



JULIA HENDERSON/la trompeta

Videojuegos: Los peligros ocultos

Detrás de ese juego para niños llamado Roblox hay mucho más de lo que cree.

- Richard Palmer
- [15/4/2026](#)

Era demasiado divertido. John empezó a jugar antes de la adolescencia. Pronto Roblox y Minecraft eran lo único de lo que hablaban él y sus amigos. Después era lo único que quería hacer.

Hacía tarde su tarea y luego ni siquiera la hacía. Dejó de hacer las tareas domésticas. Faltaba a clase y luego abandonó los estudios por completo.

En ese momento, los juegos *realmente* tomaron el control. Confiado en que el “generoso” Estado de bienestar social británico cubriría todas sus necesidades, no siguió estudiando ni buscó trabajo. Los videojuegos se convirtieron en su vida.

PT

Para Paul, la vida real era demasiado estresante. Estaba casado, tenía hijos y le era difícil hacer que el dinero le alcanzara. Harto de discutir con su esposa, se refugió en su computadora y se pasaba horas al día jugando videos. Dejó los problemas económicos y los niños en manos de su esposa y se escapó a una realidad virtual.

Sue no juega, pero la mayoría de los niños de 7 a 8 años a los que enseña sí lo hacen. Habiendo aprendido a caminar y hablar durante la era de la covid, están acostumbrados a vivir la vida a través de las pantallas. Muchos de ellos no pueden mantener una simple conversación ni quedarse quietos, pero pueden concentrarse en sus juegos. ¿El favorito de la clase? Call of Duty, un juego de disparos en primera persona que, en teoría, sólo está disponible para jugadores mayores de 17 años.

Estos son ejemplos comunes de la vida real. De hecho, probablemente hay *millones* de historias similares en todo el mundo.

El mundo del entretenimiento ha experimentado una enorme transformación en las últimas décadas. Para los jóvenes, ya no significa televisión y películas. Juegan, navegan por las redes sociales y ven videos en TikTok o YouTube; los profesores se quejan de que sus alumnos ya no tienen capacidad de atención para ver películas. El entretenimiento de ayer es la tarea de hoy.

La revolución también ha transformado la edad adulta. Los jugadores adolescentes de ayer son los padres de hoy. Los teléfonos inteligentes han puesto los videojuegos en los bolsillos de miles de millones de personas.

Cerca de la mitad de la población mundial —3.600 millones de personas— juega videojuegos, según la agencia de estudios

de mercado Newzoo. Eso incluye a una abuela jugando Candy Crush en su teléfono, un padre jugando en su computadora del trabajo, un adolescente con su dispositivo móvil y un niño jugando en su consola. El jugador promedio de videojuegos tiene entre 34 y 36 años. El 30% tiene más de 50 años.

La revolución ha hecho dominantes temas que antes eran tabú. Los juegos sobre demonios y ocultismo, o sobre robar bancos y matar policías, son ahora normales: cientos de millones de personas los juegan. Las películas de terror rara vez llegan a la cima de las listas de taquilla, pero los juegos con temática de terror se encuentran entre los más exitosos.

Los videojuegos están transformando la infancia, la vida familiar y las relaciones interpersonales. Sin embargo, muy pocos son conscientes de los peligros que esto ha acarreado. Con 212 millones de estadounidenses que juegan y un 96% que lo considera beneficioso, se le ha llamado el pasatiempo favorito de Estados Unidos.

¿Es realmente beneficioso? ¿Podrían usted o su familia estar expuestos a los peligros que conlleva este pasatiempo? Es importante que conozca la respuesta.

Un mundo adicto

Muchos videojuegos promueven temas nocivos: violencia, horror, pornografía y criminalidad. También introducen el “peligro de los extraños” en los hogares de millones de niños, abriéndolos a la explotación sexual en la comodidad de sus dormitorios. Estos riesgos son reales y es necesario afrontarlos.

Hay juegos populares que evitan muchos de estos riesgos, si no todos. Pero ni siquiera estos evitan el mayor peligro de los videojuegos: el robo de tiempo.

Una encuesta de Pew de 2024 concluía que, en promedio, cada estadounidense de entre 15 y 19 años pasa 80 minutos al día jugando. Otro estudio reveló que, en el caso de los niños, esta cifra se acerca a las tres horas diarias.

A lo largo de su adolescencia, 80 minutos al día equivalen a más de 3.400 horas; tres horas al día sumamás de 7.600 horas. Teniendo en cuenta que la mayoría de los chicos empiezan a jugarantes de los 13 años y continúan después de los 19, el joven promedio ha pasado probablemente más de 10.000 horas jugando. Es fácil darse cuenta de que, si continúa jugando hasta los 30 años o más, como muchos lo hacen, un adolescente promedio podría acabar dedicando entre 20.000 y 30.000 horas de su vida a estos juegos.

Malcolm Gladwell observó que 10.000 horas de práctica intensiva son aproximadamente el tiempo necesario para alcanzar un dominio de primer nivel en una habilidad. Piense en lo que podríamos estar produciendo con ese tiempo.

Está claro que hay algo muy adictivo incluso en los juegos aparentemente más benignos. Esto ha provocado una nueva pandemia mundial.

El análisis de cientos de estudios realizados en todo el mundo sugiere que entre el 2 y el 3% de la población mundial padece un “trastorno de juego”: son tan adictos a los juegos durante al menos 12 meses que dejan de lado otras actividades, como dormir, comer, la higiene personal, el trabajo y el tiempo que pasan con otros. Generalmente juegan al menos entre 8 y 10 horas al día. Otro estudio estima que el 8,6% de las personas entre 9 y 21 años son adictas.

Un número similar de chicos y chicas dicen que juegan videojuegos, pero los chicos pasan más tiempo jugando y tienen entre 2 y 3 veces más propensos a volverse adictos. En 2022, la Organización Mundial de la Salud advirtió que alrededor de 1 de cada 6 chicos en edad escolar en todo el mundo muestra signos de “problemas con los videojuegos”.

En todo caso, estas cifras quizás sean demasiado bajas, pues generalmente dependen de que las personas den respuestas sinceras sobre su comportamiento. Los estudios demuestran repetidamente que los jugadores adictos subestiman mucho el tiempo que dedican a jugar y cuánto afecta eso su vida.

Todos estos estudios ponen un listón muy alto para lo que consideran un “trastorno” o una “adicción”. Millones más juegan horas al día pero no están incluidos en su recuento. En EE UU, el 41% de los adolescentes que juegan dicen tener problemas de sueño debido a su afición al juego, pero no se contabilizan. Esto se está convirtiendo en un gran problema para la mayoría de los chicos adolescentes y para un gran número de hombres jóvenes.

Un juego completamente nuevo

A medida que el juego se hace más popular, el mundo de los videojuegos está cambiando. Hace un par de décadas, los videojuegos eran básicamente compras únicas: gastaba 50 dólares y ya tenía su juego. Hoy en día hay más opciones. Puede jugar juegos gratuitos, financiados por anuncios. Muchos intentarán atraerlo con una pequeña muestra cada día, pero es necesario pagar para desbloquear más contenido. Otros funcionan con un modelo de suscripción. Las microtransacciones, donde con sólo uno o dos dólares se desbloquean bonificaciones en el juego, son comunes. Incluso el enfoque tradicional de comprar un juego utiliza ahora expansiones y pases de juego para generar más dinero.

Un juego ya no es tanto un producto fijo, sino más bien una experiencia en constante cambio. Hace la vida de los padres más difícil. Ya no basta con evaluar un juego una sola vez, porque las actualizaciones posteriores podrían convertirlo en un juego completamente nuevo.

Pero el resultado más importante de este cambio ha sido el aumento del efecto adictivo de los juegos. Dado que los ingresos provienen de anuncios, suscripciones o microtransacciones, jugar más tiempo genera más dinero. Los creadores tienen más incentivos que nunca para mantenerlo enganchado.

“La industria de los videojuegos ha pasado de ser un grupo de innovadores aficionados a convertirse en una industria de empresas multimillonarias que contratan a psicólogos, neurocientíficos y expertos en mercadotecnia para convertir a los clientes en adictos”, escribió *The Conversation* en 2017. “La tendencia más reciente es la creación de ‘ballenas’, personas tan adictas a los juegos que gastan todos los ahorros de su vida para seguir jugando”.

De hecho, la profesora de Derecho Allison Caffarone argumentó en la revista *Duke Law and Technology Review* que las empresas de videojuegos se han esforzado tanto por hacer que sus juegos sean adictivos que podrían ser culpables de agresión civil. Ella sostiene que las empresas de videojuegos son tan perjudiciales como los fabricantes de cigarrillos, que se esfuerzan por mantener a sus clientes adictos mientras les ocultan los resultados de las investigaciones.

“Es un ‘secreto a voces’ en la industria de los videojuegos que los desarrolladores están contratando a científicos y psicólogos conductuales para diseñar juegos que provoquen cambios fisiológicos en el cerebro (un concepto conocido como neuroplasticidad) con el fin de crear adicción en los usuarios”, escribió. Estas técnicas suelen tener como objetivo estimular en exceso la producción de dopamina en el cerebro hasta niveles que rivalizan con los de potentes drogas estimulantes y pueden “casi apagar las regiones prefrontales”.

Cada pocos años, se introducen nuevos mecanismos, a menudo basados en el mundo del juego, para aumentar la probabilidad de adicción. La técnica adecuada puede generar miles de millones.

Ahora que la mayoría de los dispositivos están conectados a la Internet, el juego se está convirtiendo en un asunto menos solitario. La mayoría de los juegos incorporan chat de voz o texto. Cada vez son más los adolescentes que ya no se reúnen con sus amigos después del colegio, sino que se juntan virtualmente. Jugadores de 7 a 70 años de todo el mundo chatean en partidas multijugador.

El cambio hacia los juegos sociales puede parecer positivo. Pero para muchos, aumenta su adicción. Los niños temen convertirse en parias virtuales si no participan.

El anonimato o la falta de contacto cara a cara al comunicarse a través de unos auriculares tiende a sacar lo peor de las personas. Investigadores de la Universidad de Offenburg, en Alemania, estudiaron las conversaciones de 120 partidas del videojuego de tiradores en línea Valorant: el 80% contenía lenguaje obsceno; el 26%, insultos verbales en general; y el 14%, comentarios o insultos de carácter sexual. El acoso a las mujeres en estas plataformas de juego se ha convertido en un grave problema.

Pero el mayor peligro lo corren los niños. “En muchos sentidos, el entorno de los videojuegos ofrece un espacio ideal para el acoso sexual”, advierte el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. “Los delincuentes suelen utilizar varias plataformas al mismo tiempo para ponerse en contacto con los jóvenes, iniciando conversaciones en plataformas públicas y pasando luego a plataformas más privadas o encriptadas”.

En septiembre de 2023, el fbi publicó un boletín en el que advertía sobre la red 764, un grupo que “ataca deliberadamente a víctimas menores de edad en plataformas de mensajería públicas para extorsionarlas y obligarlas a grabar o transmitir en directo actos de autolesión y producir material de abuso sexual infantil”. Estos grupos utilizan amenazas, chantaje y manipulación para controlar a las víctimas con el fin de que se graben o transmitan en directo autolesiones, actos sexuales explícitos o suicidios; las grabaciones circulan después entre los miembros para extorsionar aún más a las víctimas y ejercer control sobre ellas”. El fbi afirma que el grupo ha atrapado a miles de niños en su red. Estados Unidos está realizando 250 investigaciones sobre la red 764; han detenido a personas relacionadas con ella en ocho países.

Esta no es más que una organización retorcida. ¿Cuántas personas solitarias hay por ahí buscando aprovecharse de los niños?

Uno de los mayores peligros de las conversaciones en línea proviene de uno de los juegos que parece más inocente: Roblox.

Este juego es especialmente popular, con casi 90 millones de usuarios activos diarios. Los programadores afirman que la mitad de los niños estadounidenses menores de 16 años juegan Roblox cada mes; el 40% de sus usuarios son menores de 13 años. Se promociona como un producto seguro para los niños, y millones de padres confían en él.

Roblox es una plataforma que permite a los usuarios diseñar sus propios juegos y venderlos a otros usuarios. También permite a niños de tan sólo 5 años pasear virtualmente y comunicarse con cualquier persona con la que se encuentren.

¿Dejaría usted que su hijo de 5 años anduviera solo por la ciudad y hablara con cualquier desconocido que se le acercara sin que usted estuviera presente o pudiera escuchar la conversación? Casi todos los padres sabrían que no deben permitirlo. Sin embargo, millones de personas permiten exactamente eso en este mundo virtual.

Un informe publicado el año pasado por Revealing Reality reveló que personas desconocidas que ingresaban a Roblox podían hablar públicamente con niños de 5 años y conversar *en privado* con jóvenes de 13 años o más. Los autores crearon una cuenta como si fueran niños de 10 años, y su personaje del juego podía visitar habitaciones diseñadas para imitar habitaciones de hotel, con personajes vestidos con trajes sexualmente explícitos, girando sobre una cama. Dijeron que las medidas de verificación de edad eran “fácilmente eludibles”.

El periódico *The Guardian* se puso en contacto con sus lectores para hablar de Roblox. Las historias que recibió “incluyen la de un niño de 10 años que fue acosado por un adulto que conoció en la plataforma, y la de una niña de 9 años que comenzó a sufrir ataques de pánico después de ver contenido sexual mientras jugaba”. El año pasado, las autoridades de EE UU detuvieron a seis personas acusadas de utilizar Roblox para explotar sexualmente a menores.

Aunque muchos empiezan con títulos inocentes, los jugadores pueden verse arrastrados rápidamente a juegos más oscuros, y hay muchas opciones.

Minecraft, el juego más rentable de todos los tiempos, está clasificado como apto para jugadores mayores de 10 años en EE UU por su violencia caricaturesca y sus monstruos de bloques. El número tres de la lista es *Wii Sports*, calificado como apto para todas las edades, y no hay casi nada objetable en su contenido real.

El segundo en la lista es *Grand Theft Auto V*. Clasificado para mayores de 18 años en EE UU, ofrece a los jugadores un mundo inmersivo y los incita a robar bancos, combatir a la policía, asesinar a rivales, contratar prostitutas para recuperar puntos de salud y matarlas para recuperar su dinero. Cuando el juego salió a la venta en 2013, se convirtió en el producto de entretenimiento de más rápida venta la historia de la humanidad, con 800 millones de dólares en su primer día. Se calcula que ha ganado un total de 10.000 millones de dólares, incluyendo cientos de millones anuales por su versión en línea (y sin incluir los cientos de millones obtenidos por las versiones anteriores del mismo juego).

Muchos más juegos giran en torno a disparar a los adversarios, con temática del Salvaje Oeste, la Segunda Guerra Mundial, la era moderna o en el espacio. Fantasía, magia, monstruos y demonios son temas comunes. *Elden Ring* fue el segundo juego más vendido del año en 2022 y ha ganado numerosos premios. En este juego, los jugadores luchan contra monstruos no muertos, lanzan hechizos e invocan espíritus para que les ayuden. En 2023, *Hogwart's Legacy*, ambientado en el universo de magia y hechicería de Harry Potter, fue el juego más vendido en EE UU.

Los juegos están diseñados para atraer a la gente gradualmente hacia la oscuridad. Minecraft parece una versión en línea de Lego, pero las ediciones más populares del juego permiten a los jugadores construir un portal al “Nether”, una dimensión ardiente e infernal, poblada por fantasmas, esqueletos y espíritus de fuego. Pero todo sigue teniendo un estilo infantil en bloques, perfecto para guiar a los jóvenes poco a poco hacia juegos como *Elden Ring*.

Todos ellos son juegos muy populares. Sumérgase en el mundo de los juegos especializados y encontrará de todo: un “alma atormentada en las profundidades del infierno”, un padre afligido que mata sádicamente a niñas para revivir el cadáver de su hija, un trabajador de una morgue que intenta atrapar demonios en el cuerpo correcto antes de incinerarlos. Un número sorprendente de juegos le permiten jugar como un tirador enloquecido que intenta matar al mayor número de personas posible. Otro tema común es que los jugadores descubren que el mundo que conocen no es real. También hay muchos juegos pornográficos o sexuales.

Los juegos más oscuros no son la única tentación que puede atraer a los jugadores crónicos de títulos más inocentes. Los juegos de computadora implican pasar mucho tiempo frente a ésta, y pueden ser un portal a un sinfín de peligros. Un estudio realizado en 2021 reveló que las personas con hábitos de juego problemáticos eran más propensas a tener también problemas con las apuestas, las compras y la pornografía en línea. Un estudio de 2015 también descubrió que las personas con adicción a los videojuegos son mucho más propensas a ver pornografía de forma compulsiva, aunque algunas se obsesionan tanto con los juegos que pierden el interés por todo lo demás, incluyendo la pornografía.

La ruta que conduce de los videojuegos a las apuestas está bien trazada y es un claro ejemplo de cómo los videojuegos pueden llevar a las personas a otras adicciones en línea.

Una de las cosas que los programadores han aprendido del mundo de los juegos de apuestas son los mecanismos conocidos como “cajas de botín”. En Roblox y muchos otros juegos, los jugadores reciben contenedores virtuales que, al abrirlos, revelan algún tipo de recompensa dentro del juego. Al abrirlos, suele aparecer una animación que imita una máquina tragamonedas. A menudo, las cajas virtuales se pueden comprar con dinero real.

La serie *Counter-Strike* con múltiples tiradores fue una de las pioneras en utilizar esta técnica, permitiendo a los jugadores comprar cajas con “pieles” o decoraciones únicas para las armas. Valve, propietaria de *Counter-Strike*, prometió a los jugadores “todas las emociones ilícitas del tráfico de armas en el mercado negro sin tener que pasar por el riesgo de ser apuñalados en almacenes oscuros”. También crearon una tienda para que la gente pudiera intercambiar estas pieles, y Valve cobraba una comisión por cada transacción. Según una estimación, Valve vendió *1.900 millones* de estas cajas de botín.

Así que esta máquina tragamonedas virtual ofrece una recompensa que puede valer unos centavos o miles de dólares. ¿No es esto apostar?

No según los reguladores estadounidenses, porque Valve no proporciona una forma de intercambiar estas pieles por dinero real. Para ello, los jugadores tienen que acudir a sitios web de terceros. La externalización de ese sencillo paso permite a *Counter-Strike* eludir las restricciones a las apuestas en la mayoría de los países.

Ahora, han surgido casinos en línea reales en los que estas pieles pueden utilizarse esencialmente como fichas de póquer.

Resulta que aprovecharse de los videojuegos es una buena forma de crear adicción en los niños. Y eso es algo tremendamente rentable. Puede que los niños no tengan mucho dinero, pero tampoco tienen tanta experiencia vital ni tanto autocontrol, y a menudo pueden acceder a la tarjeta de crédito de mamá. Es más fácil convertir a los niños en adictos a las apuestas que a los adultos, y los casinos obtienen la mayor parte de sus ganancias de los adictos.

El 70% de los implicados en las apuestas de Counter-Strike se iniciaron siendo menores de edad. Por lo general, no necesita un documento de identidad para empezar. Estos casinos a menudo no verifican, o sólo verifican cuando alguien intenta retirar su dinero.

¿Qué tan rentable podría ser realmente un mercado tan especializado como el de los juegos de apuestas? Una estimación aproximada concluyó que los ingresos combinados de todos los casinos de Counter-Strike duplicaban los ingresos del mayor casino en línea convencional. Y ese es el ecosistema del casino para un *solo juego*. Otros casinos están dirigidos a otros jugadores. Roblox, “apto para niños”, aunque no tan lucrativo como Counter-Strike, tiene el mismo mecanismo de cajas de botín y los mismos casinos de terceros.

Ese dinero alimenta una red de “streamers” o “influencers”. Se trata de personas que no sólo juegan videojuegos durante horas, sino que también transmiten o graban videos de ellos mismos jugando durante horas, y millones de personas los ven (barra lateral, página 23). La mayoría lo hace por diversión. Algunos lo hacen y ganan un poco de dinero para gastos extra. Pero algunos reciben propuestas de casinos en línea que les ofrecen cantidades de dinero que les cambiarían la vida, como cientos de miles de dólares al mes. ¿Por qué? Para que los niños que sintonizan el canal para obtener consejos sobre cómo ganarles a sus amigos en Counter-Strike se animen a registrarse en los casinos.

Sin duda, fomentar la adicción al juego en los niños es tan obviamente maligno que sería una línea que la mayoría se negaría a cruzar. Pero algunos influenciadores han admitido que cobran alrededor de *5 millones de dólares al año* por anunciar casinos. Son personas normales, que a menudo tienen dificultades para pagar el alquiler, y que de repente se ven tentadas por una cantidad de dinero suficiente para comprar una casa al contado. La mayoría de ellos logran superar sus remordimientos.

¿Qué tan perjudiciales son realmente los videojuegos? Este es sólo un *ejemplo de un juego* del que probablemente nunca haya oído hablar, pero que ha enganchado a un gran número de personas, jóvenes y mayores, que ven videos de otros usuarios sobre un videojuego, y luego pasan mucho más tiempo jugando y se vuelven adictos, gastan continuamente dinero real en cajas de botín dentro del juego y aprenden a apostar a través de casinos en línea basados en el juego.

Logros falsos

Para la mayoría de la gente, los juegos más populares son los más peligrosos. Los padres se sienten tranquilos gracias a los contenidos aptos para toda la familia. El chat dentro del juego está más limitado que en otros juegos, por lo que los consideran seguros. Pero el juego inicia a los usuarios por un camino que a menudo los lleva a la adicción y, en muchos casos, a juegos más extremos.

Tras décadas de desarrollo, la adicción a los videojuegos ha pasado a ser multigeneracional. Los padres quieren compartir con sus hijos los juegos con los que ellos crecieron. Limitar el juego de los niños limitaría su propia y preciada afición, algo que no quieren hacer.

Considere los frutos de una sociedad adicta a los videojuegos. Estos juegos pueden parecer más divertidos que cualquier otra cosa. Sin embargo, una generación saturada de esta “diversión” está más deprimida que nunca. En 2023, el 40% de los estudiantes de secundaria de EE UU afirmaron sentirse persistentemente tristes o sin esperanza. Casi un tercio afirmó haberse sentido “tan triste o sin esperanza casi todos los días durante dos o más semanas seguidas” que interrumpieron sus actividades habituales. Una cuarta parte de los británicos de entre 16 y 24 años padece algún trastorno mental.

Con los chats en línea y los videojuegos en equipo, los jóvenes de hoy son la generación más conectada de la historia. También son los más solitarios. Una encuesta realizada en 2018 a 55.000 jóvenes de entre 16 y 24 años reveló que el 40% dijo sentirse solo a menudo o muy a menudo.

Un estudio publicado a principios de este año realizó un seguimiento de 5.000 adolescentes de EE UU por cuatro años. Descubrió que aquellos que mostraban signos de adicción a los videojuegos tenían un mayor riesgo de conducta y pensamientos suicidas y síntomas de depresión.

No todos los problemas entre los jóvenes son consecuencia de los videojuegos. Los medios sociales también han desempeñado un papel importante. Tanto los chicos como las chicas se han visto atrapados por estas dos adicciones modernas, pero, en general, las redes sociales afectan más a las mujeres y los videojuegos, a los hombres.

Los videojuegos son un espejismo que promete diversión virtual y amistad virtual. Proporcionan emociones constantes, entretenimiento inmersivo y la ilusión de logro: acaba de invadir una playa de Normandía, se convirtió en un capo de la mafia en Los Ángeles, salvó al mundo o conquistó a la chica, todo ello desde la comodidad de su dormitorio a las 2 de la madrugada. Y puede hacerlo una y otra vez. El verdadero logro es mucho más gratificante, pero mucho más difícil. Terminar un libro, tocar el *Preludio en La mayor* de Chopin o aprender a dibujar una mano sin que quede rara lleva mucho más tiempo. ¿Para qué esforzarse?

Sin embargo, el logro virtual nunca colma ese deseo a largo plazo.

El resultado son miles de horas de potencial desperdiciado y una generación de adolescentes deprimidos y solitarios.

El arquitecto de la adicción

Los videojuegos han demostrado ser una trampa perfecta para millones de personas. Una amplia gama de juegos aparentemente aptos para niños les atrae cuando son pequeños. Y luego dedican decenas de miles de horas a actividades inútiles que no proporcionan ninguna satisfacción a largo plazo.

La idea de “jugar con moderación” se convierte en una trampa para muchos. *Puedo utilizarlo para relajarme un poco, como lo haría con cualquier entretenimiento.* Para los padres, los videojuegos son la forma más fácil de mantener a los niños tranquilos. ¿Seguro que un poco de juego no hace daño?

Pero otras actividades recreativas tienen más beneficios y menos inconvenientes. El deporte, por ejemplo, beneficia la salud, la mente y el carácter. Algunos insistirán en que se pueden aprender habilidades, incluso sobre temas académicos, con los juegos. Para algunos eso puede ser cierto. Pero hay mucho más daño y mucho menos beneficio en esa mezcla que con otras actividades.

Pero el gran peligro es que, para muchos, los videojuegos son tan adictivos que no pueden usarlos “con moderación”. En muchos casos, se apoderan de la persona y se convierten en lo único que le resulta agradable.

Jugar un poco puede parecer inocente, pero los males son abundantes: las miles de horas perdidas; los millones de personas alejadas de actividades positivas y productivas; los millones de personas despojadas de ambición, del deseo de triunfar y de logros reales en la vida; las relaciones destruidas y las que nunca se iniciaron; los millones de personas atraídas por juegos violentos y demoníacos, pornografía o apuestas en línea. Niños descuidados. Vidas desperdiciadas.

Hay una razón crítica y oculta para todos estos frutos negativos de los videojuegos.

Independientemente de las intenciones de los diseñadores de videojuegos, hay otra entidad que conoce la mente humana mejor que nadie, y está *encantada* de volver adictos a los videojuegos a millones de niños, hombres y mujeres.

La Biblia describe un mundo espiritual muy real. Satanás el diablo es identificado como el dios de este mundo (2 Corintios 4:4). Efesios 2:2 lo llama el “príncipe de la potestad del aire”, que influye en las mentes a través de los estados de ánimo, actitudes y emociones.

Muchos han reconocido su influencia maligna en los juegos enfocados en la muerte, el crimen, los zombis y los espíritus malignos. ¿Pero puede usted reconocerlo en juegos que parecen benignos?

Vivimos en un mundo en el que pocas personas “tienen tiempo” para ir a la iglesia, orar o estudiar la Biblia. Hay tantas otras cosas que hacer. Los videojuegos no sólo consumen tiempo, sino también atención. Atraen a los adictos a un mundo falso que se convierte en lo único en lo que pueden pensar. Les roba el potencial de tener éxito en el mundo real y de tener éxito espiritualmente.

“El potencial del hombre es tan estupendo”, escribió Gerald Flurry, redactor jefe de *la Trompeta*. “Satanás está muy celoso de nuestro futuro y hará cualquier cosa para impedir que alcancemos nuestro potencial” (*la Trompeta*, noviembre de 1992).

Los videojuegos pueden ser uno de los ataques más poderosos de Satanás contra los jóvenes en la actualidad.

Apagando la chispa

Dios creó al hombre físico pero con un increíble potencial espiritual. Esta vida física está diseñada para que el hombre forje su carácter y se prepare para su futuro espiritual. Un aspecto del carácter físico que Dios puede utilizar para el éxito espiritual es algo que Herbert W. Armstrong llamó una chispa de ambición, “el ingrediente vital que ha faltado en la mayoría de las vidas humanas”.

Es posible que alguien sólo tenga ambición por alcanzar el éxito material. Sin embargo, el Sr. Armstrong escribió: “Por supuesto, es posible que estas personas tan ambiciosas no tengan los objetivos correctos, que no conozcan el verdadero propósito de la vida o el verdadero camino de la vida, y que sólo se esfuercen enérgicamente por alcanzar más vanidad y ‘perseguir el viento’, como dice Salomón. ¡Pero al menos están mentalmente vivos y no muertos! Y una vez que las circunstancias los sacuden y los hacen recapacitar, los humillan y les abren la mente a los verdaderos valores, ya tienen el hábito de dedicar la energía suficiente para que, por fin orientados en la dirección correcta, se logre realmente algo” (*Autobiography of Herbert W. Armstrong*).

Los videojuegos impiden que la gente desarrolle ambición, se esfuerce y experimente la emoción de los logros reales. Los logros en los negocios, los deportes, los estudios o cualquier otra cosa en el mundo carecen de sentido sin Dios. Pero Dios planea ofrecer la salvación a todos aquellos que actualmente desconocen la Biblia o no están interesados en ella. Puede usar esas experiencias y atributos para desarrollar un carácter santo y justo en ellos una vez que los llame. Hay poco o nada que Él pueda usar de una vida consumida por los videojuegos. Estos tienen como objetivo impedir que los hombres alcancen su máximo potencial, físico o espiritual.

Los videojuegos pueden ser inmensamente atractivos. Prometen un entretenimiento más intenso que cualquier cosa que el hombre haya desarrollado. Sin embargo, despojan a la gente de lo que es más valioso y satisfactorio: su tiempo, sus relaciones, sus logros y su potencial espiritual. ¿Puede ver el peligro?

Mientras el mundo se entusiasma con estos juegos, sea diferente. Sea firme por el bien suyo y de los jóvenes cercanos a

usted. Resista la tentación de la adicción a los videojuegos.