

# Menos videojuegos y más lectura

Hasta hace unos años, era impensable ver spots de videojuegos en televisión. Hoy en día, los fabricantes de consolas son la industria más fuerte del entretenimiento, probablemente porque otras empresas tienen que reducir costes por la crisis, el negocio de los videojuegos sigue creciendo a buen ritmo y es necesario publicitarlos.

Una indagación efectuada entre dos mil adolescentes de la comunidad virtual Habbo Hotel coloca a los videojuegos entre las solicitudes preferidas en la carta a los Reyes Magos. Solo un 4% de los muchachos piden libros.

Para los padres el tiempo de ocio empleado con las consolas no debería superar una hora diaria. Estos datos corresponden a una investigación efectuada entre cuatro mil progenitores de Reino Unido, Francia, Alemania e Italia.

Lo peligroso es que los videojuegos son empleados por los niños como una disyuntiva al aislamiento. El chiquillo alivia sus bravuras con la máquina hasta el extremo de llegar a incomunicarse, aumentando actitudes violentas.

Los videojuegos se identifican con una sociedad hipertecnificada. Estados Unidos, Canadá, China y Corea del Sur ya cuentan con "clínicas de desintoxicación". Los primeros presagios de adicción aparecen cuando deciden no alimentarse y le sigue la ingesta de drogas, para sostenerse despejados.

Por otra parte, la situación de violencia que vive Ciudad Juárez, se ha plasmado en un videojuego, donde las armas y la rudeza son los principales atractivos. Todos los días, cada tres horas, es asesinado un habitante de esta ciudad del norte de México. La situación de terror es extrema. Es por lo que la ciudad está en los primeros puestos de la lista internacional de urbes con mayor índice de acibillados a tiros. Los productores de la consola "Call of Juárez" ofrecen a los jugadores la probabilidad de ponerse en el lugar de los narcotraficantes. Los políticos del país juzgan que esta consola debe ser vedada.

El debate sobre la relevancia que tienen los videojuegos entre los consumidores continúa. Muchos son los censores que creen que el uso desmedido de los videojuegos afecta a los adolescentes, aumentando en ellos la brutalidad.

**Clemente Ferrer**  
**Presidente del Instituto Europeo de Marketing**

**Luis de Salazar, 9**

**28002-Madrid**

**DNI: 20285521 G**

**Tel: 914137873**

**[clementeferrer3@gmail.com](mailto:clementeferrer3@gmail.com)**









































































































































































































































































































































































































































































































































































































































































































