

Eduardo Falla destina alrededor de 12 horas diarias a los videojuegos

### **Atrapado en las pantallas**

La OMS clasificó el trastorno del videojuego como una enfermedad internacional. Esto no le importa a Eduardo, quien no estudia ni duerme por querer jugar sin descanso. Para él no es un problema, tan solo es una forma de escapar de su aburrida realidad.

Por: Juan Esteban Castro Acosta

Eran las 10 de la mañana de un sábado común y corriente para Eduardo Falla. Se encontraba en su habitación de 5 metros cuadrados, paredes oscuras y tapizadas, las persianas estaban cerradas para que el reflejo de la luz no rebotara en la pantalla de su televisor de 32 pulgadas e interrumpiera su jugabilidad en la consola Xbox Serie X. Su madre entra de vez en cuando, tocando siempre la puerta, para llevarle la comida hasta su cama. No hay mucho ruido, más allá de los gritos del joven cuando pierde una partida o de los efectos especiales que emiten todo tipo de videojuegos que consume. Para él son “una forma de escaparse de la realidad a la que está acostumbrado”. Todo está lleno de colores llamativos, personajes imponentes e historias impactantes que lo hacen sentirse dentro de ella. Luego de haber empezado a jugar en la mañana, normalmente siente que disfruta de unas dos o tres horas más y cuando voltea a ver el reloj en su celular, se sorprende al ver que el tiempo en la vida real pasa más rápido y se percata de que son las 3 de la madrugada.

Ese es un día normal en la vida de Eduardo. Un joven de 22 años, estudiante de administración de empresas y adicto a los videojuegos. Nació en Neiva, la capital del departamento de Huila, ubicado al sur occidente de Colombia. Desde que tenía 5 años se vino a vivir a Bogotá solo con su madre, luego de que sus padres se divorciaran. En fotografías viejas se puede observar que su rostro no ha cambiado significativamente. Mantiene una sonrisa tímida, pero que deja asomar sus dientes blancos, una frente amplia y lisa, el cabello largo y negro y unos ojos apagados y redondos. Incluso de pequeño ha sufrido de sobrepeso, pero desde que la pandemia del COVID 19 tocó a las puertas de su casa, su vida cambió rotundamente.

Patricia Solano, madre de Eduardo, cree firmemente que esta enfermedad aumentó durante la cuarentena. Hace énfasis en eso porque dice que “antes su hijo salía más de la casa para ir a la universidad o estar con sus amigos, pero desde el encierro se la pasa jugando todo el día”.

—¿Cómo crees que ha afectado la adicción de tu hijo a tu vida personal?

—Mucho— dice Patricia, con la voz casi quebrantada—. Ha afectado de manera que no hay una buena comunicación porque él se aísla social y familiarmente. (...) Lo llevé a un grupo de ludópatas anónimos, pero después de tres sesiones, no quiso volver. La persona adicta no permite que alguien más se involucre en su entorno y, normalmente, hay una repuesta agresiva y de rabia.

Desde el inicio de la pandemia, aproximadamente en marzo de 2020, el número de jugadores de videojuegos aumentó un 16% en Colombia, según la empresa de investigación y big data, Sinnetic. Es decir que la cifra pasó de 1,8 millones a 2,1 millones de personas. Sin embargo, lo más estremecedor de estos datos es que el 44,3%, un poco menos de la mitad, pueden gastar más de 5 horas en esta actividad. Actualmente, Eduardo dedica un promedio de 12 horas diarias a lo que él considera “su *hobby*”.

La psicóloga Stephany Muñoz, magíster en Psicología Clínica de la Universidad Nacional, menciona que “los jóvenes son más propensos a padecer adicciones a los videojuegos por su exposición frente a todo tipo de pantallas. (...) pero básicamente está relacionado con hábitos de vida solitarios porque tienen problemas familiares o sociales en sus colegios”. Tanto así que la única forma de escapar de sus problemas o situaciones personales está en conectarse a un televisor e imaginar que están en otra realidad.

—¿Normalmente estas personas aceptan que tienen un problema de adicción?

—Es complejo—contesta Stephany—. Usualmente, no miran su jugabilidad como un problema, sino como un recurso. Es decir, ven en los videojuegos un método de calma y diversión. (...) Muchas veces los adictos creen que es un problema exterior, pero no interior. Eso se refiere a que consideran que son los demás, quienes no comprenden esa actividad como algo positivo, aunque para ellos tenga mucho valor y aprendizaje.

Desde el 1 de enero de 2022 entró en vigor la nueva versión de la Clasificación Internacional de Enfermedades, elaborada por la Organización Mundial de la Salud (OMS). En ella se añadió “el trastorno del videojuego” como una de las enfermedades mentales. Por lo tanto, los Estados miembros de dicha organización deberán adoptar medidas para su tratamiento. En Colombia, particularmente, la única reglamentación que se ha tomado sobre este tema radica en la Ley 1554 de 2012, la cual prohíbe los establecimientos que presten servicios de videojuegos por consolas o computador esté ubicado a menos de 400 metros de una institución educativa. Cabe aclarar que este fenómeno no se encuentra aislado de otras enfermedades, sino está directamente relacionado con otros trastornos mentales como la depresión, ansiedad y una amenaza a la salud física por la alta probabilidad de generar sedentarismo. Antes de la pandemia Eduardo pesaba 90 kilogramos, a finales de marzo de 2022 llegó a pesar 118 kilogramos.

En medio de la entrevista con el joven, Patricia entró a su habitación para tenderle la cama y recoger la ropa que estaba regada en el suelo de madera. El olor a comida guardada y sudor que algunas prendas emitían empezó a disminuir. No obstante, el silencio incómodo y la vergüenza que se veía en los cachetes colorados de Eduardo se rompió cuando este gritó: “¿No ve que estamos ocupados? ¡Le dio por hacer aseo a esta hora!”. Todo el mundo se quedó estático y solo se podía escuchar la respiración agitada del muchacho enfurecido. Su madre lo miró y le dijo: “Cómo has cambiado”. Se marchó y no se volvieron a dirigir la palabra en el resto del día.

Por otro lado, la industria de los videojuegos también tiene sus luces. Desde que inició el desarrollo de este sector en Colombia se han implementado proyectos y acompañamientos

por parte de la rama ejecutiva y otras organizaciones como ProColombia. Andrés Felipe Quintero, quien es asesor de comunicaciones de esta entidad, menciona que “algunas empresas locales de videojuegos se han abierto camino en el exterior”. Además, enfatiza en que es muy importante tener un consumo responsable por parte de los usuarios en este tipo de entretenimiento. No todo puede ser blanco o negro. Este es un mundo en una escala de grises.

—¿Por qué quieren apoyar el emprendimiento de videojuegos en Colombia?

— Cuando vemos que hay un producto sólido que ya está listo para vender al exterior, hay un acompañamiento de ProColombia en varios aspectos—menciona Andrés—. Uno de ellos es la promoción internacional, donde acompañamos en todo lo que necesiten a las empresas escogidas en las distintas ferias internacionales, como en Estados Unidos, Alemania y Japón (...) donde compañías nacionales pudieron exhibir, circular y comercializar sus creaciones. Desde que estas empresas pudieron tener un alcance internacional, su consumo y ganancias han aumentado debido a las distintas inversiones que obtuvieron por parte de otros sectores.

Colombia es el cuarto país que más ingresos genera a partir de los videojuegos en Latinoamérica, por debajo de México, Brasil y Argentina. Asimismo, algunas investigaciones sugieren que los videojuegos afectan de manera positiva las habilidades cognitivas de jóvenes y niños, mejorando así su capacidad de resolución de problemas. La psicóloga Stephany Muñoz dice que “para algunas personas jugar no es algo disfuncional. Por el contrario, aporta a su socialización, establecimiento de dinámicas creativas o aumenta sus capacidades para resolver problemas y pautas de lenguaje”.

Roberto Ardila, quien es fundador de la empresa R-next, ha sido uno de los pioneros del desarrollo de videojuegos en Colombia desde hace 15 años. Aunque esta idea surgió como un pasatiempo, igual a como lo ve Eduardo, para Ardila fue un experimento y una oportunidad para construir una forma de ganarse la vida. Asimismo, menciona que “es posible vivir de los videojuegos, si se apunta a los clientes correctos. Específicamente, convenios con personas fuera del país”. Para él es claro que el nivel colombiano es muy bajo comparado con las potencias, como Estados Unidos o Japón, y cree que se necesitan mayores incentivos en programación para los nuevos desarrolladores. Sin embargo, para Eduardo esta industria se presenta ante sus ojos como “un refugio o una forma de divertirse sin necesidad de estar con más personas”.

Uno de sus mejores amigos, Iván Amaya, acepta que su compadre, como lo llama él, tiene una seria adicción. Dice que este problema “ha afectado en un 40 o 50% el rendimiento académico de Eduardo. (...) e incluso le ha impedido acercarse con naturalidad a una chica porque, debido a sus inseguridades, siente cierto miedo a hablarles en público”. Por eso, cuando crea un nuevo avatar o se ve personificado en uno de los tantos hombres superficiales y fornidos que ve en su consola, siente que tiene la fortaleza para afrontar cualquier reto que se presente en su realidad virtual.

Luego de una semana habitual, sin mayores sorpresas o percances, el joven de 22 años se compró un juego nuevo. Se llama *Riders Republic*. Era domingo en la noche y al otro día

debía asistir a la universidad. La trama de la historia trata sobre un hombre que debe ganar distintas carreras extremas en invierno para sobrevivir. Eduardo dice que siempre ha querido conocer la nieve. Muchos de sus sueños los ha cumplido por medio de una pantalla que proyecta una realidad artificial y pasajera. Lo irónico es que cuando entra en ese estado hipnótico que lo maravilla, a su vez, le impide tener una noción consciente del tiempo. Cuando por fin terminó la campaña del juego, se quedó perplejo. Era las 9 de la mañana. No había dormido y su clase ya había empezado. Meditó un momento en sus acciones y decidió cambiar un poco su rumbo de vida. Esta vez quiso convertirse en futbolista en el famoso FIFA 22.