



Alicia Fernández

El juego de asesinar y violar

Se supone que es para adultos, pero es furor entre chicos y adolescentes. Cada versión es más violenta: la última facturó mil millones de dólares en tres días. El jugador hace de delincuente que mata policías, atropella peatones, trafica personas, viola mujeres, tortura enemigos. Algunos padres los prohíben, otros no. La opinión de expertos.

“El papá charlaba con el nene de cinco sobre las novias. Le preguntó si su hermano mayor, de once, tenía una. El chiquito le contestó: ‘Sí, Lulú’.

–¿Quién es Lulú?

–Una de la Play.

–¿Y qué hace Lulú?

–Mi hermano le saca fotos desnuda.

El papá fue a hablar con el mayor.

–¿Quién es Lulú?

–Una prostituta del GTA.

–¿Y qué hacés con Lulú?

–Ella se deja sacar fotos desnuda.

–¿Y qué más hace Lulú?

–Coge raro.

–¿Cómo?

–El señor se pone atrás y ella adelante.”

Este relato, contado por la periodista Ingrid Beck en Twitter hace unas semanas no es ficción, sino lo que le pasó a un amigo. “Estas cosas pasan en

el GTA, un juego de PlayStation muy popular, pensado para adultos y jugado también por niños”, sintetizó, volviendo a poner en escena un debate sobre un juego polémico que no es nuevo pero que es cada vez más popular en el mundo entero entre chicos, varones la mayoría, incluso menores de diez años.

El Grant Theft Auto V (GTA 5) salió al mercado internacional el año pasado. Sus protagonistas son tres criminales: dos ladrones de bancos y un pandillero. Es el mayor acontecimiento de la historia de los videojuegos. Su producción costó 265 millones de dólares y facturó en sus primeros tres días a la venta mil millones de dólares. Estas cifras no sólo superaron a las versiones anteriores, sino a otros juegos similares. ¿Qué es lo que hace tan popular al GTA 5?

“La popularidad de GTA se debe a que ofrece la posibilidad de que los jugadores interactúen con personajes de ficción que recrean de manera cada vez más realista muchas series de acción estadounidenses. En estas ficciones la violencia que rodea a las pandillas y al delito es presentada de un modo atractivo, utilizando como señuelos estereotipos asociados con el prestigio personal y la felicidad en los medios de comunicación (coches caros, mujeres bellas, ropas de marca, etc.)”, dice Diego Levi, autor de La pantalla ubicua. Televisores, computadoras y otras pantallas (La Crujía) y docente titular de la UBA. “Hay algo que los productores de ese juego están entendiendo que nosotros no. Porque cada mutación del GTA tiene todavía más público”, dice Carolina Duek, doctora en ciencias sociales y autora del libro Juegos, juguetes y nuevas tecnologías (Capital Intelectual).

El GTA 5 está catalogado para mayores de 17 años. Es un juego muy realista que pone al jugador del lado del criminal y de alguna forma premia al que más hiere, tortura, mata. Los protagonistas tienen que cumplir misiones para ganar plata, “salvarse” y pasar de nivel. En esas misiones el protagonista roba, mata, trafica drogas, compra y tiene sexo, tortura. La violencia extrema se justifica y hasta se naturaliza. No es un juego más donde se mata, como hay tantos. No es un juego donde los policías persiguen a los malos. Es un juego donde se propone estar del lado de los malos: al margen de la ley.

Más allá de que a los adultos les guste o no el juego, está claro que pueden procesar y entender lo que se les plantea. Sin embargo, qué pasa con chicos de diez o siete años frente a esto cuando, como dice Duek, “es la moda del momento: ser varón es aspirar a tener GTA 5 y el FIFA 2014”.

“No soy pacata, pero creo que sacar fotos a una prostituta mientras tiene sexo en un telo no parece una opción para un pibe de once”, tuiteó Beck, en la serie organizada bajo el título “Por qué le prohibí a mi hijo jugar al GTA”. La periodista tiene un hijo de once años. “Se lo prohibimos no bien llegó a casa, heredado, hará un par de años. Era una versión anterior al actual, pero no nos cerró el concepto en general. Todos los delitos juntos, todos los valores trastrocados... no era una opción”, explica a este diario. “No estoy a favor de prohibir, en general, y en este caso fue prohibición con explicación. Y es sostenida a pesar de la insistencia de mi hijo, con el argumento de que ‘todos los tienen’. Mi límite, creo, fue la existencia de los cafishios, la idea de la trata... la prostitución, el voyeurismo, la extorsión. Todos conceptos que un pibe de once años no puede procesar.”

“Es un juego, mamá”

“Tanto lio por el gta es un juego y listo esta lleno de criminales y esas cosas pero em fin no es de verdad y el q se copia de lo q hacen los personajes en el juego es una gran tonto ademas dicen q es paar +18 hasta mi hermanito de 7 años lo juega no es para tanto” (sic), dice Oggero en un chat sobre el juego. Para Clau, en el mismo chat: “no es tanto para mayores de 18, aunque tengan algunas escenas sexys aún así los niños igual lo juegan, solo les importa robar autos, asesinar a los policías, y ganar plata (...) solamente los niños aprenden malas costumbres en la calle, en el cole como dijo el weon de henry y hasta en sus propias casas” (sic).

Frases como éstas son pronunciadas a diario por chicos que reclaman seguir siendo parte de los que los dejan jugar. Si bien no se puede pensar que porque un chico juegue a matar, salga del juego y mate, ¿qué pasa con juegos como el GTA que proponen violencias extremas y contenidos para adultos?, ¿cómo impacta eso en su subjetividad? “No van a ser más violentos por jugar, sino que están expuestos a una cantidad de contenidos a los que no queremos que estén expuestos. Un chico de menos de trece años no dispone de las categorías analíticas para el juego”, dice Duek. “La discusión sobre los efectos de los videojuegos como de otros medios sobre el comportamiento y la subjetividad de las personas tiene varias décadas. Básicamente, desde una perspectiva teórica, existen dos posiciones enfrentadas: quienes defienden el valor catártico de los medios y quienes consideran que estimulan o condicionan el comportamiento, influenciando negativa o positivamente, según cuál sea el mensaje, en los receptores. A mi parecer, más allá de la posición que defendamos en este debate, la interiorización de la violencia como algo

divertido y banal, tal como proponen tantísimos contenidos de los medios, a la larga, sólo puede conducir a una mutilación afectiva del individuo y a una incapacidad para asumir la responsabilidad de vivir en libertad. Tener plena conciencia del valor de cada vida es la barrera más eficaz que puede levantarse contra la barbarie”, agrega Levi.

“Todos lo tienen”

El GTA 5 es un juego que se compra y cuesta unos 800 pesos. Eso quiere decir que si hay un chico que juega es que algún adulto autorizó a comprarlo. ¿Lo autorizaron sin saber? ¿Porque se dejaron convencer por el “todos lo juegan” del relato de los hijos? ¿O porque creen que es sólo un juego?

En cuanto Beck supo de qué se trataba el juego, lo comentó con otros padres. “Algunos se mostraron asombrados y preocupados y lo prohibieron también en sus casas. Otros, no”, cuenta. Muchos padres dicen: “Lo va a jugar igual, prefiero que lo juegue en casa delante de mí”. “Es válido también. Tiene que ver con la historia del vínculo. Qué cosas se permiten y qué cosas no. Y cuál es el plafón de legitimidad de esa prohibición”, dice Duek. Lo que está claro es que no nos podemos hacer los tontos. “No es un problema que te estalla en la mano cuando el pibe quiere comprar el GTA. Es un problema de antes. Cuando te piden que ahorres para comprárselo. No se trata del GTA. Se trata de cuál es el vínculo y el significado que tienen esos juegos tan violentos en la historia de la familia. La responsabilidad adulta tiene que estar en el antes. La pregunta es qué es lo que estamos comprando. Entrás a YouTube, ves tres videos y decidís.” “La clave tiene que ver con que una vez que nos damos cuenta de que el mercado ofrece ese tipo de juego no podemos comprar acríticamente ningún juego. Tenemos que estar más atentos”, agrega.

Más allá del innegable rol de los padres, qué pasa con otras instituciones en relación con estos juegos. ¿El Estado debería regularlo de alguna forma? Los investigadores coinciden en que las instituciones también tienen un rol importante, la educación principalmente. Pero no desde la prohibición, sino desde el incentivo de otro tipo de juegos y de una cultura de la no violencia. “Los videojuegos participan, al igual que el cine, la televisión, la literatura y la prensa escrita, en el sistema de medios en el marco de una sociedad que, tanto individual como colectivamente, entiende la violencia como una respuesta válida para resolver conflictos. Es necesario que reclamemos al Estado un mayor control sobre este tipo de contenidos. Pero no será con regulaciones y condenas que conseguiremos que dejen de resultar atractivos para muchas

personas de diferentes edades y condiciones. Lo fundamental es que nos comprometamos a defender una cultura de la no violencia, transmitiendo que la violencia no es el único camino posible para resolver los conflictos, ni tampoco el mejor, enseñando respuestas alternativas”, dice Levi.

Como decía Beck, “muchas veces, los padres no sabemos a qué juegan nuestros hijos”. ¿Y cuando lo sabemos, qué hacemos? ¿Qué hacemos como sociedad? La inquietud está planteada.