Enzo Valdés Zavala 30 de enero, 2020

Grupo 12 Redacción

**Actividad 6°:  
Tema sobre la Ingeniería**  
¿Cómo surgió la idea de los videojuegos en la media?  
  
R= Desde la creación del videojuego, su imagen ha ido evolucionando conforme a la sociedad. Iniciando con un medio infantil y de puro entretenimiento, a ser reprochado por la libertad artística que iba en contra del estándar moral (ejemplo de esto es el juego “Doom”, donde te ponía en el papel de un exterminador de demonios; fue rechazado por su alta violencia y contenido supuestamente satánico por la media y organizaciones religiosas).  
Llego a transformarse en un medio interactivo que involucran varios sentidos como la vista, el tacto y el oído; siendo el medio de expresión/reflexión/interpretación y de entretenimiento más didáctico y exigente con el receptor/jugador.  
Ahora, algunos llevan consigo cargas políticas y artísticas, llevando el concepto del videojuego a algo más que solamente entretenimiento.  
Aun asi, este medio se ha visto envuelto por situaciones polémicas como asesinatos donde se les acredita una influencia directa sobre los perpetradores.  
Un ejemplo de esto es el conocido caso del asesino de la catana, un joven llamado José Rabadán, procedente del barrio Santiago el Mayor en Murcia/España, que asesino a su familia a los 16 años de edad por el año 2006.  
La media se concentro principalmente en que poseía un tipo de espada japonesa conocida como catana y una supuesta obsesión con un videojuego japones conocido como “Final Fantasy 8”, que supuestamente fue la principal influencia del asesino.  
Uno de los eventos mas recientes fue el asesino de Torreón, donde un niño llamado José Ángel, acudió a clases el 10 de enero del 2020 y asesino a una maestra, hirió 5 alumnos y a un profesor, para después quitarse la vida.

A pesar de su obvia vestimenta, que hacia referencia a los tiradores de los asesinatos de Columbine, los medios dirigieron la frase “Natural Selection” a una modificación del videojuego popular “Half Life”.  
Sin embargo, no todo su supuesto impacto ha sido negativo.  
El avance de los videojuegos dentro del ámbito académico es reconocible, visto como una profesión viable con sus propias plataformas de desarrollo como Unity; videojuegos con un desarrollo político y social que sirven como criticas hacia una sociedad moderna, sin mencionar la evolución de la tecnología usada en este medio para hacer mas interactiva la experiencia (realidad virtual).  
  
**¿Por qué me llama la atención?**Me llama la atención por ser parte de la comunidad que crecio muy cercana a la tecnología, que encontró en el videojuego mucho mas que entretenimiento.  
Se volvió invención, creatividad, expresión, representación social, diversión, política y arte.  
  
**¿Qué quiero decir?**Quiero ampliar el panorama social con el cual se abarca el videojuego, darle un aspecto más profesional donde sea visto como un medio respetable y serio; con mensajes profundos dignos de análisis.  
  
**¿Cuál seria mi mensaje?**El videojuego es más que un medio infantil y de entretenimiento digerible.  
Es uno de los medios de expresión más complejos que podemos experimentar dentro de nuestros tiempos.