

¿INFLUYEN LOS MEDIOS DE COMUNICACION?

¿Con cuántos juegos que simulen a matar juega tu hijo?

Una simulación de un asesinato es cualquier juego en donde la meta sea que el jugador mate a una figura humana y reciba puntos por cada “muerte.” Si tu hijo estuviera jugando simulando un acto de violencia sexual, ¿lo permitirías?

¿Tu hijo ha aprendido a asociar el placer con la muerte humana y el sufrimiento?

Es más seguro decir que los padres no saben hasta qué grado estos juegos de sadismo y tortura premian a nuestros jóvenes con puntos y felicitaciones por torturar y matar en forma sádica a figuras humanas. He aquí tres ejemplos:

- Un juego da al jugador opciones de asfixiar a sus víctimas, incrustándolas con ramas y quemándolas al fuego hasta que exploten, o sumergiéndolas en agua helada hasta que pidan piedad, se tornen azules y se ahoguen.
- Hay un juego llamado “Postal” en el que se da al jugador puntos por matar ciudadanos inocentes en un pueblo.
- El “Proyecto Justicia,” que es un juego cuyo escenario es una escuela de secundaria, fue estudiado por el periódico “Toronto Star” que concluye que el juego pone a matones (“bullies”) en contra de los “tímidos-hazme-reir”(“geeks”)—en donde los participantes “se pegan a puños hasta que alguien muera. Luego el ganador es asignado otros enemigos.”

Como una leve analogía, aquí está una interesante pregunta:

P: ¿Qué tal si cada vez que yo haga llorar al perrito me das una galleta?

¿TU HIJO/A TIENE “SDIVA” ?

(Síndrome de Deficiencia e Inmunidad a la Violencia Adquirida)

El estar expuesto constantemente a la violencia de los medios de comunicación (peleas, guerras, matanzas, etc.) “destruye tu sistema de inmunidad a la violencia y te condiciona a obtener placer de la violencia.”

(Dave Grossman, On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society, p.xviii)

¿SABIAS QUE...?

- ☛ La información relacionada con la VIOLENCIA EN LOS MEDIOS DE INFORMACION y la VIOLENCIA EN LA SOCIEDAD es superior a la información relacionada con el TABAQUISMO y el CANCER.
- ☛ Ted Turner, una ejecutiva de prensa admite que “La violencia en la televisión es el factor más significativo que contribuye a la violencia en los Estados Unidos” (Senado de California, Resolución de la Prensa a la Violencia, mayo 1999)
- ☛ Al CBS Pres. Leslie Moonves se le preguntó si él pensaba que los medios de comunicación tenía algo que ver con el tiroteo en la Preparatoria Columbine en Littleton, CO. Su respuesta fué, “Alguien que piense que los medios de comunicación tiene nada que ver en esto, es un idiota.”
- ☛ Un ejecutivo de televisión que sabe acerca de la relación entre los medios de comunicación y la violencia tiene este plan: “Sus colaboradores de trabajo le han aconsejado proteger a su hija del veneno que su industria ofrece a los niños de América (E.U.). El no va a exponer a su hija a la televisión hasta que ella sea lo suficientemente grande para aprender a leer. Y será entonces cuando él seleccionará muy cuidadosamente lo que ella vea. El y su esposa planean enviarla a una guardería que no tenga TV, y él planea mostrarle a la niña sólo videos apropiados a su edad.” (http://www.killology.com/art_trained_nonviolent.htm)
- ☛ El Reporte General de Cirujanos 2001 establece que, “Las investigaciones hasta la fecha justifican los esfuerzos substanciales para frenar los efectos adversos en los jóvenes creados por la violencia a través de los medios de comunicación.”
- ☛ Históricamente—por siglos, hasta la guerra de Vietnam—los soldados han mostrado una saludable y poca disposición para matar a miembros de su misma especie.

P: ¿Qué cambió eso?

R: La militar llevó a cabo esto cambiando del tiro al blanco por “simuladores que matan” y que surgen de repente, blancos muy reales ya entrenados en puntería. En años recientes, ellos han empezado a usar simuladores en juegos de video, y la Armada de los Estados Unidos también usa una versión modificada del viejo juego de Nintendo “Duck Hunt” (Cacería de Patos) Cambiando un M-16 de plástico por la pistola de plástico, y teniendo en la pantalla como blanco a figuras de hombres en lugar de patos. La Armada llama a esto “Galería con múltiples propósitos para combatir al simulador” y no es muy diferente a los juegos que practican sus hijos. Las metas son hacer del matar un reflejo condicionado, así como desensibilizar a los soldados del dolor y sufrimiento que ellos causan.

MAS PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P: ¿Todos los niños que juegan a asesinatos simulados se vuelven asesinos?

R: No. Pero hay suficientes pruebas de que la violencia en juegos interactivos de video o en otros medios de comunicación también han sido el factor decisivo de violencia en niños y jóvenes que estaban en riesgo, y que los llevó al abismo. Vean algunos ejemplos reales más adelante.

P: ¿El jugar a asesinatos simulados ayuda a los jugadores a ser mejores, más humanos, compasivos, cuidadosos, creativos seres humanos?

R: ¡No! Piensen de eso como si fuera comida chatarra para la mente, o sea, nada provechoso. Cuando un niño o joven utiliza tiempo y energía emocional con estas “calorías vacías”, no sólo es una cuestión de lo que está adquiriendo de ese involucramiento—¡es también una pregunta de lo que NO adquiere!, tales como relaciones saludables e interacciones con los padres, amigos u otros que puedan cultivar la creatividad en los jóvenes, y enseñarles nuevas habilidades para aprender a tratar a la gente en forma positiva!

P: ¿Por qué los factores arriba mencionados no son de conocimiento común?

R: Sólo piensa en cuanto tiempo le tomó a la industria del tabaco admitir su rol en la corta vida de los fumadores. La prensa en la industria no tiene ningún interés monetario en compartir las noticias de cómo sus productos acortan las vidas de la víctimas de la violencia en nuestra sociedad, en las manos de consumidores frecuentes de la prensa violenta, y de los juegos violentos .

SI TU NECESITAS EJEMPLOS DE LA VIDA REAL PARA CONVENCER A OTROS DE QUE LOS MEDIOS DE COMUNICACION TIENEN MUCHO QUE VER...

Aquí hay algunos ejemplos trágicos de la relación directa entre la violencia en los medios de comunicación y la violencia en nuestra sociedad:

- Los asesinos de la masacre en la escuela de Columbine programaron un modelo de su escuela en el juego de video “Doom” y ensayaron su parranda asesina en ese juego. Ellos estuvieron más poderosamente inspirados en el juego de video “Doom” de lo que dijeron en su videocinta (hecha justo antes de los asesinatos) “Esto va a ser como *### ‘Doom’,” y uno de los tiradores le puso el nombre a su arma de uno de sus personajes clave en ese juego.
- Un niño de 11 años se colgó en 1998 mientras trataba de representar una escena de “South Park”, en la cual un personaje, Kenny, muere colgado. (Kenny es muerto violentamente en cada episodio de la serie.) Durante una entrevista en NBC’s “Hoy”, la mamá de Bryce dijo, “El día anterior a la muerte de mi hijo, él estaba actuando como el personaje y sus amigos dijeron, ‘Bueno, si tú eres Kenny, entonces tienes que morir.’ Y él dijo: ‘Está bien, regresaré la próxima semana.’”
- La Prensa asociada reportó que 2 primos estaban obsesionados con la película de horror “Scream” y dijeron algo de hacer un “Scream”--cometiendo un asesinato. En 1998, ellos lo hicieron, asesinando brutalmente a la madre de uno de los jóvenes.
- El Diario “Albuquerque” reportó que una mañana en 1995, un adolescente escuchaba un CD de la Banda de metal muerto “Morbid Angel” mientras manejaba a su escuela preparatoria en Lynnville, Tenn. Ya en la escuela, él disparó y mató a un maestro y a una joven de 14 años con un rifle calibre 22 e hirió a otro maestro. El asesino dijo que la música que venía escuchando con letras como “La Tierra se quedó quemándose / llamo a la muerte / la muerte me está contestando/ y un mundo traicionado es por siempre negro” fue factor que influyó en el tiroteo.”
- Una columna en el periódico “Sunday Times of London” dijo que en Dallas, un joven de 14 años de edad decapitó a una jovencita después de haber visto la película “Natural Born Killers” (“Nacidos Asesinos”). El joven dijo a sus amigos que él quería ser famoso como el “natural-born killer” (“nacido asesino”) de la película.

NOSOTROS TENEMOS UNA RESPONSABILIDAD UNIDA, INCORPORADA, Y MORAL PARA CAMBIAR LA DIRECCION QUE NUESTRA CULTURA HA TOMADO

❖ ¡Usa esta información en tus propias selecciones como padre!

❖ ¡Comparte esta información con otros padres, parientes, amigos, y vecinos—
especialmente con los padres de los amigos de tus hijos(as) !

UN PADRE A LA VEZ... UN NIÑO A LA VEZ.... ¡NOSOTROS PODEMOS HACER LA DIFERENCIA!

¡Podemos aydar a crear una cultura de paz más saludable y más segura para remplazar nuestra cultura intoxicada actual, la cual glorifica la violencia a expensas de las vidas de muchas inocentes víctimas de la violencia!

HAY MAS RECURSOS REPRODUCIBLES EN ESPANOL EN <http://cob-net.org/docs/williams.htm>

- Capacitando para Matar
- ¿Que Aprenderán Sus Hijos De Sus Juguetes?
¡Hágase estas preguntas importantes antes de comprar un juguete!
- ¡Apaguen la Televisión...y que Empiece la Diversión!
- Valores a través de los Juguetes: Predica y Enseña la Paz
- ¿Le Parece que el Disfraz de Halloween de su Hijo es Demasiado Violento?
- Ayude a los Niños a que no se Dejen Engañar por la Violencia en los Medios
- Promesa familiar (y del Grupo Juvenil) para Eliminar la Violencia, y el “Manifiesto” de la Red de Familias Abogando en Contra de la Violencia

☛ Este volante fué creado para distribuirse a cuantos padres (y otras personas) sea posible! Por favor páselo, dejando estos créditos al final. ¡Gracias! Linda K. Williams (lindawms@sdcoe.k12.ca.us), con un profundo agradecimiento a Dave Grossman por su invaluable ayuda, a Eva Serrano, por esta traducción al español, y a Juanita Farrell por su asistencia. (9-6-01)

