quiso decir algo ya tuvo que suponerlo. Habermas admite esta independencia del lenguaje y elabora su teoría filosófica a partir de lo que él llama los universales del habla: aquellos supuestos que debe considerar cualquier hablante antes de emitir palabra, porque son “mandatos” del lenguaje. Estos supuestos son ciertos en cualquier lengua, por tanto universales. Un hablante no puede dejar de pretender, si es que quiere comunicarse.

Para G. H. Mead El lenguaje es un símbolo significante pues es un símbolo que responde a un significado en la experiencia del primer individuo y que también evoca ese significado en el segundo individuo. Su función es proporcionar una mayor facilidad para la adaptación y

De esta forma el lenguaje se vuelve la parte central de la comunicación y en un mundo en donde la comunicación nos invade en todos los aspectos, el lenguaje se ha hecho multidirigido hacia la gran masa global, de esta forma surge la pregunta ¿qué es el lenguaje?

Por lenguaje entiende Winch imágenes del mundo lingüísticamente articuladas y formas de vida articuladas de acuerdo con tales imágenes del mundo que almacenan un saber cultural.¹²⁶ Es decir el lenguaje evoca imágenes pensadas que se relacionan con la realidad, siempre que se menciona algo evoca en nuestra mente ciertas emociones o recuerdos que se convierten en una aceptación del mundo por medio de símbolos dando al hombre el status de *homo symbolicus* “esto incluye por tanto en la onda expansiva de lo sagrado al *homo ludens* al *homo eroticus* al *homo esteticus* o *artístico*, conjunción de fuerzas múltiples y diversificadas en una penta dimensionalidad con rasgos de alcances ontológicos.¹²⁷ Por lo tanto siendo seres simbólicos que nos comunicamos a través de un lenguaje este se convierte “en el instrumento fundamental en virtud del cual progresamos pasando del mundo a la representación”.¹²⁸ De esta forma se socializa con otros individuos utilizando las estructuras simbólicas que se producen-reproducen “bajo formas de la tradición cultural, de la integración social y de la socialización, estos procesos solo pueden realizarse por intermedio de la

readaptación entre los individuos en cualquier acto social, y hace posible los procesos mentales, espirituales, etc. El pensamiento solo es posible a través de estos. Mead lo define como una conversación interna del individuo consigo mismo por medio de estos gestos. Hacen posible la interacción simbólica. Habermas Jürgen, *Conciencia moral y acción comunicativa*, ed. Península. Barcelona, 1998, pp.37-38

¹²⁶ Habermas Jürgen, *Teoría de la acción comunicativa*, ed. Taurus. España, 2001, pp. 87

¹²⁷ Solares Blanca. *Los lenguajes del símbolo*, ED. Anthropos, México, 2001, pp14

¹²⁸ *Ibíd.* pp.97

acción orientada al entendimiento”.¹²⁹ Es por lo tanto que el lenguaje por medio de las imágenes del mundo “cumplen la función de conformar y asegurar la identidad proveyendo a los individuos de un núcleo de conceptos que no pueden revisarse sin afectar la identidad tanto de los individuos como de los grupos sociales.”¹³⁰

En la actualidad los procesos comunicativos han sido viciados por los mass-media estos han deteriorado la idea que se tenía del hombre y su comunicación simbólica. Ahora los medios electrónicos representan una sustitución de lo escrito por la imagen, es decir, primero el cine y la televisión se presentan como un aparato que penetra y se adueña por entero del lenguaje comunicativo cotidiano. Transmutan por un lado los contenidos auténticos de la cultura moderna con estereotipos neutralizados y asepticados e ideológicamente eficaces de una cultura de masas que se limitan a reduplicar lo existente.¹³¹

Es por esto que en la actualidad la comunicación lingüística se simplifica y se sustituye por una generalización simbólica de perjuicios y resarcimientos, el contexto de la vida en que siempre están insertos los procesos de entendimiento queda desvalorizado y sometido a las interacciones regidas por medios. “El mundo de la vida ya no es necesario para la coordinación de las acciones.”¹³²

Con este cambio tan radical del que nos dotó la revolución de la información se han gestado cambios sociales y las formas de ver al mundo, el hombre al estar rodeado por imágenes que invaden la vida adquiere la categoría de la que

¹²⁹ Habermas Jurgen. Op cit. 1998. pp. 127

¹³⁰ Habermas Jurgen. Op cit. 2001. pp. 97

¹³¹ *Ibíd.* Pp. 568

¹³² *Ibíd.* Pp. 219

habla Sartori un *homo videns*, el cual por medio de imágenes-símbolos recrea aspectos comunicativos diferentes al lingüístico.¹³³ Obviamente la transformación física del mundo implica su transformación mental de los símbolos, imágenes e ideales ya que estas imágenes no solo cumplen funciones culturales sino también funciones ideológicas y es el inconsciente “quien desempeña un papel muy importante en la creación de imágenes”.¹³⁴ Es por eso que ahora somos parte de nuestras propias imágenes estandarizando la cultura y globalizando al hombre (como se ve al capítulo anterior en el apartado de la globalización), es así que somos poseídos por nuestras imágenes “sufrimos nuestras propias imágenes.”¹³⁵

Pero qué tiene la imagen para ser vista y tomada como realidad, Burke nos menciona que las tentaciones de realismo o mejor dicho de tomar a una imagen como realidad son especialmente seductoras.¹³⁶ Es decir la imagen funciona en el imaginario “i-maginicamente, mágicamente, por metamorfosis, transformación o transustanciación. Ello equivale a decir que las imágenes son mágicas y no-eidéticas, y que se producen por arte de magia, o sea, por desplazamiento (metonimia) y condensación (metafóricamente) de la energía arte típico del imaginario y de su capacidad proyectiva-creadora”.¹³⁷ Las imágenes son parte del imaginario o de la imaginación no pasan a ser meras instancias intelectivas que reproducen e imitan siempre erróneamente una

¹³³ Me refiero al cambio que prevé Sartori el hombre ya no se comunica por medio del habla sino que la comunicación llega desde un aparato de televisión o un videojuego cambiando de la forma lingüística a la forma visual. Para más del tema revisar *Homo videns* de Giovanni Sartori

¹³⁴ Burke Peter. *Visto y no visto*. ED. Crítica. España. 2001. pp. 216

¹³⁵ Marcuse Herbert. *El hombre unidimensional*. ED. Ariel. España. 2005. pp. 279

¹³⁶ Burke Peter. *Op cit.* 2001. pp. 25

¹³⁷ Patxi Lanceros. *Diccionario de hermenéutica*. ED. Universidad del Deusto. España. 2003. pp. 343

realidad estática y acabada de naturaleza lógico-inteligible solo acotada por la razón.¹³⁸

El sufrimiento humano y modos de vida remotos así como “el despilfarro de otros lugares entran en nuestras casas a través de las imágenes electrónicas de una manera tan vivida y atroz de forma tan vergonzosa y humillante como la miseria y ostentación de los seres humanos que encontramos cerca de casa.”¹³⁹ En esta época de la televisión la percepción de los acontecimientos del mundo prácticamente es inseparable de su imagen de la pantalla “el número de estas imágenes y la velocidad en que se transmite son una novedad”.¹⁴⁰

La imagen se adhiere en la memoria lejos de aparecer pasivamente como facultad intelectual que no hace sino reproducir elementos y entidades determinadas por la lógica binaria de la separación, funge activamente como condición de posibilidad de realización y representación de ordenes de realidad siempre mediados y transformados simbólicamente en cristalizaciones de sentido por la vehemencia ontológica de una intención semántica.¹⁴¹ Es por esto que la imagen no solo penetra la conciencia sino que se convierte en una representación de la realidad de forma estática para poder interpretarla y toma la conciencia del hombre y la forma desde el imaginario.

Al respecto Castoriadis dice que el imaginario no es imagen de Es creación incesante y esencial indeterminada (social-histórica y psíquica) de figuras-

¹³⁸ *Ibíd.* Pp. 342

¹³⁹ Bauman Zigmunt. *Tiempos líquidos*. ED. Tusquets CNCA. 2007. México. Pp13

¹⁴⁰ Burke Peter. *Op cit.* 2001. pp. 177

¹⁴¹ Patxi Lanceros. *Op cit.* 2003. pp. 342

formas-imágenes, a partir de las cuales solamente puede tratarse de alguna cosa. Lo que llamamos realidad y racionalidad son obras de ello.¹⁴²

Fue durante el siglo XX cuando los publicistas recurrieron a la psicología profunda para apelar al inconsciente de los consumidores empleando las llamadas técnicas subliminales de persuasión por medio de la asociación hasta llegar a la imagen subliminal este término en sentido lato aplicado a la forma en que se crea un producto a través de la asociación de diversos objetos con su imagen visual.¹⁴³

Con este apartado queremos mostrar que la imagen es una parte más del lenguaje que crea y es cultura por medio de símbolos que crean imágenes mentales del mundo y que estas imágenes recrean y cambian las formas de la cultura y las formas sociales en el individuo tal y como lo describe Habermas “Las estructuras generales de la comunicación que los sujetos capaces de lenguaje y de acción han aprendido a dominar no solamente permiten acceder a determinados contextos con la prosecución generativa de contextos, suministran simultáneamente los medios críticos para penetrar en un contexto dado para hacerlo saltar desde dentro y trascenderlo para abrirnos paso en caso necesario a través de un consenso fáctico.”¹⁴⁴

Pero como ya mencionamos con la entrada de los mass-media el hombre de la civilización se convierte en un ser heterodirigido por el cual piensan y desean los grandes aparatos de la persuasión oculta y de las ideas, que piensan y desean conforme a los designios de los centros de dirección

¹⁴² *Ibíd.* pp. 342. para conocer más del tema desde el punto de vista de Castoriadis se recomienda revisar *Los dominios del hombre: La encrucijada del laberinto.*

¹⁴³ Burke Peter. *Op cit.* 2001. pp. 118.

¹⁴⁴ Habermas Jurgen. *Op cit.* 2001. pp.170

psicológicos.¹⁴⁵De esta manera los símbolos del lenguaje penetran la conciencia transformando la cultura del hombre en algo diferente.

Demasiados estudios acerca de la imagen y en sí mismos de los nuevos medios de comunicación han determinado que los símbolos del lenguaje-imagen penetran y dominan la conciencia percipiente y pensante. Y que las relaciones lógicas de una comunicación distorsionada por la violencia ejercen también ellas una violencia practica.¹⁴⁶ Y es en sí lo que los videojuegos han impregnando en la sociedad y en los adolescentes ya que por medio de los juegos que más gustan en este caso los de violencia practica han dominado al hombre haciendo que las imágenes mentales sean de este orden violento y se reproduzca como realidad lo jugado en la pantalla destruyendo la forma de socialización racional por medio de la agresividad con la que se deben tomar las relaciones sociales, ya lo menciona Bauman al hacer referencia de la entrada al individualismo que somos átomos que tememos a todo porque la socialización ya es en sí agresiva violenta y degenerativa “la vida social cambia cuando las personas viven resguardadas tras un muro, contratan vigilantes conducen vehículos blindados llevan botes de aerosol defensivos, pistolas y acuden a clases de artes marciales.¹⁴⁷

Como hemos visto el lenguaje –imagen transforma la realidad consiente por medio del inconsciente que es de donde pertenece el imaginario por medio de los nuevos mass-media y por medio del más fuerte de estos, “la televisión ofrece el servicio completo no solo enseña a confundir la calidad de vida con la

¹⁴⁵ Eco Humberto. Apocalípticos e integrados. Ed Lumen. México. 2006. pp. 270

¹⁴⁶ Habermas Jurgen. Op. Cit. 2001. pp. 19

¹⁴⁷ Bauman Zigmunt. Op. cit. 2007. pp. 18

cantidad de cosas sino que además brinda cotidianos cursos audiovisuales de violencia que los videojuegos complementan.¹⁴⁸

Es cierto que la sobreexposición a la pantalla es inversamente proporcional a la actitud crítica de la audiencia,¹⁴⁹ también es sin duda que la imagen evoca realidades es decir muestra como ha sido el mundo y como es, recordemos que la imagen siempre es intención, intención de comunicación, pero sería demasiado reduccionista atañer los problemas sociales solo a los medios masivos de comunicación ya que en la actualidad no masifican en cuanto a número de individuos reunidos dentro de un mismo lugar sino que imparten su masificación en diferentes puntos del orbe es decir crean una masificación individualista, lo público se vuelve privado y lo privado público, la masificación se privatiza es esta individualización la que en realidad nos atañe. El contexto en donde la imagen es tomada es el problema de la enajenación.¹⁵⁰ El uso solitario de los medios será el problema para que la imagen se cristalice en realidad se realice en acto y se degrade en intuición.

¹⁴⁸ Galeano Eduardo. Patas arriba. ED. Siglo XXI. México. pp. 26

¹⁴⁹ Morduchowicz Roxana, El capital cultural de los jóvenes, ED. Fondo de Cultura Económica, 2010, México, pp. 81.

¹⁵⁰ Especialista en comunicación y culturas juveniles, Roxana Morduchowicz traza un perfil de la "generación multimedia" y analiza el modo en que la revolución tecnológica define la vida social de las nuevas generaciones. También les resta importancia a muchos de los temores más frecuentes de los padres y dice que "hay que acompañar a los chicos en sus consumos tecnológicos" "Y Recordemos que los problemas sociales en ningún lugar son iguales no lo podrán ser ya que el contexto histórico social determina los factores para que se presenten y cambien los problemas y sus perspectivas es en este punto que debemos de recordar los procesos históricos que determinan a la sociedad mexicana, no olvidemos las severas crisis económicas que se gestaron después de la década de los 70s del siglo pasado, la caída del estado benefactor y el derrumbamiento de la familia nuclear. Es en este momento histórico donde se da el fenómeno de dejar solos a los hijos ya que ambos padres salen a trabajar para poder ganar más dinero y que la economía familiar no se venga abajo, después de esto las crisis en la ciudad de México no han sido desterradas y las nuevas formas de organización aparecen denominándolas también familia con este fenómeno es necesario tener en cuenta los problemas que se gestaron para poder determinar si los videojuegos son o no perjudiciales en los adolescentes.

Menciona Murdochowicz que los medios no causan violencia sino que trazan una representación de ella que ya existía en la sociedad.¹⁵¹ Desde esta perspectiva la imagen que como mencionamos es mágica ayudada por la sociedad a formar parte de un mundo en donde los adolescentes no reciben pasivamente las imágenes “lo que efectivamente genera efectos en los receptores no es el texto tal como fue concebido ni el texto tal como fue producido o incluso difundido.¹⁵²El problema es que la imagen si genera una violencia en el espectador adormece la conciencia es decir “la violencia cuya intención es la abolición del pensamiento.”¹⁵³

Por lo tanto es esta violencia que se genera en los medios y se comparte con los adolescentes la que traza la desocialización adormece al individuo y enajena al adolescente.

De esta forma podemos decir que la intención de la imagen en la actualidad es dominar y masificar, la dominación que hace a un lado la racionalización, dejar a un lado el pensamiento por las emociones las que apelan al adolescente enajenándolo ya en la actualidad la búsqueda de emociones y no las emociones mismas son lo más buscado en la vida.

Ya lo mencionaba Norbert Elías los objetos más corrientes de la vida cotidiana necesitan una representación simbólica regularizada para que podamos comunicarnos sobre ellos.¹⁵⁴ El lenguaje específico que se aprende, realmente no es específico de la especie, no está predeterminado por la naturaleza humana, sino que es específico de la sociedad, es decir está predeterminado

¹⁵¹Morduchowicz Roxana. Op cit. 2010, pp. 82.

¹⁵² Ibíd. pp. 88

¹⁵³ Ibíd. pp. 89

¹⁵⁴ Norbert Elías *Teoría del símbolo*, ED. Península 1994, Barcelona, pp. 35.

por un grupo social dentro del cual nos desarrollamos.¹⁵⁵ Al estar predeterminado por un grupo social la imagen adquiere un sentido y un contexto para poderla evocar, es en esta parte que el nuevo individualismo se convierte en el nuevo problema que tenemos que enfrentar, “la individualización en los consumos que los más chicos hacen de los medios encuentra su explicación en las características de la familia actual.”¹⁵⁶

De esta manera la relación que se tiene con los videojuegos es de orden emocional es decir las imágenes descontextualizadas se impregnan en el imaginario (mágicamente) realzando, creando, difundiendo ciertas reacciones psicosociales que Morduchowicz explica de la siguiente manera, “la imagen es violenta cuando le quita al espectador su lugar como sujeto de habla. Es violenta cuando adormece el pensamiento apelando a la emoción por la emoción.”¹⁵⁷

Ya lo mencionaba Eco en lugar de simbolizar una emoción y representarla, la provocan, en lugar de sugerirla la dan ya confeccionada típico en este sentido es el papel de la imagen respecto al concepto.¹⁵⁸

Y ya que no pueden separarse de ciertas imágenes se altera la imaginación de aquellos que están poseídos por las imágenes de la dominación y la muerte.¹⁵⁹

Para la explicación certera de nuestro termino que en el otro punto de este capítulo abordaremos, denominaremos socialización al proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una

¹⁵⁵ *Ibíd.* pp.79.

¹⁵⁶ Morduchowicz Roxana. *Op cit.* 2010, pp. 85

¹⁵⁷ *Ibíd.* pp. 90

¹⁵⁸ Eco Humberto, *Apocalípticos e integrados*, Ed. Tusquest, México, 2006, pp.57

¹⁵⁹ Marcuse Herbert. *Op. Cit.* Pp. 279

determinada sociedad y cultura específica.¹⁶⁰ Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse dentro de la realidad social y la vida cotidiana.

Desde este punto de vista Bauman define a la socialización “como el reforjado de la voluntad de la sociedad (más ampliamente conocido como interés común) en las motivaciones de los miembros, así como los recursos utilizados para impedir o neutralizar o suprimir la competencia en ese reforjado.”¹⁶¹

Desde el creador del psicoanálisis y siguiendo uno de los puntos fundamentales de su obra “El malestar en la cultura,”¹⁶² la socialización es el proceso mediante el cual los individuos aprenden a refrenar sus instintos innatos (instintos del inconsciente), en donde la cultura, designa la suma de las producciones e instituciones que distancian nuestras vidas de la de nuestros antecesores animales y que sirven a dos fines: proteger al hombre contra la Naturaleza y regular las relaciones de los hombres entre sí.

Para los fines de este trabajo la socialización será definida como un proceso de influjo entre los individuos y sus congéneres, que resulta de aceptar las pautas conductuales y saber adaptarse a ellas. Es un hecho mediante el cual se inculca y transmite de generación en generación la cultura a los miembros de la sociedad. Dentro de estas pautas de comportamiento se encuentran las normas, valores y formas de percibir la realidad, que para ser aceptadas deben ser compartidas y defendidas por los distintos miembros de la sociedad. Este proceso se desarrolla en las distintas etapas de la vida (infancia, adolescencia,

¹⁶⁰ Agradezco a la profesora Goovinda Penélope Juárez Rodríguez la revisión de este escrito y que tuvo a bien hacerme notar que para sustanciar de manera más clara mi tema y objeto de estudio había que escribir antes unas líneas con respecto a qué es y qué entendí en este trabajo con respecto al constructo socialización

¹⁶¹ Bauman Op cit 2007, Buenos Aires, pp.

¹⁶² Freud op cit.

vejez) y también en personas que cambian de una cultura a otra o de un status social a otro. En este proceso los individuos desarrollan sus potenciales, sentidos y habilidades y el objetivo principal de éste es garantizar la reproducción. Este proceso desemboca en la formación de la personalidad, conductas, identidad del individuo. Es decir se forman como parte de su manera de comportarse de vivir y de relacionarse con su medio.

Desde otro punto de vista para Piaget, el desarrollo pleno de la personalidad del adolescente implica su desarrollo social a la par que el intelectual, mediante la formación simultánea de unas conciencias libres y unos individuos respetuosos hacia los derechos y libertades de los demás.

La socialización para Piaget y para la mayoría de los autores citados líneas arriba se crea como parte de nuestro conocimiento desde la infancia es decir en un proceso dialectico con la aprehensión del lenguaje.¹⁶³

Desde el punto de vista de Piaget el proceso de socialización se genera desde la aparición de la función semiótica (aproximadamente a los dos años de vida) en este apartado aparecen un conjunto de conductas que implica la evocación representativa de un objeto o un acontecimiento ausente y que suponen en consecuencia la construcción y el empleo de los significantes diferenciados.

En este punto se empiezan a generar una serie de conductas es decir se crea la Imitación diferida: es decir la que se inicia en ausencia del modelo, el juego simbólico o juego de ficción desconocido en el nivel senso-motor como por ejemplo fingir estar dormido, el dibujo o imagen grafica es en sus comienzos un intermediario entre el juego y la imagen mental, viene luego, pronto o tarde la

¹⁶³ Entiendo el proceso dialectico como el método de razonamiento, de cuestionamiento y de interpretación es decir; desde esta perspectiva, que desde un principio toda persona establece una relación interactiva con lo social, haciéndose evidente las múltiples contradicciones que se suscitan entre el individuo y la sociedad.

imagen mental de la que no se encuentra huella alguna en el nivel senso-motor y que aparece como una imitación interiorizada, por último el lenguaje naciente, permite la evolución verbal de acontecimientos no actuales.¹⁶⁴

Es de esta forma que Piaget nos interioriza a la forma de socialización dentro de los primeros años de vida pero este es solo el comienzo de todo el entramado de la socialización.

Como podemos percibir entonces este constructo es clave para entender el lugar de la interacción humana.

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características de la sociedad, de la vida de la persona y de su status social. Cuanta más compleja es la sociedad, más complejo es el proceso de socialización.

Se puede decir que cada persona con quien se entre contacto es un agente de socialización. El primer agente al comienzo natural, como ya mencionamos con Piaget en las primeras pautas de comportamiento las da la familia aunque posteriormente se amplía a otros grupos. Con el proceso de modernización se ha planteado la pérdida de su relevancia frente a otros grupos (educación, amigos, mass-media entre ellos el videojuego), pero su importancia sigue siendo incuestionable dado que durante la infancia muchas veces se selecciona de manera directa o indirecta. Además se produce la elección de la escuela a la que van los niños, los amigos, los medios de comunicación a los que están expuestos. En definitiva se controla la relación del niño con la sociedad.

¹⁶⁴ Piaget J., Inhelder B. *Psicología del Niño*. Ed Morata, 1984, pp. 61-62

Por otra parte como mencionaremos más adelante los adolescentes de nuestra época son cuidados por los medios, entonces las formas de socialización se dejan entero a estos es aquí donde los videojuegos ocuparan lugares importantes en la forma de interactuar de los adolescentes que están viviendo una etapa compleja llamada adolescencia que se divide en tres etapas: (pubertad, adolescencia media y tardía). Uno de los cambios más relevantes sufridos durante esta etapa es el cambio hormonal, y que se refleja en el humor, la conducta. Las chicas suelen atravesarla a una edad más temprana que los chicos y no siempre se experimentan los mismos cambios en ambos sexos. Durante este período también se produce la aparición de la identidad propia y de pensamientos, creatividad, opiniones, ideas y una mayor independencia.

Estos jóvenes viven en un contexto complejo como el que menciona Bauman que señala que actualmente “tener hijos puede significar tener que reducir nuestras ambiciones profesionales “sacrificar nuestra carrera ya que los encargados de juzgar nuestro rendimiento profesional nos mirarían con recelo ante el menor signo de lealtades divididas.”¹⁶⁵ Es por esto que muchos de nuestros padres nos dejan ante los televisores y los videojuegos como educadores.

Ya Horkheimer nos menciona que la “industria cultural, en suma, absolutiza la imitación. Reducida a mero estilo, traiciona el secreto de este: la obediencia a la jerarquía social.”¹⁶⁶

¹⁶⁵ Bauman Z. Amor Líquido Ed Fondo de Cultura Económica, 2007, pp. 65

¹⁶⁶ Adorno Theodor y Horkheimer Max, Op cit. pp.175

Es decir la socialización es un proceso mediante el cual el adolescente se impregna de los valores recreados por su grupos en donde interacciona y ahora los medios son uno de los principales formas de socialización.

Tomando en cuenta esto, autores muy recientes nos mencionan que la actual socialización que tenemos ya no es como individuos sino como consumidores; ahora la socialización es solo como comprar “Nuestra vida afecta nuestros hábitos de consumo” sentencia Porta.¹⁶⁷

A este respecto nos mencionan que la experiencia más común, intensa y absorbente; aquella que probablemente sea las más adecuada como materia prima para diseñar una imagen del mundo es la del consumidor una experiencia de la vida entendida como una serie de opciones de consumo tomadas como respuesta a las atracciones exhibidas por los centro comerciales canales de televisión y sitios web en competencias pero asimismo en lugares públicos y dentro de los mismos hogares no solo conformados estos cada vez mas de acuerdo con el patrón que marca el consumo sino además pensados efectivamente vividos de acuerdo con él.¹⁶⁸

En otras palabras, la socialización implica hacerse consiente del entramado social que rodea a cada uno. Este aprendizaje se encuentra posibilitado por entidades institucionales y sujetos que gozan de representación social, quienes propagan los conocimientos culturales necesarios. Algunos de los agentes

¹⁶⁷ Fernandez Porta Eloy, Afterpop La literatura de la implosión mediática, 2010 Ed. Anagrama, Barcelona, pp. 286 Nuestro autor en su libro propone la literatura con el pop, desde el pop, contra él y después de su fin. Desde el posmodernismo hasta el avant-pop, pasando por el movimiento ciberpunk, he aquí un recorrido original y devastador por los paisajes creativos de la implosión mediática. Es decir nos propone una visión crítica del pop ofrece una batería de análisis donde la distinción entre alta y baja cultura, cultura elitista o cultura de masas, acaba completamente pulverizada, extrayendo así significado teórico de cualquier manifestación, sea cual sea su nivel de complejidad, exclusividad, intencionalidad y difusión.

¹⁶⁸ Bauman Z, Op cit, pp. 62

sociales más importantes son los centros educativos y la familia, aunque no son los únicos.

Es por este término socialización que hay que tomar en cuenta la forma en que se gesta la nueva cultura a partir de estos videojuegos

En el siguiente apartado trataremos de desentrañar de forma más completa un significado de cultura que se acerque más a la realidad que ahora vivimos.

LOS PROCESOS CULTURALES Y LA DESOCIALIZACIÓN

Como mencionábamos en el apartado anterior los procesos de comprensión y culturales se obtienen por medio de ciertos aspectos miméticos en donde interviene el lenguaje que es cultura y crea cultura, pero es hora de entrar de manera teórica a una explicación más detallada de esta, para poder sustentar si en verdad esta cultura es modificada por los videojuegos y de qué forma. Existen diferentes términos de cultura, para Geertz “el hombre es un animal inserto en tramas de significaciones que el mismo ha tejido [...] la cultura es esa urdimbre y el análisis de la cultura ha de ser por lo tanto no una ciencia experimental en busca de leyes sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones,”¹⁶⁹ dando así al hombre el status de ser simbólico que comprende al mundo desde los símbolos y significados que le da a cada objeto. Esto no quiere decir que la cultura se crea de generación espontánea sino que es un proceso de mimesis que comparte con el lenguaje es decir el lenguaje se genera por la cultura y la cultura es generada por el lenguaje. El mismo sujeto solo existe cuando otro individuo lo reconoce como tal, el hombre es un ser social esto es solo existe plenamente cuando otro ser humano le da existencia. Conocerse del uno en el otro, es decir, “si no una actitud de los objetos entre sí basada en el conocimiento reciproco esto es basada en que la

¹⁶⁹ Geertz Clifford. La interpretación de las culturas. Ed. Gedisa Madrid. 2005 pp. 20

identidad del yo solo es posible a través de la identidad que a su vez depende de mi reconocimiento.”¹⁷⁰

El reconocimiento de un individuo a otro se da por medio de los procesos culturales que comparten un mismo eje, dentro de una misma sociedad, la cultura parece ser homogénea y solo algunas personas escapan a este teniendo un carácter crítico dentro de la sociedad. Los procesos culturales crean una identidad social dentro de una comunidad.

Por otro lado para Maisonneuve “la cultura es un conjunto de costumbres, creencias instituciones ideologías y técnicas concernientes a todos los sectores de la vida social racional” para Hollander “la cultura hace que la humanidad tenga una organización social como medio para hacer frente al mundo; se trata de un producto humano de un modo de vida donde se articula la tradición, la simbolización e integración.”¹⁷¹ En otra perspectiva cultura es el conjunto de patrones explícitos e implícitos manifestados en la forma de vida que son símbolos, que constituyen los logros distintivos de los grupos humanos tanto materiales como espirituales.

En este trabajo designaremos a la cultura como el conjunto de símbolos y del lenguaje que nos dan costumbres, creencia y una ideología para poder subsistir y poder vivir en sociedad dentro de un marco institucional. De esta manera entendemos por procesos culturales los procesos por medio de los cuales obtenemos una representación social de la vida constituida desde las costumbres, las creencias, las ideologías entendiendo que a su vez permiten la reproducción de la cultura. La cultura no es una entidad, algo a lo que pueden

¹⁷⁰ Habermas Jurgen. Op cit. 2001. pp.22

¹⁷¹ Concepción López Gutiérrez, Sociedad y comunicación una Mirada al Siglo XXI ED. UAM pp. 345

atribuirse de forma causal acontecimientos sociales modos de conducta, instituciones o procesos sociales, “la cultura es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible es decir densa.”¹⁷² “De esta forma el individuo se forja así mismo por mimesis.”¹⁷³ Como lo mencionamos en el capítulo anterior primero juego luego cultura, la cultura es un juego o lo había sido antes de la aparición de los mass-media y el actual juego es una deformación del concepto por los videojuegos y podemos decir que “el ser humano obedece cuando juega a un impulso congénito de mimesis satisface una necesidad de relajamiento o se ejercita para actitudes serias que la vida le pedirá más adelante o finalmente le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo,”¹⁷⁴ dentro de estas ideas la cultura creada por los videojuegos nos ha preparado para ser seres más violentos frente a una realidad de por sí violenta. “Los productos culturales se comunican y establecen pautas de comportamiento, y pensamiento. Las formas de saludar, educar, cortejar, considerar lo que es bueno y malo, los mitos que construimos, los modelos políticos y económicos con los que participamos en una sociedad, el uso social del tiempo son ejemplo de esas creaciones culturales,”¹⁷⁵ de esta manera los mitos en la cultura son ese entretrejo de creencias costumbres ideologías e instituciones. En general las pautas específicas de conducta en la medida en la que están influenciadas por los valores culturales, se convierten en expresiones concretas que reflejan los sentidos o valores generalizados de

¹⁷² Geertz Clifford. Op cit. 2005 pp. 27.

¹⁷³ Habermas Jürgen. Op cit. 2001 pp.160. Para una explicación más detallada desde este punto de vista pueden revisar la bibliografía de Habermas que se utiliza en este trabajo ya que desde su perspectiva los procesos culturales se entienden como procesos que se reproducen de manera tal que los vamos aprendiendo con el paso de las generaciones. También se puede revisar a Norbert Elías *Teoría del símbolo*, ED. Península 1994, Barcelona,

¹⁷⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, ED Alianza, 1998, pp. 12

¹⁷⁵ Concepción López Gutiérrez, Op cit. pp.346

esta forma la personalidad individual es un producto de la educación en determinada tradición cultural donde también se encuentran diferencias significativas en el plano del valor social generalizado. Los individuos solo pueden conseguir y afirmar su identidad mediante la apropiación de tradiciones la pertenencia a los medios sociales y la participación en interacciones socializantes solo puede elegir en sentido abstracto esto es, caso por caso. De modo tal que la cultura es una matriz que ofrece parámetros estandarizados a partir de los cuales, el individuo introyecta, símbolos y significaciones para la construcción del comportamiento y a través de los cuales entiende su medio lo vive y lo dinamiza. La capacidad de comportarse civilizadamente forma parte de la cultura, “cuyo verdadero objetivo es una comunicación libre de coacción que enriquezca la vida humana.”¹⁷⁶ Por tales motivos se puede decir que todo nuestro comportamiento y entendimiento está basado en la cultura y esta es el arma con la que nos defendemos de los intereses ajenos a nuestro comportamiento “jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado”.¹⁷⁷ El saber acumulado en la cultura se transforma en formas de vida de los individuos y de los grupos y en formas de vida social.¹⁷⁸ De tal manera que la cultura ni es solo la reproducción material de la sociedad que realizan en *homo faber*, el *homo economicus*, el *homo sapiens*, el *homo parlante* y el *zoon politikon* juntos si no la proyección también de la figura comunitaria del *homo symbolicus*.¹⁷⁹ Desde esta perspectiva podemos decir que

¹⁷⁶ Dietrich Schwanitz La cultura todo lo que hay que saber. Ed. Taurus. 2004 pp. 487.

¹⁷⁷ Johan Huizinga, Op cit, 1998, pp. 16

¹⁷⁸ Habermas Jurgen. Op cit 2001. pp.251.

¹⁷⁹ Solares Blanca. Op. Cit 2001. pp.14 Por otra parte el *homo symbolicus* se debe entender como el hombre que desarrollo todo un código para comunicarse, la lengua, que le permite establecer relaciones con los demás individuos de su misma especie como ningún otro género animal puede hacerlo. Tan importante es esta capacidad humana que no es pensable ninguna

la cultura es el ámbito de lo imaginario estricto del ámbito poético que en una sociedad va más allá de lo meramente instrumental.¹⁸⁰ A si pues no hay separación entre realidad y representación simbólica. En todas las sociedades la humanidad ha existido a través de un entorno simbólico.¹⁸¹ ¿Pero qué pasa cuando la cultura cambia radicalmente (o la cambian las estructuras dominantes)?

Es decir la cultura no solo se da por las costumbres depende mucho de las representaciones sociales y de la comunicación, esa comunicación que se da en la interacción individuo-individuo, sin olvidar claramente la idea de juego. La cultura es también comunicación por que finalmente las creencias costumbres e instituciones son producto y productores de visiones de vida a través de símbolos que ofrecen significaciones al quehacer diario de los individuos de la sociedad, del Estado, se institucionalizan mecanismos, formas, perspectivas sociales. “De una cultura se transmiten las creencias que regulan la vida cotidiana de los individuos propios.”¹⁸² En la cultura, la comunicación, sobre todo el lenguaje es una parte muy esencial es por medio de este que podemos sociabilizarnos, los signos y señales fueron anteriormente el medio de comunicación del hombre, hasta que se invento el habla y el alfabeto. “Moscovici dice que al comunicar algo estamos delineando, consolidando o

vida social sin ella. El género humano, sin ella, no sería tal. Esta capacidad humana del lenguaje permite no sólo la relación entre individuos sino entre grupos humanos o sociedades: No sólo entre gentes de la misma época, sino entre gentes de distintas épocas, lo que nos ha facilitado, por ejemplo, la acumulación de saberes y conocimientos sobre los que se apoya la evolución de la especie, la historia. En el lenguaje se crean y reproducen los significados compartidos por una sociedad.

¹⁸⁰ *Ibíd.* pp. 35

¹⁸¹ Manuel Castells *La sociedad red México: Siglo XXI*, 1999 pp. 405.

¹⁸² Concepción López Gutiérrez, *Op cit.* pp. 346

modificando una representación social.”¹⁸³ Es decir la representación que le damos a las cosas es según la comunicación que tengamos, hay cosas inteligibles que solo existen racionalmente como los números estos son inexistentes, solo existen cuando los mencionamos y pensamos en ellos así adquieren un valor y existen por medio del significado con el que los dotamos por medio de la racionalidad. E incluso hablando de números en la modernidad el propio Karl Marx determinó que el dinero tiene un impacto se arraiga hasta que se constituye como un símbolo de intercambio comercial. Así pues entonces cultura sin comunicación es muy difícil de concebir y lenguaje sin cultura no dependería del mundo de vida social. Revisando a otro autor nos dicen que “la cultura posee dos significados... Si el hombre es un ser simbólico, de ello deriva *eo ipso*, que vive en un contexto coordinado de valores creencias, conceptos y, en definitiva, de simbolizaciones que constituyen la cultura...Pero la cultura también es sinónimo de saber una persona culta es una persona que sabe, que ha hecho lecturas...la cultura es de los cultos no de los ignorantes.”¹⁸⁴

La cultura nos informa sobre los modos de ser, las formas de convivencia, los valores, las tradiciones, en general sobre los productos creados con el curso de las interacciones entre los individuos y grupos. Esas imágenes actitudes y valores penetran en el lenguaje común e influyen en las relaciones cotidianas... En este sentido la cultura no se ve como una norma o sistema de reglas a seguir fielmente, no se trata de un sistema de control que nunca cambia, por el contrario se refiere a un espacio de reflexividad sobre las

¹⁸³ *Ibíd.* pp. 338

¹⁸⁴ Giovanni Sartori, *Homo Videns La Sociedad Teledirigida* ED Punto de Lectura 2006 pp.45

relaciones y modalidades de la vida en común.¹⁸⁵ La cultura es ahora ese sistema que está integrado por los pensamientos las prácticas que son interactivas con otro ser y crean identidades colectivas que se transmiten por medio de la comunicación. De acuerdo con la ideología de Moscovici el intercambio de signos y símbolos es fundamental al pertenecer a una cultura ya que es una condición fundamental para la construcción de pensamientos e ideologías que dan sentido al actuar de los individuos en espacios de creación y reproducción de cultura. Desde la invención de los medios masivos de comunicación estos han adquirido un papel importante ante las personas, ya que es por ellos por medio de los cuales las personas crean opinión pública cambiando desde adentro la cultura de las personas. El surgimiento de un nuevo sistema de comunicación electrónico caracterizado por su alcance global su integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial está cambiando nuestra cultura y lo hará para siempre.¹⁸⁶ Así estos medios “han tenido pocas dificultades para vender los intereses particulares como si fueran la de todos los hombres sensibles”¹⁸⁷ Con la entrada de estos medios no solo la cultura ha cambiado, sino se ha acrecentado el individualismo (occidental diría Lipovetsky) nuestro entorno se ha creado a partir de un televisor un radio portátil que nos hace creer que estamos conectados con el progreso y desconectado de los demás seres así perdiendo otras racionalidades del ser social y convirtiéndola en un *homo-videns* en una *era del vacío*. A través de la poderosa influencia del nuevo sistema de comunicación y con la mediación de los intereses sociales las políticas

¹⁸⁵ Moscovici Serge, Razón y Culturas España. Citado en Concepción López Gutiérrez, Op cit. pp.351

¹⁸⁶ Castell Manuel. Op cit. 1998. pp. 361.

¹⁸⁷ Herbert Marcuse El Hombre Unidimensional, ED Ariel 2005 pp. 19

gubernamentales y las estrategias comerciales está surgiendo una nueva cultura, “la cultura de la virtualidad real.”¹⁸⁸ La cultura culta y la cultura popular se integran en un todo creando la identidad del adolescente esta “cultura popular entendida como aquella que construyen los medios de comunicación, la música, el cine y otras expresiones, es para muchos jóvenes el lugar desde el cual le dan sentido a su propia identidad.”¹⁸⁹ El consumismo hace que la cultura popular tenga un peso más fuerte en la sociedad.

Morduchowicz recupera un término bastante interesante la cultura mosaico,¹⁹⁰ entendida como la cultura culta y la cultura popular es decir “las identidades de los jóvenes se trazan en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y la cultura popular.”¹⁹¹

La cultura crea identidades la identidad de los jóvenes es creada por una cultura mosaico en donde una de las pautas más representativas es el consumismo.

Menciona Morduchowicz que la cultura es una suerte de manual que ayuda al individuo a entender la sociedad y a vivir en ella, la cultura es una manera de posicionarse frente al mundo frente a los demás y frente a uno mismo.¹⁹²

¹⁸⁸ Castell Manuel. Op cit. 1998. pp. 362.

¹⁸⁹ Morduchowicz Roxana. Op cit. 2010, pp. 29

¹⁹⁰ La cultura en mosaico, no sólo se compone de unos mensajes externos al individuo sino que, sobre todo, es un proceso determinante de anulación cognoscitiva, los análisis "clásicos" de la investigación sobre la nueva Cultura de Masas, y sus efectos, Funcionalismo, Teoría Crítica, Estructuralismo insistían en el problema de la fragmentación, uniformidad o estandarización de sus contenidos. En efecto, no serán tales contenidos los fragmentados sino los procesos lógicos y cognoscitivos de los receptores. La cultura-mosaico, entonces, resulta ser la destrucción de la interpretación y comprensión interrelacionadora y causal de la realidad. Es, por tanto, un problema que afecta de un modo directo al sujeto-receptor. Para mayor alcance acerca de la cultura mosaico revisar a su autor Abraham Moles Sociólogo francés. Destacan sus aportaciones al estudio de la cultura de masas, especialmente en relación a la estética. Ha publicado, entre otras obras, *Comunicación y lenguajes* que es una obra fundamental para entender el concepto de cultura mosaico.

¹⁹¹ Morduchowicz Roxana. Op cit. 2010, pp. 34

¹⁹² *Ibíd.* pp. 39

Nos ayuda a enfrentar al mundo los mass-media influyen en nuestras visiones de cómo somos dónde estamos y hacia dónde vamos nos enseñan a comportarnos durante las diferentes etapas del crecimiento es por eso que si los medios no se observan con una mirada crítica pueden ocasionar diversos problemas sociales entre los individuos y la sociedad.

El video dependiente tiene menos sentido crítico que quien es un animal simbólico adiestrado en la utilización de los símbolos abstractos al perder la capacidad de abstracción perdemos también la capacidad de distinguir entre lo verdadero y lo falso.¹⁹³ De esta forma podemos determinar que la cultura es un proceso que se transmite dentro del círculo donde se desarrolla un individuo así mismo la comunicación y los medios masivos de comunicación han tomado una parte de formadores-deformadores de la cultura social del individuo. Tal como son las condiciones de nuestras sociedades el síndrome del mínimo esfuerzo que parece asociarse con la comunicación transmitida por la televisión podría explicar la rapidez y penetración de su dominio como medio de comunicación.¹⁹⁴ Con la entrada de los medios masivos de comunicación se ha deformado la cultura ya que estos medios solo se han ocupado de globalizar las ideas y transformar la cultura en un hedonismo y un consumismo que distorsiona las ideologías y las culturas. Aun nuevo culto dionisiaco difundido por la televisión y los videojuegos.¹⁹⁵ Alain Touraine va más lejos al sostener que una sociedad postindustrial en los servicios culturales han reemplazados los bienes materiales en el núcleo de la producción la defensa del sujeto en su personalidad su cultura contra la lógica de los aparatos es la que reemplaza la

¹⁹³ Sartori Giovanni Op cit. 2007. pp.110

¹⁹⁴ Castells Manuel. Op cit. 1998. pp. 363.

¹⁹⁵ Touraine Alain: Crítica de la modernidad. ED. FCE. 2006. México. pp. 104

idea de la lucha de clases.¹⁹⁶ En el espacio de una generación se ha pasado de una cultura de la palabra a una cultura de las imágenes figuradas.¹⁹⁷ Así con la entrada de los “ordenadores y el saber-vivir llegan los restantes <<valores>> relaciones libidinosas con la mercancía, con los artefactos motorizados agresivos con la estética falsa del supermercado¹⁹⁸.

La sociabilidad de los individuos se ha visto afectada ya que todo lo que necesitan saber o creen necesitar saber es transmitido por los medios masivos de comunicación creando en si un vacío y una desocialización de los individuos esto sumado a los valores hedonistas que estos medios han implantado en una cultura tan desequilibrada como la nuestra. Consumimos mensajes ya no hablamos los medios arruinan la sociabilidad y aceleran el declive del hombre público tanto más cuanto que la información que transmite es cada vez mas atribuible a una exigencia preformativo-positivista incompatible con la comunicación si valoramos el criterio de la eficiencia se ha erigido un monopolio de lo verdadero la información de signo objetivista que obstaculiza el intercambio de argumentos racionales.¹⁹⁹ No vemos la realidad como es, si no como son nuestros lenguajes. Y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación. Nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas. Nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura puesto que la comunicación mediatiza y difunde la cultura, las mismas culturas, esto es, nuestro sistemas de creencias y nuestros códigos producidos a lo largo de la historia son profundamente transformados y lo serán más con el tiempo por el

¹⁹⁶ Castell Manuel. Op cit. 1998. pp. 49.

¹⁹⁷ Moscovici Serge. La era de las multitudes. ED. FCE. 2005. México. Pp.136

¹⁹⁸ Marcuse Herbert. Op cit. 2005 pp8

¹⁹⁹ Lipovetsky Gilles. El imperio de lo efímero. ED. Anagrama. Barcelona. 1990. pp.267

nuevo sistema tecnológico.²⁰⁰ Al absorber al individuo por la carrera del nivel de vida, al legitimar la búsqueda de la realización personal, al acosarlo de imágenes de informaciones, de cultura, la sociedad del bienestar ha generado una automatización o una desocialización radical...”La era del consumo no solo descalificó la ética protestante sino que liquidó el valor y existencia de las costumbres y tradiciones, produjo una necesidad e informaciones arrancó al individuo de su tierra natal y más aún de la estabilidad de la vida cotidiana del estatismo inmemorial de las relaciones con los objetos los otros el cuerpo y uno mismo.”²⁰¹ La desocialización en nuestra época ha sido marcada por ese individualismo que nos ha implementado el occidentalismo que ahora no solo ha llegado a niveles superiores de perder nuestra propia cultura creando con esto una cultura globalizada esto no solo afecta a los individuos sino a toda la sociedad creando con ello un nuevo hedonismo. Para ilustrar el empobrecimiento de la sociabilidad se evocan a menudo las fiebres de los walkman de los deportes individuales de los bailes modernos y de los videojuegos que aíslan a los individuos unos de otros.²⁰² Una sociedad que parece cada día más capaz de satisfacer las necesidades de los individuos por medio de la forma en que está organizada priva la independencia de pensamiento, la autonomía y el derecho de oposición política de su función crítica básica.²⁰³ Las relaciones no hacen más que reconstituirse sobre nuevas bases conforme a las aspiraciones individualistas incluso esas modas por

²⁰⁰ Castell Manuel. Op cit. 1998. pp. 360.

²⁰¹ Lipovetsky Gilles La Era del Vacío, ED Anagrama 2007 pp. 107

²⁰² Lipovetsky Gilles. Op cit .1990. pp. 322

²⁰³ Marcuse Herbert. Op cit. pp. 31 y 32

contactos por Minitel,²⁰⁴ (igual que facebook o el hi5) no manifiestan ni la vacuidad del intercambio ni en retroceso del cara a cara si no el ascenso de un deseo de comunicación lúdica mediatizada por los artilugios de auto radio y telemáticos.²⁰⁵ La sociedad de la información no solo condena la función crítica sino que individualiza a todos los seres sociales creando una nueva sociedad desmembrada de su función más importante. Dejando la socialización a los medios masivos de comunicación. La mayor parte de las necesidades predominantes de descansar divertirse comportarse y consumir de acuerdo con los anuncios de amar y odiar lo que otros odian y aman pertenecen a esta categoría.²⁰⁶

La individualidad se ve claramente con la entrada de estos nuevos *mass-media* se ven pasar por la calle individuos ensimismados y “enajenados” con sus reproductores portátiles, que ya no socializan de manera adecuada o con la entrada de estos nuevos aparatos portátiles de videojuego o con los teléfonos celulares (que también contienen videojuegos o reproductores de música) no solo están ensimismados sino que han perdido todo signo de comunicación con su alrededor. Con la aparición de los videojuegos estos por su parte eran demasiado caros para tener un aparato (videojuego) en casa su auge se da en las farmacias papelerías o misceláneas de la ciudad en estos lugares la socialización se daba en un nivel mayor ya que se veía convivir a los

²⁰⁴ La Minitel es un servicio en línea de Videotex accesible a través de las líneas telefónicas y es considerado uno de los servicios del mundo más exitosos tendencia Wide Web en línea. Fue lanzado en Francia en 1982 por la PTT (Poste, Téléphone et télécommunications; dividido desde 1991 entre France Télécom y La Poste). Desde sus primeros días, los usuarios realizan compras en línea, puede hacer reservas de tren, comprobar los precios de las acciones, buscar en el directorio de teléfono y chatear de una manera similar a la que hoy ha hecho posible por el Internet. Minitel fue un desarrollo conjunto entre France Télécom y British Telecom, antes de su privatización. Para mayor información revisar Castell Manuel. Op cit.

²⁰⁵ Lipovetsky Gilles. Op cit .1990, pp. 322

²⁰⁶ Marcuse Herbert. Op cit. 2005 pp. 35

individuos en una interacción uno con otro. Con la aparición de los videojuegos más baratos esto cambió, se hace posible tener un videojuego en cada casa y debido al alto nivel de violencia que se vive además de asaltos y robos los padres prohíben a los adolescentes salir de sus hogares dirigiendo a si a los individuos a los videojuegos quedando este como uno de los mayores distractores de los adolescentes. Ahora nos encontramos el cambio de cultura, la cultura individual que no solo retrasa el proceso de socialización sino que anula los valores permeando a los adolescentes con las ideas consumistas de la globalización. Entregado cada vez más a los sujetos a las intervenciones socializadoras de instancias extrafamiliares y, por otro, el desarrollo de una industria cultural que había desublimado a la cultura la había despojado de sus contenidos racionales y la había dispuesto para ser utilizada con vistas a un control manipulativo de las conciencias.²⁰⁷

“La cultura posmoderna es un vector de ampliación del individualismo al diversificar las posibilidades de elección al anular los puntos de referencia al destruir los sentidos únicos y los valores superiores de la modernidad pone en marcha una cultura personalizada o hecha a medida que permite al átomo social emanciparse del balizaje disciplinario- revolucionario”²⁰⁸ Los nuevos medios de comunicación determinan una audiencia segmentada y diferenciada que, aunque masiva en cuanto a número ya no es de masas en cuanto a simultaneidad y uniformidad del mensaje que recibe. Los nuevos medios masivos de comunicación ya no son medios de comunicación de masas en el sentido tradicional de envió de un número limitado de mensajes a una

²⁰⁷ Ibid. Pp. 537

²⁰⁸ Gilles Lipovetsky. Op cit. 2007 pp. 11

audiencia de masas homogéneas.²⁰⁹ Es decir la individualización con los medios masivos de comunicación ha logrado ser individual cada quien escoge que ver a qué hora así mismo que jugar que escuchar estas la nueva libertad que se nos otorga el escoger esto sin pensar ya que estos nuevos medio ya lo hacen por nosotros. “Ya no estamos viviendo en una aldea global sino en chalequitos individuales producidos a escala global y distribuidos localmente”²¹⁰ A ese nuevo individualismo le hemos denominado la desocialización que como ya dijimos consiste en olvidar la cultura representativa de su historia y contextualizarse en un mundo global que claramente se ve definido por una idea consumista que solo puede velar por los intereses de las grandes potencias la idea de tratar de dominar pueblos por medio de los medios masivos de comunicación no es nueva con el mejoramiento de esto y la gran amplitud que han tenido se ha recurrido a este gran plan de mercadotecnia y supresión de las ideologías. Una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado.²¹¹ Cambiando este por una desocialización propia de un mundo globalizado, entre la economía (ahora dirigida por fuerzas internacionales) y las culturas locales. Vivimos en una sociedad en la que es muy fuerte la disociación entre los medios y los fines y en la que, por lo tanto los medios mismos lejos de perseguir los fines o absorberlos pueden ponerse tanto el servicio del mal como del bien.²¹² Las actividades delictivas y las organizaciones mafiosas del mundo también se han hecho globales e informacionales proporcionando los medios para la estimulación de la

²⁰⁹ Manuel Castells, Op cit, 1999 pp. 219

²¹⁰ Ibid. pp.374

²¹¹ Ibid. pp. 27.

²¹² Touraine Alain. Op cit. 2006. pp. 149

hiperactividad mental y el deseo prohibido junto con toda la forma de comercio ilícito demandada por nuestras sociedades del armamento sofisticado. Además de un nuevo sistema de comunicación que cada vez hable más un lenguaje digital universal, está integrando globalmente la producción y distribución de palabras, sonidos e imágenes de nuestra cultura y acomodándolas a los gustos de las identidades y temperamentos de los individuos.²¹³ La desocialización se trata del desvanecimiento de dos procesos que en el ideal moderno conectaban al individuo con la sociedad, con el conjunto en el cual imperaba la noción de bien común y la prerrogativa de que los actos individuales debían estar supeditados a la persecución de la satisfacción del mismo. Hasta nuestros juegos pasando por nuestras máquinas, es el proyecto de la ciencia de la técnica y casi nadie desea detener la carrera de descubrimientos científicos de la cual esperamos nuevos beneficios.²¹⁴ En esta línea, la familia ya no se definiría en términos institucionales, sino más bien en términos de comunicación e incluso a partir de los intereses propios de sus miembros. Por ello, se empiezan a colocar cada vez con mayor rapidez distintos tipos de organizaciones bajo la categoría de familia. Por otra parte, la desocialización hace referencia a la desaparición de los roles, normas y valores sociales que otrora eran incorporados por el individuo para forjar su personalidad y que construían el mundo vivido. "En esas condiciones, o bien el individuo se reduce a un mosaico de comportamientos diversos que no pueden generar ningún principio de unidad de la personalidad," o bien busca esa unidad en alguna herencia cultural, algún elemento de su cultura, como la lengua, parte

²¹³ Castells Manuel. Op cit. 1998. pp. 28

²¹⁴ Touraine Alain. Op cit. 2006. pp 34

de la historia, etcétera. La desintegración de una de las instituciones más antiguas de la sociedad se debe a estos nuevos métodos de combate y de individualización llamados medios masivos de comunicación.

La cultura por lo tanto cambia debido a varios factores uno de los cuales es el juego la aparición de los videojuegos el cambio del lenguaje personal al digital (o la cultura.com diría Canclini) y por la aparición de un individualismo causa de lo anterior y para esta cultura no es un proceso terminado es el inicio del fin de la sociedad comunal.

El deseo mimético se impone sin embargo el deseo erótico previo se intensifica. Cada cual quiere parecerse a su vecino y a aquel que los agrupo todos cabe identificándose como los fieles de un culto los admiradores de una celebridad, copiándose y copiando a su ídolo adquieren posturas maneras de hablar uniformes que les permitan reconocerse entre ellos y los hacen clasificar por los demás en tal o cual comportamiento de la sociedad.²¹⁵

El crimen del espectáculo más exitoso de la pantalla chica golpea antes de que te golpeen aconsejan los maestros electrónicos de los videojuegos estas solo, solo cuentas contigo, coches que vuelan, gante que estalla, tú también puedes matar y mientras crecen las ciudades a ritmo de pánico crece la elite.²¹⁶

Es en esta momento que apelamos al concepto de capital cultural es decir pertenecer a la misma cultura significa compartir una misma interpretación del mundo y un mismo universo conceptual y lingüístico. La cultura es la reproducción y el intercambio de significados compartidos. Estos significados

²¹⁵ Moscovici Serge, Op cit. 2005. pp. 357

²¹⁶ Galeano Eduardo. Op cit. pp. 27

son los que dan sentido a nuestra identidad quiénes somos y donde pertenecemos. Si los significados y el lenguaje no son compartidos no podemos hablar de una misma cultura.²¹⁷

El objetivo de la cultura es permear a los adolescentes de un capital cultural que les permita descubrir los significados menos explícitos y dar sentido aquello que ven y escuchan.

Es decir el capital cultural como lo define Morduchowicz es la capacidad de estructurar y relacionar saberes con que se cuenta... es volumen y estructura. Implica contar con un stock propio y sobre todo significa estar en condiciones de estructurar y encontrar relaciones.²¹⁸ Es decir juntar ambos saberes y verlos desde una mirada crítica para poder encontrar un sentido a la realidad que se vive ni lejos de las pantallas ni lejos de los textos escritos una dialéctica entre ambos para la comprensión del mundo.

No son pocos los estudios que apelan al capital cultural como una salida hacia la problemática que generan los mass-media ya que son ellos los que contienen la información pero no el conocimiento, este conocimiento tiene que ser generado por el capital cultural un adolescente que convierte la información en conocimiento tiende a ser un adolescente con mayores posibilidades de desarrollo intelectual.

De la misma manera un adolescente informado pero sin conocimiento tenderá a ser un adolescente enajenado confundirá la realidad real con la realidad virtual perderá la conciencia y se sujetara a los poderes de los mass-media.

²¹⁷Morduchowicz Roxana. Op cit. 2010, pp. 39

²¹⁸Ibíd. pp. 40

El individuo enajenado es producto de los mass-media, en el siguiente apartado trataremos de definir la enajenación como resultado de los procesos que se gestan en la actualidad y si en verdad existe esta enajenación.

LA ENAJENACIÓN Y SUS CARACTERÍSTICAS

“Hemos dado muerte a dios
y nuestra culpabilidad alimenta
nuestra sed de sumisión y de redención”.²¹⁹

Se he gestado un cambio cultural que nos aqueja a diario y en todos los rincones del mundo, como ya lo hemos mencionado, la globalización cambio radicalmente la cultura de nuestra época, por medio de un vehículo practico llamado mass-media, todos nuestros gustos y nuestros modos de vida son dictados por estos, construidos globalmente, repartidos localmente y aceptados individualmente. Los recursos de los mass-media para impregnar una ideología en la sociedad son de un orden consumista y crean una serie de estereotipos dentro de la sociedad modificando la idea que uno tiene acerca de las cosas o de los individuos, además de esto, para una mente joven parece demasiado tentador ver ciertos programas de televisión todo el día. Qué familia en la actualidad no ha sentado a un niño frente al televisor, simplemente porque tiene otras cosas que hacer, ya sea atender a otras personas o simplemente hacer los quehaceres del hogar, un niño puede estar sentado por horas frente a él, distrayéndose, pero impregnándose de ideas que el televisor ha dado, en los videojuegos sucede lo mismo si dejamos a un niño solo en un cuarto con un televisor y una consola de videojuegos, le recreamos eso como su vida, el medio ambiente se distorsiona creando una realidad alterna, la

²¹⁹ Tourine Alain, Crítica a la modernidad, ed. Fondo de Cultura Económica, 2006, México, pp. 113

realidad de los videojuegos. Los videojuegos enajenan a los niños en el mismo caso se da a los adolescentes, son productores de un individuo subordinando a los medios, ya que no se han dado cuenta que el medio enajena y destruye la socialización.

Como ya mencionamos estos aparatos de poder imponen una ideología en los individuos, crean una serie de estereotipos más ligados a un orden consumista que a una verdadera racionalidad pero ahora son parte de nuestra cultura, somos individuos formados mediante los símbolos televisivos, la capacidad crítica ha comenzado a desaparecer por la gran tentación que se encuentra en todas nuestras casas.

Se ha comprobado que los “sonidos que constituyen el miedo principal de comunicación de los seres humanos, los diversos lenguajes, no son, por otra parte, específicos de la especie, sino específicos del grupo.”²²⁰

Y es de esta forma que comprendemos que los procesos de comprensión del lenguaje son miméticos, es decir, que se aprenden por medio de la copia y en un entorno social como el que vivimos los mass-media y en especial los videojuegos determinan la realidad con la que hay que vivir, es decir, recrean una vida violenta, en un entorno violento, el medio ambiente se distorsiona creando a un “sujeto personal alienado y privado de toda capacidad de construir y de defender su identidad, a causa de reglas presentadas como científicas a menudo sin fundamento suficiente a causa de los aparatos de poder.”²²¹

²²⁰ Elías Norbert, *Teoría del símbolo*, Ed. Península, 1994 pp. 61

²²¹ Touraine Alain, Op cit. 2006 pp. 148

Esto guiándonos por un futuro individualista y narcisista en donde el culto al sufrimiento de los demás se vuelve el mejor placer que se puede comprar. Para citar nuevamente a Touraine estamos de acuerdo cuando describe a este individuo que deja “de ser social, se vuelve a sí mismo en la búsqueda narcisista de su identidad y sobre todo cuando están integrados en la clase media, la cual se define por la profesión y el consumo antes que por normas de conducta social.”²²²

Esto nos da espacio para mencionar y remarcar el individualismo en la época actual, ya Tocqueville lo demostró de una de las formas más claras y anunció la creación del individuo que se mira a sí mismo y se considera aparte rompe la cadena de las generaciones, el pasado y la tradición pierden su prestigio, así como pierde el prestigio la identidad, ya no somos seres sociales con todo el valor que podría tener esa palabra, somos seres sociales que no socializan de acuerdo a las necesidades de la época.

Ahora los videojuegos nos han derrotado, es decir, llega a ser el medio de control y cohesión de este gran cambio en “la estructura tecnológica misma y este cambio presupone que las clases trabajadoras están enajenadas, es decir, que su conciencia es la de la total imposibilidad de seguir existiendo.”²²³

Toda esta argumentación nos hace recordar al *Homo-clausus* “desocializado liberado del principio imperioso de seguir las prescripciones colectivas, existiendo para sí mismo e igual a los otros, que trabaja o deconstruye las formas, no el proceso primario o la energía del deseo.”²²⁴

²²² Ibid. pp. 187

²²³ Marcuse Herbert , Op cit. Pp. 53

²²⁴ Lipovetsky Gilles, Op cit pp. 96

Para poder hablar y comprender lo intrincado del término enajenación hay que construirlo desde otro termino igual de complejo la ideología. La ideología es una construcción cultural la cual es manejable y formada por medio de los diferentes aparatos de poder que interaccionan con la vida del individuo de esta forma “la ideología pasa a ser el sistema de ideas de representaciones que domina el espíritu de un hombre o un grupo social.”²²⁵ Siendo así la ideología es para Karl Marx “un bricolaje imaginario, un puro sueño, vacío y vano, constituido con los residuos diurnos de la única realidad plena y positiva, la de la historia, concreta de individuos concretos, materiales, que producen materialmente su existencia.”²²⁶ Desde luego la ideología se obtiene por medio de lo que vemos y escuchamos además de existir una serie de factores los cuales nos permean para adentrarnos a una ideología que siempre es de la clase dominante, como sabemos existen diferentes aparatos ideológicos del Estado, desde luego que los mass-media son unos de los más fuertes pero anteriormente la iglesia era la estructura dominante de estos. Dentro del Estado existen dos formas que se reconocen, primeramente el Estado como forma represiva ya sea por la fuerza o por la ideología y después de estos el aparato ideológico del Estado, “los aparatos ideológicos del estado funcionan masivamente con la ideología como forma predominante pero utilizan secundariamente, y en situaciones límite una represión muy atenuada disimulada es decir, simbólica”.²²⁷ De esta forma Althusser nos menciona que los símbolos que vemos en la televisión tienden a ser aceptados como una forma de representación nuestra, no son más que una

²²⁵ Althusser Louis “*Ideología y Aparatos Ideológicos del Estado*” ED. Grupo Editorial Tomo pp. 44

²²⁶ *Ibíd.* pp. 46

²²⁷ *Ibíd.* pp. 28,29

manera de impregnar la ideología dominante. Los videojuegos como ya antes se mencionó se han convertido en una de las formas de representación de las ideologías dominantes, convirtiéndose a este en un aparato ideológico del estado.

Si volteamos hacia otros autores en la idea del psicoanálisis Zizek nos menciona que la ideología “consiste en el hecho de que la gente no sabe lo que en realidad hace.”²²⁸ En si la ideología es una parte en la conformación social del individuo siempre cargada de cierto poder, como se menciona para Marx la ideología era el medio a través del cual “los hombres hacen su historia en cuanto actores conscientes.”²²⁹ Pero qué tan consciente podemos ser en la actualidad “las verdaderas fuerzas propulsoras que la mueven permanecen ignoradas para él, de otro modo no sería tal proceso ideológico.”²³⁰ De esta forma la función de la ideología en la vida de los individuos “consiste básicamente en la constitución y modelación de la forma en que los seres humanos viven sus vidas.”²³¹

Este término “ideología” es parte esencial en la conformación del individuo en donde dicta formas de organización y en esta época formas de individualización que guían los sueños y pensamientos de los individuos siendo así la enajenación pasa a ser un estado ideológico donde el individuo pierde esa capacidad de construcción social y donde se gesta la desocialización de una nueva modernidad.

²²⁸ Zizek Slavoj “*El sublime objeto de la ideología*.” Ed. siglo XXI 1992, pp. 58.

²²⁹ Therborn Goran, *La ideología del poder y el poder de las ideologías*, Ed. Siglo XXI, México, 1987. Pp. 3

²³⁰ *Ibíd.* Pp. 4

²³¹ *Ibíd.* Pp. 13

Es decir vivir un individualismo de corte narcisista tiende a ser enajenante para los adolescentes todos los seres cargamos con una ideología en la actualidad la cultura para las masas, dicta cierta pautas para concebir al ser social en un ser reblandecido, aquellos individuos que solo toman en cuenta la cultura popular serán seres enajenados por los medios de control, los videojuegos y el televisor.

Los adolescentes son seres enajenables los cuales fácilmente se pueden perder en la realidad virtual confundiéndola con la realidad material perder el sentido crítico es enajenación.

Entramos a otro problema el fin de la familia como ya se mencionó (en el capítulo anterior) la familia convencional ya no es educadora de los niños y adolescentes ya que es más proclive que ambos padres trabajen, además de esto cada día hay más familias mono-parentales.²³² De esta forma la familia no es la parte que mas educa a los adolescentes este trabajo ahora se les deja a los videojuegos y al televisor que deterioran las formas de socialización y la vida de los adolescentes, enajenando sus vidas. De esta forma reconocemos a los videojuegos como meros aparatos ideológicos del Estado que enajenan y difuminan la socialización creando con ello un individuo vacío y enajenado con este medio de entretenimiento.

La enajenación no es un fenómeno reciente y varía según las sociedades, sus primeras manifestaciones se pueden localizar en la idolatría de los pueblos

²³² INEGI. La tasa de crecimiento de los hogares monoparentales, es cuatro y media veces mayor a la del resto de las familias. Las familias, en general, crecen a un ritmo de 1.58% anualmente y las familias que tienen al frente un solo padre, que casi siempre es la mamá, lo hacen a una tasa de 7.07%. De seguir esta tendencia, no me sorprendería que en un futuro no muy lejano, las familias de un solo padre en casa tuvieran el mismo número que el resto de los núcleos familiares. Para saber más acerca de estas estadísticas se recomienda revisar la página del INEGI. www.inegi.gob.mx

mencionados en la Biblia. En este sentido la idolatría se puede referir a un dios o a un jefe político, e implica enajenación debido a que provoca la sumisión del individuo o le provoca ser esclavo de algo. Se pueden distinguir dos niveles de enajenación: individual y colectiva. La individual resalta las pasiones irracionales que se proyectan en objetivos externos y por el cual esta poseído. En la colectiva va de la mano con la manipulación social, la aniquilación cultural, la dominación política y la opresión del colectivo enajenado. Puede considerarse un entrenamiento, adiestramiento, adaptación, o derivación a un pensamiento o propósito que vuelve a las propiedades y aptitudes del hombre, en algo independiente de ellos mismos y que domina sobre ellos. En el mundo actual se pueden detectar varios ejemplos de enajenación, uno de ellos es el trabajo en las fábricas. Los obreros pueden estar enajenados debido a que realizan un trabajo rutinario y no reflexionan en torno a lo que hacen ni a las repercusiones que tienen. Por otro lado los dueños y directores también están enajenados debido a que se encuentran demasiado preocupados por los procesos de fabricación y los aspectos burocráticos de la empresa, por lo que ven a los obreros solo como objetos o como cifras y se da una desocialización.

Ya menciona Marx “las cosas en sí y para sí son ajenas al hombre y por ende enajenables,”²³³ los videojuegos le son ajenos a su existencia racional y no le son benéficos para la creación de la conciencia histórica por eso son enajenables ya que producen cierto placer-ganancia con poco valor de pérdida sin hacer caso a la conciencia desencantada de los procesos histórico-sociales de la realidad plena, la realidad histórica.

²³³ Marx Karl. *El capital: el proceso de producción*, ed. Siglo XXI, Buenos Aires, 1975, pp.107

Este concepto de enajenación también lo utiliza Hegel él lo define como “el camino a través del cual el espíritu se hace sujeto, es el momento negativo del despliegue del espíritu.”²³⁴ La enajenación se nos aparece entonces, como la antítesis del ser humano, privando al hombre de su identidad, o bien creando una identidad impuesta desde afuera, ya sea por el mismo hombre o por los videojuegos llegando a una idolatría, los Dioses mass-media han llegado y esta idolatría es “siempre el culto de algo en lo que el hombre ha colocado sus propias facultades creadoras y a lo que después se somete en vez de reconocerse a sí mismo en su acto creador.”²³⁵

El hombre se distingue entre los animales por ser un ser racional cuando los videojuegos le dan confeccionada una realidad no dejan que el adolescente despliegue su acto creador mencionábamos que los videojuegos en lugar de sugerir una emoción la dan ya confeccionada esto evita que se racionalice y se pierda el sentido crítico, es en esta momento que se enajena al adolescente. De esta forma la individualización es el estado final del proceso de enajenación que inicia con el abandono del adolescente a los medios, la enajenación pérdida del sentido crítico, individualización.

Ya Marx advirtió lo que sucede con las necesidades humanas en un mundo enajenado y previo con sorprendente claridad la conclusión de este proceso, tal como solo actualmente puede ser vista, “es decir la creación de un ser mental y físicamente deshumanizado.”²³⁶

²³⁴ Ander Egg Ezequiel. Forma de alineación en la sociedad burguesa. ED. Lumen HB Manitas. 1998. pp. 32

²³⁵ Fromm Erich. Marx y su concepto del hombre. ED Fondo de Cultura Económica 2005. pp. 56,

²³⁶ Ibid. pp. 67

Los mass-media en la actualidad “mantienen a la multitud a distancia y la aparta de la realidad para presentarle una realidad mejor, más hermosa, conforme a sus esperanzas.”²³⁷ Estos sujetos se identifican con la existencia que les es impuesta y en la cual encuentran su propio desarrollo y satisfacción. Esta identificación no es ilusión, sino realidad. “Sin embargo la realidad constituyen un estadio mas enajenado.”²³⁸

Esta nueva enajenación es una “auto enajenación del hombre que le puede robar su propia identidad y la del otro [...] es el peligro de que el creador se pierda en su obra y el constructor en su construcción.”²³⁹

La creación de este tipo de enajenación se puede observar con toda claridad en los adolescentes cuando inician un juego y no tuvo suerte para ganar se refiere al perdida del juego como “ya me mataron” esta frase hace evidente la separación de la realidad del adolescente y la aparición de la enajenación del juego donde se pierde la realidad sin darse cuenta que el muerto es el personaje del juego no el adolescente mismo.

Estos adolescentes “emprenden juntos la tentativa de procurarse un seguro de felicidad y una protección contra el dolor por medio de una transformación delirante de la realidad”²⁴⁰ Es decir somos individuos “ya regidos por el vacío un vacío que no comporta sin embargo ni tragedia ni Apocalipsis.”²⁴¹

Ahora esta masa de “observadores pasivos en el transcurso de unos decenios vera informarse los propios estándares de cultura y de gusto según

²³⁷ Moscovici Serge, Op cit, 2005, pp. 177

²³⁸ Marcuse Herbert. El Hombre Unidimensional. ED Ariel. 2005. pp.41

²³⁹ Habermas Jurgen, Op cit. 2001, pp.181

²⁴⁰ Freud Sigmund. El Malestar en la Cultura. ED. Colofon. 2007. pp. 75

²⁴¹ Lipovetsky Gilles. La era del Vacío. ED. Anagrama. 2007. pp.10

un límite de promiscuidad afectiva y mental. La percepción del mundo circundante es fundamental para la formación del individuo y para la orientación de su conducta ahora bien esta percepción del mundo tiende a hacerse hipertropica, masiva, superior a las posibilidades de asimilación e idéntica inicialmente para todos los habitantes del globo.”²⁴²

Una estandarización de la cultura popular crea una estandarización en los adolescentes enajenados la separación de la cultura culta el abandono del sentido crítico nos llevara a la individualización por medio de su vehículo la enajenación. Al adolescente que no se le enseña a diferenciar y a tener una mirada crítica frente a los medios, al adolescente que se le abandona al cuidado de los medios será el adolescente que vive sus procesos culturales enajenado de por vida sin la otra mitad de la cultura se le ha extraído la cultura culta el conocimiento, el poder para conocer el mundo más allá de la realidad virtual.

Es verdad acaso que la realidad virtual tiene mejores colores pero nunca mejores paisajes.

Así esta nueva generación de adolescentes adquiere la comprensión de significados idénticos, esto es, de convenciones de significados intersubjetivamente validas al adoptar de modo repetido las perspectivas y actitudes de una persona de referencia.²⁴³

De esta forma este concepto ya no parece ser cuestionable ya que es ahora cuando “los individuos se identifican con la existencia que les es

²⁴² Eco Umberto, Op cit. 2006, pp. 315

²⁴³ Habermas Jurgen. Op cit. 1998, pp.169

impuesta y en la cual encuentran su propio desarrollo y satisfacción el sujeto es devorado por su existencia.²⁴⁴

La verdad es que la familia es la primera escuela del niño que “recibe su impronta educacional en imágenes de un mundo centrado en el hecho de ver en este *paideia*,²⁴⁵ la predisposición a la violencia es solo un detalle del problema, el problema es que el niño es una esponja que registra y absorbe todo lo que ve. Por el contrario desde el otro punto de vista el niño formado en la imagen que no lee y por tanto la mayoría de las veces es un ser reblandecido por la televisión y adicto de por vida a los videojuegos.²⁴⁶ Perdiendo así su forma más alta de simbolizar y destruyendo su socialización ya que el “homo sapiens debe todo su saber y todo el avance de entendimiento a su capacidad de abstracción sabemos que las palabras que articulan el lenguaje humano son símbolos que evocan también representaciones llevan a la mente figuras, imágenes de cosas visibles y que hemos visto,”²⁴⁷ ya no hay abstracción en los símbolos sino sugerencias de comportamiento.

En estos individuos se refleja lo que Bauman menciona acerca de la sociedad que se ve “y se trata como una red en vez de cómo una estructura, se percibe y se trata como una matriz de conexiones y desconexiones aleatorias y de un número esencialmente de permutaciones posibles,”²⁴⁸ en una sociedad

²⁴⁴ Marcuse Herbert, Op cit. 2005, pp. 41

²⁴⁵ Paideia era, para los antiguos griegos, la base de educación que dotaba a los varones de un carácter verdaderamente humano. Como tal, no incluía habilidades manuales o erudición en temas específicos, que eran considerados mecánicos e indignos de un ciudadano; por el contrario, la paideia se centraba en los elementos de la formación que harían del individuo una persona apta para ejercer sus deberes cívicos. Este término lo utilizamos para referirnos al cúmulo de aprendizaje que ahora recibe el adolescente durante su formación de una cultura para la sociabilización con los demás.

²⁴⁶ Sartori Giovanni, Op cit. 2007, pp.43

²⁴⁷ Ibid.pp.51

²⁴⁸ Bauman Zigmunt. Op cit, 2007 pp39

como esta donde el individualismo es la parte más importante y trascendental de nuestra sociedad en donde “cada uno para sí mismo o ¡sálvese quien pueda! En un mundo fragmentado y atomizado sin remedio y por ello cada vez más incierto e imprevisible.”²⁴⁹

Los procesos culturales que habían formado la sociedad han estado cambiando la sociedad como la conocíamos también cambio pero es claro que no todo es apocalíptico pero es claro que no se debe perder el sentido crítico ya que esta visión es lo único que nos podrá salvar del abandono de la realidad material y sumergirnos en la realidad virtual.

En un mundo de flujos globales de “riqueza, poder e imágenes la búsqueda de la identidad colectiva o individual se convierte en la fuente fundamental de significado social.”²⁵⁰Y es por medio de estos procesos miméticos que “los grupos sociales y los individuos se enajenan unos de otros y ven al otro como un extraño y al final como una amenaza.”²⁵¹

El espacio de los flujos y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de una nueva cultura que “trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia o la cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer.”²⁵²

Y esta es donde el individualismo crece a pasos agigantados ahora hasta “las histerias clásicas casi han desaparecido, el número de neurosis compulsivas decrece drásticamente, en su lugar aumentan las perturbaciones narcisistas.”²⁵³ Ya por último mencionemos que debido a la baja definición de la

²⁴⁹ Ibid. Pp. 26

²⁵⁰ Castell Manuel, Op cit. Pp. 29

²⁵¹ Ibid. Pp. 29

²⁵² Ibid. Pp. 40

²⁵³ Habermas Jurgen. Op cit. 2001. PP. 548

televisión y videojuegos sostenía McLuhan, los espectadores tienen que llenar los huecos de la imagen con lo que participan de forma más emocional en lo que están viendo que paradójicamente se caracterizan como un medio frío.²⁵⁴

Por lo tanto entendemos a la enajenación como un fenómeno del inconsciente. Solo no se sabe, sino que no se puede llegar a saber, solo por medio de la conciencia. Y como situación, o como acto, es una situación objetiva, no depende de mí me trasciende. No es que alguien este enajenado, como si el mismo pudiera no estarlo. Uno es su enajenación. Y no se puede dejar de estar en ella hasta que uno no cambie lo que es, romper con los poderes que lo presionan, que se arraigan en el inconsciente, en donde la conciencia es más débil y dominan al ser. Afectan la socialización y construyen el individualismo.

²⁵⁴ Castell Manuel, Op cit. Pp.364 Acerca de los medios fríos y cálidos en 1964, el canadiense Marshall McLuhan clasificó a los medios según la intensidad con que sus mensajes son percibidos por los públicos: “Existe un principio fundamental que distingue un medio cálido, como lo es la radio, de otro frío, cual la televisión. Es un medio cálido el que prolonga o amplía un solo sentido en ‘alta definición’. Alta definición es el estado del ser bien abastecido de datos. Los medios cálidos son de poca o baja participación, mientras que los medios fríos son de alta participación, para que el público los complete” La radio es un medio cálido porque ofrece mucha información y entonces sus escuchas tienen un comportamiento pasivo. La televisión sería, en esos parámetros, un medio frío en tanto que la información que transmite es fragmentaria y, visualmente, de menor calidad.

LA DOMINACIÓN DEL ADOLESCENTE

De todos los placeres conocidos,
la búsqueda de placeres
es el más placentero.²⁵⁵

Enajenar, perder y conquistar son solo algunos de los recursos de los mass-media los cuales dejan una marca en la vida de los individuos. Los nuevos medios de comunicación tienen un poder sorprendente, entran a todos los hogares de formas diferentes y en diferentes horarios, pero siempre permean la vida de todos, difuminan costumbres y crean identidades, dominan la vida de los individuos. Esta dominación es la que trataremos de explicar en este apartado la dominación por medio del consumo.

La televisión y los videojuegos son “autoritarios y represivos como nunca lo fue ningún medio de información masiva.”²⁵⁶ Es por esto que son tan poderosos y cautivadores para completar una perfecta dominación de los individuos.

Es en sí que en la actualidad “el capitalismo ha sufrido un proceso de reestructuración profunda, caracterizado por una mayor flexibilidad en la gestión, la descentralización e interconexión de las empresas tanto interna como en su relación con otras un aumento de poder considerable del capital frente al trabajo con el declive concomitante del movimiento sindical.”²⁵⁷

Este cambio en el capitalismo es el surgimiento de un nuevo orden de consumo, una fase diferente del capital ha llegado a nuestras vidas con la entrada de la tecnología y el fin de la guerra fría “en la década de 1970 se

²⁵⁵ Bauman Zigmunt, *La sociedad sitiada*, ED. Fondo de Cultura Económica, 2007, Buenos Aires, pp. 221

²⁵⁶ Mattelart Michael. Op cit. 1984, pp.51

²⁵⁷ Castells Manuel, Op cit. 1998. pp. 27

constituyó un nuevo paradigma tecnológico organizado entorno a la tecnología de la información sobre todo en Estados Unidos fue un segmento específico de su sociedad en interacción con la economía global y la geopolítica mundial que materializó un modo nuevo de producir, comunicar, gestionar y vivir.”²⁵⁸

Este cambio se refiere básicamente a que los medios de generación de riqueza poco a poco se están trasladando de los sectores industriales a los sectores de servicios. En otras palabras, se supone que en las sociedades modernas, la mayor parte de los empleos ya no estarán asociados a las fábricas de productos tangibles, sino a la generación, almacenamiento y procesamiento de todo tipo de información. Los sectores relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación, desempeñan un papel particularmente importante dentro de este esquema.

Desde la perspectiva de la economía globalizada contemporánea, la sociedad de la información concede a las tecnologías informativas, el poder de convertirse en los nuevos motores de desarrollo y progreso. Si en la segunda mitad del siglo XX los procesos de industrialización fabriles marcaron la pauta en el desarrollo económico de las sociedades occidentales que operaban bajo una economía de mercado, a principios del siglo XXI, se habla más bien de las "industrias sin chimenea"; es decir, el sector de los servicios, y de manera especial, las industrias de la informática.

Es la aparición de esta industria de las comunicaciones la que ha gestado en los adolescente una serie de patrones estandarizados, la llamada revolución de la información es solo eso, decimos que actualmente la información inunda la vida de todo adolescente pero tener información no es lo mismo que conocer

²⁵⁸ Ibid. pp. 31

realmente algo la mayor parte de la información que se maneja es información imprecisa o hasta errónea esto hace que el adolescente no cuente con un conocimiento real de los sucesos que acontecen y solo obtenga pequeños chispazos de esta información de esta manera reproduciendo esta como parte de su cultura creando una identidad incompleta que pierda su capacidad crítica de visualización al enajenar se domina, se domina cuando se torna parte fundamental del adolescente, cuando no se tiene otro tema de platica con sus compañeros, cuando dejan de hacer los deberes en el hogar, cuando dejan de ir al parque, cada vez va siendo más raro ver a los adolescentes jugar trompo, yo-yo y es cada vez más común que se creen torneos de videojuegos a nivel nacional e internacional.

Dando esto una nueva forma en que se construyen las relaciones sociales creando una nueva cultura del consumo “Las capacidades de la sociedad contemporánea son inmensamente mayores que nunca lo que significa que la amplitud de la dominación de la sociedad sobre el individuo es inmensamente mayor que nunca.”²⁵⁹

Como en la mayoría de las relaciones gestadas en esta nueva cultura, lo que se consume no es un producto útil, sino se consume el mismo consumo, esto es comprar por comprar aunque no se use “hoy la dominación se perpetua y amplía no solo por medio de la tecnología, sino como tecnología y esta proporciona la gran legitimación a un poder político que engulle todos los ámbitos de la cultura.”²⁶⁰

²⁵⁹ Marcuse Herbert, Op cit.,2005,pp.20

²⁶⁰ Habermas Jurgen, Op cit .,2001,pp.58

Es más común ver comprar a los padres nuevas y nuevas consolas para sus hijos los regalos de fin de curso, los premios a los adolescentes giran en torno a los videojuegos y ya no a las bicicletas en las cuales se desarrollaban las cualidades físicas ahora sublevadas por la pasividad de los videojuegos los cuales no provocan el desarrollo físico esto sumado a la mala alimentación provocan sobrepeso uno de los males más comunes en nuestra época.

Es el consumismo la satisfacción de fantasías artificialmente estimuladas. Es consumir sin una relación concreta con los objetos, los consumimos sin saber su origen o su funcionamiento. En las sociedades actuales se considera que el individuo es un ser que nunca llega a llenar el vacío que siente, pero ahora su ansia de consumo ha perdido toda relación con sus necesidades reales “*cosas ajenas a los individuos nos esclavizan.*” Como ya mencionábamos con la enajenación el hombre moderno se vuelve pasivo y receptivo a causa de los mass-media y en especial del videojuego, su gusto muchas veces se ve manipulado y acaba comprando diversión. Las relaciones sociales se vuelven materialistas (liquidadas, diría Bauman).²⁶¹ La amistad es superficial y se la ve como una utilidad en el futuro.

Estos aparatos además de ayudarnos a consumir nuevos juegos y consolas nos enseñan que tomar, que comer. Por ejemplo hay un juego llamado “pepsiman” el cual trata de un hombre vestido con los colores de la multinacional Pepsico, el cual tiene que correr y persuadir diferentes obstáculos durante todo su camino para llegar a tomar una pepsi-cola al final de cada aventura, de esta forma este juego invita a los adolescentes a comprar un

²⁶¹ La liquidez de la que habla Bauman se refiere al cambio, la transitoriedad, la desregulación y liberalización de los mercados. Esta metáfora intenta dar cuenta de la precariedad de los vínculos humanos en una sociedad individualista y privatizada, marcada por el carácter catastrófico y volátil de sus relaciones.

determinado producto sino que además un nuevo juego para tener nuevas emociones y al final del año una nueva consola que sale al mercado.

Se entiende que en una sociedad de individuos entregados a la autonomía privada, sea tan viva la atracción por “lo nuevo, se percibe como un instrumento de liberación personal, como una experiencia que hay que probar y vivir una pequeña aventura del yo, la consagración de lo nuevo y el individualismo avanzan concertados, la novedad esta en concordancia con la aspiración de la autonomía individual.”²⁶²

La preocupación por la socialización se difumina, con el consumismo, y consumir se vuelve el placer primario en una sociedad como la nuestra, es lo que nos mantiene atados a esta sociedad, trabajamos para consumir y olvidar en el desván.

Consumir es un acto individual en donde la sola idea de obtención de bienes es la que ata a los adolescentes a la comunidad diríamos que ya no se socializa como antes ahora la socialización la tienen los adolescentes por medio del consumo el que no tenga el juego más nuevo no está dentro del círculo social, quien no tiene la consola mas nueva mas nueva esta errando la forma de comunicación. El adolescente solo se ha convertido en un instrumento más de la economía capitalista que reproduce las pautas que nos son dictadas.

Hoy los mass-media se dirigen a un medio heterogéneo y se especifican según medidas de gustos evitando las soluciones originales. En tal sentido “al difundir por todo el globo de tipo homogéneo destruyen las características culturales de cada grupo étnico,”²⁶³ y estos medios reparten las ideas de consumo.

²⁶² Lipovetsky Gilles. Op cit., 2007, pp.184

²⁶³ Eco Humberto. Op cit., 2006, pp.56

Es así que los mass-media desenganchan la acción de los procesos de entendimiento y lo coordinan a través de valores instrumentales generalizados como son el dinero y el poder. “Estos medios de control sustituyen al lenguaje como mecanismos de coordinación de la acción social del tipo de integración que discurre a través del consenso sobre valores y los asientan sobre una racionalidad con arreglo a fines (consumistas) cuyos resultados gobiernan.”²⁶⁴

Ya lo menciono Lipovetsky en la actualidad “con la hegemonía del Gadget, el entorno material se ha hecho semejante a la moda, las relaciones que mantenemos con los objetos ya no son de tipo utilitario, sino de tipo lúdico, lo que nos seduce son los juegos a los que da lugar, juegos de mecanismos y manipulación de técnicas sin cuestionar en modo alguno lo lúdico en nuestra relación con el entorno técnico podemos preguntarnos si es el género de análisis se enfrenta siempre al universo contemporáneo del consumo y si es que legítimo considerar al Gadget como el paradigma del objeto-consumo.”²⁶⁵

Ya esto da como resultado un nuevo tipo de ser el *homo-consumans* “lejos de embrutecer a los hombres mediante la distracción programada la cultura hedonista estimula a cada cual en convertirse en dueño y poseedor de su propia vida, auto determinarse en su relaciones con los demás y vivir para sí mismos. La función eufórica de los modelos dirigidos es solo una de las manifestaciones de la moda.”²⁶⁶

El hombre que consume es la parte más fuerte de la dominación al adolescente los domina el consumo que hace que sigan reproduciendo los procesos del consumo mismo. Los videojuegos enajenan al adolescente y esta enajenación

²⁶⁴ Habermas Jurgen. Op cit., 2001, pp.436

²⁶⁵ Lipovetsky Gilles. Op cit., 1990 pp.181

²⁶⁶ Ibíd. Pp.2000

se ve claramente en el consumo que es el medio de la dominación un proceso intrincado que tiene su fin en la reproducción de la economía capitalista actual el adolescente fuera de la cultura culta no tiene otra arma para defender su legado cultural, es necesario quitar algo de poder a estos medios para la sobrevaloración de los adolescentes.

La dominación del adolescente tiende a ser una dominación de la conciencia y de lo inconsciente “de aquí surge un aspecto de vital importancia lo que interesa no es solo la significación manifiesta de las comunicaciones de los medios, si no su significación ideológica.”²⁶⁷

Anteriormente mencionábamos que el lenguaje es una de las partes más importantes de la cultura que es por donde aprendemos una serie de significaciones culturales y que los videojuegos forman parte entera del lenguaje actual. La dominación del ser humano puede estar regida por el consumo, desde finales de la década de los sesenta se habla de la sociedad de consumo con esto queremos decir que la sociedad se caracteriza por su alto índice de bienes materiales y por un consumo masivo la creación de nuevas y muy variadas necesidades con el despilfarro del capital monetario. Los modelos consumistas se imponen en la mayoría de las sociedades actuales.

La cultura de las masas,²⁶⁸ es reivindicada como la única cultura digna de seguir, quien no sigue las modas y las pautas culturales que ellas impone no es reconocido como individuo es así que los adolescentes en su afán de crear una

²⁶⁷ Guinsberg Enrique. Control de los Medios Control del hombre. ED. Plaza y Valdez. 2005 pp. 95

²⁶⁸ Muchos estudiosos opinan que la llamada cultura de masas es en realidad cultura para las masas ya que es una cultura creada para sublevar a las masas y no una cultura creada por ella es decir una cultura para dominar al pueblo sublevando su poder critico.

cierta identidad tienden a tomar lo dicho por los medios como la única forma de reproducción cultural.

Consumir no necesariamente es enajenación ya que todos tenemos necesidad de consumir, la enajenación comienza cuando empezamos a consumir cosas que no son necesarias para la supervivencia del hombre. Mas sin embargo el consumismo desmedido es una parte esencial de la dominación.

“Los controles exigen la necesidad de producir y consumir el despilfarro; la necesidad de un trabajo embrutecedor cuando ha dejado de ser una verdadera necesidad; la necesidad de modo de descanso que alivian y prolongan ese embrutecimiento.”²⁶⁹

“La prefabricación de necesidades y deseos, ello se da cuando el proceso de expansión industrial permite la producción a gran escala ofreciendo a bajo precio una cantidad relativamente importante de bienes y productos... lo grave es que las cosas no se tienen sino que ellas terminan por poseer al hombre,”²⁷⁰ una amplia variedad de “bienes y servicios no significa libertad si estos bienes y servicios sostienen controles sociales sobre una vida de esfuerzo y de temor y esto es, si sostienen la enajenación.”²⁷¹

Esta prefabricación de necesidades la podemos observar diariamente solamente con reflexionar acerca de cómo vivía la gente antes de la invención de los mass-media en especial sin televisor y sin videojuegos quizá muchos de nosotros no podremos si quiera imaginar cómo se divertían, como se comunicaban sin estos medios en la actualidad es vital tener un televisor en

²⁶⁹ Marcuse Herbert. Op. Cit. Pp. 37

²⁷⁰ Ander Egg Ezequiel. Forma de alineación en la sociedad burguesa. ED. Lumen HB Manitas. 1998. pp. 123

²⁷¹ Marcuse Herbert. Op. Cit. Pp 38

casa contar con videojuegos con internet etc. Es esta prefabricación de necesidades sin las cuales no entenderíamos nuestra propia vida en la actualidad.

De esta forma el modelo de la sociedad moderna “es el que da Sade en Juliette la mujer naturaleza está dominada por el hombre-razón que ha olvidado el amor por el goce y solo tiene finalidades instrumentales,”²⁷²

Es decir “la multitud es mujer, se compone de hombres sumisos obedientes dispuestos a dejarse des virilizar y poseer por el jefe único que tiene pantalones,”²⁷³ es decir los mass-media.

Una causa más en esta sociedad modernista por la cual los medios nos dominan es que “la estructura de defensa hace la vida más fácil para un mayor número de gente y extiende el dominio del hombre sobre la naturaleza. Bajo estas circunstancias nuestros medios de comunicación de masas tienen pocas dificultades para vender los intereses particulares como si fueran las de todos los hombres sensibles.”²⁷⁴

Con este consumismo desmedido le damos la bienvenida a un nuevo tipo de sociedad, la sociedad de consumo y a sus grandes características.

Lo que diferencia a los miembros de sociedad de consumo de sus antepasados “es la emancipación del consumo de la antigua instrumentalidad que solía marcar sus límites, la desaparición de las normas y la nueva plasticidad de las necesidades que liberan el consumo de trabas funcionales y lo exoneran de la

²⁷² Touraine Alain, Op cit , 2006.,pp255

²⁷³ Moscovici Serge. Op cit,2005.,pp.206

²⁷⁴ Marcuse Herbert. Op cit, 2005 pp.19

necesidad de justificarse con otros términos que su capacidad de reportar placer.”²⁷⁵

Se crea una ilusión con lo que consumimos, lo menciona claramente Habermas cuando dice que “desde la perspectiva ilustrada la mentalidad primitiva genera una doble ilusión, una ilusión sobre sí misma y una ilusión sobre el mundo, porque el pensamiento dota a las idealidades que espontáneamente genera de una existencia fuera del hombre e independiente de él, con el cual se extrae de sí mismo en sus propias imágenes del mundo, sino también una práctica con que el mundo puede ser controlado de forma imaginaria.”²⁷⁶

Podríamos decir que el consumismo es una ilusión en el adolescente, menciona Lipovetsky que somos seres vacíos que nos han robado algo y que tratamos de llenarlo con la emoción que nos trae el consumir, pero el consumir solo nos satisface por un instante y después tenemos que volver a consumir algo nuevo el adolescente que no consume no existe.

Y este imaginario como ya habíamos mencionado queda definido como “actividad infraestructural (frente a estructura) activada por el principio del placer (frente al principio de realidad, racional y estático del occidente) en tanto Eros inmanente que, en clave ontológica (y no meramente ontica-reproductiva) crea súbita e impredeciblemente *eides*, formas-figuras así como sus materializaciones e in-corporaciones simbólico-institucionales.”²⁷⁷

Es así como la racionalidad tecnológica “revela su carácter, política medida que se convierte en el vehículo de una dominación más acabada creando un universo totalmente totalitario, en que la sociedad y naturaleza, espíritu y

²⁷⁵ Bauman Zigmunt. Op cit, Buenos Aires, 200., pp. 225

²⁷⁶ Habermas Jurgen. Op cit, 2001, PP. 76

²⁷⁷ Lanceros Patxi. Op cit, 2003. PP. 344

cuerpo se mantienen en un estado permanente de movilización para la defensa de este universo.”²⁷⁸

Siendo así aceptamos que la sociedad de consumo y el consumismo “no tiene nada que ver con satisfacer necesidades ni siquiera con las más trascendentales ligadas a la subjetivización o a una adecuada seguridad a uno mismo”²⁷⁹.

Ya que la dominación se ejerce sobre los cuerpos y las almas “a un mas sobre el trabajo y la condición jurídica por que el consumismo y la represión totalitarias son las enfermedades más graves del mundo que se dice moderno”.²⁸⁰

La idea de consumo es inagotable el deseo es “narcisista, su objeto primordial es el mismo y eso lo condena a no poder saciarse sin importar cuán alta sea la montaña de objetos (físicos– psíquicos) que se apilan para marcar su derrotero pasado.”

Decíamos que el consumir bienes no llenara nunca el vacío que sentimos este vacío solo se llenara con el conocimiento del mismo, no es consumir lo que hace el bien social sino lo que lo derrota, el consumismo tiende a individualizar es la parte más tangible de la enajenación, el ser enajenado consumirá sin miramientos sin utilidad, sin saberse parte del consumo mismo, consumiremos sueños, utopías, fantasías, tristezas, derrotas, pérdidas, lutos y todo lo que tengamos o no tengamos.

De esta forma la dominación del poseedor queda evidenciada. El ser humano solo es útil en su carácter de consumidor. Sin olvidar claramente que hablamos

²⁷⁸ Marcuse Herbert .op cit, 2005. Pp 48

²⁷⁹ Bauman Zigmunt. Op cit, Buenos Aires, 2007.pp 226

²⁸⁰ Touraine Alain. Op cit, 2006. PP. 244

ahora de un consumo simbólico en donde el producto no es un consumo como tal si no la marca o el slogan es lo que se consume.

De esta manera la dominación y el consumismo están estrechamente ligados basando la felicidad del ser humano a la vinculación afectiva que produce el mundo exterior.

La dominación por medio del consumismo es una nueva clave para la obtención de adolescentes vacíos superfluos.

Ya Fernández Porta lo explica de manera muy concisa cuando menciona que “en la era del afterpop,²⁸¹ el imperativo date surge en muy diversas instancias de las cuales la publicidad es solo la mas manifiesta; expresa tus padecimientos (psicoanálisis) compra para atenuarlos (consumismo) explícalos y ordénalos (psicología social) usa las nuevas tendencias para escenificar tus dolores (moda)”.²⁸²

En una sociedad como la nuestra el consumo nunca se va a acabar, la supervivencia que está en juego “no es la del cuerpo o de la identidad social del consumidor, sino el propio deseo, el deseo que hace el consumidor, el deseo de consumir que todo lo consume.”²⁸³

Es de esta forma que los medios nos han dominado con un poder absoluto y autoritario en comparación con la sociedad pasada, en esta época se han

²⁸¹La idea del afterpop un término rescatado por Fernandez Porta se sumerge en la verdadera alta cultura crítica de nuestra época y realiza un excepcional estudio sobre la literatura con el pop, desde el pop, contra él y después de su fin. Este autor siguiere abordar los temas como este desde una perspectiva interna no olvidar que son parte de nuestra cultura pero poniendo entre dicho que no porque sea parte de lo actual es normal es decir Fernández Porta crea una forma darle la vuelta a la distinción entre escritor pop y serio tal como se concibe para entender los procesos que se gestan en los nuevos problemas sociales. Podemos revisar para un acercamiento mas del tema a Fernandez Porta Eloy, Afterpop La literatura de la implosión mediática, Ed. Anagrama, 2010 Barcelona

²⁸² Fernandez Porta Eloy, La súper producción de los efectos, ed. Anagrama, Barcelona ,2010. PP. 17

²⁸³ Bauman Zigmunt. Op cit, Buenos Aires, 2007.pp 226

gestado una serie de factores que nos han persuadido para comprarnos un personalidad.

“Antes vivíamos en el silencio, ahora vivimos en medio del ruido; antes estábamos aislados, ahora nos perdemos en la muchedumbres; recibíamos demasiados pocos mensajes, ahora estamos bombardeados por ellos.”²⁸⁴ En el siglo XIX la obtención de cosas significaba el placer de la posesión (el dinero da libertad de obtener cualquier cosa, aunque no se usen).

“La seducción videomática no se debe únicamente en la magia de las tecnologías, sino que está profundamente arraigada en esa ganancia de autonomía individual en su posibilidad para cada cual de ser un agente libre de su tiempo, menos sujeto a las normas de las organizaciones rígidas.”²⁸⁵

La historia de los medios de comunicación nos enseña, efectivamente, que las relaciones entre medios y sociedad no han dejado de modificarse. Las evoluciones de la sociedad (individualismo, consumismo, descomposición del vínculo social, mundialización, etcétera.) y las transformaciones de la democracia no dejan de tener un efecto en el lugar y la función de los órganos de información. Con demasiada frecuencia, el análisis de los medios de comunicación tiende a interesarse sólo en su mecanismo interno de desarrollo, independientemente de su entorno. En el fondo, dicho análisis da por sentado el poder de los medios y se conforma con investigar su naturaleza y efectos. No le falta razón a Sartori cuando hace referencia a un “homo videns” sin vínculos históricos ni sociales”.

²⁸⁴ Touraine Alan. Op cit., 2006. pp. 93

²⁸⁵ Lipovetsky Gilles. Op. Cit., pp.21

Los individuos somos seres sociales esto es que nunca podemos vivir de una manera solitaria necesitamos de la convivencia de los demás para poder vivir de una manera ordenada y total. Los hombres somos seres simbólicos todo lo que aprendemos depende del significado que se le dé a las representaciones de las que somos partícipes dentro de la globalización y de los medios masivos de comunicación. Pero ahora el video jugador es “más un animal vidente que un animal simbólico.”²⁸⁶

²⁸⁶ Sartori Giovanni. Op cit., 2007. pp.33

EL PODER DE LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN.

*¡Mirad como a vosotros descende ya el Gran Ser!
Y arroyados ya por música de sonoro tambor,
en Él regocijaos y morid de placer
porque yo soy vosotros y vosotros soy yo.*²⁸⁷

En el apartado anterior hablamos acerca de la dominación, pero para que esta dominación exista debe haber algo o alguien que ejerza un poder sobre los dominados. En la actualidad los mas media dominan las conciencias de los individuos, desocializan por medio de imágenes, las cuales son un lenguaje muy complejo dominan al individuo por medio del poder. ¿Pero este poder que es? ¿Cuáles son sus características? Y ¿los videojuegos que tanto poder ejercen en los adolescentes? Esta son algunas de las cuestiones que trataremos de desentrañar en este apartado.

Mencionábamos anteriormente que nuestra cultura se ha vuelto una cultura de la imagen en donde la prioridad es ver lo que consumimos. Creamos un individualismo masificado es decir cada quien es lo que consume y el consumo se vuelve algo personal.

Este individualismo que define Sartori es como lo mencionamos anteriormente causa de la dominación de la cual nos invade los mass- media y en especial los videojuegos poco a poco los medios visuales han tomado la primicia ya en esta época “todo acaba siendo visualizado pero... ¿Qué sucede con lo no visualizado? Así mientras nos preocupamos de quien controla los

²⁸⁷ Tercer himno de solidaridad en Huxley Aldous *Un mundo feliz*, ED Porrúa, 2009, México pp. 44

medios de comunicación no nos percatamos que es el instrumento en si mismo lo que se nos ha escapado de las manos.”²⁸⁸

La famosa frase de McLuhan se ha hecho realidad ahora “el medio es el mensaje” el poder lo tiene el medio y el mensaje son las ordenes que nos dan.

Ya también lo menciono Galeano “ya no es necesario que los fines justifiquen los medios, ahora los medios masivos de comunicación justifican los fines de un sistema de poder que impone sus valores a escala planetaria.”²⁸⁹ La concentración del poder que se da en los medios no solo se da en la información estos medios tienen el poder de establecer es decir su capacidad de decidir por inclusión o por exclusión de que se habla en los medios y con frecuencia en la sociedad como el poder de definir ya no se trata solo de decir que es representado sino como se le representa es decir la manera en que se habla de determinado tema o grupo social y mediante la normatividad la repetición constante de una manera de hablar cerca de un grupo social en los medios que lleva a consolidarla como natural y normal para todos.²⁹⁰ Los mass-media como vemos figan toda una serie de patrones que son adoptados por los adolescentes enajenados en forma sencilla y sin trabas.

Es por esto que el progreso tecnológico va acompañado de la racionalización progresiva e incluso de la realización del imaginario “tanto los arquetipos del horror como los del placer, de la guerra, como de la paz pierden su carácter catastrófico y se aparecen en la vida de los individuos, ya no

²⁸⁸ Sartori Giovanni Op cit. 2007. Pp.13

²⁸⁹ Galeano Eduardo. Op cit. pp. 279

²⁹⁰ Murdochowicz, op cit, pp. 73

pertenece a las fuerzas irracionales, aspectos modernos son elementos de la dominación tecnológica y están sujetos a ella.”²⁹¹

Estos medios acostumbran a los adolescentes a tener claro cuáles son las emociones que deben de sentir es claro que como menciona Galeano que “la realidad imita a la realidad virtual que imita a la realidad real.”²⁹² Pero es claro también que la realidad virtual nos quita el carácter crítico con que se deben ver las cosas. Entre más enajenado se encuentra el adolescente mas ajena es su realidad histórica y mas absorto se encuentra en los medios.

Ya esta racionalización de este tipo de mundo hace posible un tipo de integración que es “el entendimiento y que bajo determinadas condiciones puede incluso recobrar, con efectos desintegradoras sobre el mundo de la vida.”²⁹³

De este tipo de aspectos es de donde Bauman propone su metáfora de la modernidad líquida en donde describe de forma clara estos aspectos que se vislumbran en la sociedad actual “es decir una condición en la que las formas sociales ya no pueden mantener su forma por más tiempo porque se descomponen y derriten antes de que se cuente con el tiempo necesario para asumirlas y una vez asumidas ocupar el lugar que se le ha asignado.”²⁹⁴

Las formas de pensamiento, de organización, las relaciones sociales se descomponen se vuelven maleables y no duraderas es por esto que los matrimonios van a la baja los procesos de divorcio van a la alta, la familia como la describían anteriormente ha cambiado su forma, cada vez vemos nuevas formas de organización que se le nombra de esta forma y la familia nuclear ha

²⁹¹ Marcuse Herbert. Op cit. 2005. Pp. 277

²⁹² Galeano Eduardo. Op cit. pp. 279

²⁹³ Habermas Jurgen. Op cit.2001 pp. 437

²⁹⁴ Bauman Zigmunt. Op cit 2007 pp 7

muerto mientras que los procesos miméticos de la cultura se obtienen por medio de imágenes.

Es ahora que este “mundo comunicadísimo se está pareciendo demasiado a un reino de sordos y de mudos,”²⁹⁵ es entonces que el desvinculo social es cada vez más claro en nuestra sociedad su poder es cada vez más descarado anteriormente se mencionaba que la propaganda se daba de una forma subliminal las cosas y las emociones que se deben sentir o comprar son claras ante el espectador anteriormente su poder era sutil actualmente es una fuerza devastadora de conciencias.

El poder de los mass-media es algo que hemos podido constatar desde hace mucho tiempo. Los medios ensalzan figuras, formas de actuación y encumbran personajes y personas. Pero también estos al igual que pueden llevarlo a uno a lo más alto, pueden hacerlo caer tanto en popularidad como en credibilidad en cuestión de tiempo. Este gran poder que se está alzando cada vez más, en la actualidad tiene un gran potencial y de ahí es que estén surgiendo tantos intereses por parte de empresarios y de partidos políticos por controlarlo.

En esta época es cuando nos vemos mas sometidos a un bombardeo de informaciones por los medios de comunicación. En las últimas décadas se ha incrementado notablemente el poder de influencia de los medios debido a la facilidad con que llegan a la población.

Los mass-media de la difusión universal han puesto por las nubes el precio de la libertad de expresión cada vez son más los opinantes los que tiene derecho a escuchar y cada vez son menos los opinadores los que tienen derecho de

²⁹⁵ Galeano Eduardo. Op cit. pp. 282

hacerse escuchar.²⁹⁶ El poder de estos solo radica en encumbrar los elementos que le son benéficos emocionalmente.

Dando razón a Castells cuando menciona que la “cultura y la teoría, posmodernas se recrean en celebrar el fin de la historia y en cierta medida el fin de la razón rindiendo nuestra capacidad de comprender y hallar sentido incluso al disparate.”²⁹⁷

Creando con ello un gran cambio que se puede percibir en “todas las tendencias que constituyen nuestro nuevo y confuso mundo, están emparentadas y que podemos sacar sentido a su interrelación.”²⁹⁸

Así los medios aplican poder de diferentes maneras es decir “existen indudablemente, innumerables cosas de entendimiento indirecto, bien sea que uno de los agentes da a entender algo a otro mediante señales induciéndolo indirectamente por vía elaboración inferencia de la situación que percibe, a formarse una determinada opinión a captar una determinada intención bien sea aprovechándose de una práctica comunicativa cotidiana que ya se ha vuelto hábito, utilice disimuladamente al otro para sus fines es decir que lo induzca empleando medios lingüísticos a comportarse como él desea.”²⁹⁹

Se le domina utilizando el poder de los medios. Así este término ya lo define Tourine “como normalización y es el conjunto de la sociedad el que pone constantemente ese mecanismo en movimiento [...] el poder no es un discurso emitido desde lo alto de una tribuna es un conjunto de enunciaciones

²⁹⁶ Galeano Eduardo. Op cit. pp. 282

²⁹⁷ Castells Manuel. Op cit, 1998, pp. 30

²⁹⁸ *Ibíd.*, pp. 30

²⁹⁹ Habermas Jurgen Op cit 2001, pp. 370

producidas de manera autónoma en todas las instituciones cuya eficacia es mayor cuanto menos apelan a una realidad soberana”³⁰⁰

Entonces el poder no es solo el tener voz frente a los medios sino que es también ejercer esa presión y resultar victorioso frente a un público que no tiene idea que está en una relación de poder. Dentro de las definiciones de poder Foucault nos dice “que es una cosa visible a la vez invisible enigmática presente oculta investida en todas partes que se llaman poder”³⁰¹.

En esta misma perspectiva Ceballos nos define al poder como: “prolongación pacífica de la guerra o como guerra silenciosa, cuya misión básica es de fortalecer y recrear las fuerzas desiguales en todos los ámbitos de la sociedad la economía, la política, el lenguaje, los cuerpos, etc.”³⁰²

El término "poder", sin embargo, es verdaderamente descriptivo de los medios, aunque deberíamos puntualizar que se trata del "poder de otros". Observamos que, para el ciudadano común y corriente, lo que dicen los periódicos es verdad certificada y lo que no aparece en la tele, no existe y aun más peligroso lo que se hace en los videojuegos siempre es lo mejor. Pero, si nos ponemos a comparar las "verdades" que sostienen los distintos periódicos, nos asombramos al ver que son unas cuantas, bastante diferentes entre sí, y cada una de ellas con el olorcillo inconfundible del sectarismo político. Si tomáramos conciencia de la realidad que se nos muestra por TV y los videojuegos empezáramos a dudar de que exista algo llamado "realidad".

³⁰⁰ Touraine Alan ,Op cit, pp. 165

³⁰¹ Foucault Michel, *Microfísica del poder* ED La piqueta, pp. 83.

³⁰² Ceballos Garibay Héctor *Foucault y el poder* Ed. Premia México 1994 México pp.39

Es así que el poder se “caracteriza por ser una fuerza asimétrica en donde una de ellas somete a la otra mediante el uso de la coerción.”³⁰³

Milagros de la tecnología en estos tecnotiempos los más afortunados miembros de la sociedad mediática pueden disfrutar de sus vacaciones en la playa atendiendo el teléfono celular recibiendo e-mails contestando el biper leyendo el fax devolviéndole llamadas al contestador automático a otro contestador automático haciendo compras por computadoras y distrayendo el ocio con los videojuegos la televisión portátil.³⁰⁴ Esta forma de vida que describe Galeano también es una forma de poder en la actualidad ya no nos concebimos sin nuestros medios.

Ya en la óptica Marxista Bartra nos menciona que “poder es el dominio que ejercen las clases o las fracciones de clase sobre los medios de producción, los medios de control social y en general sobre la superestructura de una sociedad”³⁰⁵

Es de esta forma que lo que hace que el poder se sostenga que sea aceptado es sencillamente que “pesa solo como potencia que dice que no, sino que cala de hecho produce cosas, induce placer, formas de saber, produce discursos; hay que considerarlo como una red productiva que pasa a través de todo el cuerpo social en lugar de cómo una instancia negativa que tiene por función reprimir”³⁰⁶

De esta forma el poder se da cuando un conjunto de individuos deciden conscientemente, por enajenación, manipulación, ideología, fe, o por simple

³⁰³ *Ibíd.* pp. 40

³⁰⁴ Galeano Eduardo. *Op cit.* pp. 281

³⁰⁵ Bartra Roger. *Diccionario de sociología Marxista.* ED. Grijalbo 1972 pp. 120

³⁰⁶ Foucault Michel. *Un dialogo sobre el poder y otras conversaciones.* ED. Alianza Madrid. 1981. pp. 137

pragmatismo someterse a otros hombres a las instituciones establecidas, entonces se produce una relación de poder-dominio.³⁰⁷

El poder como fenómeno sociológico aparece como “capaz de intuir gustos y tendencias y de crear necesidades esquemas de reacción y modalidades de apreciación, aptos para resultar, a breve plazo determinantes para los fines de la evolución cultural incluso en el plano estético.”³⁰⁸

Es por esto que el videojuego formando uno de los llamados medios de comunicación crea y recrea poder podemos decir, que “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada *"como si"* y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”³⁰⁹

El videojuego en los adolescentes como hemos mencionado a lo largo de este capítulo por medio de las imágenes dominan al adolescente creando con ello un poder que es solo un poder de los otros terminando enajenando y en una individualización masiva creando con esto un ser sin el aspecto cultural culto que solo la escuela puede dotar pero como está invadido de información ha llegado a desconocer la realidad suplantándola por la virtualidad generando un vicio que intenta llenar con el consumismo que es un aspecto individual e individualizador de esta forma se pierde es su misma creación siendo

³⁰⁷ Ceballos Op cit. 1994 pp. 40

³⁰⁸ Eco Humberto Op cit. 2006, pp. 311

³⁰⁹ Huizinga Johan. Homo ludens. ED. Alianza 2000. pp.27

controlado y ya no creando una visión crítica de la realidad ya que para él esta realidad no es verdadera ya que solo reconoce a los medios como cazadores de esta.

Ya ahora la navegación cibernética se ha convertido en una especie de videojuego, “estos pierden el riesgo de perder el sentido de la realidad es decir los límites entre lo verdadero y lo falso entre lo existente y lo imaginario.”³¹⁰

Como afirma el dicho, “*una imagen vale más que mil palabras*”. Y de esto se aprovechan para vender sus productos y para ofrecer su versión de la realidad. Ya en la primera mitad del siglo XX a los medios de comunicación se les empezó a conocer como el “*cuarto poder*”. Desde entonces, esa situación se ha incrementado con creces, pero también las voces críticas que se alzan en contra de los llamados “*creadores de opinión*”, que han desbordado con mucho sus funciones. Vivimos en una sociedad en la que los medios de comunicación se han convertido en grandes protagonistas. Pero también han aumentado las voces críticas en contra de los criterios que siguen esos grupos y su total sumisión a intereses económicos.

Los videojuegos como nuevas formas de ejercer poder “permiten hacer circular efectos de poder de un modo a la vez continuo interrumpido adaptado individualizado en el cuerpo social entero.”³¹¹

Es este modelo de desarrollo el que amplió el desvinculo.³¹² Es decir desocializa al individuo y domina su conciencia.

³¹⁰ Sartori Giovanni Op cit. 2007, pp. 35

³¹¹ Foucault Michel. Op. Cit.,1981 pp. 137

³¹² Galeano Eduardo. Op cit. pp. 282

El poder de los medios radica en la creación de necesidades falsas entretenerse del ocio ser cada vez mas individuales. Que sólo son empleados para mantener las actitudes y hábitos que se establecen dentro de ellos que no desarrolle una crítica hacia el status quo. De esta forma el poder “existe solo cuando la conducta de otra persona es influenciabile ante la posibilidad de graves represalias o de premios extraordinarios”³¹³

Es por eso que “la definición tecnológica del dominio técnico de las causas finales es la construcción el desarrollo y la utilización de los recursos liberados debido a los intereses particulares que impiden la satisfacción de necesidades humanas y la evolución de las facultades humanas”.³¹⁴

De esta forma en el videojuego “la técnica como universo de instrumento puede aumentar tanto la dualidad como el poder del hombre en la presente etapa esta quizá más dominado que nunca antes”.³¹⁵

Estamos informados de todo pero no estamos enterados de nada,³¹⁶ la practica misma de la información no significa conocimiento esto es un hecho, la información circula en la actualidad a una velocidad extraordinaria hay más que antes, los tiempos hipermodernos no hablan más que de ella no en vano se le ha llamado a esta era los tiempos de la información pero esto no quiere decir que el conocimiento sea más especializado en los individuos, la información no significa conocimiento.³¹⁷

³¹³ Helmut Schoek Diccionario de sociología. ED. Herder Barcelona. 1981. pp.185

³¹⁴ Marcuse Herbert Op cit. 2005, pp. 262

³¹⁵ Ibíd. pp. 262

³¹⁶ Galeano Eduardo. Op cit. pp. 286

³¹⁷ Los tiempos hipermodernos son una categoría de análisis que utiliza Lipovetsky para mencionar que entramos a una nueva fase de la modernidad que se diferencia por el auge del individualismo el culto al yo creando un narcisismo que define en sus dos obras que lo hicieron tan famoso La era del vacío y El imperio de lo efímero anteriormente citadas.

Entonces los medios aplican poder desde que educan “el niño aprende a hablar más a través de la TV que por la familia o el kindergarten, es decir que su vocabulario proviene en importante medida de las películas, programaciones en general y de los anuncios publicitarios. De tal modo las nuevas generaciones aprenden hoy a expresar más ideas que las antiguas, calculándose que de 4.770 palabras, por lo menos 2.700 provienen de la vida extra-escolar, sólo 570 de la escuela, y unas 1.500 son de origen mixto”³¹⁸.

Es por esto que en una sociedad que parece cada día más capaz de satisfacer las necesidades de los individuos por medio de la forma en que está organizada “priva la independencia de pensamiento la autonomía y pensamiento de oposición política en su función crítica básica”.³¹⁹

La llegada de la televisión y después de la tecnología multimedia es absolutamente inevitable. “Pero por el hecho de ser inevitable no debe aceptarse a ciegas”,³²⁰ el poder es claro ellos crean, recrean y forman actitudes de vida formas de vestir, formas de pensar, etc. es uno de los elementos más importantes para la globalización del mundo es decir la extensión de las comunicaciones y la “intensidad de las imitaciones llevan consigo un monopolio del prestigio y a menudo de la violencia”.³²¹

La idea del poder de los medios y en especial de los videojuegos radica en la gran fuerza con la que entran a los hogares descuidados de nuestro país. “Por tanto lo que nosotros vemos o percibimos concretamente no produce ideas pero se insiere en ideas que lo encuadran y lo significan”.³²²

³¹⁸ Guinsberg Enrique en <http://www.elsigma.com/site/detalle.asp?IdContenido=2345>

³¹⁹ Marcuse Herbert. Op. cit. 2005 pp. 32

³²⁰ Giovanni Sartori. Op. Cit. 2007 pp. 56

³²¹ Moscovici Serge. Op cit. 2005, pp. 245

³²² Giovanni Sartori. Op. Cit. 2007 pp. 54

Son por así decirlo “unas personificaciones de la autoridad y del poder al lado de los cuales palidecerán las más grandes figuras de los déspotas del pasado”.³²³

Recordemos que los “videojuegos llevan consigo hábitos y actitudes prescritas, ciertas reacciones emocionales e intelectuales que vinculan de forma más o menos agradable los consumidores a los productores y a través de estos a la totalidad”.³²⁴

De esta forma “la identificación se convierte así en la atadura más importante con que un individuo se liga en su existencia, lo impulsa a incorporar la figura que les ha sido impuesta como prototipo. Por ella aprende a asimilar las variantes de ese prototipo”.³²⁵

Las formas predominantes de control social son tecnológicas en un nuevo sentido y esa es una de las fortalezas de los medios el control social pero como se insertan adentro, los medios pasan por encima de la conciencia para penetrar a nivel inconsciente, “o bien se utiliza el mecanismo psicoanalítico de racionalización, o sea dar explicaciones lógicas y aceptables a realidades que tienen otra fundamentación, mecanismo que algunos vinculan al de ideología en términos políticos y sociales. Pero en cualquier caso los mensajes son propulsores de una toma de posición o de actividad, que buscan sean adecuados y compatibles con las formas de dominación vigentes. O sea al servicio del control social”.³²⁶

Los videojuegos cultivan percepciones de la realidad en los adolescentes, la cual sin embargo, difiere completamente de la realidad en sí

³²³ Moscovici Serge. Op cit. 2005 pp. 256

³²⁴ Marcuse Herbert. Op. Cit. 2005 pp. 42

³²⁵ Moscovici Serge. Op cit. 2005 pp. 332

³²⁶ Guinsberg Enrique. Op. Cit. 2005 pp. 52

misma. O sea, la realidad es tergiversada. Además, estos cultivos se vinculan con la intensidad de la exposición al medio y el tiempo de consumo. Es decir, a mayor tiempo de consumo, mayor será la coincidencia entre la concepción que se tiene del mundo real y la representación del mismo en los mass-media.

Es por esto que el niño escribe Freud “no se cansa de repetirlos y de reproducirlos empeñándose en obtener la identidad perfecta de todas las repeticiones y reproducciones de una impresión”.³²⁷

Todas estas visiones representan el peligro que pueden llegar a ser los medios de comunicación en una sociedad.

La técnica (mass-media) “considerada como la búsqueda de los medios más eficaces para alcanzar objetivos que escapan ellos mismos a los criterios de la racionalización puesto que proceden de valores sociales y culturales cuya elección se hace a veces según criterios alejados de toda referencia a la racionalidad”.³²⁸

Es ahora que los videojuegos nos están llevando a una civilización de la visión como la que vieron los hombres del Medievo ante los pórticos de las catedrales. Quizás como ya se ha sugerido cargaremos gradualmente los nuevos estímulos visuales de funciones simbólicas y nos dirigiremos a la estabilización en el transcurso de unos decenios veremos (en gran parte ya ha sucedido) uniformarse los propios estándares de la cultura y de gustos sin límite de promiscuidad afectiva o mental la percepción del mundo circundante es fundamental para la formación del individuo y para la orientación de su conducta ahora bien esta percepción del mundo tiende a “hacerse hipertrofia

³²⁷ Moscovici Serge. Op cit. 2005 pp. 324

³²⁸ Touraine Alan ,Op cit, 2006 pp.103

masiva, superior a las posibilidades de asimilación idéntica inicialmente para todos los habitantes del globo”.³²⁹

Ya con esto se pierde la libertad del individuo ya que “escoger libremente entre una amplia variedad de bienes y servicios no significan libertad si estos bienes y servicios sostienen controles sociales sobre una vida de esfuerzos y de temor estos es si sostienen la enajenación”.³³⁰

Con la realización de este capítulo tratamos de explicar varios puntos entre ellos como se entiende la imagen como es captada por el adolescente recordemos que en la actualidad estamos dominados por una cultura de la imagen, es esta la que nos ha dado la pauta para la creación de un nuevo individuo la imagen es un vehículo práctico en donde el individuo es transformado en el inconsciente esta nueva creación del individuo crea una nueva cultura. La cultura tomando diversas perspectivas de este concepto formamos la idea de una cultura la cual no solo de ser formado por la imagen electrónica es necesario que se integren las dos perspectivas de cultura que se mencionaron la cultura culta y la cultura popular para crear una identidad que emancipe al individuo despertándolo de la enajenación que crean los mass-media.

De esta forma queremos cerrar este capítulo que trata de aclarar ciertos aspectos de cómo la imagen llega a ser vista e impregnada en el inconsciente para la creación de cultura en donde nace la nueva desocialización que afecta al individuo y lo hace narcisista sin darse cuenta de ello ya que este individuo

³²⁹ Eco Umberto. Op cit.. 2006 pp. 333

³³⁰ Marcuse Herbert. Op. Cit. 2005 pp. 38

esta enajenado por los mass-media que lo dominan por medio del consumo con un poder extremadamente grande.

Pero ahora en el siguiente capítulo trataremos de descubrir cuáles son los resultados de estos problemas mencionados, para los cuales nos vamos a apoyar en las encuestas realizadas.

CAPITULO

3

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA DE LOS ADOLESCENTES DE SECUNDARIA

Los valores determinados, el videojuego y su uso.

Ante una escalada de cambios sociales uno de los más importantes es el canje de los valores culturales dentro de nuestra sociedad, ya que estos no solo están dictados por los videojuegos sino que son exagerados por ellos, podríamos poner el ejemplo de las malas calificaciones en la escuela, el retroceso en la lectura de libros, el poco ejercicio que se realiza, el volverse inmune al horror y a la violencia, aceptar la violencia como un modo de resolver los problemas, la identificación de víctimas o agresores, la deformación del lenguaje, actitudes, estilos de vida etc.

Los adolescentes son unos de los sectores mas desatendidos de nuestra sociedad ya que aun se cree que no pueden ejercer sus derechos, son los menos cuidados y es por esto que este estudio aborda los problemas que conlleva esta desvalorización de los adolescentes y como los videojuegos construyen/deconstruyen los valores en la actualidad.

Los valores que dicta la sociedad son imitados por los adolescentes en un proceso de mimesis cultural de esta forma de poco sirve lo que podamos decir de la deformación de estos, si no se hace que los padres muestren atención a sus hijos. Con la ultima finalidad de que estos al integrarse en un grupo social puedan convivir plenamente sin tener que ser marginados o excluidos, todos aquellos valores inculcados desde la infancia a los adolescentes hoy en día son ridiculeces para ellos ya que de la televisión y de los videojuegos obtienen otra educación totalmente distinta, sin restricciones, ajena a lo que los padres y profesores pueden involucrar.

El cambio de los valores dentro de los videojuegos idealiza la prostitución, la violencia, el asesinato, el maltrato a las demás personas, la falta total de respeto hacia los demás y hacia los animales considerando esto como entretenimiento y diversión.

Evidentemente se ven afectados ante la forma en que se maneja esa ciberrealidad, y como se manipulan las situaciones que van desde la humillación hasta el asesinato sin sentido.

Poco les importa la pérdida de valores que se genere en un núcleo poblacional tan importante y con un magnifico potencial, ya que estos han logrado convertirse en un cliente importante (debido al consumismo que estas compañías inculcan en los adolescentes y la audiencia tan elevada que llegan a tener los videojuegos) donde los valores y la moral social no existe.

El fin de los valores propone en sí mismo el fin de una cultura y el inicio de una no cultura “que se organiza en contra de la inteligencia, al elevar la mediocre y banal a la dimensión de compromiso para establecer un nivel medio entre ofertadores y consumidores.”³³¹

Entonces el concepto de cultura se ha perdido y nadie puede ya constituirse de acuerdo con sus aptitudes propias, se pierde también la dialéctica entre el derecho a su formación por parte de todos y el deber de todos a contribuir a tal obra. De esta forma el proceso cultural y educativo se vuelve un proceso de anti educación es decir en aquella formula técnica que sustituye a la propia cultura.

³³¹Bugossi Tomaso, *Metafísica del hombre y filosofía de los valores según Michelle Federico Sciacca* 1996, México: Universidad Autónoma del Estado de México, pp. 38

Los valores son bienes posibles de diferentes órdenes, bienes que las personas pueden hacer reales y concretos hacer que pasen del nivel abstracto al nivel concreto de la actuación. Los valores son los que mueven el actuar sobre toda la moral ya que lo que es valioso para la persona tiene su tabla de valores que guía su comportamiento. Al ser bienes constituyen también fines y mueven de manera teleológica el actuar humano. Hay diferentes tipos de valores: los corpóreos, culturales, morales, religiosos... se pueden tener diversas organizaciones y jerarquías de los mismos por parte de las personas y las sociedades.

Quizá es por sus características teleológica que debemos de manejarnos con cuidado ante un término como este y es por esto que en este momento debemos de poner claro lo que son los valores y como han cambiado en el transcurso del tiempo.

Por su parte Eduardo Garza menciona que:

“El valor es pues un ideal a seguir un modelo al que podemos acceder en la praxis pero al que nunca podemos abarcar en su totalidad porque siempre nos exige más, el valor es por así decirlo más grandes que todas sus posibles concreciones tal es el carácter trascendental del valor.”³³²

En un tiempo como el nuestro marcado profundamente por el signo del cambio por el de un vacío existencial socialmente preocupante y significativo la necesidad histórica de generar nuevas formas de vivenciar los valores se vuelve especialmente vigente.

³³² Garza Cuellar Eduardo *Comunicación en los valores*, ed. Coyoacán, México, 1994, pp.42

Por otra parte Teresa Yuren nos dice que valores significan llevar a cabo acciones tendientes a conferir a la realidad cualidades que no posee per-se y que son preferibles tal preferibilidad implica una relación sujeto-objeto.³³³

De esta forma esta autora propone un término que es de mucha importancia para esta investigación y es, lo que no está inscrito en la sociedad puede llamarse pseudovalor:

“El pseudovalor se acompaña de un mecanismo mistificador que consiste en provocar necesidades de manera artificiosa las cuales a diferencia de las necesidades necesarias (sic) resultan ser necesidades manipuladas.”³³⁴

Siguiendo esta definición podríamos decir que los videojuegos al ser manipulados por los adolescentes re-crean un pseudovalor siendo ellos los (re) transmisores de tendencias homogenizadas de comprensión muy sencillas y que dañan de manera procaz a las formas de socialización que han estado vigentes por tanto tiempo.

Siguiendo esta línea de ideas menciona Yuren que:

“Las necesidades manipuladas que hemos caracterizado por su tendencia a la homogenización suelen opacar las necesidades necesarias (sic) mediatizarlas e incluso deformarlas, al alienarlas de la generalidad.”³³⁵

Por otra parte para Luis Villoro “los valores se pueden entender como las características por las que un objeto o situación es termino de actitud favorable [...] es lo que para cada quien depende a sus intereses [...] es lo que aliviaría

³³³ Yuren Camarena María Teresa *Eticidad , valores sociales y educación*, ed. UPN México 1995, pp.194

³³⁴ ibíd. Pp.195

³³⁵ ibíd. Pp.195

una privación aplacar la tensión del deseo; cumplir el anhelo volverlo pleno en un mundo carente de valores.”³³⁶

Podemos observar que es realmente complicado por su carácter trascendental definir los valores más sin embargo al tratar de definirlos es sin duda tomar una postura frente a ellos “Es posible referirse a ellos como una propiedad trascendental del ser que hace patente su indiferencia frente a las facultades no estimativas del hombre.”³³⁷

Desde una óptica habermasiana podemos decir de los valores están en el “lenguaje y no en la conciencia, el fenómeno originario en relación con el mundo de la vida y la acción comunicativa y como a priori social lo que interesa no son las formas de las oraciones sino la situación del habla y el empleo del lenguaje y de los contextos de ese empleo es decir la pragmática del lenguaje.”³³⁸

Siendo así lo que provoca o tiende a crear los valores (o pseudovalores como menciona Yuren) no son en si los videojuegos sino lo que transmiten, este entramado de imágenes en su mayoría bélicas que arrasan la conciencia de los adolescentes, como mencionamos en el capítulo anterior enajenan y difuminan las conciencias son estos aparatos que han ayudado a crear estas nuevas formas de desocialización que tanto han afectado a nuestra forma de convivencia, han ocasionado la fragmentación del individuo, la mediatización de la condición humana, un particularismo que privilegia el interés pragmático por encima de cualquier otro interés y la banalización e instrumentalización de lo humano son estos los signo claros de la crisis de nuestra nueva modernidad.

³³⁶ Villoro Luis *El poder y el valor fundamentos de una ética política*, ed. Fondo de Cultura Económica, México 2003 pp. 16

³³⁷ Cuellar óp. cit. pp. 35

³³⁸ Yuren óp. cit, pp.190

Es en este momento que es necesario el apoyo de las encuestas anteriormente realizadas.³³⁹ Como primer punto hemos diferenciado las preguntas que nos ayudaran a explicar cada uno de los apartados de este capítulo y así esclarecer los puntos nodales de esta investigación, es necesario saber que las encuestas serán una de las herramientas más útiles para la investigación ya que es por medio de ellas que nos acercaremos mas a nuestro objeto de estudio y verificaremos la viabilidad de nuestra investigación.

Para empezar es necesario recordar que las encuestas fueron realizadas en tres Escuelas Secundarias la primera de ellas fue la Escuela Secundaria Diurna 276 “Juventino Rosas Cárdenas” que se encuentra ubicada en Tarascos frente a Chontales sin numero colonia Tlalcoligia En la delegación Tlalpan.³⁴⁰ De donde fueron sacadas 81 encuestas 45 fueron a alumnos del sexo masculino y 38 del sexo femenino.

La segunda escuela donde se aplicaron nuestras encuestas fue en la Escuela Secundaria Diurna número 265 “José Peón y Contreras” ubicada en Av. 414-a y Av. 481 U San Juan de Aragón delegación Gustavo A. Madero.³⁴¹ En donde se aplicaron un total de 67 encuestas 37 a alumnos del sexo masculino y 30 del sexo femenino.

³³⁹ Una muestra del cuestionario que dio origen a nuestras encuestas realizadas se encuentran como anexo en este trabajo en donde podemos verificar lo aquí mencionados. También se podrán encontrar en el área de anexos las graficas correspondientes a las preguntas utilizadas en las encuestas.

³⁴⁰ Estas encuestas diseñadas por el autor de este trabajo fueron realizadas por profesores de nivel medio superior interesados por la investigación y la divulgación científica en este caso fueron realizadas por el Profesor Xavier Gaona López en el mes de febrero del año 2013 a los grupos de primero “A” y “B”.

³⁴¹ Estas encuestas diseñadas por el autor de este trabajo fueron realizadas por profesores de nivel medio superior interesados por la investigación y la divulgación científica en este caso fueron realizadas por el profesora Laura Erika López Santos a segundo grado a los grupos “A” “B” “C” en Febrero del año 2013.

Para finalizar en la Escuela Secundaria Diurna número 233 “Alfonso Noriega Cantú” ubicada en la calle Guadalupe Noriega numero 29 colonia Agrícola Oriental delegación Iztacalco.³⁴² Se aplicaron 45 encuestas 26 a alumnos del sexo masculino y 19 del sexo femenino.

Es decir se aplicaron un total de 193 encuestas en donde el 44% fueron respondidas por alumnos del sexo femenino y el 56% por alumnos del sexo masculino. (Ver grafico 1)

Es importante en este punto esclarecer que el uso del videojuego tiende a ser una fuente importante de enajenación en el adolescente, los valores que se introyectan en los jóvenes son pues pseudovalores como menciona Yuren la prostitución, la violencia, etc. es claro que si identificamos que los adolescentes hacen un uso desmedido de estos aparatos es decir que están enajenados es claro que los valores cambiaron.

El cambio de valores y la enajenación son procesos que se han complementado, con el uso desmedido de este mass-media el tiempo invertido en este aparato va a ser determinante en el cambio de valores y la enajenación de los adolescentes.

De esta manera las preguntas que nos ayudaran a esclarecer cuales son los valores determinados y el uso de los videojuegos en los adolescentes son las siguientes:

Realizas alguna actividad en compañía de tus padres como por ejemplo leer, jugar algún juego, realizar algún deporte, ver el televisor, realizar tus tareas, etc.:

(si)

(no)

¿Cuál? _____

³⁴² Estas encuestas diseñadas por el autor de este trabajo fueron realizadas por profesores de nivel medio superior interesados por la investigación y la divulgación científica en este caso fueron realizadas por el profesor Silvestre Jiménez Cruz al grupo de segundo “A” en la fecha de Febrero del 2013

Si cuentas con videojuego en casa cuantas horas le dedicas al día marca con una (X)

- a) 0-3 horas b) 3-5 horas c) 5-7 horas d) más de 7 horas

Con estas dos preguntas nos damos cuenta de la facilidad con que los videojuegos entraron a los hogares mexicanos, estas dos preguntas van encaminadas a conocer cuáles son las actividades favoritas de los adolescentes y con quien las realizan.

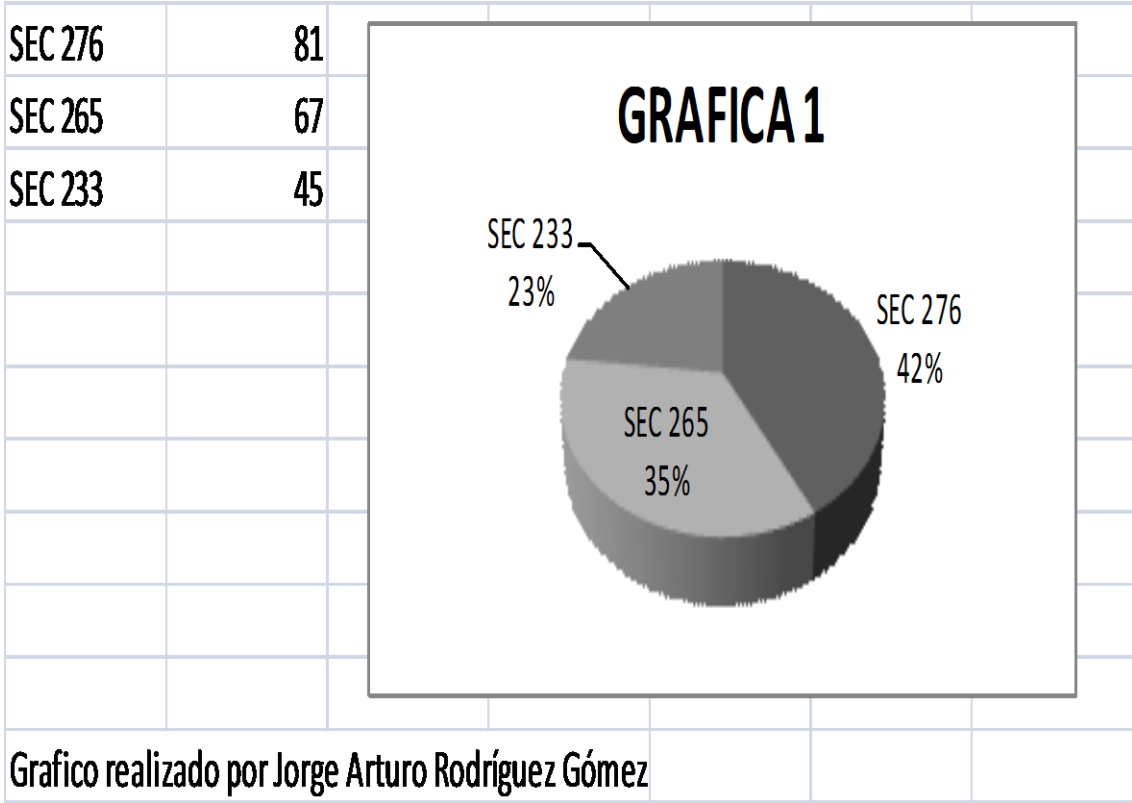
Los resultados obtenidos en la primera de estas dos preguntas son en sí mismos fascinantes de las 193 encuestas levantadas a los adolescentes el 82% afirma realizar una actividad con sus padres mientras que el 18% menciona que no realiza ninguna actividad con sus progenitores, la actividad que mas realizan los adolescentes con sus padres son

Ver televisor	56				
Deporte	41				
Jugar videojuegos	30				
Realizar tarea escolar	16				
Leer	7				
Salir	4				
Cocinar	1				
Compras	1				
No dice	2				

Tabla realizada por Jorge Arturo Rodríguez Gómez

Es decir el 35.2% de adolescentes que realizan alguna actividad con sus padres radica en sentarse frente a la pantalla del televisor y perderse en la pantalla sin mediar alguna palabra con ellos es interesante mencionar en este punto que ninguno de los adolescentes encuestado mencionó que platicaba con sus padres al contestar la pregunta mencionada es decir los padres de los adolescentes están acabando con las platicas entre padres e hijos. Por otra parte es importante mencionar que solo debajo de los padres que realizan

deporte con sus hijos que es 25.7% se encuentra el jugar videojuegos es una actividad que está ganando adeptos en todas partes del mundo el perderse frente al televisor y la consola en pocos años se convertirá en la segunda actividad que mas realicen los padres con sus hijos, por ahora ocupa el preocupante 18.8% de las actividades que se practican en nuestro tiempo. Entre las restantes actividades mencionadas como leer el realizar las actividades escolares que los adolescentes se llevan a casa solo ocupan el restante 18.2% es realmente preocupante que el ver televisión ocupe el primer sitio entre las actividades diarias que se realizan en la actualidad.



Los resultados obtenidos en nuestra segunda pregunta son esclarecedores ya que de los adolescentes encuestados el 74.0% de ellos afirman tener un videojuego en casa es decir 7 de cada 10 adolescentes tienen acceso a este

mass-media desde la comodidad de su hogar entre las consolas más usadas se encuentran el Xbox y el Wii ambos aparatos oscilan en un precio entre los cuatro mil pesos y los siete mil quinientos,³⁴³ con esto vislumbramos el poder tan grande que han tenido las consolas de videojuegos y la facilidad con que han entrado a México.

Por su parte el 67.1% de los adolescentes que cuentan con un videojuego en sus hogares les dedican entre 3 a 5 horas diarias a las consolas, el 20.9% le dedica de 3 a 5 horas y solo el 11.8% le dedica más de 7 horas diarias al videojuego, es decir la mayoría de los adolescentes que cuentan con una consola de videojuegos en casa le dedica casi el mismo tiempo a los videojuegos que a la escuela, con estos datos podemos afirmar que la mayoría de los adolescentes pasan sus tarde sentados en un sillón frente a un televisor, una consola de videojuegos, con una palanca en las manos hipnotizados por la pantalla matando marcianos o seres humanos sin ninguna idea de lo que ocurre afuera de sus casas y tomando esta realidad como la única.

Es importante mencionar que los hombres son quienes les dedican más tiempo a las consolas de videojuego es decir el 87.9% de hombres entrevistados afirman tener videojuegos mientras que solo el 56.7% de mujeres afirma consumir videojuegos es esclarecedor saber que los varones son más propensos a enajenarse con este producto mass-mediático.

Ahora los videojuegos crean esta falta de interrelaciones sociales, socializando desde lugares remotos las relaciones ahora son a distancia, aunque esto en verdad debería de ser pleonasmico, las relaciones cara a cara

³⁴³ Estos precios son los precios de introducción en México. Información obtenida en <http://www.vanguardia.com.mx/> revisada el 15 de septiembre del 2012.

se pierden aumentando el valor de los signos emocionales creados con tanta banalidad con puntos y comas, ahora es como se dan a entender ciertos sentimientos que anteriormente se comunicaban oralmente o con gestos más expresivos que un paréntesis y dos puntos, la verdadera problemática de esta nuestra sociedad es el apogeo de un individualismo que a nadie le conviene es decir somos un país que aun no encuentra la verdadera forma de integrarse a una sociedad industrial, mas sin embargo entramos a esta etapa postindustrial donde los medios masivos nos apartan unos de otros, donde deberíamos de saber que lo único que podrá sacarnos adelante como sociedad y como país es la unión de cada uno de nosotros, mas sin embargo seguimos como sociedad atomizándonos seguimos creando sujetos narcisistas a cada paso que damos hacia lo que llamamos progreso y posmodernidad gracias a la cultura de masas.

Ya Adorno hace una crítica severa a lo que él llamamos posmodernidad. “no criticamos a la cultura de masas porque dé demasiado al hombre, o porque le haga la vida más segura, sino porque hace que los hombres reciban demasiado poco y demasiado malo, que capas sociales enteras permanezcan en espantosa miseria, que los hombres se adapten a la injusticia y que el mundo se fije como cristalizado en una situación en la cual hay que temerse por una parte gigantescas catástrofes y por otra la conjuración de astutas elites para mantener una paz muy dudosa.”³⁴⁴

De esta forma aceptamos entonces que la idea de cultura de masas, como todo objeto o hecho social, es el producto objetivado de un conjunto de mediaciones inscritas en las relaciones sociales cuya objetivización dentro de

³⁴⁴ Huxley óp. cit. pp. XXII prologo escrito por W Adorno

un producto cultural particular (un videojuego) no es más que un momento dentro de un proceso continuo de configuración y reconfiguración de las representaciones simbólicas del mundo en el cual se encuentran los individuos.³⁴⁵

Con los datos cuantitativos que nuestras encuestas nos han dado es fácil decir que los adolescentes son consumidores de esta cultura de masas. De modo que lo que es vivido y pensado como real no es más que el estrecho presente de un virtual siempre más grande que se desarrolla sin cesar en el imaginario y que puede conducir a los adolescentes por el contrario a modificar su realidad.

Esta cultura de masas modifica la tabla comportamental de los adolescentes, modifica su idea de los valores sociales integrando en ello una nueva forma de vivenciar los nuevos valores sociales.

Es así como decimos que en la actualidad los valores que nuestra sociedad permea en los adolescentes son los valores hedonistas y narcisistas el consumismo que crea una nueva generación de seres humanos el *homo-consumans* el hombre que basa su vida en la idea de consumir, desde esta perspectiva muchos autores contemporáneos han descrito nuestra nueva cultura, una cultura que basa su educación en la idea de obtener desde bienes servicios, relaciones, personales etc.³⁴⁶

Desde otra perspectiva nos dice Ulrich Beck que,³⁴⁷ debemos combatir el deterioro de los valores con libertad publica es de gran importancia puesto que

³⁴⁵ Paramo Teresa, Op cit, pp. 30

³⁴⁶ No olvidemos que Z Bauman en su libro Amores Líquidos propone una nueva forma de relaciones humanas que se basan en la obtención de mas relaciones humanas para la satisfacción de la necesidad compulsivas de consumir ante estas necesidades es como se van conformando las nuevas relaciones humanas creando con esto un ser reblandecido.

³⁴⁷ Beck Ulrich sociólogo alemán. Actualmente es profesor de la Universidad de Múnich y de la London School of Economics. Beck estudia aspectos como la modernización, los problemas

se encuentra en una oposición dramática con la interpretación, prácticamente dominante en la actualidad, según la cual la modernidad precisa y consume vínculos que ella misma puede renovar.³⁴⁸

Es decir esto que nosotros hemos determinado como fin de los valores nos dice Beck que es una nueva oportunidad para cimentar nuestra sociedad sobre otras grandes ideas que le podrán hacer un bien al porvenir y construir una nueva forma de socialización que en este momento aun no logramos entender.

Es decir en esta época posmoderna nos enfrentamos no a un fin de los valores sino a un conflicto de valores a dos conceptos heterogéneos, en estilo y en contenido, de sociedad, de política y de democracia.³⁴⁹

Ahora vemos que lo que es entonado como pesimismo cultural del derrumbe de valores abre por el contrario; la posibilidad de despedirse de los excesos de una época que, tanto desde el punto de vista ecológico como del económico lleva un tren de vida demasiado elevado esto claro sin olvidar los valores que formaron a la sociedad no los que la han deformado sino los que verdaderamente valen la pena recordar.

Si como menciona Yuren y el propio Beck no estamos en una época del fin de los valores, sino que, estamos insertando, gracias a la enajenación que provocan los videojuegos una nueva forma de vivirlos, estos pseudovalores que hemos descrito con anterioridad y con el apoyo de nuestras encuestas podemos verificar su existencia, son uno de los problemas que la enajenación

ecológicos, la individualización y la globalización. En los últimos tiempos se ha embarcado también en la exploración de las condiciones cambiantes del trabajo en un mundo de creciente capitalismo global, de pérdida de poder de los sindicatos y de flexibilización de los procesos del trabajo, una teoría enraizada en el concepto de cosmopolitismo. Beck también ha contribuido con nuevos conceptos a la Sociología alemana, incluyendo la llamada "sociedad del riesgo" y la "segunda modernidad".

³⁴⁸ Beck Ulrich, *Los hijos de la libertad*, México ED. Fondo de Cultura Económica. 2002, pp. 8

³⁴⁹ *Ibíd.* Pp. 16

provoca, sin duda es está uno de los pilares donde su genera el cambio de valores, es decir ante mas uso de los videojuegos mayor cambio de ellos y más creación de pseudovalores.

Estos pueden vislumbrarse físicamente en los adolescentes los problemas que la posmodernidad ha encontrado son en su mayoría problemas ante la falta de ejercicio.

Desde esta perspectiva y basándonos en nuestras encuestas podemos determinar que uno de los problemas actuales es la falta de movilidad en los adolescentes dando como resultado obesidad, si pensamos que la mayoría de los adolescentes después de estar sentados en la escuela la mayoría del tiempo llegan a sus hogares a pasar más de tres horas frente al televisor y la consola de videojuegos nos dará como resultado inevitable un ser que no se ejercita adecuadamente.

Más de diez millones de niños y adolescentes con obesidad o sobrepeso en México están en riesgo de desarrollar o ya padecen diabetes, cáncer, hipertensión, bajo nivel de colesterol bueno y altos índices de triglicéridos, algunos padecimientos que ya son considerados epidemias en el país.

Los males que en el pasado sólo atacaban a los adultos y son consideradas epidemias por parte de la Secretaría de Salud, hoy se están presentando en niños de apenas siete años de edad.

La Secretaría de Salud estima que el sobrepeso y la obesidad afecta a cuatro millones 249 mil 217 niños y niñas de entre cinco y 11 años de edad; a cinco millones 109 mil 420 adolescentes de 12 a 19 años, y que, incluso niños de apenas un año ya tienen este problema.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), en México, en 30 años, la obesidad se ha incrementado 300 por ciento, lo que ha generado que 9.3 por ciento de la población infantil tenga diabetes, y de continuar con los hábitos de vida actuales dentro de otros 30 años, el 39 por ciento de la población general padecerá diabetes.

La obesidad en niños de cinco a 11 años de edad aumentó 124 por ciento de 1999 a 2006, lo que representa un peligro para la salud por la aparición de enfermedades metabólicas. Tan sólo el Instituto Mexicano del Seguro Social calcula que atiende a 400 mil menores de 15 años con diabetes.

Al Hospital Infantil de México, en lo que va del año, han llegado 280 niños de entre siete y 15 años con obesidad, de los cuales 112 (40%) ya son diabéticos, 50 (18%) hipertensos y 182 (65%) tienen alteraciones en el metabolismo de las grasas. Todavía ni siquiera han debutado como ciudadanos y ya son propensos a infartarse o quedarse ciegos.³⁵⁰

Nos menciona Beck que “desde la década de los cincuenta ha aumentado constantemente el número de televisores y radios y de personas con teléfono. La imagen del mundo de los jóvenes de hoy es mucho más global y menos acotada a lo local que la de sus padres o la de los jóvenes 20 años atrás. En un sentido más concreto representan la generación global cuyos valores y concepciones han sido marcados por la emisora MTV y en los últimos tiempo por el internet.”³⁵¹

³⁵⁰ EL Excelsior 27-02-2010 revisado en internet,

http://www.excelsior.com.mx/index.php?m=nota&seccion=&cat=0%20&id_nota=813837

³⁵¹ Los iconos populares donde se introyectan los valores son mediados por las grandes corporaciones acotando formas de vestir de ser de pensar es por esto que apuntalamos a las grandes emisora como es la MTV (es una cadena estadounidense de televisión por cable, originalmente establecida en 1981 por Warner-Amex Satellite Entertainment. Desde 1985 forma

Lo que el maestro podía imponer como buena conducta como buen comportamiento de los alumnos o como un mínimo de buenos modales civilizados ya no es más sostenido socialmente es difícil de fundamentar ideológicamente y tiene el olor de lo añejo y lo retrogrado.³⁵²

Por su parte Jean Piaget quien fundamente su teoría en la psicología del desarrollo, menciona que este desarrollo cognitivo moral, es una construcción activa de la experiencia “los niños adquieren los valores morales no interiorizándolos o absorbiéndolos del medio, sino construyéndolos desde el interior, a través de la interacción con el medio”.

Es decir los videojuegos no son un medio donde se tome de manera de absorción sino que se interiorizan los videojuegos crean el consiente de los adolescentes creando una nueva cultura, la cultura del individualismo que penetra en los adolescentes en forma de la enajenación que provoca adicción a los videojuegos.

Es por esto que contra la pérdida de valores en este trabajo proponemos la educación y nos menciona Huxley que: “la educación para la libertad debe de comenzar exponiendo hechos enunciando valores debe continuar creando adecuadas técnicas para la realización de valores y para combatir a quienes deciden desconocer los hechos y negar los valores para una razón cualquiera.”³⁵³

Como individuos conscientes de la pérdida de valores debemos menciona Beck idear la forma para que en este momento podamos construir a partir de donde se perdió una sociedad basada en nuevos valores que doten a nuestra

parte de Viacom.) para dar seguimiento a las ideas globales que desencadena la estandarización entre los individuos *Ibíd.* Pp. 89

³⁵² *Ibid.* Pp.134

³⁵³ Huxley *Op cit.* 2009, pp. 215

sociedad de los elementos para reconocernos nosotros mismos como los creadores de algo para dejar de buscar amos donde no los hay, que nuestra herramientas tecnológicas para el estudio, para el ocio dejen de determinar cómo vamos a pensar y de decidir por nosotros.

Por su parte Huxley menciona que; “si ha de ser evitada esta clase de tiranía debemos de comenzar sin demora a educarnos y a educar a nuestros hijos para la libertad y el gobierno a nosotros mismos. Esa educación para la libertad debe de ser como se ha dicho una educación ante todo en hechos y en valores los hechos de la adversidad individual y de la singularidad genética y los valores de la libertad la tolerancia y la caridad mutua que son los corolarios éticos de tales hechos.”³⁵⁴

Nosotros propondríamos además de esto una educación en nuestro medios educar a nuestro medios para que ellos nos eduquen a nosotros y educar a nuestros hijos para que este oscuro presente no se vuelva a repetir.

Es por esto que nuestro autor no pierde la oportunidad de mencionar que; “la libertad es un gran bien, la tolerancia una gran virtud y la uniformidad una gran desdicha.”³⁵⁵

Es claro que los problemas que se viven en el presente son determinados por el progreso al que nos ha llevado la nueva modernidad es por esto que no debemos de olvidar que los problemas identitarios son los corolarios de esta nueva forma de organización llamada sociedad post-capitalista o sociedad global que como mencionamos tiene sus bases sobre el individuo narcisista.

Del cual trataremos de dar una descripción en el siguiente punto.

³⁵⁴ *Ibíd.* Pp. 219

³⁵⁵ *Ibíd.* Pp.215

La construcción de la identidad de los adolescentes el individualismo del homo-videns a narciso.

Empezaremos este apartado con la idea de un individuo forjado a partir de sus experiencias propias y de los conocimientos que le aportan los demás seres en una era donde la tecnología y los mass-media, se han convertido en un pilar para la creación de ese “yo” minimizando al “superyó” que tanto ansiábamos convertirnos, este papel ahora lo recreamos ante nuestros dioses los mass-media. En sus principios cuando Nietzsche hablaba de la muerte de dios tenía la idea de que los hombres al estar en un estado puro sin amarres que los detuvieran podrían convertirse en seres superiores que no temerían la racionalización de sus acciones, pero en vez de eso el hombre se ha creado sus dioses, hemos dado muerte a los dioses que ya no nos eran funcionales y hemos creado dioses tecnológicos, aparatos que han tomado el poder y se nos ha olvidado que los creadores somos nosotros mismos, nos hemos convertido en sus súbditos, es ahora que nuestros adolescentes recrean el triunfo de la ilustración convertida en nueva era tecnológica sin futuro, obediente ante el televisor, los videojuegos y recreando identidades uniformes en cualquier parte del mundo, esperando que salgan a la luz los nuevos títulos de nuestro juegos favoritos acaparando tiendas y centros de reunión para poder ser el elegido ¿quien tiene el juego más reciente? aunque este triunfo sea tan efímero como todo lo que trae esta nueva modernidad.

Es por eso que ahora muchos escritores vislumbran la realidad social como una novela de ciber-punk donde nuestro destino es el fin de la historia.³⁵⁶ La realidad social ahora vista desde la óptica de estos escritores podría ser más o menos optimista en nuestros tiempos, lo que es cierto es que uno de los problemas realmente enmarcados son los problemas de identidad entre los individuos, si como reza el más afamado eslogan de la literatura ciberpunk “*el futura ya ha sucedido*” entonces la tarea de elucidar en qué medida la poiesis y el plan del futurismo siguen sucediendo se convierte en un asunto que conmueve nuestras ideas culturales sobre el porvenir mismo.³⁵⁷ Es en suma una visión materialista de un movimiento literario descriptivo de la realidad social desde la óptica de algunos escritores, entendido como pensamiento que encuentra su objetivización en los fetiches técnicos.³⁵⁸

El ciberpunk intenta desideologizar un objeto de estudio ideológicamente marcado convertirlo en una especie de espíritu de la tendencia, siempre presente, siempre detenido en el presente. Aunque un poco arriesgada esta idea central del ciberpunk se centra en uno de los puntos nodales de esta tesis la idea de la identidad desideologizada por medio de los videojuegos se re-crea

³⁵⁶ El argumento de la escritura ciberpunk se centra a menudo en un conflicto entre hackers, inteligencias artificiales, y mega corporaciones, enmarcado en el planeta Tierra en un futuro cercano, en oposición del futuro lejano o panorama de encuentros galácticos en novelas como Fundación de Isaac Asimov o Dune de Frank Herbert. Las visiones de este futuro suelen ser distopías post-industriales, pero están normalmente marcadas por un fomento cultural extraordinario y el uso de tecnologías en ámbitos nunca anticipados por sus creadores (“la calle encuentra sus propias aplicaciones para las cosas”). La atmósfera del género en su mayoría hace eco en el cine negro y se utiliza a menudo en este género técnicas de novelas policíacas. Entre los primeros exponentes del género ciberpunk se encuentran William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudy Rucker y John Shirley. El término ciberpunk se acuñó en los años 1980 y continúa en uso

³⁵⁷ Se entiende por poiesis todo proceso creativo. Es una forma de conocimiento y también una forma lúdica: la expresión no excluye el juego

³⁵⁸ Si se quiere conocer más del tema del ciberpunk desde la óptica literaria revisar el libro de Fernández Porta Eloy, Afterpop, ED. Anagrama, 2010, Barcelona. Principalmente las paginas 161-194

una nueva cultura identitaria una nueva forma de socialización en donde el *nohayfuturo* es una forma más de futuro, del presente siempre vivo, las antiguas formas sociales desaparecen para centrarse en el presente como arma individualizadora carente de valores e ideales con los cuales nos podemos defender de esta forma de poder que nos ha controlado, la idea de poder sin cuerpo deslizarse entre los mundos cibernéticos esto es lo que los videojuegos nos han facilitado la entrada y salida fáciles entre la realidad y la cibercultura que no nos ha dejado más que el culto a los mass-media.

La presente atención prestada hoy en día a la cuestión identitaria es en sí misma un hecho cultural de gran importancia y al menos potencialmente de un gran poder iluminador.³⁵⁹

Es con esto que queremos empezar a entender uno de los puntos más importantes en nuestra tesis, la identidad de los adolescentes y el individualismo; empecemos por entender que es la identidad.

La identidad es un proceso de construcción socio-histórica y cultural que se equilibra entre los condicionamientos y las elecciones relativamente libres que hace cada individuo.

“La identidad es la suma de nuestras pertenencias (...) es necesariamente identidad compuesta, múltiple, compleja, donde cada rasgo, atributo, pertenencia es una posibilidad de encuentro con los demás, un puente que nos comunica con otras personas.”³⁶⁰

Nos construye la mirada del otro, sobre todo si es la mirada de alguien con poder: la madre, el padre, el / la maestra, el conquistador, cuya mirada convirtió

³⁵⁹ Zigmunt Bauman, *La cultura como praxis*. ED. Paidós, México, 2002, pp. 51

³⁶⁰ Gutiérrez Espínola, José Luis (2006). *Educación para la no discriminación. Una propuesta*. En: Educación en derechos humanos. México, Secretaría de Relaciones Exteriores, Programa de Cooperación sobre Derechos Humanos, pp. 101-122.

a los pueblos indígenas en salvajes que había que civilizar. A esto hay que agregar el hecho de que los seres humanos tenemos independencia y autonomía para construir nuestra identidad, eligiendo qué somos y qué queremos ser. De allí que hay situaciones que cambian y con ellas, cambia nuestra identidad en algún rasgo, pero hay “núcleos duros” identitarios: el sexo, el fenotipo o la pertenencia étnica que hacen que otros nos vean de una cierta manera, quizá discriminatoria; lo que se puede cambiar y es lo que se espera de la educación. “La identidad es una construcción subjetiva” en la medida en la que usamos nuestra relativa libertad o realmente no la libertad de elegir, quienes podemos ser se acabara cuando nos bombardean con una serie de prototipos de cómo deberíamos de ser. La identidad en nuestro tiempo ha dejado de ser un proceso subjetivo que enriquecía a la comunidad para llegar a ser una identidad basada en tribus uniformes donde todos pensamos que somos únicos al uniformarnos como los demás.

La idea de identidad se utiliza en estos contextos como si fuera un predicable reflejo, universal, aunque recaiga sobre singularidades individuales (como si fuese una variante del «sexto predicable» discutido por los escolásticos) o sobre singularidades específicas; por tanto, habrá de ir referido a una determinada materia ideográfica o nomotética, porque, en sí mismo, nada podría significar.

Pero aunque no dejemos de mencionar que son singularidades estas han sido forjadas ya por un destino el de los medios siendo ellos ahora los educadores de nuestros adolescentes no olvidemos que en la actualidad más hogares cuentan con videojuegos que con computadoras o tienen más acceso a estos que a una visita a algún museo.

Es por esto que mencionamos que la identidad es el resultado, en todo caso (cuando se analiza desde las coordenadas del materialismo), de la co-determinación de múltiples entidades que se entretajan a lo largo de procesos muy heterogéneos, moldeándose o modificándose mutuamente; pero no según el principio «todo por todo», sino según el principio de la *symploké*. La idea de autodeterminación (que Marx puso en circulación, dentro del lenguaje político, al tratar la cuestión polaca) es también, como la de *causa sui*, una idea metafísica, si no se precisan convencionalmente los términos del auto de referencia.

Es por esto que decimos que una de las tesis que se sostienen en este trabajo es que los medios inculcan las formas de ser de los adolescentes es decir cómo se comportan, como visten, como hablan de que temas no se hablan, la estética, es decir que es bello, que es feo, que es peligroso, que no, a donde ir, a donde no ir, que ver, qué no ver, estos son en si los procesos que forman a cada individuo esta es la identidad tan valiosa que nos han escogido.

Para sustentar este apartado nos apoyaremos nuevamente en nuestras encuestas ya realizadas, concretamente en este caso la pregunta que nos ayudara a vislumbrar como es la identidad de los adolescentes y su enajenación es la siguiente.

Los videojuegos te han ayudado a tener más amigos

(Si)

(no)

(solo virtualmente)

Esta pregunta es de una gran valía para nuestra investigación ya que es necesario indagar donde los adolescentes que consumen videojuegos obtienen

amistades es decir cómo se relacionan con el mundo y confirmar o negar la tesis, que los adolescentes han dejado de ser permeados culturalmente por los vínculos sociales clásicos, es decir las amistades con las cuales se creaban pláticas y que en algún momento histórico dieron fruto a la opinión pública o si los adolescentes en la actualidad ya no crean este tipo de vínculos con su congéneres y recrean las llamadas amistades virtuales que no dejan de ser amistades asistidas por los videojuegos.

En esta pregunta el 33% de los adolescentes encuestados respondieron que si han obtenido más amigos al jugar con videojuego es decir que sus amistades son virtuales que no tienen contacto físico con las personas con que juegan videojuegos sino que las relaciones se dan por medio del aparato mass-mediático y que las amistades y las pláticas cara a cara se están difuminando y se ha abierto la brecha para que las relaciones sean de carácter virtual. El otro 52% niegan tener amistades por medio de los videojuegos, es fácil de vislumbrar que este porcentaje de personas va a la baja en unos cuantos años este porcentaje de personas que no hace amistades por medio de los videojuegos va a desaparecer y las relaciones con los demás será solo de índole virtual, el otro 15% de los adolescentes afirman tener amistades con otros adolescentes que juegan videojuegos es decir solo este pequeño grupo tiene amigos que en común los videojugadores no hacen las relaciones sociales normales con los demás adolescentes.

Se ha dejado al televisor y a los videojuegos ser los educadores de los adolescentes creando con ello seres reblandecidos con problemas para socializar individuos narcisistas que solo se preocupan por ellos mismos sin tener en cuenta a la sociedad.

Esta pregunta nos ayuda a comprender si los videojuegos que juegan los adolescentes son un medio para socializar o solo nos han apartado en pequeños grupos individuales o como menciona Guiddens “vivimos en pequeños chalecos individuales repartidos globalmente.”

Encontramos con estas respuestas que hemos estudiado el sustento de lo que muchos teóricos han mencionado que en esta época vivimos un auge del individualismo que nos lleva al narcisismo que ha empezado con la creación del homo-videns que menciona Sartori hasta llegar a lo que Lipovetsky ha llamado el auge del narcisismo.

Son estos dos autores los que más nos ayudaran a comprender ciertos aspectos de este nuevo adolescente que se crea con la entrada del videojuego a los hogares.

Por su parte Sartori en su libro Homo-videns menciona cómo se han ido reblandeciendo los niños ante el televisor nos dice que el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico es decir es más un ser que ve y que conforma su realidad con lo visto que con los signos y símbolos que se despliegan a su alrededor, es más un animal que se conforma con los videojuegos que con las charlas que pudiera tener.

Ahora la identidad global de nuestros adolescentes es formada por condiciones narcisistas que integran a la comunidad en un individualismo que como menciona Lipovetsky el individualismo narcisista ha engendrado un tipo nuevo de seres humanos.

Los videojuegos y las mil formulas que ofrecen, aumentan y privatizan a gran escala las posibilidades lúdicas e interactivas. La seducción videomática no se debe únicamente a la magia de las nuevas tecnologías, sino que está

profundamente arraigado en esa ganancia de autonomía individual en su posibilidad de ser para cada cual un agente libre de su tiempo menos sujeto a las normas de las organizaciones rígidas.³⁶¹

Es decir con la integración a las nuevas tecnologías no somos más libres ya nos comentaba Adorno que no las rechazamos por lo que nos dan sino porque nos dan tan poco y tan malo, quizá es peor pensar que la libertad de elegir existe siendo que es ella misma la que ha sido cuarteada por la entrada de los videojuegos la televisión y demás medios tecnológicos a los hogares de cada uno de nosotros, es hora de ver el televisor de jugar con los videojuegos o de ingresar a las redes sociales esta es la libertad a la que nos hemos acercado podemos elegir claro pero entre que serie de productos, no porque el mercado de las tecnologías sea más variado signifique que es mejor o que tiene mejores producto quizá no lo es y no lograra serlo. Pasa lo mismo con la creación de las identidades no por ser una sociedad más comunicada estamos más informados es en este momento que la identidad empieza a ser afectada implantándonos caracteres uniformes dentro de los medios más vistos los videojuegos.

El hado de los individuos modernos sin vínculos y consecuentemente infra determinados, infra constituidos y por lo tanto, condenados a constituirse a sí mismos es ir variando el poder a su ausencia para así percibir su libertad como una bendición mixta una modalidad saturada de ambivalencia.³⁶²

Menciona Lipovetsky que negativamente el proceso de personalización remite a la fractura de la socialización disciplinaria; positivamente corresponde a la elaboración de una sociedad flexible basada en la información y en la

³⁶¹ Lipovetsky op cit. 2002 pp. 21

³⁶² Zigmunt Bauman. Op cit. 2002, pp. 25

asunción de los factores humanos en el culto a la cordialidad y al sentido del humor.³⁶³

Es por esto que hemos perdido la idea de continuar con una nueva creación del ser humano ya no nos interesa la evolución social ya lo que nos importa es seguir con nuestras vidas por medio de nuestras redes, nuestros juegos, de nuestras formas no físicas de hacer amistades. “Ya nadie cree en el porvenir radiante de la revolución y el progreso la gente quiere vivir en seguida conservarse joven y no forjar al hombre nuevo.”³⁶⁴

En el punto anterior dejábamos entrever una de las figuras icónicas de nuestro tiempo la figura de Narciso, hoy este personaje mítico es a los ojos de un importante número de investigadores, en especial americanos el símbolo de nuestro tiempo. “El narcisismo se ha convertido en uno de los temas centrales de la cultura.”³⁶⁵

Al respecto Lipovetsky menciona que el nuevo Narciso “se extiende en una sorprendente ausencia de nihilismo trágico aparece masivamente es una apatía frívola a pesar de las realidades catastróficas ampliamente exhibidas y fomentadas por los mass-media.”³⁶⁶

Como comenta ahora Lipovetsky la apatía generalizada es uno de los grandes problemas de nuestra cultura ahora todos con audífonos reunidos pero distantes en el transporte o en la calle cada uno viendo por si mismo ese aire comunitario que anteriormente se respiraba ahora ha dejado de existir por la falta de las relaciones cara a cara por el fin de los juegos y el principio de los videojuegos donde el culto a la violencia se ha vuelto nuestro pan de cada día

³⁶³ Lipovetsky op cit. 2002 pp.6

³⁶⁴ Ibid. Pp 9

³⁶⁵ Ibid. Pp. 49

³⁶⁶ Ibid. pp. 52

la realidad empieza a perder una de sus características catastróficas el temor y el horror a ciertas imágenes y a ciertas ideas.

El problema es que el adolescente es una esponja que registra y absorbe indiscriminadamente todo lo que ve (ya que no posee la capacidad de discriminación) por el contrario [...] el niño formado en la imagen se reduce a ser un hombre que no lee y por tanto la mayoría de las veces es un ser reblandecido por la televisión adicto de por vida a los videojuegos.³⁶⁷

El narcisismo así mismo ha “abolido lo trágico y aparece como una forma inédita de apatía hecha de sensibilización epidémica al mundo a la vez que de profunda indiferencia hacia el.”³⁶⁸ La indiferencia hacia nuestra realidad es una de las características esenciales de nuestro tiempo ya mencionaba Bauman que ahora vivimos amurallados porque no conocemos a nuestro vecino pensamos que las personas que están cerca son nuestro enemigos ya no tenemos esa confianza con el vecino nuestra socialización ha dejado de ser una de las armas con las que nos defendíamos de los intereses de los mass-media, pero esta condición no es algo que solo tenga nuestra nación o nuestro continente es algo que se tiene que imaginar a un nivel global para que pueda ser realidad, nuevamente acudimos a Lipovetsky “el narcisismo es una conciencia radicalmente inédita una estructura constitutiva de la personalidad posmoderna debe de aprenderse como la resultante de proceso global que rige el funcionamiento social.”³⁶⁹

El narcisismo no es proceso que se determine en una localidad sin que está entre en el juego de la globalización y como mencionamos desde el

³⁶⁷ Giovanni Sartori. Op. Cit. 2007 pp.25

³⁶⁸ Ibid. Pp.52

³⁶⁹ Ibid. Pp. 52

principio de este trabajo la globalización es como una totalidad incluyente, compleja y contradictoria. Una realidad poco conocida aun, que desafía prácticas e ideas, situaciones consolidadas e interpretaciones sedimentadas formas de pensamiento y vuelos de la imaginación. Para reconocer esta nueva realidad, precisamente en lo que tiene de nuevo o desconocido, se hace necesario reconocer que la trama de la historia no se desarrolla solo en continuidades secuencias o recurrencias.

Esta idea del narcisismo es una idea globalizada que como menciona Lipovetsky “surge de la deserción generalizada de los valores y finalidades sociales provocadas por el proceso de personalización.”³⁷⁰

De esta forma determinamos al narcisismo como una respuesta al desafío del inconsciente conminando a reencontrarse, el “yo” se precipita a un trabajo interminable de la liberación, de observación y de interpretación.

Reconozcámoslo el inconsciente antes de ser imaginario o simbólico, teatro o maquina es un agente provocador cuyo efecto principal es un proceso de personalización sin fin cada uno debe decirlo todo liberarse de los sistemas de defensa anónimos que obstaculizan la continuidad histórica del sujeto personalizar su deseo por las asociaciones libres y en la actualidad por lo no verbal el grito y el sentimiento animal.

El narcisismo nueva tecnología de control flexible y auto gestionado, socializa desocializando, pone a los individuos de acuerdo con un sistema social pulverizado mientras glorifica el reino de la expansión del Ego puro.³⁷¹

³⁷⁰ Ibid. pp. 53

³⁷¹ Ibid pp. 55

El narcisismo no se ha contentado con neutralizar el universo social al vaciar las instituciones de sus inversiones emocionales también es el “yo” el que se ha vaciado de su identidad paradójicamente por medio de si hipervencion.³⁷²

La falta de atención de los alumnos de la que todos los profesores se quejan hoy no es más que una de las formas de esa nueva conciencia “cool” y desenvuelta muy parecida a la conciencia telespectadora captada por todo y por nada excitada e indiferente a la vez sobresaturada de informaciones conciencia opcional diseminada en las antípodas de la conciencia voluntaria.³⁷³

El narcisismo toca todas las teclas funcionando a la vez como operador de desestandarización y como operador de estandarización aunque esto no se muestre jamás como tal sino que se doblega a las exigencias mínimas de la personalización la normalización posmoderna se presenta siempre como el único medio de ser un verdaderamente uno mismo joven, esbelto, dinámico.³⁷⁴

Si el narcisismo está en una corriente de abandono esto concierne a los valores y finalidades superiores en ningún caso a los roles y códigos sociales. Nada menos que al grado cero de lo social, el narcisismo procede de una híper-invencción de los códigos y funciona como un tipo inédito de control social sobre almas y cuerpos.³⁷⁵

De esta forma queremos entender que la identidad que han gestado los adolescentes es como describe Lipovetsky de un corte narcisista centrada en el yo donde los mass-media juegan el papel de los socializadores para muchos de nuestros adolescentes es decir la gente interactuando con los demás por medio de un aparato tecnológico ya sean los videojuegos, que no dudemos en

³⁷² Ibid. pp. 56

³⁷³ Ibid. pp. 57

³⁷⁴ Ibid. Pp. 63

³⁷⁵ Ibid. Pp. 64

mencionar que son de las armas más influyentes en los adolescentes así como el internet las nuevas tecnologías telefónicas esto sumado a la presteza con que ahora conocemos a más gente llegan a ser al individuo solo pero con millones y millones de amigos virtuales.

Esta ideas que han surgido desde el inicio de la época llamada posmodernidad han ido cambiando también nuestra cultura la idea de cultura como mencionábamos es una idea de las mas vastas es un concepto que por sí solo ha dado para tantos libros, esto sumado a las nuevas formas como se va representando nuestra identidad suman nuevas visiones de vislumbrar este concepto muchos escritores han nombrado a esta nueva forma de cultura la cibercultura nosotros por lo pronto no nos detendremos en una explicación si el termino es correcto o no, lo que haremos será designar y tratar de describir por medio de los resultados de nuestras encuestas como es la cultura actual de los adolescentes para después determinar si en verdad el termino cultura ya no puede ser aplicada a ella así como si en los medios existe esto llamado cibercultura.

Influencia de los videojuegos en la configuración de la cultura, la nueva forma de jugar.

La palabra cultura es una palabra demasiado complicada, difícil de describir, pero como lo vimos en el capítulo anterior tratar de entender que es cultura nos hace tomar una postura frente a ella, y como mencionábamos, nosotros la designaremos como el conjunto de símbolos y del lenguaje que nos dan costumbres, creencia y una ideología para poder subsistir y poder vivir en sociedad dentro de un marco institucional. De esta manera entendemos por procesos culturales los procesos por medio de los cuales obtenemos una representación social de la vida constituida desde las costumbres, las creencias, las ideologías, entendiendo que a su vez permiten la reproducción de la cultura. La cultura no es una entidad, algo a lo que pueden atribuirse de forma casual acontecimientos sociales modos de conducta, instituciones o procesos sociales, “la cultura es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible es decir densa.”³⁷⁶ Para el antropólogo Geertz la cultura es definida, desde su famoso libro *La interpretación de las culturas*, como un sistema de concepciones expresadas en formas simbólicas por medio de las cuales la gente se comunica, perpetúa y desarrolla su conocimiento sobre las actitudes hacia la vida. La función de la cultura es dotar de sentido al mundo y hacerlo comprensible. No olvidemos que nuestro lenguaje es la forma más alta de simbolizar, nuestros medios son símbolos que detentan poder que nos dan más símbolos para nuestra

³⁷⁶ Geertz Clifford. Op cit. 2005 pp. 27.

interpretación y aprehensión es con esto que es difícil imaginar una cultura donde los medios no afecten o cambien ciertos aspectos de ella.

Empecemos con la globalización esta nueva forma de organización que ha generado una forma de comunidad diferente, la comunidad global, la cual ha marcado nuestro tiempo, es decir la globalización hoy marca tendencias, formas de vestir, de pensar, etc. La globalización enajena, piensa por nosotros, el verdadero problema de la globalización son los ideales absolutos, mundiales, que nos hacen llegar, la gente piensa y crea una forma única de existencia, una forma global de pensar ¿Quién la dicta? Los medios masivos de comunicación pero va mucho más allá de solo el pensar y enajenar es el todo de una represión no armamentista sino de los ideales comunes, que podemos ver en la mayoría de las relaciones sociales de los últimos años.

Nuestras encuestas nos dictan una serie de transformaciones sociales que se vislumbran con la idea de la cultura si observamos los resultados de estas podemos vislumbrar que la cultura ha cambiado con la entrada de los videojuegos a los hogares, ahora los adolescentes juegan solos, estos es, son seres solo videntes que ya no socializan de manera adecuada su socialización está basada en el acceso a internet que les permite esta nueva generación de videojuegos. Como menciona Lipovetsky es una época narcisista donde las nuevas generaciones de adolescentes van creando una identidad basada en el individualismo, el apartado anterior nos dedicamos a describir este nuevo individualismo que tanto aqueja a nuestra nueva modernidad.

Si sumamos el individualismo a los nuevos valores o a la deformación de los mismos nos daremos cuenta que en verdad la cultura ha cambiado ya que cuando cambian nuestras formas de organización, nuestros lenguajes que son

parte esencial de nuestra cultura, por ende que tengan que cambiar nuestra cultura. Es decir el lenguaje no es la cultura pero si es parte de ella cuando cambiamos nuestra forma de comunicarnos, nuestra forma de organizarnos, nuestra forma de ver el mundo de afrontar ciertas pautas culturales cuando la honestidad, el valor, la justicia dejan de ser partes fundamentales de los adolescentes es claro que lo que ha cambiado es nuestra cultura, esta nueva cultura la podemos vislumbrar cuando los juegos se transforman. Nos dice Huizinga que el juego es creador de cultura es decir el juego es cultura, si también nuestro juegos han cambiado de los juegos en comunidad a los juegos virtuales es lógico que nuestra cultura tuvo que cambiar pero ahora definiremos como es esta nueva cultura.

Nuestra nueva cultura como ya mencionamos está marcada por la globalización que rige nuestra actualidad la nueva forma de organizar el mundo viene dirigida por el orden global ya no digamos el Banco Mundial ni Fondo Monetario Internacional ahora digamos las marcas multinacionales Niké, digamos Coca-cola son ellos los detentores de las nuevas formas de poder económico el poder de llegar a todos los rincones del mundo y como se logra por medio de los mass-media, las nuevas formas tecnológicas han cambiado nuestro mundo y nuestra cultura.

Nos menciona Geertz que: el hombre es el animal que construye instrumentos que habla que simboliza, solo el ríe, solo él sabe que moriremos, solo el desdeña el aparearse con su madre y con su hermana, solo el imagina esos mundos donde habitar que Santayana llamo religiones o solo el hornea esas tartas de barro mentales que Cyrill Connolly llamo arte. No solo tiene mentalidad sino conciencia: no únicamente necesidades, sino también valores:

no solo miedo, sino sentido moral; no solo un pasado sino una historia. Solo el tiene cultura.³⁷⁷

De esta forma queremos entrar a un tema complicado dentro de nuestra tesis la idea de la cultura de masas es decir muchos estudiosos principalmente denominan cultura de masas (o cultura para las masas) a la entrada a los hogares de los mass-media es una actitud un tanto pesimista porque desde esta perspectiva toda la cultura que traen estos aparatos como los videojuegos es una cultura que solo enajena a los adolescentes.

La cultura de masas existe porque es una forma de construcción social de la realidad del mundo a través de un sistema de relaciones y mediaciones.³⁷⁸

Es decir esta cultura surge no solo como un contexto informativo sino como un contexto económico, como un modo de producción y como de difusión cultural aunque su público sea tan heterogéneo y suena paradójico pero enajena de diferente forma a cada individuo.

Esta nueva forma de representar la cultura no solo son los nuevos mass-media como los videojuegos sino su entera representación que dan de esta es decir la forma en que los videojuegos representan la vida es la nueva forma de la cultura de masas así cada nuevo mass-media tiende a representar de cierta forma la realidad deconstruyendo la realidad misma y transfigurándola en nuevas formas de pensar de ser de sentir y ver el mundo que nos rodea.

Aceptamos entonces que la cultura de masas como todo hecho social, es el producto "objetivado" de un conjunto de mediaciones inscritas en las relaciones sociales cuya objetivación dentro de un producto cultural particular (una

³⁷⁷ Geertz Clifford *La transición a la humanidad* en Sol Tax (Comp.) *Horizontes de Antropología*, pp. 37 Citado por Bauman Op Cit. 2002 pp. 152

³⁷⁸ Paramo Teresa, Op cit, 2006, pp. 29

película un videojuego) no es más que un momento dentro de un proceso continuo de configuración y reconfiguración de las representaciones simbólicas del mundo en el cual se encuentran los individuos.³⁷⁹

Tenía razón McLuhan cuando mencionó que los medios eran el mensaje ahora los videojuegos son los representantes de esta nueva cultura y los creadores de estas nuevas prácticas sociales individualistas en donde lo real se confunde libremente con lo reproducido en las pantallas de nuestros televisores en la consola del videojuego mencionábamos antes este fenómeno que no se debe dejar pasar inadvertido cuando un adolescente pierde una partida en el videojuego menciona ya me mataron sin saber que el verdadero perdedor es el personaje del videojuego.

Ahora los adolescentes han interiorizado las ideas de los mass-media creyéndolos como superiores a ellos como los nuevos dioses, dioses tecnológicos por medio de los cuales se liberan de la aburrida realidad.

De modo que lo que es vivido y pensado como lo real no es más que el estrecho presente de un virtual siempre más grande que desarrolla sin cesar el imaginario y que puede conducir a los individuos, por el contrario, a modificar su real.³⁸⁰

Ya mencionamos que el poder de los medios es tan autoritario como nadie se imaginó nunca, es un poder tan grande que no solo se esparce por el cuerpo social sino que invade el imaginario la nueva cultura de masas ha venido a transformar la actualidad creando con ello una nueva etapa, la llamada era de

³⁷⁹ *Ibíd.*, pp.30

³⁸⁰ *Ibíd.*, pp.34

la información que como menciona Castells es la época en donde estamos más informados pero menos comunicados.

Durante mucho tiempo pudimos creer que la cultura de masas y los mass-media eran algo “duro”, hechos de dominación, de poder, de hegemonía. Sabemos ahora que los mass-media son algo plástico; no un poder sino la puesta en escena de los poderes; no la mistificación de las masas, sino un recurso cultural común, no las normas, sino el juego de normatividades y mediciones del desempeño; no la imposición del sentido, sino lo blando de los conformismos inestables y de las ambigüedades reversibles; no la dominación ideológica, sino el teatro de sombras de conflictos de orientaciones culturales que se juegan en lo “duro” de las relaciones sociales y las experiencias laborales, de clase, de género y de etnicidad.³⁸¹

Ahora es en este momento donde más se vislumbra lo que los teóricos de la escuela de Frankfurt habían denominado la cultura de masas y de donde Eco anunciaba a los apocalípticos e integrados diríamos realistas y pasivos.

La cultura de masas existe es una cultura de orden global que ha sido distribuida localmente como un producto más en la larga lista de productos que se ofrecen hoy en día.

De esta forma la cultura que se ha gestado es una cultura electrónica en un orden global menciona Ianni “que nos coloca ante una situación en la que sociedades enteras se comunican mediante una especie de gesticulación macroscópica que no es en lo absoluto un lenguaje en el sentido usual”.³⁸²

³⁸¹ *Ibíd.* pp. 45

³⁸² Ianni Octavio *Op cit.* 2004 pp. 29

Mencionábamos que el hombre se diferenciaba de las demás especies animales por el hecho de comunicar por medio de un lenguaje sus necesidades también decíamos que la lengua es la forma más alta de simbolizar de esta forma representamos una realidad ya acotada. Ahora es el momento de los media en donde ellos nos dan lo que es la realidad ya sea la realidad económica, política, geográfica y demás detalles de nuestra vida.

En este momento no debemos de olvidar la tesis central de este trabajo en donde los videojuegos al ser un aparato de orden global modifican fundamentalmente las condiciones de vida de trabajo, las formas de ser, de sentir, pensar e imaginar, además de modificar condiciones de enajenación y las posibilidades de emancipación de individuos, grupos, etnias, clases sociales, sociedades, etc.

Ahora podemos visualizar sin mayor problema como los videojuegos nos han reeducado como han cambiado nuestra forma de pensar de ver y de sentir por medio de estas imágenes no olvidemos la frase de Huizinga que nos recuerda que primero juego luego cultura, es por medio de los juegos donde los adolescentes se entrenan para poder vivir en sociedad, pero si todo el día se la pasan jugando con videojuegos que solo los entrenan para recibir y dar violencia entonces que tipo de sociedad estamos creando.

No es complicado pensar que la violencia que se ha generado en nuestra sociedad parte de ella es culpa de estos medios y culpa nuestra ya que al no saber educarnos no podremos educar a nuestros medios de esta forma dejamos este trabajo a ellos y logrando que la educación que nos dirigen sea de tan mala calidad para no poder defendernos de los intereses externos que los mass-media nos imponen casi siempre intereses de orden global quizá lo

mejor de esto es que no estamos solos sino todo el mundo sufre los mismos problemas con los mass-media es claro que los países que se les ha asignado el tercer mundo son más propensos a que los problemas como este se agudicen.

En todas partes, los hombres no han sido en modo alguno lentos en captar y ajustarse a los descubrimientos científicos y al desarrollo técnico, sino que, por el contrario, los han sobrepasado en décadas. Es cierto que los escritores de ciencia ficción habían pensado ya en un mundo en donde la ciencia y la técnica marcarían el paso a una nueva socialización entre los seres humanos así como los viajes hacia otros planetas conquistas interestelares pero no debemos olvidar que la Tierra es la quintaescencia del hombre donde se puede desarrollar sus capacidades digamos el “artificio humano”.

La ciencia y la técnica han ayudado al hombre a prolongar su vida que es la esencia de todos los descubrimientos la idea central del hombre es terminar una de las actividades que le han ayudado a desarrollar la mayoría de sus capacidades el trabajo: el advenimiento de la automatización, que probablemente en pocas décadas vaciara las fabricas y liberara a la humanidad de sus más antigua y natural carga, la del trabajo y la servidumbre a la necesidad tendera a desaparecer y con ella una de las más importantes formas de socialización entre los seres humanos. Puesto que se trata de una sociedad de trabajadores que está a punto de ser liberada de las trabas del trabajo y dicha sociedad desconoce otras actividades más elevadas y significativas por cuyas causas merecerían ganarse esa libertad. Pongámonos a pensar que pasaría si no hubiera trabajo recordemos a Un mundo feliz de Huxley una

sociedad incapacitada para tomar sus decisiones seres automatizados perdidos en su propia creación.

De esta forma queremos hacer evidente que la cultura en nuestra sociedad ha cambiado las prácticas sociales, las forma de socializar con los demás individuos, los valores en nuestra época como lo vimos en el primer apartado de este capítulo ya no son los valores que habían marcado a las generaciones anteriores la entrada del individualismo que guía nuestra sociedad es una clara muestra de que la sociedad tal como la conocíamos ha cambiado ya sus formas no se mantienen estable nos apoyamos en la idea de Z. Bauman para poder decir que la modernidad líquida no permanece de una sola forma por mucho tiempo sino que se altera a las formas de los individuos siendo esto el inicio de un cambio donde la sociedad no volverá a ser como antes.

La cultura que se vive en los juegos es de una importancia imprescindible ya menciona Huizinga que primero juego luego cultura. Y nos menciona que el juego es más viejo que la cultura.³⁸³ Al ser más viejo que la cultura no lo podemos determinar como algo que solo los seres humanos hagamos todos hemos visto también a los animales jugar más sin embargo nuestros juegos son determinantes para la elección racional de nuestra cultura.

Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia lo primordial.³⁸⁴ Es de esta manera que los videojuegos entran con tanta facilidad a las mentes de los adolescentes el juego es mas productor de cultura la cultura que mencionábamos cultura de masas.

³⁸³ Huizinga Johan, Óp. Cit 1972, pp. 11

³⁸⁴ *Ibíd.* pp. 13

Es importante en este punto mencionar de nueva cuenta las preguntas de nuestras encuestas que nos ayudaran a aclarar ciertos aspectos que los adolescentes introyectan con la utilización de los videojuegos en este apartado nos ayudaremos con tres preguntas de los cuestionarios antes aplicados las cuales serán:

Si juegas con videojuegos cuáles son tus títulos preferidos menciona 3

Qué crees que enseñan los videojuegos:

- a) Pelear por lo que quieres
- b) nada
- c) que la vida es fácil
- d) que la violencia es una forma de resolver los problemas

Si un compañero de clase te golpea qué harías:

- Golpearlo
- Acusarlo con el (la) profesor (a)
- Hablar con él para que no lo vuelva a hacer

La primera pregunta que mencionamos nos ayudara a esclarecer cuales son los juegos más jugados y que se está jugando en la actualidad de esta manera comprender si la idea de juego que anteriormente se tenia ha cambiado y como ha afectado esto a nuestra cultura.

Se ha detectado que el 41.95% de los adolescentes que juegan con videojuegos prefieren los títulos de violencia. Entre ellos están Residente evil,³⁸⁵ la saga de Halo,³⁸⁶ Mortal kombat,³⁸⁷ The punisher.³⁸⁸

³⁸⁵ Es una serie de videojuegos y una franquicia de medios, entre los que se incluyen cómics, novelas, películas y coleccionables como figuras de acción, guías de estrategia y otras publicaciones. Desarrollados por Capcom y creados por Shinji Mikami la mayoría, se han vendido cerca de 45 millones de videojuegos de esta serie, a diciembre de 2010. Toda la saga, tanto juegos como en lo demás, tiene la misma trama: un peligroso virus se ha propagado por error o intencionalmente por la corporación Umbrella, éste al infectar a los humanos los transforma en zombis o infectados.

³⁸⁶ La serie se centra en una guerra interestelar entre la humanidad y una alianza teocrática de alienígenas conocidos como el Covenant o Pacto. El Covenant son guiados por sus líderes religiosos, los profetas, y adoran a una antigua civilización conocida como los Forerunners,

El 56.6% de los adolescentes juegan videojuegos catalogados como de estrategia entre ellos se encuentran Mario bros,³⁸⁹ Pac-man,³⁹⁰ Guitar hero.³⁹¹

El 1.39% prefieren los juegos de deporte el más famoso de ellos es FIFA,³⁹² de esta forma podemos observar que lo videojuegos que más adeptos tienen son los de estrategia y los violentos es en sí de llamar la atención que tipo de juegos se están jugando en la actualidad y podemos observar que los juegos

quienes perecieron en combate con el parásito Flood. Muchos de los juegos se centran en las experiencias de Master Chief John-117, un súper soldado humano cibernéticamente mejorado, y su compañera inteligencia artificial (IA), Cortana. El término "Halo" se refiere a las megas estructuras Halo: grandes estructuras habitables en forma de anillos.

³⁸⁷ Cada luchador tiene su propia historia para participar en el torneo Mortal Kombat. Cada uno tiene sus propios movimientos de pelea cuerpo a cuerpo, y algunos son capaces de utilizar energías especiales para atacar al oponente. Otros tienen trucos especiales como armas, cuerdas, garras, etc. Existen algunos movimientos para rematar a los rivales a punto de ser noqueados, incluyen brutales descuartizamientos, decapitaciones, incineraciones, explosiones, etc. llamados fatality, aunque hay otras variedades como animality (en el que el vencedor se convierte en animal y elimina al contrincante), multality (consiste en una serie de movimientos que elimina a los oponentes que están alrededor de una sola vez), babality (que lo convierte en bebé) friendship (en vez de matar al oponente, le da un regalo, o hace alguna gracia).

³⁸⁸ Es un videojuego de acción de 2005 cuya estrella es el personaje de Marvel Comics, El Punisher. Luego de que su familia es asesinada por la mafia, Frank Castle dedica su vida a castigar a los criminales. Los jugadores toman el control del vigilante para seguir criminales y matarlos. La historia del juego es una mezcla de la película de 2004, así también como la serie de 2000, Welcome Back, Frank.

³⁸⁹ Es un videojuego de arcade desarrollado por Nintendo en el año 1983. Fue la tercera aparición de Mario, y la primera que aparece con su nombre definitivo, ya que en Donkey Kong aparecía bajo el seudónimo de Jumpman (Saltador). Los hermanos Mario son dos fontaneros, Mario y Luigi. El objetivo del juego es derrotar a todos los enemigos en cada nivel. Los dos extremos de cada nivel tienen una característica mecánica que le permite al jugador salir por la izquierda y aparecer a la derecha, y viceversa. Cuantos más niveles crucen los hermanos Mario, mayor será la dificultad y el número de enemigos que aparecen.

³⁹⁰ Es un videojuego arcade creado por el diseñador de videojuegos Toru Iwatani de la empresa Namco (basado supuestamente en la forma de una pizza con un trozo faltante), y distribuido por Midway Games al mercado estadounidense a principios de los años 1980.

³⁹¹ Es un videojuego de música desarrollado por Harmonix Music Systems y publicado por RedOctane. El videojuego es el primer título de lo que posteriormente pasó a ser la serie Guitar Hero. Fue lanzado para PlayStation 2 en América del Norte el 8 de noviembre de 2005, en Australia y Nueva Zelanda el 15 de junio de 2006, y Europa el 7 de abril de 2006.

³⁹² También conocida como FIFA Soccer en algunos países, es una saga de videojuegos publicada por Electronic Arts bajo el sello EA Sports.

Cuando la saga comenzó a finales de 1993 se destacó por ser el primero en tener una licencia oficial de la FIFA. Las últimas cuotas de la saga contienen muchos de licencia exclusiva y los equipos de ligas de todo el mundo, como la Premier League y la Football League, Serie A italiana y la Primera División de España, lo que permite el uso reales de las ligas, clubes y nombres y semejanzas de jugadores dentro de los juegos

de policías y ladrones han evolucionado anteriormente todos queríamos ser los policías ahora todos podemos ser los ladrones.

Por otra parte la segunda de nuestras preguntas nos menciona que el 3.1% de los adolescentes encuestados afirman que los videojuegos les han enseñado que la vida es fácil, mientras que al 8.2% les ha enseñado que la violencia es una forma de resolver los problemas cotidianos, al 19.1% les ha enseñado a pelear por lo que quieren y finalmente el 68.9% no les ha enseñado nada, si meditamos estas respuestas podemos afirmar que lo que les enseña los videojuegos a nuestros adolescentes no vale la pena rescatar los valores que se debían inculcar desde la infancia se han perdido por valores narcisistas y son estas encuestas las que vislumbran la realidad que estamos viviendo.

La última pregunta de nuestras encuestas en la que no apoyaremos nos menciona que si un compañero de clase lo golpea el 37.3% acusaría a su compañero el 39.8% golpearía a su compañero si recibe algún tipo de agresión, mientras que solo el 22.7% hablaría con él es decir la mayoría de los adolescentes no utilizarían la palabra conciliadora para solucionar sus conflictos es agravante pensar que la mayoría de los estudiantes golpearía a sus compañeros al recibir algún tipo de agresión los videojuegos sin lugar a dudas nos han cambiado la forma de vivir el juego y la forma relacionarnos pero no ha terminado ahí su influencia sino que nos han ayudado a despertar la violencia que tanto nos había costado dominar.

La idea de estos videojuegos que como mencionamos es apartar a los individuos, que las ideas de comunidades se hagan a un lado, que prevalezcan los ideales del narcisismo y del individualismo que son tan exagerados en nuestra nueva cultura de masas.

Nos menciona Huizinga que él juega es cultura y que todo juego significa, pasar de lo representado a lo real y se pierde en un serie de representaciones hasta que dejamos de reconocer que es lo verdadero y que es el juego con la entrada de los videojuegos.

El juego siempre hace perder ciertas capacidades para perder el sentido de la realidad da ciertas representaciones que hacen confundir lo que la realidad es en sí, esto sumado a la violencia que tiene la mayoría de los videojuegos hacen creer que estos símbolos son impregnados en los adolescentes y confundidos con la realidad, creando una alteración entre lo que es verdad y lo que son los videojuegos.

Nos menciona Huizinga que “cualquier juego puede absorber por completo en cualquier momento al jugador.”³⁹³ Esta frase de nuestro autor puede ser una frase reveladora para nuestro trabajo ya que es por medio de esta absorción que los videojuegos hacen perder la visión de la realidad a los adolescentes transportándolos a lo que hemos llamado la nueva cultura del individualismo de nuestra sociedad.

Es ahora que el juego, el autentico juego, “independientemente de sus características formales y de su alegría, lleva indisolublemente unido, otro rasgo esencial: la conciencia, por muy al fondo que se halle.”³⁹⁴

Queda de esta forma evidenciada que la conciencia juega un papel demasiado importante dentro de la idea de juego pero también es esencial recordar que los videojuegos que tipo de conciencia hacen despertar en los jugadores.

³⁹³ *Ibíd.*, pp.21

³⁹⁴ *Ibíd.*, pp.38

Sin duda alguna los mass-media han llegado a nuestra sociedad para cambiar la forma de socialización de los procesos culturales,³⁹⁵ los valores y los arquetipos de cultura con los que nos habíamos creado anteriormente. Menciona nuestro autor que; “nos encontramos en una comunidad cultural que, [...] recibe ya elaboradas como tema tradicional, sus representaciones culturales, y reacciona ante ellas”. Es decir como ya mencionábamos los videojuegos nos dicen como comportamos en la sociedad, como vestirnos que pensar cómo comportarnos y de esta forma los adolescentes recrean las formas violentas que les impregnan los videojuegos.

Nos menciona Huizinga que en la cultura moderna apenas si se juega y cuando parece que se juega su juego es falso es decir ahora los videojuegos han deformado la idea de juego para presentarla como realidad, como la única forma de resolver las cosas por medio de la violencia genero preferido entre los adolescentes ya que nueve de cada diez juegos son de este género.

Como podemos ver la cultura y los procesos culturales han cambiado de una forma radical con la entrada de los videojuegos a las casas de las familias mexicanas el individualismo así como el cambio de valores demuestran que la cultura ha sido transformada.

Con la entrada de los videojuegos más el acceso cada vez mayor a internet que estos ayudan a tener se dan una forma de socialización cada quien desde su casa puede estar jugando contra personas alejadas a él, el individualismo se hace presente pero de una forma aun más sutil la relación cara a cara se da por perdida pero se crea algo que se vive a nivel cibernético la forma de comunicarse y las relaciones han cambiado algunos autores mencionan esto

³⁹⁵ Ibíd., pp. 41

como una ciber-realidad que crea una cibercultura que trataremos de explicar a continuación.

Distinguiremos dentro del Ciberespacio, a dos tipologías de personas claramente diferenciadas. Las primeras utilizan el Ciberespacio meramente como un espacio de comunicación a la vez que como una herramienta para esta comunicación. Este grupo de personas, nos atreveríamos a decir que son la mayoría, no comulgan con ningún tipo de distinción o separación respecto a su ámbito cultural concreto en el momento en que navegan por el Ciberespacio. Existe una convivencia entre sus hábitos culturales y los que imponen de alguna manera Internet. La otra tipología sería la de los que su estilo de vida viene marcado por Internet. A estas personas, que se las puede clasificar claramente como grupo. Tienen como principales precursores a determinados medios de comunicación, tanto dentro como fuera del Ciberespacio, que los aglutinan y cohesionan.

Centrándonos pues en este segundo grupo de personas podemos decir que dentro del Ciberespacio existen suficientes características como para poder afirmar que estamos delante de un proceso de creación de una nueva cultura. Sin embargo, esto no llega a cumplirse, si entendemos como nueva cultura una de características únicas y claramente diferenciadas de cualquier otra ya existente, ya que al analizar los valores centrales de esta supuesta nueva cultura, nos encontramos que es la réplica de la anteriormente mencionada Ideología.

El Ciberespacio tiene que ser un espacio abierto a todas y cada una de las culturas del mundo, aprovechando así toda la energía que ellas transmiten. Hemos de rechazar el concepto de cibercultura si detrás de él se escudan

criterios y postulados unidireccionales y excluyentes. Quizá a partir de ahora tendríamos que empezar a hablar de Cibercultura en plural. Estaremos, entonces, delante de un verdadero espacio abierto a todo el mundo.

El término "cibercultura" es utilizado por diversos autores para agrupar una serie de fenómenos culturales contemporáneos ligados principal, aunque no únicamente, al profundo impacto que ha venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre mismo y sus relaciones sociales.

Algunos autores como Kerckhove y Levy, definen la cibercultura como la tercera era de la comunicación, en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital. Una era que habría seguido a las de la oralidad y la escritura. Kerckhove, además, propone comprender la cibercultura desde tres grandes características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad (Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web)

Pero habría mucho más que decir sobre la cibercultura. Desde el punto de vista del impacto tecnológico, una cuestión clave para la cibercultura es poder discernir de qué modo están afectando las nuevas tecnologías a la inteligencia y a las formas de usarla. Al respecto, Kerckhove, en su libro. La piel de la cultura Investigando la nueva realidad electrónica, indaga los efectos de las tecnologías electrónicas desde la televisión hasta el ciberespacio, pasando por la realidad virtual, el Internet, la biomecánica y las llamadas por él psicotecnologías.

Gubern propone reconsiderar la compleja evolución histórica de las imágenes icónicas en la cultura occidental, a partir de la irrupción de las nuevas

tecnologías de la ilusión perceptual, especialmente, la Realidad Virtual. En su libro: Del Bidente a la Realidad virtual. La escena y el laberinto, Gubern percibe la realidad virtual como una síntesis, aún no enteramente asimilada, de dos tradiciones occidentales: la imagen-escena explícita y la imagen-laberinto hermética.

Con esta pequeña explicación queremos decir que dentro de la cultura de masas que han creado los videojuegos se ha forjado una nueva cultura que no solo refuerza la cultura de masas sino que se crea como una forma de escapar de la realidad para presentarse en un mundo virtual donde los valores y las antiguas pautas culturales ya no son validas para esta comunidad.

Además de los cambios culturales es importante señalar que la enajenación ya antes descrita es un proceso que se da en mayor proporción de la que en un momento nos habíamos imaginado y que desarrollaremos en el último punto de nuestro capítulo.

Significación de la influencia de los valores: la enajenación del adolescente, diversión o agresión.

Es cierto que estamos influenciados por los videojuegos, su poder es tan grande que han llegado a todos los territorios de nuestro país, lo podemos ver por las grandes campañas publicitarias que ahora se montan en los grandes centros comerciales, por televisión, la gran influencia que tienen estos en los adolescentes es demasiada por el hecho de poder crear una cibercultura y de cambiar las antiguas pautas culturales y deformar las formas de convivencia entre los individuos.

Como mencionábamos la enajenación es, la antítesis del ser humano, que priva al hombre de su identidad, o bien crea una identidad impuesta desde afuera, ya sea por el mismo hombre o por los videojuegos llegando a una idolatría, los Dioses mass-media han llegado.

La enajenación es la parte central de nuestro trabajo es decir hemos visto que la cultura y los procesos culturales han cambiado por el poder que implementan los videojuegos. En este tenor la enajenación es el proceso por medio del cual los videojuegos han logrado hacer este cambio en la sociedad y en los adolescentes.

Es verdad que vivimos en una época complicada de la historia en donde los valores han sido subvertidos por los videojuegos degenerando la idea misma de estos y desconstruyendo los procesos culturales.

De esta forma nos menciona Porta que:

“El medio no se define ya como un canal neutro por donde fluye la realidad, sino más bien como el mensaje mismo (McLuhan), como la implosión de la realidad (Baudrillard), o como el objeto de la sospecha (Groys).”³⁹⁶

Las formas mass-mediáticas que se han implantado en la sociedad con su poder para enajenar a los adolescentes y la baja educación que tenemos es una de las armas más poderosas del imperialismo mediático que se vive en nuestra sociedad, comentábamos que antes los países se invadían con ejércitos esto ya no es necesario ya existen los videojuegos, las superproducciones Hollywoodenses que llegan a implantarse en culturas tan diversas homogenizando todo a su alrededor.

Las fantasías a cerca de lo que es la amistad el amor han sido subvertidas por estos medios ya no nos podemos imaginar ninguno de estos dos términos sin recurrir a los medios nos dice Porta a este respecto que:

“La concepción psicologista –intimista de la amistad- los valores y la social racionalista siguen existiendo y son relevantes pero ya están subordinados a una concepción posmediática en la cual el establecimiento de un vinculo empieza con el conocimiento y la comprensión de la imagen mediática su elaboración se desarrolla por medio de una interacción de sus cualidades entendidas como verdaderos rasgos psíquicos y sociales y su consolidación llega cuando alguien dice << tu eres lo que eres en los medios>>.”³⁹⁷

Frase un tanto cierta, desde este punto de vista hemos llegado a hablar en política mexicana del efecto “Peña” el cual en la actualidad lo hemos llegado a

³⁹⁶ Porta Eloy, Op cit. 2010. Pp. 153

³⁹⁷ Ibíd. pp. 135 Por otra parte la palabra pos mediático mencionada en este texto se refiere a la época en que los medios ya cumplieron su objetivo la sublimación de los individuos un nuevo orden mundial en donde los medios son los dictadores fuerzas insuperables de magnifico poder Porta hace una aportación extraordinaria en este libro ya citado para la comprensión de la idea pos mediática y de las relaciones afectivas.

hacer tan grande por los medios ya que son ellos los que han implementado tanto tiempo en hablar de él y de su campaña electoral.³⁹⁸

Hemos pensado que los medios fueron entregados a los individuos para su mejoramiento y su distracción pero supone Bauman que fue al revés los individuos fueron entregados a los medios para que rellenaran sus vacíos con cosas inútiles que puedan consumir de manera repetida para que la economía siga su curso dejando como siempre a los más pobres en su mismo lugar.

En realidad el capitalismo no ha entregado los productos a la gente ha entregado la gente a los productos es decir, que el carácter y la sensibilidad de las personas han sido re-trabajados y re-modelados de tal manera, acomodarlos aproximadamente a los productos, experiencias y sensaciones cuya venta es lo único que da sentido a nuestras vidas.³⁹⁹

Esta forma de ver la realidad la podemos trasladar a lo que antes mencionábamos de los videojuegos, que no es más que la enajenación de los individuos, pensar que la única forma de vida reconocible en nuestra actualidad es por medios de ellos, las formas de socialización preferidas por nuestros adolescentes es jugar interminablemente, mas el acceso a internet ya no hay necesidad de invitar a nadie a casa ni de acudir a algún centro de reunión es necesario solo unos aparatos para estar con la demás gente socializando de manera incorrecta para ver el mundo de forma diferente, estar enajenado es

³⁹⁸ Este efecto consiste en que los medios masivos de comunicación han hecho creer a una gran parte de la gente que el abanderado para la presidencia de la Republica por el partido de la Revolución Institucional en el sexenio del 2012-2018 Enrique Peña Nieto es el mejor de los 4 participantes basándose en la idea de que una mentira repetida mil veces se convierte en verdad, esto sumado a que se le dan los mejores tiempos en los medios ha llegado a ser el más escuchado el más seguido y por lo tanto el mejor según las encuestas realizadas hasta el 15-05-2012 El efecto Peña es la creación mas simplista de los medios de un eros salvador para un público-masa fácil de manejar.

³⁹⁹ Bauman Zigmunt. Op cit, 2009, pp.92

ahora tan necesario como antes era saber las reglas de cortesía, para poder platicar con alguien ahora ya no es necesario siquiera saber hablar, con saber apretar botones, con eso se puede dar una comunicación no es necesario leer, ni salir de tu casa la enajenación en su máximo esplendor, los hábitos del ser humano convertidos en una visión retrospectiva de la vida es la antípoda del ser humano.

Es por esto que Bauman no deja de recordarnos en todas sus obras que:

“La obediencia tiende a lograrse por medio de la seducción, no de la coerción y aparece bajo el disfraz de la libre voluntad en vez de revelarse como una fuerza externa.”⁴⁰⁰

Es en sí que la enajenación como antes comentábamos es un tipo de poder que no se ve que recorre todo el cuerpo social desde los niños pasando por los adolescentes hasta llegar a los adultos pero en el caso de los videojuegos nos parece de carácter urgente tener la mirada alerta en este tipo de entretenimiento porque es en la adolescencia donde se imponen las formas de comportamiento y donde se está más sujeto a la violencia que los medios le imponen a los individuos, donde es más fácil que se pueda confundir la realidad con la virtualidad y se pierdan los procesos culturales ya antes descritos por las nuevas formas de socializar en donde se da la primicia a los aparatos dejando a un lado a los individuos, esto no lo podemos llamar de otro nombre que enajenación es claro y queda demostrado con el ejercicio que hicimos de encuestas, que los adolescentes pueden llegar a perder la conciencia de ser los creadores de estos medios los que les dan la fuerza por medio de su uso a saberse perdidos ante la falta de ellos. La tesis de que los videojuegos son uno

⁴⁰⁰ Ibid. pp. 92

de los medios más enajenantes de toda la gama de mass-media no entra en duda, uno de los aparatos más peligrosos y de los que hay que tener mucho cuidado son los videojuegos.

Como mencionamos la realidad ha cambiado las antiguas prácticas de juegos han sido subvertidas por la nueva forma de jugar, esto lo podemos vislumbrar con el ejercicio de encuestas que realizamos las preguntas que nos ayudaran a esclarecer esto son:

Que entiendes por jugar.

a)Ocio

b) diversión

c) entretenimiento

Como crees que se divertía la gente antes de la invención del televisor y de los videojuegos:

La primera pregunta está encaminada a saber si los adolescentes conocen que los juegos como menciona Huizinga que el juego es creador de cultura y que lo nuevos videojuegos están deformando esto y si los adolescentes conocen si realmente se tiene conocimiento de la fuerza creadora de cultura que tiene el juego en primer lugar la primera pregunta nos menciona que el 83% de los adolescentes piensan que el juego solo es entretenimiento puro el 12% de ellos menciona que es ocio solo el 10% sabe que es aprendizaje el 1% no sabe a qué se refiere el termino de juego y hasta donde es creador de cultura, de esta forma podemos ver que la idea de juego como creador de cultura ha sido subvertida y ahora solo se ha convertido en entretenimiento la forma en que se gestaban los primeros procesos culturales ahora han sido deformados por la entrada de los videojuegos.

Por su parte la segunda pregunta tiene el trasfondo de saber si los adolescentes conocen la antigua forma de jugar de generaciones pasadas y si

conocen que existe una forma de jugar diferente a la que han implantado los videojuegos.

Los resultados obtenidos en las encuestas son: El 25.9% de los adolescentes mencionan que jugaban juegos de mesa, el 48.7% menciona que jugaban entre ellos, el 12.4% de los adolescentes encuestados menciona que la forma de juego eran los deportes mientras que el 8.2% menciona que la forma de juego es usar la imaginación el 4.6% mencionan que no sabe de esta forma sabemos que los adolescentes en la actualidad no conocen la forma en que se creaban las antiguas formas de socialización y las formas en que se creaban la cultura.

Podemos ver otro ejemplo que nos menciona Bauman acerca de cómo la idea de enajenación es un proceso sutil que se arraiga en el inconsciente de los adolescentes el menciona que:

“La dependencia (de los mass-media) no se limita al acto de compra recordemos por ejemplo el formidable poder que los mass-media ejercen sobre la imaginación popular, individual y colectiva. Las imágenes poderosas las más reales que la realidad de las ubicuas pantallas establecen los estándares de la realidad y de su evaluación y condicionan la necesidad de hacer más agradable la realidad vivida.”⁴⁰¹

Es verdad que la realidad para muchos de nuestros adolescentes ha dejado de tener tantos colores como la pantalla de los videojuegos, los adolescentes entre más tiempo estén sumergidos en su videojuego favorito, mejor es la vida virtual, para ellos la realidad ha desembocado en la pantalla del televisor, sus colores los han atrapado en una realidad que no es cercana a la que se vive a fuera pero que cada día se está acercando mas a ella. Los videojuegos ahora

⁴⁰¹ Ibid. pp 90

son los que imponen su pronta visión de la realidad ya no transformamos a los juegos para que sean más reales mas a pegado a lo que nosotros conocemos como realidad sino por el contrario hemos transformado la realidad para que cada vez parezca más un videojuego. La realidad insuperable por su trama de significaciones por algo tan alto como el lenguaje es cambiado por la virtualidad de poder matar y morir todas las veces que sean necesarias por la idea de poder hacer lo suficiente en el mundo con matar a los enemigos sin que sepamos qué es lo que realmente se pelea.

La vida moderna esta tan completamente mediada por imágenes electrónicas que no podemos evitar responder a otros como si sus acciones y las nuestras fueran filmadas y transmitidas simultáneamente a un público invisible.⁴⁰²

Esta idea muy interesante que propone Bauman es visualizada en todos los rincones del mundo los patrones de conducta se asemejan cada vez más a los patrones que nos imponen los medios, digamos por ejemplo que la violencia va siendo cada vez más generalizada por que los videojuegos enseñen a los adolescentes a responder de manera violenta ante su medio.

Los videojuegos es el medio enajenante de preferencia de los adolescentes ya que es un medio donde intervienen con el Dios televisor donde ellos se pueden sentir que reaccionan ante él, que son seres por que los reconoce el televisor, al ser un medio que recibe ciertas respuestas de los adolescentes tiende a ser uno de los mas aceptados entre este grupo de individuos.

Es verdad sin dudas que los videojuegos se han convertido en uno de los aparatos más poderosos ya que han entrado a las casas de los adolescentes

⁴⁰² Ibid, pp.91

como una forma de entretenimiento arraigándose en el imaginario y deconstruyendo a los nuevos seres sociales.

En este punto es necesario recordar que los videojuegos en si son valiosos pero no son valores “La pauta del valor nos la da cierta cualidad preferible por su relación con determinadas necesidades e intereses humanos”.⁴⁰³

Es decir los valores no son hechos del mundo físico, tal como se presenta ante la postura o actitud natural pero si del modo vivido directamente por el sujeto.

En la actualidad es tan complicado con la entrada de los videojuegos explicar nuestra realidad ya que la sociedad es tan maleable cambia tan radicalmente a este respecto y sin dejar de ver que la mayoría de los cambios vertidos en nuestra sociedad se los debemos a la entrada de los medios y en especial de los videojuegos a nuestras casas. “Vivimos en un mundo que ya no se basa en la expansión geográfica sino en una distancia temporal que disminuye a medida que aumentan nuestras capacidades para el transporte, la transmisión y la teleacción.”⁴⁰⁴

Por esto que Lipovetsky menciona que:

“La cultura posmoderna es un vector de ampliación del individualismo al diversificar las posibilidades de elección al anular los puntos de referencia al destruir los sentidos únicos y los valores superiores de la modernidad, pone en marcha una cultura personalizada o hecha a la medida que permita al átomo social emanciparse del balizaje disciplinario-revolucionario.”⁴⁰⁵

La sociedad de consumo ha llegado a hacer el individuo un ente mentalmente muerto este tipo de sociedad solo ha llegado a destruir muchas de las

⁴⁰³ Yuren Camarena Op cit. Pp. 196

⁴⁰⁴ Bauman Zygmunt, Op cit, 2007, pp. 23

⁴⁰⁵ Lipovetsky Gilles Op cit. 2002, pp 11

características sociales de los individuos ya Lipovetsky nos menciona las características de este tipo de sociedad nos dice que: “podemos caracterizar a la sociedad de consumos bajo diferentes aspectos: elevación de vida, abundancia de artículos y servicios, culto a los objetos y diversiones, moral y hedonista y materialista. Pero estructuralmente lo que define en propiedad es la generalización del proceso de la moda.”⁴⁰⁶

La economía la idea de tener más bienes creer que tratar con desenfreno la vida es la nueva forma de llevar la vida. La lógica económica ha barrido la conciencia todo ideal de permanencia la norma de lo efímero es la que rige la producción y el consumo de los objetos.⁴⁰⁷

Es decir a estas alturas con la gran entrada de los medios a los hogares de todos los individuos la globalización ha conformado esta nueva forma de adolescentes mediatizados por los medios.

“Con la hegemonía del gadget, el entorno material se ha hecho semejante a la moda las relaciones que mantenemos con los objetos ya no son tipo utilitario sino de tipo lúdico lo que nos seduce son los juegos a que dan lugar, juegos de mecanismos, de manipulaciones y técnicas. Sin cuestionar en modo alguno lo lúdico en relación con el entorno técnico podemos preguntarnos si ese género de análisis se enfrenta siempre al universo contemporáneo del consumo y si es legítimo considerar al gadget como el paradigma del objeto consumo.”⁴⁰⁸

La idea de tomar al aparato electrónico como el paradigma de nuestra modernidad es una idea que está sustentada en la visión que tenemos de la realidad, el gadget se ha convertido en la forma más alta de estar a la moda los

⁴⁰⁶ Lipovetsky Gilles Op cit, 2007, pp. 179

⁴⁰⁷ Ibid. pp, 180

⁴⁰⁸ Ibid. pp, 181

aparatos son representados como el mensaje no como el medio el aparato en si es más importante que la función que realicen.

Pero hay que poner mucha atención en este juego de posesiones ya que nos dice Bauman que “En el instante en el que creo poseerlo, he aquí una inversión curiosa, ello me posee a mí.”⁴⁰⁹

Es este tipo de cambios los que se vislumbran en un individualismo global nos menciona Lipovetsky que:

Es la revolución de las necesidades y su ética hedonista lo que al atomizar suavemente a los individuos al vaciar poco a poco las finalidades sociales de su significado profundo ha permitido que el discurso “psi” se inserte en lo social.⁴¹⁰

Es de esta manera que el consumismo se convierte en parte esencial de nuestra forma de ser, los individuos ya consumimos sin una razón real consumimos por consumir por convertirnos en seres que enseñan quienes son mediante lo que poseen a través de las marcas que compran.

“A través de las marcas consumimos, dinamismos, elegancia, potencia, esparcimiento, virilidad, feminidad, edad, refinamiento, seguridad, naturalidad y tantas otras imágenes que influyen en nuestra elección que sería simplista hacerla recaer sobre el solo fenómeno de la oposición social precisamente cuando los gustos no cesan de individualizarse.”⁴¹¹

Con la llegada del consumismo en su máximo esplendor que es lo que sucede con los adolescentes, estos al ser invadidos por todas partes por medio de

⁴⁰⁹ Bauman Zigmunt Op cit, 2007, pp. 65

⁴¹⁰ Lipovetsky Gilles Op cit, 2002, pp. 53

⁴¹¹ Lipovetsky Gilles, Op cit, 2007, pp 198

símbolos y signos no hacen más que tomar como verdad la realidad de los medios no menciona Beck que:

“Existe un gran peligro de que los jóvenes en lugar de ponerse en el camino de la propia búsqueda sucumban ante las presiones del consumo a ante códigos de comportamiento muy alienados.”⁴¹²

Esto nos ha convertido en lo que mencionábamos un *Homo consumans* lejos de embrutecer a los hombres mediante la distracción programada la cultura hedonista estimula a cada cual a convertirse en dueño y poseedor de su propia vida auto determinarse en sus relaciones con los demás y a vivir más para sí mismos.⁴¹³ La asunción eufórica de los modelos dirigidos es solo una de las manifestaciones de la moda la otra cara es la creciente indeterminación de las existencias la “fun-morality” tiene como fin la afirmación individualista de la autonomía privada.

La relación adolescente-objeto es determinante para explicar los problemas sociales con los cuales se desarrolla nuestro presente es determinante explicar la relación que se lleva a cabo entre los actuales adolescentes y los videojuegos para poder descubrir qué tipo de individualismo estamos construyendo con los pasos que hemos dado.

Es por esto que se entiende que en una sociedad de individuos entregados a la autonomía privada sea tan viva la atracción por lo nuevo se percibe como una

⁴¹² Beck Ulrich, Op cit, 2002, pp. 129

⁴¹³ Se ha desatado desde hace varias décadas una escalada de actitudes consumistas que no parece sostenible en el medio y largo plazo, ni para la naturaleza ni para la propia humanidad. Pareciera que el nuevo modo de entender la naturaleza humana ya no es ninguno de los clásicos, ni homo sapiens, ni homo faber, ni homo ludens, sino más bien homo consumens: varones y mujeres con capacidad para consumir los productos del mercado. El sistema socioeconómico dominante ha invadido buena parte del tiempo y de las energías de las personas, de manera que la actividad de comprar se ha convertido en la actividad central de muchas personas, mientras que otras sueñan con tener la posibilidad de hacerlo.

experiencia que hay que probar y vivir una pequeña aventura del “yo” La consagración de lo nuevo y el individualismo moderno avanzan concertados: la novedad esta en concordancia con la aspiración a la autonomía individual. Si la moda plena está dirigida por la lógica del capitalismo también lo está por unos valores culturales que alcanzan su apoteosis en el estado social democrático.⁴¹⁴

Todo esto es por la condición del ser humanos nos dice Bauman que es “miserable y mortal y por la absoluta imposibilidad de encontrar consuelo en nada que sea ya conocido. El único consuelo disponible es una empresa que no subyugue que distraiga nuestra atención y evite que pensemos en la muerte y en la brevedad de la vida la verdadera razón de nuestra desdicha.”⁴¹⁵

Nos menciona Lipovetsky que lejos de derivarse de una concienciación desencantada el narcisismo resulta del cruce de una lógica social individualista hedonista impulsada por el universo de los objetos y los signos y de una lógica terapéutica y psicológica elaborada desde el siglo XIX y a partir del enfoque psicopatológico.⁴¹⁶

De esta manera nos menciona nuestro autor que se da una erosión del yo es decir la idea de cómo se construye una individualidad se confunde con la idea de estandarización esto llegando a un individualismo estandarizado. La erosión de las referencias del “yo” es la réplica exacta de la disolución que conocen hoy las identidades y papeles sociales antaño estrictamente definidos integrados en las oposiciones reglamentadas; así el estatus de mujer, del hombre, del niño, del loco, del civilizado, etc. han entrado en un periodo de indefinición, de

⁴¹⁴ Lipovetsky Gilles, Op cit, 2007, pp. 208

⁴¹⁵ Bauman Zigmunt Op cit, 2007, pp. 194

⁴¹⁶ Lipovetsky Gilles, Op cit, 2002, pp, 54

incertidumbre, donde la interrogación sobre la naturaleza de las categorías sociales no cesa de desarrollarse.⁴¹⁷

Es por esto que el fin de la familia como antes se conocía ha llegado, hemos mencionado en el transcurso de estos textos que se ha llegado a la construcción de tantas formas de organización que se denominan familia, ahora no solo ha llegado lo que menciona Bauman el: derrumbe de ámbitos familiares el quiebre de los lazos de amistad y solidaridad vuelven inútiles los comportamientos dictados por las costumbres así como su aprendizaje a la vez que los nuevos comportamientos aun no comprobados parecen traicioneros riesgosos e indignos de confianza justamente por su novedad y su falta de comprobación.⁴¹⁸

De las diferentes formas de organización social actual, estas tienden a ser formadoras de la individualización, es decir el progreso tecnológico no hace mejores individuos ni mejores sociedades sino solo las hace diferentes mas individualizadas con cortes narcisistas, esto es lo que nos mencionaba Lipovetsky que en lugar de tener mejores formas de socialización solo la estamos deformando, recordemos que los juegos que nos mencionaba Huizinga son los primeros socializadores, donde se aprenden las reglas de la sociedad.

Ciertamente nunca antes habíamos sido tan consientes día a día de la presencia coincidente de un número tan grande de otros seres humanos: si las calles por las que caminamos o conducimos están repletas de gente, las

⁴¹⁷ Ibid., pp.59

⁴¹⁸ Bauman Zigmunt, Op cit, 2009, pp. 112

pantallas de tv y las de los ordenadores en los que navegamos por internet lo están aun más.⁴¹⁹

Mas los medios no solo son parte de la individualización sino que esta imparte una estandarización es decir solos pero todos iguales unos a otros esto lo deja ver más claro Beck, “Los medios de comunicación que promueven la individualización en efecto producen también una estandarización al punto que aquellos que quieren distinguirse se encuentran nuevamente a sí mismos en uno más que tiene lo mismo en mente.”⁴²⁰

De esta forma Huxley nos menciona que “Nuestra sociedad occidental contemporánea a pesar de su progreso material intelectual y político ayuda cada vez menos a la salud mental y tiende a socavar la seguridad interior la felicidad, la razón y la capacidad por el amor del individuo, tiende a convertirlo en un autómata que paga su frustración como ser humano con trastornos mentales crecientes y una desesperación que se oculta bajo un frenético afán de trabajo y supuestos placeres.”⁴²¹

Las formas de organización dentro de la sociedad se han acabado, cada día es más fácil ver a personas desencajadas caminar con audífonos, distraídos con los celulares nos menciona nuestra autor que la vida urbana es “anónima y como si dijéramos abstracta las personas se relacionan entre si no como personalidades totales sino como encarnaciones de funciones económicas o cuando no están trabajando como irresponsables buscadores de diversiones.

⁴¹⁹ Bauman Zigmunt, Op cit, 2007 pp. 65

⁴²⁰ Beck Ulrich, Op cit, 2002, pp.256

⁴²¹ Huxley Aldous, Op cit, 2009, pp.166

Sometidos a esta clase de vida los individuos tienden a sentirse solos e insignificantes. Su existencia deja de tener sentido o significado.⁴²²

En la actualidad todos pasamos más horas en el trabajo o haciendo determinadas cosas que en el ocio somos más que nada una sociedad trabajadora nos menciona Porta que “No vivimos en una cultura del ocio donde los jóvenes prefieren ir a hacer la moña a un programa televisivo a trabajar de verdad vivimos en una cultura de la adicción al trabajo y en ella existen espacios mediáticos donde se pone de manifiesto que la vida íntima antaño concebida como rancho a parte no solo ha sido trasladada por las exigencias laborales sino que ha sido trasladada por entero a la esfera de la producción.”⁴²³

Es decir como mencionábamos el actual individualismo es más un narcisismo como nos lo comenta Lipovetsky “El narcisismo consecuencia manifiesta miniaturizada del proceso de personalización símbolo del paso del individualismo limitado al individualismo total.”⁴²⁴

Este individualismo que se da en la época posmoderna es como menciona nuestro autor “un vector de ampliación al diversificar las posibilidades de elección al anular los puntos de referencia, al destruir los sentidos únicos y los valores superiores de la modernidad, pone en marcha una cultura personalizada o hecha a medida que permite al átomo social emanciparse del belizaje disciplinario-revolucionario.”⁴²⁵

De esta forma el narcisismo toca todas las teclas funcionando a la vez como operador de desestandarización y como operadores de estandarización aunque esto no se muestre jamás como tal sino que se doblega a las exigencias

⁴²² *Ibíd.*, pp. 168

⁴²³ Fernández Porta Eloy, *Op cit*, “2010, pp,130

⁴²⁴ Lipovetsky Gilles *Op cit*, 2002, pp. 12

⁴²⁵ *Ibíd.* pp., 11

mínimas de la personalización la normalización posmoderna se presenta siempre como el único medio de ser verdaderamente uno mismo joven, esbelto, dinámico.⁴²⁶

El narcisismo ha creado esta clase de nuevos seres sociales que solo socializan mediante los más-media digamos que los medios son las nuevas celestinas de las prácticas sociales haciendo que mediante ellos haya una comunicación entre nosotros las formas de socialización las platicas cara a cara se han convertido en platicas vía skype que solo han traído la lejanía entre los individuos creyendo que estamos juntos pero apartados unos de otros, cada uno en su refugio en su trinchera apartado de los otros como si fueran nuestros enemigo, mientras socializamos como si no existiera la realidad solo la virtualidad.⁴²⁷

El individuo y su cada vez proclamado derecho de realizarse, de ser libre en la medida en que las técnicas de control social despliegan dispositivos cada vez más sofisticados y humanos mientras que los individuos van perdiendo la idea de relacionarse cara a cara con otro individuo.

⁴²⁶ *Ibíd.*, pp., 63

⁴²⁷ Skype es un software que permite comunicaciones de texto, voz y vídeo sobre Internet (VoIP). Fue desarrollado en 2003 por el danés Janus Friis y el sueco Niklas Zennström, también creadores de Kazaa. El código y protocolo de Skype permanecen cerrados y propietarios, pero los usuarios interesados pueden descargar gratuitamente la aplicación ejecutable del sitio web oficial. Los usuarios de Skype pueden hablar entre ellos gratuitamente. Esta aplicación también incluye una característica denominada YY SkypeOut 2 que permite a los usuarios llamar a teléfonos convencionales, cobrándoseles diversas y bajas tarifas según el país de destino, pudiendo llamar a casi cualquier teléfono del mundo.

Otra opción que brinda Skype es SkypeIn, gracias a la cual se otorga un número de teléfono para que desde un aparato telefónico, en cualquier parte del mundo, se pueda contactar al computador. Además, se provee de un servicio de buzón de voz. La interfaz de Skype es muy parecida a la de otros softwares de mensajería instantánea, tales como Windows Live Messenger o Yahoo! Messenger, y, de igual forma que en éstos, es posible entablar una conversación de mensajes instantáneos entre usuarios del mismo software. Este programa también permite dejar mensajes de voz (buzón) en caso de que el usuario no se encuentre disponible, siendo ése un servicio de pago que viene incluido con SkypeIn.

Los signos que ahora adquirimos por medio de los mass-media y más por los videojuegos tienden a generarse como una realidad, se integran a la realidad transmitiendo la integración de la violencia en si en los adolescentes esta violencia con la que están plagados los videojuegos. “La gente sencilla tiende a igualar el símbolo con lo que el símbolo representa, a atribuir a las cosas y los hechos a algunas de las cualidades que se expresan en las palabras con que el propagandista ha optado por sus propios fines por hablar de ellos.”⁴²⁸

A más de esto en ocasiones los símbolos surten su efecto haciéndose impresionantes en forma desproporcionada siendo obsesionante y fascinadores por propio derecho.

Es por esto que los actuales juego han deformado la idea de estos mismos ya no son lo que eran esos juegos que enseñaban a la socialización, menciona Huxley acerca de esto que “la mayoría de los juegos se jugaban sin más aparato que una o dos pelotas unos palos y en algunos casos trozos de red, Imaginaos que locura es permitir a la gente jugar juegos complicados que en ninguna manera aumenten el consumo ¡Es una locura!”⁴²⁹

Ahora nos integramos a la posmodernidad donde todo tiene que ser consumido para que sea verdadero para que se pueda compartir con nuestros amigos.

Ahora no nos imaginamos la vida sin ese círculo de consumo donde somos reproductores de estas mismas pautas de conducta, nos menciona Adorno que “La idea de cine (y podría ser de cualquier mass-media incluyendo a los videojuegos) por ejemplo es necesario para la reproducción de la fuerza de

⁴²⁸ Huxley Alduos, Op cit, 2009, pp. 186

⁴²⁹ Ibid, pp. 16

trabajo, como la vivienda y la alimentación no es verdadera más que en un mundo que dispone a los hombres exclusivamente para la reproducción de las fuerzas de trabajo e impone sus necesidades la armonía con el interés de la oferta y el control social.”⁴³⁰

Es por esto que estos textos tienen el fin de desvelar de forma histórica el universo de las imágenes y de los valores hedonistas y narcisistas que han generado una nueva forma de control social de los comportamientos a la vez que una diversificación incomparable de los modos de vida una imprecisión de la esfera de vida privada de las creencias y los roles dicho de otro modo nueva fase del individualismo occidental.

Este individualismo que se ha estandarizado no significa que no existan las diferencias de culturales claro que las hay nos menciona Beck que “siguen existiendo también algunas formas culturales globales se transforman en formas locales mixtas la tendencia general señala, sin embargo un acercamiento de los valores generacionales que coincide globalmente con una brecha cada vez mayor entre las generaciones.”⁴³¹

Y es en este proceso que los valores que conocíamos se diluyeron, desaparecieron, los valores individualistas hicieron su aparición nos menciona Lipovetsky que “Todo ocurrió como si los valores individualistas en el momento de su aparición debieran ser enmarcados por sistemas de organización y sentido que conjurasen de manera implacable su indeterminación constructiva.”⁴³²

⁴³⁰ Ibid, pp, XXIII

⁴³¹ Beck Ulrich, Op cit, 2002, pp. 89

⁴³² Lipovetsky Gilles, Op cit, 2002, pp.7

El abandono de los social ha deconstruido al ser, tratándolo como una nueva forma de individuo una nueva forma de ser, un nuevo zombi solo atravesado por mensajes que difunden mas las prácticas sociales. El culto a la intimidad no se origina en la afirmación de la personalidad sino en su caída.

Es decir los desafíos de esta nueva individualización no serán dominadas sino a través de la adquisición individual de las capacidades para comportarse de la manera mencionada bajo condiciones extremas de incertidumbre y ello gracias a la propia comprensión y bajo propia responsabilidad de cada uno.⁴³³

Es por esto que como recurso para combatir la enajenación que provocan los videojuegos en los adolescentes y desde la perspectiva que demuestra esta tesis nosotros proponemos la educación; una educación que no deje afuera a los medios sino que los integre como parte importante de los adolescentes ya que esto es lo que se han convertido parte de la información tan confusa que tienen ellos, esta educación no debe quedar solo encerrada en las aulas de los adolescentes debe traspasar los hogares y como menciona Huxley debe ser una “educación para la libertad debe ser entre otras cosas una educación en el uso del propio lenguaje.”⁴³⁴

Siendo determinante la educación para la nueva generación formada por medio de estos aparatos electrónicos hay que enseñar a usar socialmente los medios masivos de comunicación.

⁴³³ Beck Ulrich, Op cit. 2002 pp.131

⁴³⁴ Huxley Alduos, Op cit. 2009, pp. 220

A MANERA DE CONCLUSION

Ante la escalada de medios que han entrado a implantarse en nuestra sociedad los ahora jóvenes han cambiado sus formas de socializar, de ver, de sentir y de relacionarse con el mundo que los rodea, las formas en que viven estos adolescentes son de una forma diferente a las de los jóvenes de tiempos pasados.

Estos en la actualidad se han convertido en importante protagonista en los procesos globales que se han generado en el mundo, forman parte inexcusable de los procesos contemporáneos de generación y construcción de nuevas formas identitarias.

La adolescencia es en sí un concepto tan complejo como inasible, forma parte de esa necesidad social por definir y envolver en diversas abstracciones y construcciones semánticas a un sector que deambula y se escabulle, que no se define per-se sino por su indistinta y mutivariada manera de aprehender e identificarse con la realidad.

Es en si los adolescentes no son un grupo predeterminado por cierto status económico o ideológico sino que son un grupo que se vislumbra como actores sociales dentro de cierta edad en donde se configuran rasgos identitarios. Lo que nos ocupa son las prácticas culturales de los jóvenes como sujetos y actores para entender el conjunto de símbolos y de significados que rodean las manifestaciones juveniles como forma de interpretar al mundo que los rodea además de re-interpretar cada practica cultural como estrategia de inclusión. Porque al estar observando las prácticas culturales juveniles nos demos cuenta de la existencia de muchas maneras de reinterpretación de la realidad a partir

de distintas trayectorias de vida en donde se encuentran por ejemplo la clase social, el género, el status social, etc. De esta forma podemos decir que la adolescencia es una construcción cultural que es relativa en el tiempo y el espacio.

Los videojuegos, un medio aún en “pañales”, se convertirán en uno de los más importantes productos mediáticos del siglo XXI como mencionábamos son un medio un tanto cálido según la descripción de McLuhan.

Este tipo de medios es de demasiada importancia por el fenómeno de inmersión, descrito como la posibilidad que da la realidad virtual, y por las narrativas en general, “poder meterme en otra realidad que no es la mía y creerme que estoy ahí”. De esta forma las respuestas más comunes de los videojugadores a la pregunta de “¿por qué juegan?”, son dos: una está relacionada con el proceso de inmersión, y dos, porque implica un reto.

Los videojuegos, “un nuevo medio de comunicación, y no porque sea nuevo como tal: lo que hacen es tomar lo mejor de los otros medios para hacer un nuevo medio. Si vemos, tienen características de la pintura, de la escultura, de la música, de la parte narrativa, del diseño de los personajes... esto se adapta a las circunstancias de lo contemporáneo y se convierte en otra cosa, algo diferente que tiene sentido para la sociedad”.

“Hasta ahora es poco lo que se ha investigado sobre videojuegos y su relación con la sociedad. Sin embargo, sabemos que esta forma de entretenimiento ha sido una puerta de entrada para que muchos usuarios pierdan el miedo al uso de la computación. Aunque también es claro que las relaciones sociales como mencionamos durante toda nuestra tesis se ven afectadas y deformadas es

decir los palnteamientos que se han presentado en esta investigación han sido sustentados por los datos cuantitativos obtenidos.

“Más allá de la violencia y la epilepsia (para aquellos que son fotosensibles), los videojuegos puede provocar una adicción psicológica que se traduce en síndrome de abstinencia: un coreano se acaba de morir porque jugó cuarenta mil horas, porque no comía, porque no tomaba agua, porque no quería dejar de jugar.⁴³⁵ El tipo necesitaba tener una adicción, no que los juegos le hayan dicho sí, ven, anda, juega 48 horas seguidas. Un niño o un adulto pueden ser propensos a ellos, sí. Si tienes un adolescente que es propenso a la violencia y juega videojuegos violentos, sin duda se puede hacer más violento.

“Nosotros creemos que sí hay que preocuparse, y hay que ponerse a pensar que los videojuegos tienen un grado de violencia (un estudio de Amnistía Internacional apunta que 70% viola algún derecho humano o atenta contra la dignidad de una persona), y que son propensos a que un niño sea adicto. Hay que tener una conciencia.”

Ser un papá o mamá responsable y leer el videojuego antes de comprárselo a los adolescentes, y no comprar el videojuego en el que matan a la abuelita con una sierra eléctrica. Es responsabilidad de todos... de los productores, de decir que el juego es violento; de los padres, de enterarse qué está pasando con el videojuego que ve su hijo; y si eres un adulto, bueno, pues estar enterado de qué producto estás consumiendo.

De esta forma mencionamos que la tesis acerca de “Los procesos culturales y la enajenación en los adolescentes: una mirada a los videojuegos como agentes de desocialización en la era de la información,” ha sido un trabajo con

⁴³⁵ Fausto Ponce Los videojuegos cultura o pura enajenación, En Revista Proceso 25-12-2005 Numero 1521 año XX

una mirada muy objetiva acerca de los medios y de la influencia que estos provocan en los adolescentes.

Acerca de los procesos culturales que los videojuegos han cambiado desde su llegada son las formas de jugar recordemos que el juego es una forma de socialización ciertos procesos culturales cambian con esto es decir los procesos culturales cambian las formas de ver sentir pensar y soñar han cambiado con la entrada de los videojuegos.

La enajenación que provocan los videojuegos es una de las formas de control que implantan estos mass-media dentro de los adolescentes la enajenación se ve claramente al ver que ciertos adolescentes pierden la visión del tiempo y de la realidad ante la pantalla del televisor:

A las cuatro de la tarde de un lunes de octubre, Iván Chápela confiesa sin pudor: “Empecé a jugar X-Men 2 desde las 11 de la mañana del día anterior. y lo apagué a las cuatro de la mañana de hoy. Ahorita lo he encendido a ratos”.

Pero eso no es nada, Iván reconoce haber llegado a jugar tres días seguidos durmiendo sólo tres horas en algún momento.⁴³⁶

Esta es una clara muestra de la enajenación que producen estos aparatos mass-mediáticos en efecto en la vida de las modernas sociedades vemos lo que no es lo que acontece se funda en poderosos procesos que ocurren a espaldas de la conciencia la gente resulta que no sabe lo que realmente sabría. También es claro que los videojuegos son un agente de desocialización ya comentábamos que la desocialización proceso que consiste en olvidar la cultura representativa de su historia y contextualizarse en un mundo global que

⁴³⁶ Extraído de la página <http://www.faustoponce.com/videojuegos-cultura-o-enajenacion/> revisada el 19-07-2012

claramente se ve definido por una idea consumista que solo puede velar por los intereses de las grandes potencias la idea de tratar de dominar pueblos por medio de los medios masivos de comunicación no es nueva con el mejoramiento de esto y la gran amplitud que han tenido se ha recurrido a este gran plan de mercadotecnia y supresión de las ideologías. Esto de ninguna forma puede negarse en los procesos en donde intervienen los adolescentes y los videojuegos.

Como mencionábamos la única forma que podemos salir de este proceso un tanto oscuro donde los medios nos han dominado es la educación una educación en los medios, educar a nuestro adolescentes para poder educar a nuestros medios, para que ellos nos reeduquen con base en los valores que son realmente importantes para la socialización entre los individuos.

La educación es una de las armas que tenemos para hacer frente a la fuerte presión que nos hacen los medios.

No decía Emile Cioran que “El contacto entre los hombres –la sociedad en general- no sería posible sin la utilización repetida de los mismo objetivos. Que la ley los prohíba y se verá en ínfima medida el hombre es un animal sociable. De inmediato desaparecerán la conversación, las visitas, los encuentros y la sociedad se degradara hasta quedar reducida a relaciones mecánicas de intereses. La pereza de pensar ha dado origen al automatismo del adjetivo. Se califica igual a dios y a una escoba. En otro tiempo dios era infinito; hoy es asombroso (cada país expresa a su manera su vacío mental) que se prohíba el adjetivo cotidiano y la célebre definición de Aristóteles caerá.”⁴³⁷

⁴³⁷ Cioran Emile, El ocaso del pensamiento, ED, Tus Quets, 1995, pp. 49.

De esta forma la tesis que planteamos al principio de este trabajo nos deja ver que los videojuegos afectan la forma de socialización entre los adolescentes enajenando a los individuos llegando a adquirir un poder demasiado fuerte ya con ayuda de las encuestas que se realizaron tenemos la forma de demostrar que nuestra tesis evidencia empíricamente este proceso nuevo de desocialización se lleva a cabo con la entrada de los videojuegos es claro también que los procesos culturales han cambiado la forma de platicar la forma de ver el mundo es tan diferente con la entrada de estos mass-media, después de esto es claro que los videojuegos provocan enajenación.

Esta tesis trato de ser solo una mirada a los videojuegos como creadores de nuevas realidades desde contextos individuales desde la perspectiva sociológica por lo tanto no está terminada del todo y se invita a que otros investigadores y profesionales retomen la propuesta y lleven el análisis a nuevos puntos de inflexión y debate. Empero la parte que a mí me intereso y busque sustanciar esta por ahora hecha y redacto su punto y final.

ANEXOS

La parte de los anexos está conformada por una muestra del cuestionario que se utilizó para realizar nuestras encuestas en cada una de las escuelas antes mencionadas así como un gráfico que representa en porcentaje que se contestó en cada pregunta esto con la finalidad que el lector tenga una base cuantitativa para verificar lo antes mencionado.

Esta área de anexos contiene gráficas que se pueden tomar como punto de referencia para los apartados que dieron origen a las cuestiones que en esta investigación se manejan así como evidenciar empíricamente nuestra investigación.

Encuesta acerca del uso de videojuegos en los adolescentes

Nombre _____
Edad _____ Sexo _____ Grado que cursas _____

Que entiendes por jugar.

- a) Ocio b) diversión c) entretenimiento

Realizas alguna actividad en compañía de tus padres como por ejemplo leer, jugar algún juego, realizar algún deporte, ver el televisor, realizar tus tareas, etc.:

(si) (no) ¿Cuál? _____

Cuentas con videojuego en casa: (si) (no) si tu respuesta es afirmativa cuantas horas le dedicas al día marca con una (X)

- a) 0-3 horas b) 3-5 horas c) 5-7 horas d) más de 7 horas

Los videojuegos te han ayudado a tener más amigos

(Si) (no) (solo virtualmente)

Si juegas con videojuegos cuáles son tus títulos preferidos menciona 3

1. _____
2. _____
3. _____

Qué crees que enseñan los videojuegos:

- b) Pelear por lo que quieres b) nada c) que la vida es fácil
d) que la violencia es una forma de resolver los problemas

Si un compañero de clase te golpea qué harías:

- Golpearlo
- Acusarlo con el (la) profesor (a)
- Hablar con él para que no lo vuelva a hacer

Como crees que se divertía la gente antes de la invención del televisor y de los videojuegos: _____

ANEXO

LOS VIDEOJUEGOS

Con respecto a la pregunta “ Si juegas con videojuegos cuáles son tus títulos preferidos menciona 3” queremos hacer en este anexo un breve apunte acerca de los juegos mas nombrados sus características para poder tener una visión acerca de cuales son los componentes gráficos de estos juegos así como su contenido esto solo para tener una visión en una instantánea de este momento y de esta forma poder entender la construcción de las imágenes mentales que los videojuegos crean en los adolescentes uno de los juegos que se mencionaron en nuestras encuestas fue el llamado:

Gears of War este es un videojuego de disparos en tercera persona, del género survival horror y acción-aventura, desarrollado por Epic Games utilizando el motor de videojuego Unreal Engine 3.⁴³⁸ Gears of War fue publicado en Estados Unidos el 7 de noviembre de 2006.

El videojuego ya ha vendido más de 80 millones de unidades por todo el mundo.⁴³⁹ Se le considera como el primer juego de la séptima generación en dar el salto gráfico a lo que fue en la sexta generación.⁴⁴⁰

⁴³⁸ Unreal Engine es un motor de juego de PC y consolas creados por la compañía Epic Games. Implementado inicialmente en el shooter en primera persona Unreal en 1998, siendo la base de juegos como Unreal Tournament, Deus Ex, Turok, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, America's Army, Red Steel, Gears of War, BioShock, BioShock 2, BioShock Infinite, Star Wars Republic Commando, Batman: Arkham Asylum o Mass Effect. También se ha utilizado en otros géneros como el rol y juegos de perspectiva en tercera persona. Está escrito en C++, siendo compatible con varias plataformas como PC (Microsoft Windows, GNU/Linux), Apple Macintosh (Mac OS, Mac OS X) y la mayoría de consolas (Dreamcast, Gamecube, Wii, Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3). Unreal Engine también ofrece varias herramientas adicionales de gran ayuda para diseñadores y artistas.

⁴³⁹ Revista EGM Noviembre 2011 Año 8 Numero 11 pp. 73

El juego se basa en frenéticos tiroteos donde es vital usar la cobertura que ofrecen los escenarios para mantener al personaje a salvo. La campaña principal está dividida en 5 actos, que pueden ser jugados tanto individualmente como en modo cooperativo, ya sea en la misma consola, mediante red local o la red online.

El modo multijugador presenta distintos tipos de batallas entre los CGO y los Locust,⁴⁴¹ hasta 4 jugadores por cada bando. El objetivo y las posibilidades de juego varían de un modo a otro, incluyendo un total de 4 modos de juego, aunque algunos son muy similares entre sí. Al principio de cada partida, cada uno de los 8 jugadores posibles eligen bando.

Todos los jugadores de un mismo equipo pueden saber en todo momento donde está el resto de su equipo, y si está derribado o no, así como las estadísticas de la partida.

Zona de Guerra

Es el modo más jugado en línea, y trata de eliminar completamente al equipo contrario. Cada equipo empieza en una de las dos zonas de comienzo del mapa (exceptuando Raven Caído, que tiene cuatro), y deben intentar conseguir buenas posiciones estratégicas, adquirir las armas más potentes del mapa, y buscar y eliminar a cada uno de los miembros del equipo contrario.

⁴⁴⁰ Desde la invención de los videojuegos estos han estado en constante evolución es por esto que se han dividido en generaciones para su mejor entendimiento desde los primeros aparatos de 16 bits a 120 bits los juegos en 3d etcétera conforme mas van avanzando los gráficos mejor definición mejores movimientos y más realistas

⁴⁴¹ Los CGO son soldados de una unidad especial creadas para destruir a los Locust estos por su parte son criaturas subterráneas pertenecientes al videojuego Gears of War, donde se presentan como el enemigo principal. Parecen no tener una inteligencia muy avanzada aunque son sorprendentemente avanzadas tanto en tácticas bélicas como en armamento.

Cuando un jugador consigue dañar suficientemente a un enemigo, éste cae al suelo, y queda en estado derribado. En este estado, el jugador sólo puede ralentizar su muerte pulsando repetidamente "A", en espera de que un jugador de su bando lo reanime o sea rematado por un jugador del equipo contrario.

El segundo juego al que queremos hacer mención en este anexo es:

Call of Duty: es una serie de videojuegos en primera persona (FPS), de estilo bélico, creada por Ben Chichoski, desarrollada principal e inicialmente por Infinity Ward, y distribuida por Activision. La franquicia comenzó para computadora personal y posteriormente fue expandiéndose hacia videoconsolas de sexta y séptima generación, tanto de sobremesa como portátiles, llevando así, a lanzar varios juegos derivados de forma paulatina con la serie principal. La serie inicialmente se ambientaba en la Segunda Guerra Mundial, relatando personajes y combates acaecidos durante dicho conflicto bélico, esto fue cambiando hasta la actualidad, donde los argumentos suceden en ambientes contemporáneos y ficticios, como se puede ver en Call of Duty 4: Modern Warfare, Call of Duty: Modern Warfare 2, o en la Guerra Fría, como se ve en Call of Duty: Black Ops.

La saga ha gozado de un gran éxito comercial y crítico, el cual ha ido aumentando desde su creación hasta la actualidad, Call of Duty ha logrado grandes ganancias en la industria de los videojuegos, vendiendo 55 millones de copias totales de sus juegos, recaudando más de 3 mil millones de dólares en todo el mundo, creando además otros productos de la franquicia, incluyendo figuras de acción, juego de naipes y una mini-serie de comic books. De igual

forma, la serie ha sido objeto de críticas y controversias desde su creación, hasta la actualidad.⁴⁴²

La principal controversia se debe a la cuarta misión del videojuego, llamada «No Russian», donde el jugador toma el papel de un soldado estadounidense, "Joseph Allen," bajo el alias "Alexei Borodin". Este se encuentra infiltrado en un grupo terrorista ruso por órdenes de la CIA, el cual debe asesinar a una multitud de civiles a sangre fría en un aeropuerto ruso. El jugador puede abstenerse de tomar parte en la masacre, e incluso es avisado al empezar una nueva partida de la existencia de una misión que puede herir la sensibilidad de algunas personas, pudiendo omitir esta misión (o saltarla si ya la ha empezado) sin sufrir penalización alguna, como pérdida de puntos, o el no obtener un logro dentro del sistema del usuario (en las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3, respectivamente). A pesar de la posibilidad de abstención de la misión, las críticas no dudaron en salir, el videojuego fue duramente criticado por parte de Fox News, y también supuso que "Juegos como estos sirven para entrenamiento terrorista", debido únicamente a la misión ya nombrada. Games Radar la citó como una de las 10 escenas más violentas de un videojuego, resaltando el hecho de la posibilidad de acabar con un pelotón anti-disturbios.⁴⁴³

Los primeros títulos de esta saga de videojuegos de disparos en primera persona, que van desde el original Call of Duty hasta Call of Duty 3, están ambientados en la Segunda Guerra Mundial y basados en hechos históricos, algunos muy conocidos, como el desembarco en Normandía o la defensa del

⁴⁴²<http://www.revistagq.com/galerias/los-100-mejores-videojuegos-de-la-historia/8951/image/625965#/image/37> revisado el 15-05-2014

⁴⁴³<http://www.gamesradar.com-media-links-airport-blast-to-modern-warfare-2s-no-russian-level/> revisado el 15-04-2014

territorio ruso por parte del Ejército Rojo, recreando las batallas más importantes, llevando al jugador por una serie de escenarios de Europa y el Norte de África, y siempre en la piel de un soldado inglés, estadounidense o soviético; y en menores ocasiones, francés o canadiense.

El cambio radical sucede en el cuarto título principal de la serie, Call of Duty 4: Modern Warfare, que deja atrás la Segunda Guerra Mundial para ambientarse en un conflicto bélico actual, que aunque ficticio, el cual intenta reflejar correctamente el carácter de los enfrentamientos modernos. Tiene como escenarios Europa Oriental y Oriente Medio donde el jugador encarna a miembros del Special Air Service británico y del Cuerpo de Marines estadounidense. En estos escenarios el jugador enfrentará a grupos terroristas rusos.

Dentro de estos videojuegos destructivos tienen una filosofía pedestre y brutal, tú eres el héroe y los demás son tus enemigos con los que hay que acabar. Dale, dispara, cuantos más te cargues, más puntos tendrás, serás mejor. Esto viene aderezado, además, con unas músicas estridentes y animadoras, ruidos, «flashes» estimulantes. La cabeza de los adolescentes pierde la noción del espacio, todo se centra en la pantalla con sus objetivos a abatir. El joven es el rey de un mundo mínimo que le hace sentir poderoso. La ley del más fuerte impera. Todo es subdesarrollo humano y moral.

Por otro de los parte de los juegos que hemos mencionado se desprenden los videojuegos que se centran en crear una vida alterna es decir en donde compras tu casa y vas construyendo una ciudad y una vida aparte de la real una vida virtual, aunque este tipo de videojuegos no contienen violencia física si fueron mencionados en nuestras encuestas. Podemos poner como ejemplo

de este tipo de consumo de fantasías un videojuego creado en el año 2000 Los Sims (en inglés The Sims) es un videojuego de estrategia y simulación para computadoras, creado por el diseñador Will Wright y distribuido por Maxis. Lo que más atrae de Los Sims es la posibilidad de simular la proyección de nuestras propias vidas. Hacer un Sim igual a uno mismo, construir la casa de sus sueños, formar una familia con la cantidad de hijos y la mujer que siempre deseó, la importancia de no contar con el desaprovecho social y la posibilidad de reinventarse una y otra vez es la esencia de este videojuego que ha sabido cómo crear una fantasía de la vida de los jugadores transportando la vida real a un boceto electrónico

De esta manera podemos ver que los videojuegos mas jugados de alguna u otra forma nos llevan a una realidad aparte creando de esta forma una desocialización entre los individuos y generando una violencia general entre los adolescentes.

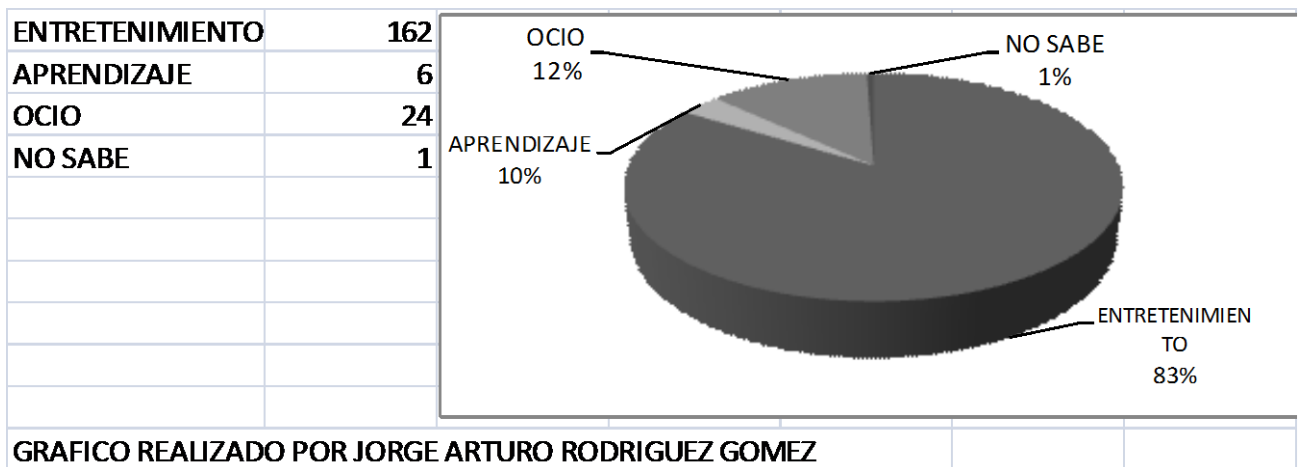
ANEXO GRAFICAS

1.- Que entiendes por jugar.

a)Ocio

b) diversión

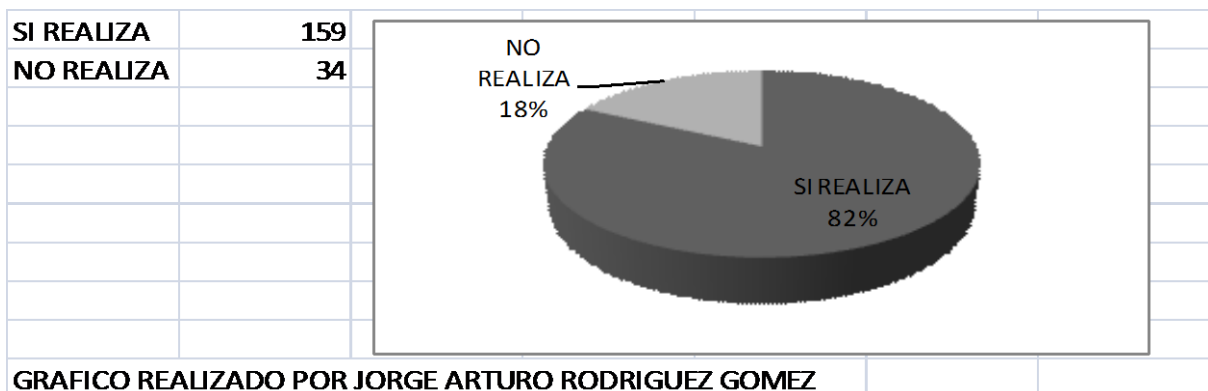
c) entretenimiento



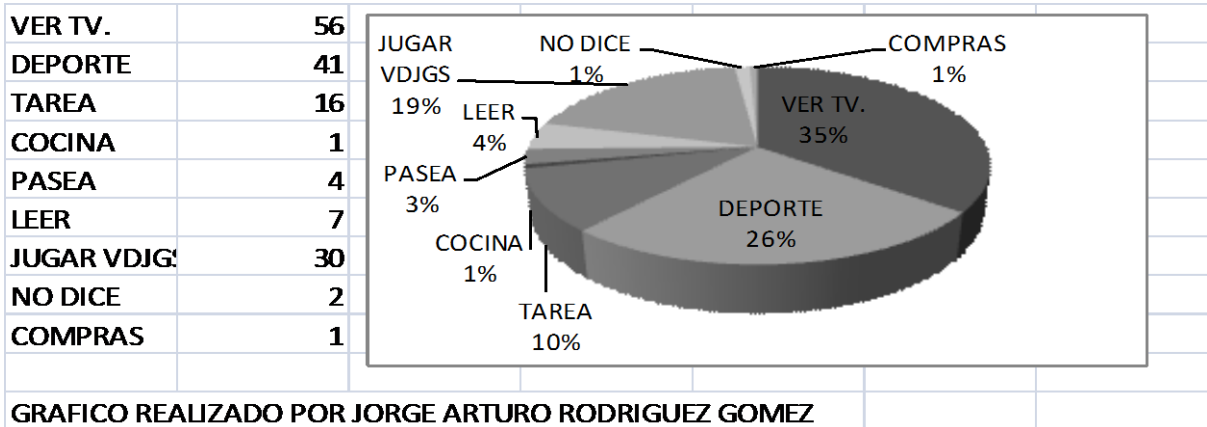
Realizas alguna actividad en compañía de tus padres como por ejemplo leer, jugar algún juego, realizar algún deporte, ver el televisor, realizar tus tareas, etc.:

(si)

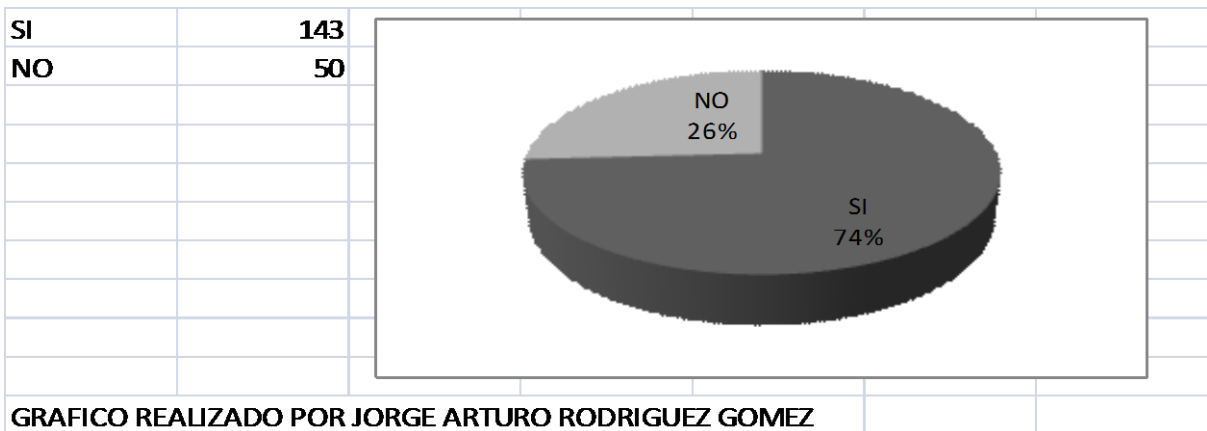
(no)



¿Cuál? _____



Cuentas con videojuego en casa: (si) (no)



si tu respuesta es afirmativa cuantas horas le dedicas al día marca con una (X)

- a) 0-3 horas b) 3-5 horas c) 5-7 horas d) más de 7 horas

DE 0 A 3	45
DE 3 A 5	96
DE 5 A 7	30
MAS DE 7	22

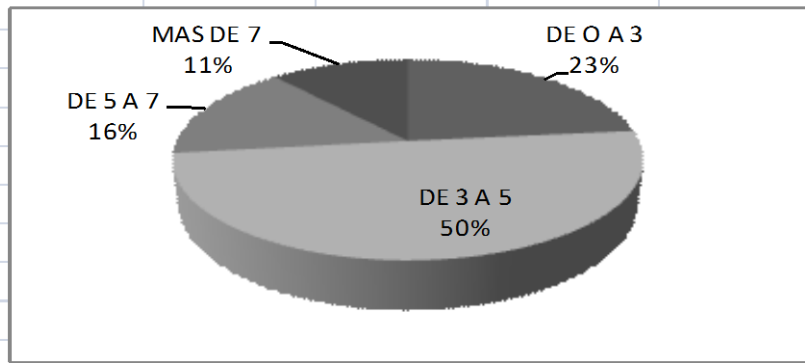


GRAFICO REALIZADO POR JORGE ARTURO RODRIGUEZ GOMEZ

Los videojuegos te han ayudado a tener más amigos

(Si)

(no)

(solo virtualmente)

SI	21
NO	74
SOLO VIRTUAL	48

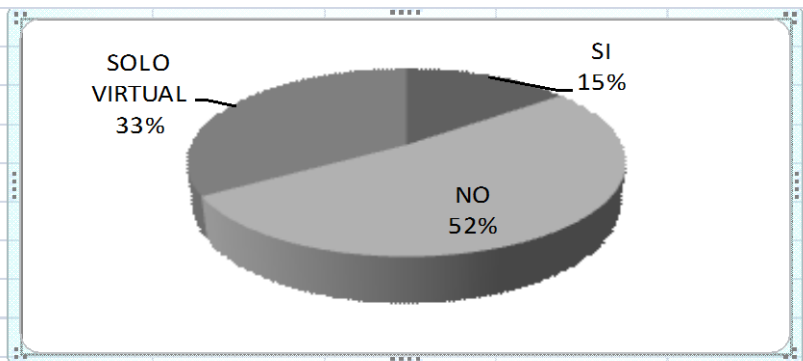


GRAFICO REALIZADO POR JORGE ARTURO RODRIGUEZ GOMEZ

Si juegas con videojuegos cuáles son tus títulos preferidos menciona 3

VIOLENCIA	62
ESTRATEGIA	81
DEPORTE	2

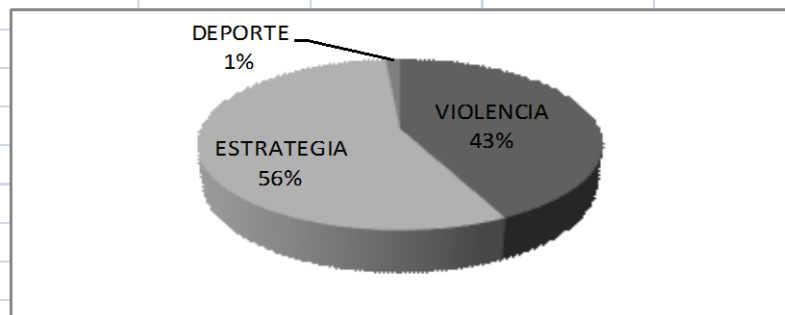


GRAFICO REALIZADO POR JORGE ARTURO RODRIGUEZ GOMEZ

Qué crees que enseñan los videojuegos:

- c) Pelear por lo que quieres b) nada c) que la vida es fácil
- d) que la violencia es una forma de resolver los problemas

NADA	133
VIDA FACIL	6
VIOLENCIA	16
GOLPEA	37

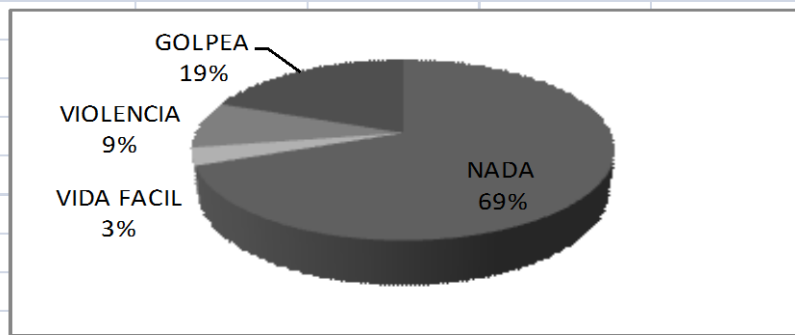


GRAFICO REALIZADO POR JORGE ARTURO RODRIGUEZ GOMEZ

Si un compañero de clase te golpea qué harías:

- Golpearlo
- Acusarlo con el (la) profesor (a)
- Hablar con él para que no lo vuelva a hacer

GOLPEARLO	77
ACUSARLO	72
HABLAR	44

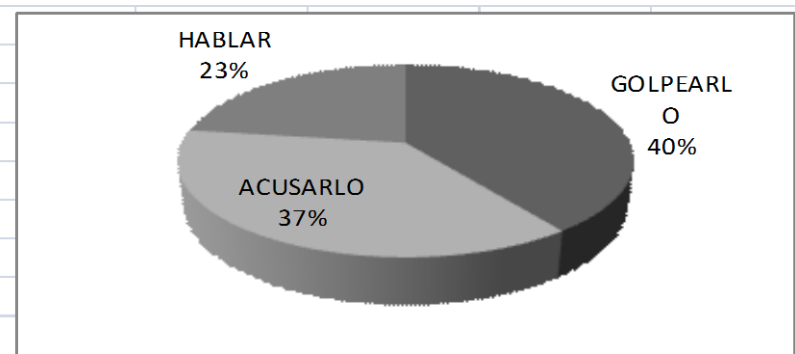


GRAFICO REALIZADO POR JORGE ARTURO RODRIGUEZ GOMEZ

Como crees que se divertía la gente antes de la invención del televisor y de los videojuegos:_____

JUEGOS DE MESA	50
ENTRE ELLOS	94
DEPORTE	24
IMAGINACION	16
NO SABE	9

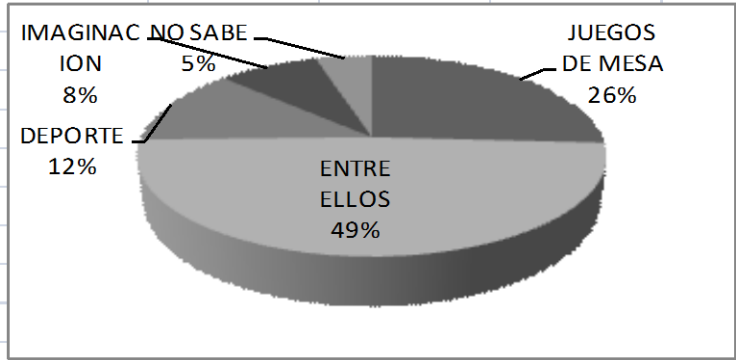


GRAFICO REALIZADO POR JORGE ARTURO RODRIGUEZ GOMEZ

BIBLIOGRAFIA

- Adorno Theodor y Horkheimer Max, Dialéctica de la Ilustración, 2001, Armella ediciones.
- Althusser Louis “Ideología y Aparatos Ideológicos del Estado” ED. Grupo Editorial Tomo.
- Ander Egg Ezequiel. Forma de alineación en la sociedad burguesa. 1998 ED. Lumen HB Manitas.
- Angelina Gutiérrez, Las Relaciones de Producción en los Medios Masivos de Comunicación, 1988 Armella Ediciones
- Arrive Michel, Lingüística y psicoanálisis, 2001 ED. Siglo XXI, México.
- Bartra Roger. Diccionario de sociología Marxista. 1972 ED. Grijalbo.
- Bauman Zigmunt, La cultura como praxis. 2002 ED. Paidos, México.
- Bauman Zigmunt, La sociedad sitiada, 2007 ED. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Bauman Zigmunt. Tiempos líquidos. 2007 ED. Tusquets CNCA. México.
- Beck Ulrich, Los hijos de la libertad, 2002 México ED. Fondo de Cultura Económica.
- Bugossi Tomaso, Metafísica del hombre y filosofía de los valores según Michelle Federico Sciacca 1996, México: Universidad Autónoma del Estado de México, pp. 38
- Burke Peter, Brigs Assa, De Gutenberg a Internet, 2002 ED. Taurus.
- Burke Peter, Hablar y callar, ED. Gedisa.
- Burke Peter. Visto y no visto. 2001 ED. Crítica. España.
- Castells Manuel., La sociedad red 1999 México: Siglo XXI.

- Castoriadis Cornelius, Los dominios del hombre: La encrucijada del laberinto. 2005 Gedisa.
- Ceballos Garibay Héctor, Foucault y el poder 1994 Ed. Premia México
- Cioran Emile, El ocaso del pensamiento, 1995 ED, Tus Quets.
- Concepción López Gutiérrez, Sociedad y comunicación una Mirada al Siglo XXI ED. UAM.
- Dietrich Schwanitz La cultura todo lo que hay que saber. 2004 Ed. Taurus.
- Eco Humberto, Apocalípticos e integrados, 2006 Ed. Tusquest, México.
- Elías Norbert, Teoría del símbolo, 1994 Ed. Península.
- Fernandez Porta Eloy, La superproducción de los afectos, 2010 ed. Anagrama, Barcelona.
- Fernandez Porta Eloy, Afterpop La literatura de la implosión mediática, 2010 Ed. Anagrama, Barcelona
- Ferraris Maurizio, La hermenéutica, Ed. Taurus, 1998, México, pp. 7-43.
- Foucault Michel, Microfísica del poder ED La piqueta,
- Foucault Michel. Un dialogo sobre el poder y otras conversaciones. 1981 ED. Alianza Madrid. 1981,
- Freud Sigmund. El Malestar en la Cultura. ED. Colofón. 2007.
- From Erich, Der moderne mensch und seine zukunfft/m, 1955 Citado por Shaff Adam 1979
- Fromm Erich. Marx y su concepto del hombre. 2005 ED Fondo de Cultura Económica.
- Galeano Eduardo. Patas arriba. 2008 ED. Siglo XXI. México.

- Garza Cuellar Eduardo Comunicación en los valores, 1994 ed. Coyoacán, México.
- Geertz Clifford La transición a la humanidad en Sol Tax (Comp.) Horizontes de Antropología, 2002.
- Geertz Clifford, La interpretación de las culturas, 2005 Madrid ED Gedisa
- Guiddens Anthony, Un mundo desbocado, 2000 ED, Taurus pp. 15
- Guinsberg Enrique. Control de los Medios Control del hombre. ED. Plaza y Valdez. 2005 pp. 95
- Gutiérrez Angelina, Las relaciones de producción en los medio masivos de comunicación, 1988 Armella ediciones pp. 8
- Gutiérrez Espínola, José Luis (2006). Educación para la no discriminación. Una propuesta. En: Educación en derechos humanos. México, Secretaría de Relaciones Exteriores, Programa de Cooperación sobre Derechos Humanos, pp. 101-122.
- Habermas Jurgen, Teoría de la acción comunicativa, Tomo 2, ED Taurus 1999, pp. 5
- Habermas Jurgen, Ciencia y técnica como ideología, ED. Tecnos, 2001, Madrid. pp. 69
- Habermas Jurgen, Conciencia moral y acción comunicativa, 1998 ed. Península. Barcelona.
- Helmut Schoek Diccionario de sociología. 1981 ED. Herder Barcelona.
- Herbert Marcuse El Hombre Unidimensional, 2005 ED Ariel
- Huizinga Johan. Homo ludens. ED. Alianza 2000.
- Ianni Octavio, La era del globalismo, 1999 ED. Siglo XXI
- Ianni Octavio, La sociedad global, 1998 ED. Siglo XXI pp. 29

- Lipovetsky Gilles La E del Vacío, 2007 ED Anagrama 2007 pp. 107
- Lipovetsky Gilles. El imperio de lo efímero. 1990 ED. Anagrama. Barcelona.
- Marcuse Herbert, Hombre unidimensional, 2005 ED Ariel
- Marx Karl. El capital: el proceso de producción, ed. Siglo XXI, Buenos Aires, 1975, pp.107
- Mattelart Michael. Los medios de comunicación de masas. La ideología de la prensa liberal, Cuadernos de la Realidad Nacional, Santiago de Chile 1970.
- Morduchowicz Roxana, El capital cultural de los jóvenes, 2010 ED. Fondo de Cultura Económica, México.
- Moscovici Serge, La era de las Multitudes, 2005, ED. Fondo de Cultura Económica, México, pp.130
- Moscovici Serge, Razón y Culturas España.
- Norbert Elías Teoría del símbolo, 1994 ED. Península Barcelona.
- Paramo Teresa, Sociedad y comunicación una Mirada al Siglo XXI 2006 ED. UAM.
- Patxi Lanceros. Diccionario de hermenéutica. 2003 ED. Universidad del Deusto. España.
- Pérez Solís Alberto, Mama soy adicto... niño y adolescentes adictos a los videojuegos, Tesis presentada para acceder al título de licenciado en comunicación para la Universidad Nacional Autónoma de México 2003.
- Sartori Giovanni. Homo Videns La sociedad teledirigida. 2006 ED Punto de Lectura.
- Solares Blanca Los lenguajes del símbolo, México, UNAM, CRIM, 2003.

- Therborn Goran, La ideología del poder y el poder de las ideologías, 1987 Ed. Siglo XXI, México.
- Touraine Alain: Crítica de la modernidad. 2006 ED. FCE. México.
- Viguera Garza Érica, “Implicaciones de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños mexicanos: El amigo virtual, inédito”, México. Tesis presentada para aspirar al grado de maestra en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, 1999.
- Villoro Luis El poder y el valor. Fundamentos de una ética política, 2003 ed. Fondo de Cultura Económica, México.
- Yuren Camarena María Teresa Eficacia , valores sociales y educación, 1995 ed. UPN México
- Žižek Slavoj “El sublime objeto de la ideología.” 1992 Ed. siglo XXI.

REFERENCIAS CIBERNÉTICAS

- <http://www.elsigma.com/site/detalle.asp?IdContenido=2345>
- <http://www.faustoponce.com/videojuegos-cultura-o-enajenacion/> revisada el 19-07-2012
- <http://www.gdgames.com.mx>
- http://www.telecomm.net.mx/corporativo/historia_juan.htm

REVISTAS Y PERIODICOS

- La Jornada martes 22 de enero de 2008, Sociedad y Justicia
- La Jornada Viernes 24 de diciembre de 2004 Videojuego a debate:
habilidad o violencia, Carolina Gómez Mena
- Revista EGM OCTUBRE 2007 Año 5 Numero 10 pp. 89