ISTOCK.COM/SABRINA BRACHER

Los videojuegos son un ‘opio espiritual’

Los peligros de la adicción incluyen el adoctrinamiento.

- Abraham Blondeau
- 26/8/2021

La Organización Mundial de la Salud (OMS) calcula que cada año mueren 350.000 personas en todo el mundo por el consumo de opiáceos. El 30% de esas muertes son por sobredosis. En 2019, 62 millones de personas en todo el mundo consumieron algún tipo de opioide. Se trata de una verdadera epidemia.

Sin embargo, existe una epidemia aún más prolífica en el interior de los hogares de millones de personas: la epidemia de “opioides” de los videojuegos.

El 2 de agosto, los medios de comunicación estatales chinos dijeron que los videojuegos en línea eran un “opio espiritual (…) que ha crecido hasta convertirse en una industria de cientos de miles de millones. (...) No se puede permitir que ninguna industria, o ningún deporte, se desarrolle de forma que destruya a una generación”. Incluso los medios de comunicación del Estado comunista chino pueden ver la naturaleza masivamente destructiva de la cultura moderna de los videojuegos. Está descarrilando la vida de millones de personas. Los videojuegos han sido diseñados para actuar como una droga para el cerebro, haciendo que la gente busque la próxima “dosis”.

Este opio espiritual es peligroso para la salud física, mental y espiritual, e incluso para la seguridad nacional.

Una epidemia mundial

Según Statisa, en 2020 había 2.700 millones de jugadores de videojuegos en todo el mundo. China está a la cabeza con 743 millones. Estados Unidos cuenta con 277 millones, que semanalmente juegan un promedio de 7 a 12 horas.

En “Opio espiritual’: ¿Podría la adicción al juego arruinar a una generación?”, Annabel Heseltine de *The Telegraph*, escribió: “En 2018, la Organización Mundial de la Salud clasificó el “trastorno por videojuegos” como una enfermedad que, según su estimación conservadora, cuenta con unos 86 millones de víctimas”.

La OMS define dicho trastorno como “un patrón de conducta de juego (en línea o fuera de línea), caracterizado por la pérdida de control sobre el juego, el incremento de la prioridad que se le da hasta el punto de anteponerlo a otros intereses y actividades cotidianas, y su continuación o intensificación a pesar de las consecuencias negativas”.

Esto está describiendo una adicción. Cuando el comportamiento de alguien se supedita a satisfacer el deseo de esa actividad, se trata de una adicción. El sitio web de la OMS dice: “Para que se diagnostique una adicción a los videojuegos, el patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente grave como para provocar un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes, y normalmente debe haber sido evidente durante al menos 12 meses”.

Si 86 millones de personas han mostrado este comportamiento durante 12 meses, ¿cuántos millones más están destruyendo sus vidas pero no han sido diagnosticados?

Uno de los videojuegos más adictivos es Fortnite, con más de 250 millones de jugadores en todo el mundo. El juego ha ganado más de 5.500 millones de dólares anuales y ha llevado a expertos en salud, directores de escuelas y padres a advertir sobre la naturaleza adictiva del juego. El editor ejecutivo de *la Trompeta*, Stephen Flurry, escribió en “Video Game Addiction: A ‘Battle Royale’—for Your Mind” (Adicción a los videojuegos: una ‘batalla campal’—por su mente):

> Hay una razón por la que Fortnite es tan adictivo. Los diseñadores de juegos modernos estudian las máquinas tragamonedas, que están diseñadas para hacer que los jugadores sigan regresando por una oportunidad más de ganar. A esto se le llama sistema de recompensa variable. Fortnite aprovecha el amor del cerebro humano por las recompensas y explota la falta de autocontrol de los adolescentes, que los hace especialmente susceptibles a este sistema de recompensas.

Los desarrolladores de videojuegos están creando “drogas virtuales” y tienen a los niños como su blanco principal, todo para obtener ganancias. Heseltine señala los peligros que suponen los videojuegos para los niños en edad escolar, escribiendo:

> De aclamar el potencial educativo de Internet, las escuelas han pasado a advertir que los iPads de las aulas y los libros de texto en línea están normalizando el uso de las pantallas de una manera potencialmente dañina para los cerebros de los adolescentes. Las resonancias magnéticas han descubierto que la parte del cerebro que controla el comportamiento compulsivo y la toma de decisiones tiende a estar menos desarrollada en los adolescentes que juegan más de 10 horas al día. (...)
>
> Una encuesta de la organización benéfica ChildWise reveló que los niños en edad escolar pasan un promedio de seis horas al día frente a las pantallas, mientras que otro informe sugirió que la cifra para los adolescentes se acerca a las 10 horas, con un 43% que tiene acceso a Internet en sus dormitorios.

A los niños se les está dejando sin supervisión y sin control mientras se dedican a los videojuegos. Los de edad escolar tienen acceso libre a la Internet en la privacidad de sus dormitorios, con acceso abierto a todo tipo de contenidos. Esto los hace vulnerables a personas extrañas en línea a través de las comunidades de videojuegos, los foros y las salas de chat, donde animan a los pequeños a pagar las facturas con las tarjetas de crédito de sus padres. También está el creciente problema de los pedófilos y depredadores sexuales que utilizan las plataformas de videojuegos para acosar a los niños.

En 2019, el *New York Times* advirtió que los videojuegos y los chats en línea son “campos de caza” para los pervertidos. En un ejemplo concreto, una madre se horrorizó cuando descubrió que su hijo de 13 años estaba expuesto a videos de zoofilia infantil en su servidor de Discord (una sala de chat que se puede utilizar cuando se juega en línea). En este caso, el joven de 13 años sólo podía jugar Minecraft y Fortnite en una sala donde recibía vigilancia constante de sus padres. Nada de eso impidió que este adolescente estuviera expuesto a una suciedad incalificable

Todo esto ha empeorado mucho desde que los encierros por el coronavirus han aislado a los niños en casa. Muchos padres se vieron presionados a permitir que sus hijos accedieran sin restricciones a los videojuegos y a la Internet para que pudieran tener una vida social. “Los videojuegos son una de las principales formas de mantener conectados a los amigos y familiares en un momento difícil”, dijo el encuestador Mat Piscatella.

La novelista Abi Silver escribió: “El problema es que, aunque un importante banco de investigaciones vincula los altos niveles de juegos en línea con la depresión, la ansiedad social, las tendencias suicidas y las dificultades para mantener relaciones interpersonales, no han sido integradas y rara vez reciben el apoyo de las iniciativas de salud pública”.

También afecta la salud física. Heseltine señaló cinco formas en que los videojuegos afectan a la salud física: miopía, “pulgar de jugador”, menos sueño, aumento en la obesidad y posturas dolorosas.

Otro efecto secundario de la adicción a los videojuegos es que los jóvenes en la plenitud de su vida eligen quedarse en casa y jugar videojuegos en lugar de trabajar. En el primer trimestre de 2021, Estados Unidos tenía 9 millones de puestos de trabajo abiertos con 10 millones de desempleados. A nadie le urge conseguir un trabajo. ¿Podría la adicción a los videojuegos tener algo que ver con ello?

Durante la pandemia del COVID, fui gerente en un almacén de distribución, y fui testigo de esto personalmente todo el tiempo. Los jóvenes se iban antes de terminar el turno de trabajo, o decidían tomarse varios días libres, para poder ir a casa y jugar videojuegos. Incluso si trabajaban turnos de 10 horas, me contaban que se iban a casa a jugar y sólo dormían un par de horas. Cuando salió a la venta el PlayStation 4, tuvimos que apresurarnos y convocar horas extras de emergencia porque mucha gente no se presentaba, todo por querer conseguir la nueva consola.

A pesar de la montaña de pruebas que demuestran lo perjudiciales que son los videojuegos para la sociedad, la industria no tiene intenciones de disminuir su ritmo.

En 2020, la industria tuvo unos ingresos totales de 175.000 millones de dólares, lo que supone un aumento del 20%. El año pasado *la Trompeta* informó de que la COVID-19 era la principal razón por la que la industria estaba prosperando. “Existe una relación entre el aumento del uso de los videojuegos y la pandemia de la COVID-19”, escribimos. “El 35% de los jugadores estadounidenses afirmaron que ‘su tiempo de juego actual durante la COVID-19 es mayor que el que tenían a principios de este año”.

Estos miles de millones de dólares no terminan en las manos de las empresas estadounidenses y japonesas, sino de China.

Herramienta de adoctrinamiento

Aunque los medios de comunicación estatales chinos estaban en lo cierto al identificar los videojuegos como algo peligroso, la declaración era en realidad un doble discurso propagandístico. A pesar de condenar la industria, China es en realidad el mayor consumidor y productor de videojuegos del mundo. Esto se debe en parte a su gran población, pero también es una estrategia deliberada para CREAR UNA PODEROSA HERRAMIENTA DE PROPAGANDA.

En “China utilizará los videojuegos para moldear las mentes”, John Mac Ghlionn escribió para el American Conservative:

> Tras décadas de dominio estadounidense y japonés, China está en ascenso. En un artículo para CNBC, Sam Shead advierte que “la influencia de China está creciendo a medida que sus gigantes tecnológicos adquieren estudios de videojuegos en todo el mundo”. Con estas adquisiciones, y la consiguiente influencia china, hay muchas razones para creer que “como resultado, los videojuegos podrían tener un aspecto algo diferente en los próximos años”.

China está planeando utilizar los videojuegos para inyectar propaganda en las mentes de los occidentales. Abishur Prakash, cofundador del Centro para la Innovación del Futuro, dijo: “China tiene varias formas de llevar sus ideales al mundo a través de los juegos, y construir un nuevo tipo de poder global”. Dado que China tiene el mayor mercado de juegos, cada vez más diseñadores quieren operar en China. Pero eso tiene un precio: Para operar en China, deben asociarse con una empresa local china, que tendrá influencia respecto al contenido de los juegos.

La empresa china Tencent, que tiene fuertes vínculos con el gobierno chino, compró Riot Games por más de 400 millones de dólares en 2015. Riot creó League of Legends, uno de los videojuegos más populares en el mercado. Tencent también ha invertido y ha comprado algunos de los principales programadores de videojuegos del mundo, como Activision Blizzard y Epic Games (que hace Fortnite). Incluso ha comprado Discord, una plataforma de comunicaciones. China no sólo puede controlar el contenido y las narrativas de los juegos, inyectando sutilmente propaganda en las mentes de miles de millones de personas, sino que también tiene acceso a los datos personales de millones de estadounidenses.

Se trata de una amenaza importante para la seguridad nacional. Jordan Schneider y David Aitel lo advirtieron en un artículo del *Wall Street Journal*:

> ¿Son los videojuegos chinos realmente una amenaza para la seguridad nacional de EE UU? Sí: China ya utiliza los juegos para difundir su poder blando y recopilar datos sobre los ciudadanos estadounidenses, como ha destacado la actual administración. Y lo que es más insidioso, el acceso de Pekín a los ordenadores de millones de jugadores ofrece a sus espías una oportunidad inigualable de utilizar los juegos para realizar operaciones de inteligencia.

Esto deja a los estadounidenses completamente indefensos ante la explotación del Estado chino. Schneider y Aitel explican:

> La amenaza más directa para la seguridad nacional es el acceso a los datos que China ha obtenido de millones de instalaciones de juegos. Los datos obtenidos de los juegos podrían explotarse con mucha más facilidad que los de TikTok. En la mayoría de los casos, los jugadores en línea deben proporcionar sus nombres reales, información de pago, fechas de nacimiento y ubicaciones, y crean muestras de voz constantes utilizando los chats del juego. En manos de una empresa china de juegos, es razonable suponer que los datos se almacenan en China, quizás en un servicio en la nube de Alibaba o Tencent, al antojo de un agresivo cuerpo de inteligencia chino.
>
> ¿Qué podría hacer el Ministerio de Seguridad del Estado de Pekín con los datos de los videojuegos? Hoy en día, sólo se necesitan 10 minutos de audio para crear un imitador de voz que pueda engañar a sus amigos y familiares. Esto es especialmente preocupante a la luz del probable hackeo chino a la Oficina de Gestión de Personal de EE UU en 2018, que posee información personal detallada sobre todos los que han solicitado una autorización del gobierno. El Ministerio de Seguridad del Estado podría combinar esos dos flujos para correlacionar la ubicación de los funcionarios del gobierno cada vez que participen en un videojuego.

Dado que todos los videojuegos modernos cuentan con un software anti-trampas que se ejecuta sin ser detectado en el ordenador, el gobierno chino podría utilizarlo para acceder a los archivos del ordenador del anfitrión. Tres cuartas partes de los estadounidenses juegan videojuegos y podrían tener todos sus datos personales almacenados en una base de datos en China.

Este opioide virtual no sólo está destruyendo nuestra sociedad, está incluso perjudicando nuestra seguridad nacional.

Sin embargo, el mayor daño que está causando es a la salud espiritual.

La idolatría moderna

“Opio espiritual” es una descripción adecuada. Los videojuegos se han convertido en un ídolo para millones de personas. Están consumiendo tanto la mente de las personas que no pueden concentrarse en nada más. Es su dios, al que entregan la mayor parte de su energía, tiempo y esfuerzo.

El verdadero autor de esta epidemia no son los desarrolladores codiciosos ni los chinos comunistas, sino el adversario espiritual de toda la humanidad: Satanás el diablo. Él quiere que nuestras mentes sean consumidas por los ídolos y por el mal. Quiere destruir el increíble potencial humano de cada persona.

Quizá no piense en una cosa física, como lo son los videojuegos, como un ídolo. Pero en realidad, todos tenemos ídolos. Herbert W. Armstrong lo explicó maravillosamente en su autobiografía:

> Quienquiera que sea usted, TIENE, o *ha tenido*, un ÍDOLO. Usted ha tenido otro “dios” antes que el verdadero Dios vivo y Todopoderoso. Puede ser su afición o su pasatiempo habitual. Podría ser su marido, o su esposa, o su hijo o hijos. Podría ser su trabajo. Podría ser su propia VANIDAD, o el lápiz labial que usa, o su negocio o profesión. Muy a menudo es la *opinión de sus amigos*, de su familia, de su grupo de contactos sociales o empresariales.

Los videojuegos pueden ser un ídolo. Pueden llegar a separarle de Dios, lo cual es la peor consecuencia posible para cualquiera. La evidencia muestra cómo la adicción a los videojuegos conduce a todo tipo de problemas sociales y familiares. Literalmente, está deshaciendo familias y llenando las mentes de los jóvenes con una fantasía que adoran, en lugar de buscar tener una relación con Dios.

¿Cómo se puede solucionar la adicción a los videojuegos? Muchos psicólogos y terapeutas tratan de ayudar a millones de personas al año a superar esta adicción. Pero el Sr. Armstrong ha dado la respuesta:

> Pero sea lo que sea, ese ídolo debe ser primero APLASTADO, DESTROZADO; debe ser literalmente *arrancado de su mente*, ¡aunque duela más que si le sacaran todos los dientes y quizás también la mandíbula! No creo que muchas personas experimenten esto sin dolor. No conozco ningún anestésico que lo haga placentero. Por lo general, parece algo más insoportable que la agonía de la muerte por la tortura más cruel.

El Sr. Armstrong aprendió mediante una experiencia muy dura que los ídolos tienen que ser aplastados y eliminados por completo. Sólo entonces se puede vencer una adicción, un problema, un ídolo. Puede ser lo más doloroso que se haga, ¡pero puede llevar a una vida fantástica y abundante! Una vez que un ídolo es aplastado, tiene que ser reemplazado por algo. Stephen Flurry escribió en “Adicción a los videojuegos: una ‘batalla campal’—por su mente”:

> ¿Qué le hará realmente feliz? Servir. Eso requiere interacción humana. Desarrolle amistades profundas y duraderas. (...) Aprenda a compartir con los demás. Comparta su afecto, su amor, sus planes, sus intereses, sus sueños. Escuche a los demás cuando compartan estas cosas también. Ofrezca amabilidad y ánimo cuando los demás estén deprimidos. ¡Nunca se puede dar demasiado amor!

Así es como podemos superarnos y crecer individualmente y como nación. Pero este cambio debe ir acompañado de un cambio en la manera en que los padres educan a sus hijos.

La epidemia de los videojuegos está EXPONIENDO EL FRACASO DE LA CRIANZA INFANTIL DE NUESTRO MUNDO OCCIDENTAL El Sr. Flurry explicó:

> Los creadores de estos videojuegos no son los únicos culpables. Los padres de los niños adictos a la tecnología deberían haberles puesto restricciones para evitar que se hicieran adictos en primer lugar. Cada vez que leo historias de niños que juegan a los videojuegos hasta las 4 de la mañana, me pregunto: *¿Por qué los padres no los obligan a irse a la cama?*
>
> Los niños no quieren límites. Incluso los padres creen que los límites son generalmente malos. ¡Pero los niños sin límites son miserables!

¿Cuántos niños, como el niño de 13 años citado anteriormente, quieren ayuda y necesitan desesperadamente protección, pero quedan a merced de esta industria despiadada? Los padres que

realmente contienen a sus hijos, no sólo los protegen a ellos sino también a su país.

Hay mucho más en la vida que vivir en fantasías de videojuegos y seguir las tendencias de la sociedad. ¡Dios tiene un potencial increíble planeado para todas y cada una de las personas! Requiere decisiones difíciles, pero conduce a una vida real y abundante, ¡más gratificante y llena de oportunidades que cualquier videojuego! Para conocer su potencial, lea *El increíble potencial humano*, de Herbert W. Armstrong. ▪