

Las tiendas de ese país han retirado del mercado los títulos favoritos del asesino:

Videojuegos vuelven al banquillo de los acusados después de la tragedia noruega

Call of Duty y World of Warcraft, los preferidos de Anders Behring Breivik, abrieron la polémica. Sin embargo, los expertos dicen que un juego violento sólo gatilla una reacción de este tipo cuando hay una patología previa.

AMALIA TORRES y ALEXIS IBARRA

“**A** cabo de comprar (Call of Duty) Modern Warfare 2, el videojuego (...) Es quizás el mejor simulador militar que hay y es uno de los mejores juegos de este año. Veo Modern Warfare 2, más que nada como parte de mi simulación de entrenamiento”, escribió Anders Behring Breivik, el autor de la masacre en Noruega, en su manifiesto de 1.500 páginas.

Tanto revuelo han provocado estos dichos que sus juegos favoritos, Call of Duty: Modern Warfare 2 y World of Warcraft, han sido retirados de varias tiendas en ese país, junto a una larga lista de videojuegos violentos.

Detonador, no causante

Geir Inge Stokke, vicepresidente de la cadena Coop Norway —de las primeras en retirar los productos—, ha recalcado que la decisión de sacarlos de las estanterías no se debería a la violencia que producen, sino por “por respeto a aquellos afectados directamente con el suceso”. Sin embargo, la polémica ya está instalada.

“No se puede establecer una relación causa efecto para decir que un videojuego genera una conducta violenta. No hay ninguna investigación, hasta el mo-



World of Warcraft es el juego de rol online más popular. Breivik era fanático. Según ha dicho, lo jugaba para mantenerse alejado de su familia y conocidos.

mento, que lo haya corroborado, aunque es un tema muy controvertido”, dice Jade Ortiz, presidenta de la Sociedad Chilena de Psicología Clínica.

Con ella coincide la psicóloga y psicoanalista de adolescentes de la UDP, Daniela Carrasco. “Lo que he visto es que los videojuegos pueden ser un detonador que se asocia a cierto tipo de personalidades. Se trata de personas que pueden meterse en

ese espacio y vivir la vida virtual como si fuera real. Pero no significa que el videojuego lo provoque”.

Y agrega: “Con o sin videojuegos el asesino de Noruega habría hecho lo mismo. De no haber sido con un videojuego, se habría inspirado en una lectura, por ejemplo, porque él estaba en un estado psicótico, completamente fuera de la realidad. Quienes cometen estos actos son perso-

nas con patologías”.

El Parlamento Europeo también opina así. En 2009, según consigna el diario El País, se elaboró un informe sobre el tema, donde no se logró encontrar un impacto negativo en los videojuegos. Más bien se reconoce que “pueden estimular el aprendizaje de hechos y habilidades como la estrategia, la creatividad, la cooperación y el pensamiento innovador, que son apti-

tudes importantes en la sociedad de la información”.

Además, dice Daniela Carrasco, “pueden ayudar a un adolescente a canalizar o liberar tensiones”.

“Es más sano expresarse por este medio, que permite hacer una catarsis, siempre que se tengan las cosas claras, entendiendo cuál es la realidad y cuál la fantasía”, dice la psicóloga Jade Ortiz. Esta no es la primera vez que

Influencia en los niños

Aunque los niños y adolescentes están en una etapa de formación de su personalidad, un videojuego, por muy violento que sea, no debería afectarle, “siempre que tenga una red de apoyo, un colchón psicológico adecuado”, dice la psicóloga Jade Ortiz. “Los padres deben hablar con sus hijos y traspararles que sólo se trata de un juego”.

los videojuegos son acusados de provocar matanzas. En la tragedia de la escuela secundaria en Columbine (EE.UU.) de 1999, se remarcó que los autores eran fanáticos de Doom, un juego en el que el protagonista debe matar a demonios y zombies.

Y también se dijo que Lee Boyd Malvo, el francotirador que aterrizó a Washington durante octubre de 2002, había jugado Halo antes de salir de “cacería”.

Antes de Navidad, el Congreso aprobaría la ley de calificación

Desde 2007 que existe la idea de legislar sobre videojuegos en Chile. Ese año, el diputado Gonzalo Arenas presentó un proyecto de ley para regular su venta.

Según Arenas, la Secretaría General de la Presidencia y el Ministerio de Educación se comprometieron a patrocinar el proyecto. “El ejecutivo le pondrá carácter de urgente, y es de esperar que se apruebe antes de Navidad”, dice.

El proyecto contempla una nueva forma de calificar los videojuegos, explicando la edad mínima que debe tener el

niño para jugarlo (a diferencia de la actual clasificación ESRB, que usa la primera letra de palabras en inglés). Sin embargo, no existirá un ente calificador en el país, sino que se hará una “traducción” de la clasificación ESRB a la nueva norma chilena.

El proyecto contempla la prohibición de venta de juegos a niños que tengan menos edad que la sugerida por la clasificación y se exigirá una etiqueta en la carátula que cubra el 25% de la caja, explicando a quién va dirigido.



Anders Behring Breivik es el autor confeso de los atentados en Oslo y en la isla de Utoya, del 22 de julio pasado.

