



Reese Zoellner/La Trompeta

## Libérese de Netflix

Millones de personas están malgastando miles de millones de dólares en entretenimiento digital; descubra algo mejor que hacer.

- Joel Hilliker
- [27/6/2017](#)

El entretenimiento digital está en todas partes. ¿Está usted cautivado por él? ¿Le está robando esta distracción su tiempo precioso, productividad y experiencias? Usted puede liberar su mente de la adicción digital: el primer paso es verla por lo que es. Esta industria *no existía hace 50 años*; pero hoy, dos generaciones no se pueden imaginar ninguna forma de vida que no incluya películas por *streaming* [transmitidas por Internet], superproducciones de verano, redes sociales, y supercomputadoras de bolsillo.

De acuerdo con la última "Encuesta del Uso del Tiempo en EE UU" realizada por el Departamento de Estadísticas Laborales, la actividad de ocio más popular en dicho país es ver la televisión. Ayer, el estadounidense promedio mayor de 15 años pasó cerca de tres horas viendo televisión. Gracias a la reciente explosión del *streaming*, si esa misma persona promedio tiene menos de 24 años, hay una gran posibilidad de que haya pasado tres horas *adicionales* viendo programas o películas en línea; seis horas en total. La segunda actividad de ocio más popular (socializar con seres humanos de carne y hueso), alcanzó un promedio de 43 minutos al día.

Según los cálculos de Nielsen, una empresa líder de información y medición a nivel mundial que monitorea el comportamiento del consumidor, en 2014 hubo cerca de 294 millones de estadounidenses viendo más de 115 millones de televisores. Y aun en un mercado tan saturado como éste, el *streaming* está ganando terreno.

Netflix es la marca más grande del *streaming*. Añadió otros 7 millones de suscriptores en los primeros tres trimestres de 2015. La compañía tiene más de 69 millones de suscriptores en todo el mundo, pero debido a las cuentas de uso compartido, el número de personas que realmente utilizan Netflix es mucho mayor. Añada a esto los millones de personas que utilizan otros servicios de *streaming* como Hulu y Amazon Prime.

## Desarrollando la coordinación del pulgar y ojo

Sin embargo nuestra obsesión por el entretenimiento digital va más allá de la televisión y las películas. Después de crecer casi un 10 por ciento al año durante los últimos seis años, la industria de videojuegos recaudó \$22,4 mil millones de dólares en 2014. Un estudio de *Entertainment Software Association* (Asociación de Programas de Entretenimiento) encontró que el hogar estadounidense promedio tiene algún tipo de dispositivo de juego; que el 51 por ciento de los hogares tiene una videoconsola (por ejemplo, X-box, PlayStation, Wii), y que la mayoría de los hogares con consola de juego en realidad tiene *dos* de ellas.

Los videojuegos no son simplemente un fenómeno adolescente: la edad promedio de alguien que se considera "jugador" es de 35 años, y ese jugador promedio ha estado jugando por unos 13 años.

Según las últimas cifras, *cada segundo* se venden cinco videojuegos. Casi la mitad de los juegos que se producen cada

año recibe una clasificación “E” (que se considera apropiado para todas las edades). Solo el 14 por ciento es clasificado como “M” (para adultos). Sin embargo, cuatro de los cinco juegos más vendidos en 2013 fueron Assassin’s Creed IV: Black Flag, Battlefield 4, Call of Duty: Ghosts, y Grand Theft Auto V, todos con clasificación para adultos (“El contenido generalmente es apropiado para mayores de 17 años. Puede contener violencia intensa, sangre y vísceras, contenido sexual y/o lenguaje fuerte”). El más vendido, Grand Theft Auto V, fue el lanzamiento más grande de *todos los tiempos*. No solo entre los juegos, sino que además fue el lanzamiento del medio del entretenimiento más rentable de la historia en *el mundo*. Recaudó mil millones de dólares por ventas en sus tres primeros días en el mercado.

Para los jugadores no tradicionales, sin videoconsola, sobran aplicaciones de juegos para teléfonos inteligentes. La Saga Candy Crush genera más de \$900.000 dólares en ganancias por día. Gameplay en dispositivos móviles ganó más de \$17 mil millones en 2014, y espera hacer más de \$22 mil millones este año.

La tecnología está evolucionando rápidamente. Llamamos *teléfonos* a los computadores que hay en nuestros bolsillos, aunque tienen más capacidad computacional que la que se necesitó para poner al hombre en la luna. Usamos relojes que envían textos y mensajes de correo electrónico, escaneamos y depositamos cheques con nuestras “tablets”, compramos café con una aplicación en nuestros teléfonos, y editamos películas caseras en computadoras portátiles que pesan menos que un libro.

¿Ya quedó abrumado?

Hay muchas maneras en las que la gente nada más absorbe estimulación visual, mientras físicamente no hace absolutamente nada. La tecnología de la nueva era y la explosión del entretenimiento digital han ayudado a crear un estilo de vida donde sentarse y mirar una pantalla puede ser considerado un *pasatiempo*.

## ¿Adaptarse o levantarse?

¿Se ha hundido usted en el estilo de vida de la distracción digital? Así es como *la mayoría* de la gente está gastando su tiempo extra. ¿Es usted parte de esa mayoría?

En Efesios 5:15-16, el apóstol Pablo exhortó a aquellos que siguen a Dios a andar “no como necios sino como sabios, aprovechando bien el tiempo, porque los días son malos”. El griego original podría ser interpretado como “viva su vida diligentemente, no tontamente, sino con la sabiduría y la habilidad de un artesano. Tome el control del tiempo limitado y precioso que tiene, porque la era en la que vivimos está llena de dificultades y mal”. Dios inspiró a Su apóstol para que corrigiera a Su pueblo en el manejo de su tiempo. Como usted gasta sus horas es como gasta su *vida*. ¿Utiliza usted su tiempo con la destreza de un artesano? O se frota los ojos soñolientos a medianoche y se pregunta, ¿adónde se me fue todo el día?

Echar un vistazo a los titulares de noticias por unos minutos es suficiente para que una persona pensante se preocupe por el futuro del mundo y nuestro futuro individual. ¿Se traduce su urgencia espiritual en cómo pasa usted su tiempo físicamente? ¿Está usted tomando control de las horas extras, aprovechándolas al máximo? ¿O está desperdiciando su vida en ilusiones digitales?

Todo mundo tiene la misma cantidad de tiempo para usar cada día. A menudo, el trabajo o la actividad escolar dictan cómo se pasan la mayor parte de las horas diarias. Pero lo que usted decide hacer con las demás horas *importa*, tal vez mucho más de lo que piensa. Dios no nos manda a que no hagamos más que trabajar, comer y dormir. Él quiere que vivamos una vida abundante y gozosa y que disfrutemos de los frutos de nuestro trabajo. Exactamente por esa razón, Él quiere que usted use el entretenimiento digital de una manera extremadamente sabia y limitada.

Resista el camino fácil. No sea de los del montón. No invierta su vida en un mundo de fantasía digital. Póngase a prueba, desarrolle sus habilidades. Esta es una época malvada. Para poder experimentar el significado, propósito y satisfacción por el cual usted fue creado, tiene que apagar la pantalla y redimir el tiempo. ■



**Trompeta Boletín**

**La próxima guerra civil de Estados Unidos**

PERO LOS ESTADUNIDENSES NO SABEN POR QUÉ VIVEN.

POR GERALD FLUNKY

**D**escubre qué los estadounidenses eligieron un nuevo presidente el 8 de noviembre, sus opiniones reaccionaron con ferocidad, ¡sus agencias de noticias son más peligrosas de lo que ni aun ellas se dan cuenta!

Leer el resto del artículo

**Trompeta Boletín**

---

**Manténgase informado e inscribese para recibir nuestro boletín.**