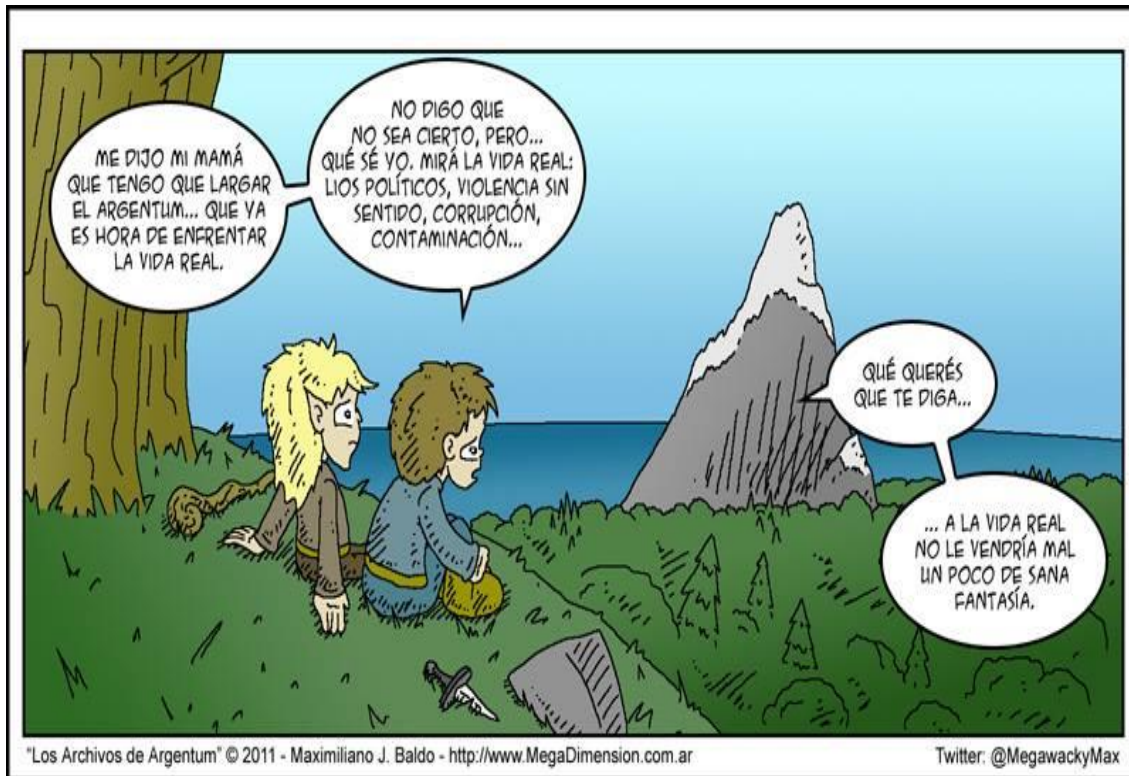


Proyecto e Investigación.



(Dibujo realizado por Maximiliano Baldo, escritor y dibujante, parte de la colección "Los archivos de Argentum" realizada en el año 2011).

Trabajo perteneciente a: Radio Argentum.

Más información en: www.radioao.com

Contacto: produccionycontenidos@radioao.com

Autor: Mikelsen, Alex Ivan. (XMG)

Tema de Investigación: Lo real e irreal al sentarse en una computadora.

Texto atemporal.

Reflexion de un Ex-Jugador de Argentum Online.

Autor anónimo.

¿Quién quiere un Mundo Real?

Es extraño cómo funciona la mentalidad humana. Ese maravilloso poder de la Imaginación que viene incluido en el paquete. Aquella esencia de inventiva y el pellizco de viveza que lo acompañan.

Heme aquí, a la entrada de Banderbill. Fue un agitado día de caza, pero pude regresar. No es fácil ser cazador en los bosques próximos al pueblo. En especial en ésta época, que hay criminales por todas partes. Argentum ya no es lo que era.

Y nunca lo fue, en realidad. La Realidad es otra cosa. Basta girar la cabeza para encontrarme de lleno con la Realidad. No estoy a las puertas de Banderbill... estoy frente a una computadora.

En el televisor de la piecita adyacente se escucha el noticiero. Últimamente escucho muchas noticias relacionadas a los cibers y a la dependencia de los jóvenes a los juegos multiplayer. No me gusta que se refieran a nosotros como adictos a un mundo irreal. ¿Mundo irreal, dije? Ja. Perdonen que me ría, pero no es el mío el único mundo irreal.

No he de ser un hipócrita de esos que se pasan totalmente para una parte. No señor, yo no tengo bandos. Yo tengo mi propio pensamiento, y es el de un balance en todas las cosas. Inclinar la balanza nunca fue bueno en ninguna dirección. Así que, con esta actitud, les pido me acompañen a meditar. A reflexionar. Lo haremos mientras mis oídos escuchan el reportaje en la tele y mis ojos siguen a mi Personaje en el monitor. Estamos jugando a dos puntas.

Cuidado, señores. No se distraigan. En este momento nos encontramos caminando por esa delgadísima línea que separa lo Real de lo Irreal. A mi izquierda, la Realidad como la muestra la tele. A mi derecha, Argentum OnLine.

¿Han visto esos reportajes en la tele? ¿Esos que muestran cibers? Creo que los reporteros prefieren darle un toque picante a la nota, y para ello colocan en pantalla monitores con juegos muy sugestivos, como el GTA Vice City, el Counter Strike y demás similares. No recuerdo haber visto en pantalla un juego de Rol. Claro, ¿qué

gracia tendría? Es mejor mostrar cómo un grupo de bobos se la pasan tirando tiros y matando gente. Eso es un efecto que logra alterar a los Adultos Responsables más cercanos. Esa es la Realidad.

¿Lo es? Tanto sí como no. Mientras llevo a mi personaje al banco Goliath (conseguí vender las pieles de los lobos que cacé) me detengo a pensar en eso de que esta cajita boba, mucho más boba que la tele en sí, nos tiene enviciados. Le ha llamado a esto el Escape de la Realidad. ¡Ja!, les digo. Un escape... Y claro que sí. El problema de mucha gente (incluso de aquellos que estamos enviciados) es que no sólo escapan. Antes, deberían preguntarse de qué se está escapando.

La Realidad. Qué buen punto. Mientras el reportero dice algo de que el noventa por ciento de los chicos que concurren a cibernets tienen malas calificaciones; mientras mi personaje sale del banco y encamina de nuevo a los bosques; yo me pregunto, en algún rincón en desuso de mi cerebro, si la gente realmente entiende lo que es la Realidad.

Mejor dicho, si entiende en lo que han transformado a la Realidad.

Remontémonos al pasado. Tenga cuidado, puede ser un viaje turbulento. Ah, sí, ahí están las imágenes... ¡Qué lindos, los viejos tiempos! No había computadoras, no había televisión... Ah, sí, estaba el cine. Me acuerdo que mi padre me contaba que se reunía con sus amigos para ir todos juntos al cine. Ja. Y después iban todos en barra (perdón, en “grupo”) a comer en una confitería. Y aún así, en aquellos tiempos, sus respectivos padres seguramente se quejarían de sus calificaciones y de que pasaban demasiado tiempo en el cine con sus amigos.

Regresemos al presente. Es necesario. Mi personaje se acaba de topar con un Asesino.

Mientras la lucha se realiza sigo meditando sobre esta vil comparación. ¿Así que nosotros estamos enviciados? Claro que sí. Es nuestro Escape de la Realidad, ¿o no? Ahh... qué injusto es a veces este mundo... La gente adulta nos mira desde lejos y ve a una persona frente a la PC. Eso es todo. Un ser humano sentado y tipeando como un desenfrenado. Pero hay mucho más... mucho más. Ellos no saben qué es lo que estamos tipeando, o por qué. Se acercan y ven que un pequeño manojito de píxeles con forma

semihumana se pasea por la pantalla y mata bichitos, y entonces viene la gran e inevitable pregunta: “¿Qué estás haciendo?”

Veamos las posibles respuestas...

“Estoy explorando Argentum para elevar mi experiencia y obtener oro”. Sí, eso sería glorioso, salvo que la persona que nos hizo la pregunta nos mira con incredulidad. No sirve.

“Estoy jugando”. Esto es más directo, pero no estoy seguro de lo que el que preguntó entenderá como “jugar”. Tal vez no sirva.

“Estoy perdiendo mi tiempo / mi vida”. Ahhh, sí... Esta es la respuesta que el que preguntó está esperando. Y lamentablemente es cierta. Pero en la mente unilateral de la mayoría de las personas tal vez no recuerde que en sus tiempos, cuando iba al cine con sus amigos, también estaba perdiendo tiempo y vida. Y total, ¿para qué?

Por entretenerse, obvio. Por socializar, por supuesto. Por escapar un poquito de esta realidad que han creado para nosotros.

Qué injusto es el mundo...

Ah, al fin maté al criminal. Allá está el fantasma, y el simpático espectro se ha posado sobre una de las pertenencias del difunto. Creo que es un escudo, pero lo debe valorar mucho. No quiere que se lo lleven. Bueno, que se quede con él.

Hace minutos que terminó el reportaje a los ciber. Me molesta un poco pensar que los únicos juegos que “muestran” en la tele son de acción y tiros. Hay otros, como los juegos de rol. Aquellos que no puedan entender un juego de rol son personas que jamás probaron uno. No me importa que alguien odie a muerte el rol, lo que me molesta es que lo odie sin haberlo probado. Porque... ¿qué sentido tiene aumentar de nivel y comprar armas y salvar reinos? Es apenas un juego. ¿Por qué íbamos a estar envidiosos?

Será porque nos sentimos identificados. Es un juego, sí, pero un juego en el que el personaje podemos ser nosotros mismos. Así que, incluso en la Irrealidad de este mundo, también existe algo Real: nosotros.

A veces quisiera que la tele le diera a los juegos de PC el espacio que merecen. No pido un desfile con banda; apenas quiero un reconocimiento. Quiero que alguien se levante y diga “Este juego es diferente. Uno no necesita matar a su compañero para ganar”. O quizá “Argentum fue hecho en Argentina. ¡Es un producto nacional! Deberíamos apoyarlo...” Pero esos pensamientos son mucho más Irreales que la Irrealidad propia de Argentum.

¿Y acaso existe algo Real? Miro a mi alrededor y pienso con amargura que tal vez nada sea cierto. El mundo del espectáculo no es Real, con sus efectos especiales y sus personajes fabricados. Ah, pero los Adultos Responsables lo aceptan. ¿Los desfiles de moda son Reales? No... No con esos vestidos horripilantes y esas modelos delgadísimas y con siliconas en todos lados. Eso no puede ser Real. No debería serlo. Y sin embargo, nuestras madres ven a esas modelos con cierta envidia reprimida. A ellas les gustaría tener ese cuerpo...

¿Y los libros? Si alguien me dice que Frodo realmente existió, le pido que sea mi compañero de Truco. Ah, pero como era palabra escrita a nadie le importó que un Elfo, un Enano y un Hobbit (entre otros) llevaran un anillo de oro a lo largo de un mundo imaginario. Sí, eso debió ser Real...

El verdadero problema lo desencadena la “adicción”. Por algo se crea. Observo dos posibilidades. La primera es entendible, y es que este juego (en el cual ahora estoy llevando a mi personaje hasta el desierto) nos quita horas en las que deberíamos estar estudiando o haciendo algunas de nuestras responsabilidades. Siempre que uno sepa controlarse y decir “hasta aquí llegué” no habrá problemas, y el juego se hará ameno.

La segunda razón es escalofriante. Es entendible, pero a un nivel diferente. El caso es que nosotros no estamos huyendo de la Realidad. No podemos hacerlo. Nadie puede escapar de la Realidad. De lo que sí estamos huyendo es de esto que el mundo ha creado para nosotros. Estamos escapando de un mundo Irreal... para meternos en otro mundo Irreal, pero al menos uno que comprendemos y en el que nos sentimos a gusto.

Arañas...

Han rodeado a mi personaje. Lo atacan. Trato de defenderme...

Me han matado.

Suspiro. Eso me pasa por andar pensando en otra cosa. Bueno... ahí está mi fantasmita. Allá vienen los aprovechadores a matar las arañas y a llevarse mis cosas. Debería enojarme, pero no lo voy a hacer.

Miro mi reloj. Es suficiente por hoy. La única condición que define a un vicioso es el saber medirse en su vicio, y hoy ya tuve demasiado. Apago la PC y me levanto del asiento.

Adiós, mundo Irreal de Argentum...

Hola, mundo Irreal de la Realidad.

Qué injusto es el mundo...

Tema e introducción del trabajo.

Como se menciona en la portada del trabajo, el tema elegido para la investigación fue “Lo real e irreal al sentarse en una computadora” este tema nació debido a un escrito un tanto filosófico, encontrado en un foro de video jugadores, en el cual el escritor (Anónimo), se analiza en frente de una computadora, lo que sucede mientras la usa en ese mundo “Irreal” y lo que sucede en el medio “Real” determinado así por él personaje en cuestión.

El trabajo en cuestión cuenta con una introducción teórica, sobre una hipótesis, entrevistas a diferentes personas, desde profesionales a estudiantes de secundarios, terminando con una conclusión final.

Hipótesis.

En cuanto al texto en cuestión me fue llamativa la aparición de puntos como:

“Es mejor mostrar cómo un grupo de bobos se la pasan tirando tiros y matando gente. Eso es un efecto que logra alterar a los Adultos Responsables más cercanos. Esa es la Realidad.

¿Lo es? Tanto sí como no. [...]

[...] Me detengo a pensar en eso de que esta cajita boba, mucho más boba que la tele en sí, nos tiene enviciados. Le ha llamado a esto el Escape de la Realidad. ¡Ja!, les digo. Un escape... Y claro que sí. El problema de mucha gente (incluso de aquellos que estamos enviciados) es que no sólo escapan. Antes, deberían preguntarse de qué se está escapando.”

Al escritor seguir trabajando sobre este punto, en el escrito mencionado compara la realidad de una computadora con lo que sucede en el mundo “Real” sobre esta idea se centra el trabajo como bien refiere el título del mismo. Las preguntas al iniciar eran muchas, pero lo que decidí trabajar fue la mirada social de la gente sobre estos sujetos, cuantos sujetos puedo encontrar dentro de la sociedad y la mirada joven hacia personas que mayormente según los estereotipos tienen el inconveniente de el sentarse demasiado tiempo en una computadora “Adolescentes”, para esto se decidió trabajar en una entrevista a un antiguo “Vicio” (Si así se lo quiere llamar), de los juegos de computadora, el cual tiene un trabajo referido al mundo la computación, encuestas a adolescentes sobre el pensamiento de ciertas ideas. Y además, se verá la mirada crítica de los padres hacia los chicos que pasan por este escape de realidad. Y como esto también se ah dado en el pasado en otro tipo de aspectos.

La hipótesis principal presentada es que los individuos entran a este llamado mundo irreal por que como bien dice el escritor:

“De lo que sí estamos huyendo es de esto que el mundo ha creado para nosotros. Estamos escapando de un mundo Irreal... para meternos en otro mundo Irreal, pero al menos uno que comprendemos y en el que nos sentimos a gusto.”

Entrevista.

La entrevista fue realizada a Ezequiel, ex vicio del mundo de la computadora o de los videojuegos mejor dicho.

Sujeto A. Entrevistador

Sujeto B. Entrevistado.

Nombre: Ezequiel.

Edad: 28 años

Trabaja en: Accenture (Dedicada a la prestación de servicios de consultoría, servicios tecnológicos y de outsourcing).

A: ¿En qué consiste tu trabajo?

B: Realizo un soporte a la herramienta de planeamiento financiero de la empresa, y tengo un título de “Técnico en gestión Organizacional.”

(Se organizo la lectura previa del texto trabajado).

A: ¿Opinión del texto a primera vista?

B: Está bien, supongo, encuentro falta de trabajo en el impacto, y en primera instancia pienso que muchas personas han pasado por esto en el bum de los juegos de computadora.

A: ¿Vos pasaste por esta época?

B: Si, los primeros juegos fueron de creatividad, luego tomo interés en juegos de estrategia, SimCity, civilización, y Age Of Empires, y más tarde juegos On-Line, Aldriay, counter y Argentum.

A: ¿Qué tiempo que le llegaste a dedicar?

B: Y unas veinte horas.

A: ¿Por qué crees uno está en una computadora tanto tiempo?

B: Porque puede y porque quiere. Creo que la cantidad de tiempo tiene que ver con el querer y el poder. Porque por ejemplo hay personas que están todo un día en un gimnasio, y no dice nada, no sé si hay un horario para poner cuanto tiempo uno le dedica lo que le gusta, creo que el parámetro es cuando afecta tu vida personal, pasa mas allá de la computadora, yo por ejemplo fumaba cigarrillos y me levantaba tipo 2 am y era porque me generaba una adicción.

Uno además tiene que pensar que en los juegos de computadora no necesita tanto estado físico, sino que, puedes estar 20 hs en cambio en adicciones como el deporte uno no puede estar corriendo 20 hs.

A: ¿Crees que uno entra como forma de escape como lo dice el texto en casi su final?

B: Creo que es lo mismo que pasa con las adicciones cuando uno se vuelve adicto se genera por que a uno le tapa un problema.

A: ¿Crees que hay un sentido de irrealidad en la vida?

B: Creo que es algo muy filosófico, es algo como la teoría de las cavernas (Recomendamos su lectura), en mi opinión y esto es una opinión personal, siempre te cabe la responsabilidad de hacer algo o no hacer nada, si vos estás diciendo para mí lo real es el juego o la vida real de afuera, vos formas parte y sos un agente o te afecta, y creo que no sirve saber si es real o irreal, si no porque estas hay y que haces hay.

A: ¿Porque la gente ve de mala forma a las personas que se sientan 20hs en la computadora y 20 hs leyendo libros es algo bueno?

B: Creo que es algo histórico, los libros son viejos y leerlos te permite categorizarte como persona, de todas maneras son cosas muy diferentes y vendrían a explotar condiciones o habilidades diferentes, la gente que lee tiene más facilidad para acordarse cosas, tiene mayor diccionario de palabras, entonces como no es lo mismo leer que estar haciendo algo frente a una computadora.

La computadora no tiene cosas a favor es lo que mayormente se dice. Sin embargo, siempre se menciona que la gente en las computadoras reacciona más rápido. Pero, también se dice que tienen déficit de atención, y que no tienen un vocabulario tan rico.

Creo que simplemente hay que darle tiempo a la tecnología y que la gente se acostumbre a que esta, y que tiene su pro y sus contras. Como los comics, o los libros revolucionarios fueron mal vistos en su época ni bien salieron.

A: Muchas gracias por tomarte tu tiempo para la entrevista.

B: No hay porque, un gusto.

La entrevista fue realizada en una llamada vía Skype debido a que el individuo vive fuera del alcance del entrevistador.

Encuestas.

Se realizó una encuesta a un grupo menor de cinco adolescentes con un total de 12 preguntas más preguntas de género y edad.

1. Sexo:
 - A. Hombre.
 - B. Mujer.
 - C. Mujer.
 - D. Hombre.
 - E. Hombre.
2. Edad:
 - A. 15 años.
 - B. 15 años.
 - C. 16 años.
 - D. 15 años.
 - E. 15 años.
3. ¿Cuántas horas pasas en frente de una computadora?
 - A. 3 horas o +
 - B. Ninguna o de forma muy ocasional.
 - C. 3 horas o +
 - D. 3 horas o +
 - E. 1 hora como máximo.
4. ¿Para qué te sientas frente a la computadora?
 - A. Porque me gusta.
 - B. Para pasar el rato.
 - C. Por tareas.
 - D. Porque me gusta
 - E. Porque me gusta.
5. ¿Está mal visto sentarse demasiado tiempo en una computadora?
 - A. Tal vez.
 - B. No.
 - C. Tal vez.
 - D. No.
 - E. No.

6. Teniendo en cuenta la afirmación de que leer un libro o hacer un deporte tiene ventajas, ¿el sentarse en una computadora las tiene?
- A. Si.
 - B. Tal vez.
 - C. Tal vez.
 - D. Si.
 - E. Si.
7. Si se piensa que los padres eran retados por nuestros abuelos por realizar tareas como ir al cine por no conocer como era el hecho de realizar dicha cuestión, ¿se puede pensar que se da lo mismo con las computadoras?
- A. Si.
 - B. Si.
 - C. Si.
 - D. Si.
 - E. Si.
8. Teniendo en cuenta la siguiente afirmación:
“El mundo de las computadores es un mundo ficticio e irreal.”
¿Es posible decir que estar en una pc es perder tiempo en un mundo irreal?
- A. No.
 - B. Si.
 - C. Si.
 - D. Si.
 - E. Si.
9. El mundo de los libros es un mundo ficticio teniendo en cuenta la afirmación anterior, ¿es correcto decir que es un mundo irreal?
- A. No.
 - B. No.
 - C. No.
 - D. No.
 - E. No.
10. ¿Los realitis de TV general una realidad paralela para los espectadores?
- A. Si.
 - B. Si.
 - C. Si.

D. Si.

E. Si.

11. Teniendo en cuenta lo respondido en la encuesta, ¿se puede pensar que una toma lo irreal que se le ofrece para evitar ver lo que pasa realmente en el mundo?

A. Si.

B. Si.

C. Si.

D. Si.

E. Si.

12. ¿Pansas, que un individuo que se sienta demasiado tiempo en la pc, esta buscando un escape de su realidad?

A. Si.

B. Si.

C. Si.

D. Si.

E. Si.

Teoría.

Bien en base a nuestra teoría tenemos lo hablado con el entrevistado (Ezequiel), el texto tomándolo de una forma objetiva como una teoría, y además tomamos la idea de realidad explicada por el psicoanálisis, y con esto a su principal pensador Sigmund Freud.

En la búsqueda de la información del punto de vista del psicoanálisis ante la idea de la existencia de un mundo real o irreal se encontró la siguiente pregunta:

¿Se corresponde la realidad con la representación mental que el hombre tiene?
¿O el mundo psíquico es un producto inventado por la mente humana?

A lo que se responde con:

El Idealismo metafísico niega la existencia de la realidad. Considera que todo lo que llamamos "real" depende, exclusivamente de nuestra conciencia, de nuestras ideas. El idealismo sostiene que las ideas, son la representación mental del mundo o realidad, es anterior a la materia o al mundo. Esto quiere decir que el mundo psíquico (la conciencia) es una construcción mental o idealizada. Que las ideas preceden a las cosas u objetos.

Esta será la base tomada frente al pensamiento del psicoanálisis.

Argumento final y conclusión.

Bien llegando al final del trabajo es hora de anexar y dar un análisis de forma crítica a los contenidos recolectados.

Partiendo de nuestra hipótesis:

“Se cree que las personas entran a las computadoras, para realizar un escape ante la realidad”

En el texto se realizan diferentes menciones tales como:

• *“Y nunca lo fue, en realidad. La Realidad es otra cosa. Basta girar la cabeza para encontrarme de lleno con la Realidad. No estoy a las puertas de Banderbill... estoy frente a una computadora.”*

• *“¿Lo es? Tanto sí como no. Mientras llevo a mi personaje al banco Goliat (conseguí vender las pieles de los lobos que cacé) me detengo a pensar en eso de que esta cajita boba, mucho más boba que la tele en sí, nos tiene enviciados. Le ha llamado a esto el Escape de la Realidad. ¡Ja!, les digo. Un escape... Y claro que sí. El problema de mucha gente (incluso de aquellos que estamos enviciados) es que no sólo escapan. Antes, deberían preguntarse de qué se está escapando.”*

• *“¿Y acaso existe algo Real? Miro a mi alrededor y pienso con amargura que tal vez nada sea cierto. El mundo del espectáculo no es Real, con sus efectos especiales y sus personajes fabricados. Ah, pero los Adultos Responsables lo aceptan. ¿Los desfiles de moda son Reales? No... No con esos vestidos horripilantes y esas modelos delgadísimas y con siliconas en todos lados. Eso no puede ser Real. No debería serlo. Y sin embargo, nuestras madres ven a esas modelos con cierta envidia reprimida. A ellas les gustaría tener ese cuerpo...”*

¿Y los libros? Si alguien me dice que Frodo realmente existió, le pido que sea mi compañero de Truco. Ah, pero como era palabra escrita a nadie le importó que un Elfo, un Enano y un Hobbit (entre otros) llevaran un anillo de oro a lo largo de un mundo imaginario. Sí, eso debió ser Real...”

Bien el escritor deja en claro, que el mundo de las computadoras no es un mundo real, o por lo menos el mundo ficticio donde el se encuentra jugando. Sin embargo,

menciona algo bastante interesante, es que lo menciona como un escape ¿Pero de que es el escape? Bien esto es una opinión más personal, pero creo que la idea es a lo que no nos gusta, a lo que se nos impone, tengo la idea de que las personas que muchas veces no tienen como defenderse de su mundo, entran en otro donde dominan para no explotar chocando contra su realidad constantemente. Pero por ejemplo Ezequiel el entrevistado lo compara con el mundo de las adicciones, alcohol, drogas, u otro tipo de puntos, que la gente y la ciencia mencionan que es por qué justamente las personas que sufren por esto es porque justamente no pueden cargar con su realidad y toman, se inyectan o fuman algo para evitar verla o comprender como llevarla sin tanto estrés. (Aun que a veces esto se realiza por moda, pero vamos a casos más reales).

En cuanto a las encuestas se menciona si creen que estar en una pc es perder el tiempo en un mundo irreal, todos responderán que si, exceptuando al sujeto A. quien es el individuo que más tiempo pasa enfrente de una computadora curiosamente, pensando este dato se podría decir que ante esta idea solo las personas que han pasado por una situación parecida de usar algo como un escape, podrían pensar que el estar ahí es no perder el tiempo, por mi parte lo veo como una defensa, tal vez no la mejor, ni la indicada pero una defensa en fin.

Y en cuanto a lo que hay fuera del mundo de la computadora, ese mundo real, el escritor menciona que el mundo de los Shows no es real, y los entrevistados también afirman esta idea en sus respuestas de forma afirmativa, entonces ¿qué es real?

El psicoanálisis menciona:

“El Idealismo metafísico niega la existencia de la realidad. Considera que todo lo que llamamos "real" depende, exclusivamente de nuestra conciencia, de nuestras ideas”

Entonces ante la hipótesis, teniendo en cuenta las respuestas, lo escrito por el autor, la comparación de Ezequiel, se podría decir sumando el pensamiento de Freud, que la teoría de que las personas ingresan a este mundo para lograr escapar de su realidad es afirmativa.

¿Y la sociedad por que critica a las personas que realizan esto?

¿Tiene sus ventajas realmente estar en la PC? ¿Qué piensa la juventud?

Bueno ante la primera pregunta se puede comparar la idea de las computadoras con los comics en los años 70' hasta los 90' antes de la aparición de las salas de arcade, y las computadoras personales o familiares.

Por ejemplo: La Segunda Guerra Mundial marcó la casi extinción de los superhéroes en los cómics, siendo sustituidos por historias de terror, y novela negra con **dibujos y argumentos muy explícitos**. Este tipo de cómics comenzaron a preocupar a los padres de Norteamérica que veían en ellos una mala influencia para las inocentes mentes de sus hijos.

La situación llega a agravarse aún más. En 1954 y como respuesta a la creciente preocupación de los padres, el Dr. Fredric Wertham presentó su famoso libro **La Seducción del Inocente**, que hablaba del nefasto ejemplo e impacto que tenían los cómic en las actitudes de los jóvenes norteamericanos y los tildaba de ser directamente responsables de la criminalidad juvenil.

El libro centraba sus críticas al género de horror, pero también al superheroico con disparatados argumentos como que Batman y Robin era una pareja implícitamente homosexual, o que Wonder Woman era lesbiana por demostrar una fuerza e independencia fuera de lo común para una mujer "normal".

El libro fue un éxito de ventas y el **Senado de los Estados Unidos llegó a atacar a los cómics** para mostrar a la ciudadanía estadounidense que estaban tomando medidas contra la delincuencia juvenil. La industria del cómic se vio obligada a formar la Comics Code Authority para regular el contenido de las obras publicadas.

Y el mismo escrito presentado al principio del trabajo menciona que:

“Creo que los reporteros prefieren darle un toque picante a la nota, y para ello colocan en pantalla monitores con juegos muy sugestivos, como el GTA Vice City, el Counter Strike y demás similares. No recuerdo haber visto en pantalla un juego de Rol. Claro, ¿qué gracia tendría? Es mejor mostrar cómo un grupo de bobos se la pasan tirando tiros y matando gente. Eso es un efecto que logra alterar a los Adultos Responsables más cercanos. Esa es la Realidad.”

O al menos es la realidad que muestran los jóvenes entrevistados, no mencionaron que para ellos este mal visto estar demasiado tiempo en la pc, es más uno

al realizársele esta pregunta dijo que lo veía como algo bueno ya que se podían aprender cosas, sin embargo es una cosa de edad, y cuando los medios dejen de realizar estigmatizaciones frente a los videojuegos y la computación como así lo hicieron con las historietas (Aun que aún quedan residuos bajo esta idea), la idea de que sentarse en una pc es malo cambiara.

En síntesis y como oración final quiero pensar que el estar en una pc es tan real como la irrealidad vendida por los medios o la irrealidad de cada persona solo que esta es una de las juzgadas.