Público

LA PROMOCIÓN DEL NEOLIBERALISMO FASCISTA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

Vicenç Navarro

Catedrático Emérito de Ciencias Poíticas y Políticas Públicas

Universitat Pompeu Fabra

20 de febrero de 2018

El cambio dramático del clima meteorológico y la toma de conciencia de los enormes daños causados a las poblaciones en su bienestar ha despertado una preocupación global sobre la necesidad de tomar medidas para paliar tal deterioro. Reuniones, congresos, artículos, películas, revistas, propuestas legislativas y un largo etcétera sobre el cambio de clima meteorológico son prueba de ello. **Y como consecuencia, se percibe como un ignorante peligrosísimo a quien, como el presidente Trump, de EEUU, continúa negando que haya un cambio del clima meteorológico –como resultado de la intervención humana- que constituye una amenaza mundial**.

Pero hay otro cambio de clima, también provocado por el ser humano, que está causando también un enorme daño y sobre el cual no se está haciendo nada. Me estoy refiriendo al **cambio del clima cultural-ideológico que está teniendo lugar desde los años ochenta a los dos lados del Atlántico Norte, y que está deteriorando masivamente y de forma alarmante la calidad de vida de las poblaciones expuestas a él**. A partir de los años ochenta hemos visto en los países de los continentes a los dos lados del Atlántico Norte (Norteamérica y Europa) un cambio muy significativo en los **valores ideológicos y culturales hegemónicos en sus sociedades, de manera que se han ido sustituyendo los valores de solidaridad, así como de universalidad de derechos políticos, sociales, laborales y culturales** (que habían surgido después de la derrota del nazismo y el fascismo en la II Guerra Mundial), por los valores de **competitividad sin límites, con un individualismo feroz, en un proceso de selección darwiniano en el que la responsabilidad colectiva, pública y social es repudiada**. Su objetivo es conseguir el máximo nivel de acumulación de riqueza, instrumentalizando el Estado para obtener tal fin, habiendo provocado una enorme concentración de la riqueza y de los ingresos a nivel nacional e internacional. En otras palabras, **el triunfo del neoliberalismo, iniciado por el presidente Reagan en EEUU y la Sra. Thatcher en el Reino Unido, propició toda**

una nueva cultura que ha promovido tales valores intrínsecos a la ideología neoliberal.

Un elemento clave que ha garantizado la promoción y reproducción de tal cambio en el clima cultural-ideológico **han sido los mayores medios de reproducción de valores – desde los sistemas educativos hasta los medios de información y persuasión – controlados por los intereses financieros y económicos que han promovido dicho cambio. Esta transformación ha sido muy acentuada en los medios audiovisuales y, de manera muy creciente, en la industria de los videojuegos, estos últimos orientados sobre todo hacia la infancia y la juventud, el tema principal de este artículo**.

Los videojuegos violentos como cambio del clima cultural-ideológico: el neoliberalismo fascista en los medios

Un valor central que promueve esta cultura-ideología es, como acabo de indicar, el de la **competitividad sin frenos, que se concreta en el objetivo de alcanzar mayor riqueza y mayores beneficios por parte del individuo que juega mediante el uso de todo tipo de intervenciones y comportamientos violentos y machistas, que han alcanzado unos niveles nunca vistos antes**

en cuanto a la intensidad de su crueldad y vileza. **Es una especie de neoliberalismo darwiniano con características fascistas** que incluye **un canto a la fuerza física, al machismo (las mujeres son sistemáticamente presentadas como instrumentos de satisfacción erótica del hombre, merecedoras de ser violentadas y violadas) y a la violencia en cualquier forma, la cual va desde el asesinato hasta los robos, atropellos con vehículos, degollamientos, torturas y un largo etcétera.**

Si usted, lector, no se lo cree, vea algunos de los videojuegos más vendidos en el mundo, tales como ***Grand Theft Auto*****, o *PlayerUnknown's Battlegrounds*, el tercero y el quinto en este ranquin, respectivamente. Del primero se han distribuido 100 millones de copias, y del segundo 50 millones. En *Grand Theft Auto*, el tercero más vendido en el mundo, el jugador tiene por objetivo sobrevivir a costa de robos, asesinatos sin escrúpulos y estafas financieras, en una ciudad ficticia en la que no hay límites, ni para el enriquecimiento ni para los métodos para conseguirlo.** Es la versión pura del neoliberalismo mafioso con características de una ultraderecha claramente fascistoide. Igual de violento es *PlayerUnknown's Battlegrounds*, donde la violencia se expresa más a través del armamento militar, incluyendo armas de gran potencia. Aquí el objetivo es conseguir las armas y el

equipamiento necesario para matar a todas las personas que han sido dejadas en una isla, hasta que solamente quede una en pie.

***Manhunt*, uno de los más viralizados por su sadismo (en sus versiones de 2003 y 2016), tiene como protagonista a un hombre despiadado y cruel que ejecuta a sus víctimas a través de distintos métodos, incluyendo hachazos, asfixia mediante bolsas de plástico o simplemente degollamientos. *Mortal Kombat*, otro de los juegos, añade otras acciones como arrancar la columna vertebral a las víctimas o aplastarles los genitales. *Bully Game,* en cambio, enseña cómo** controlar un centro escolar mediante el bullying a alumnos y profesores. Y así, un largo etcétera.

La protesta en defensa de la vida frente a tanta violencia fascista y machista

La inclusión de tales prácticas violentas con el objetivo de optimizar el beneficio personal ha alarmado, por fin, a varias asociaciones internacionales de pediatría, medicina y psicología, así como a los consumidores, motivo por el que se ha creado un código internacional –el PEGI, Pan-European Game Information- para catalogar los videojuegos según su

contenido, y que alude a la edad recomendada para su uso. Pero ello es dramáticamente insuficiente.

Una de las causas de esta creciente alarma es la evidencia que se está acumulando de que hay una **relación directa entre actos de violencia y matanzas, por un lado, y la exposición a tales tipos de videojuegos, por el otro**. Así pues, hay evidencias de que **la exposición a los videojuegos violentos tiene relación directa con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, así como con la disminución de comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas**. Uno de los estudios más relevantes es el llevado a cabo por Craig A. Anderson (2010), catedrático del Departamento de Psicología de la Iowa State University, titulado *Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review*, en el que, junto con otros autores, realiza un meta-análisis de 130 estudios experimentales y no experimentales hechos en EEUU y en Japón, que contienen una muestra acumulada de 130.000 individuos. Los principales resultados del estudio son:

- **La exposición a los videojuegos violentos está relacionada positivamente con comportamientos agresivos, cognición agresiva y actitudes agresivas. También está relacionada con la desensibilización, la**

falta de empatía y la falta de conductas prosociales. Los resultados son estadísticamente significativos en los estudios experimentales, los cross-culturales y los longitudinales.

- **Los efectos de los videojuegos violentos son significativos tanto en EEUU como en Japón.**

- **Los estudios longitudinales afirman que los videojuegos violentos son un factor de causalidad de riesgo a largo plazo (conductas agresivas, empatía-desensibilización, etc).**

En un estudio anterior de 2008, titulado *Longitudinal Effects of Violence of Violent Video Games on Aggression, Empathy and Prosocial Behavior in Japan and the United States*, Anderson y otros autores **ya señalaron que el tiempo destinado al consumo de videojuegos en los EEUU pasó de 4 horas semanales a 16 en solo 20 años, y que los juegos favoritos de los niños/as y jóvenes tienen contenidos violentos, a pesar de las restricciones de la industria**.

Y por si el grado de violencia del contenido de los videojuegos no fuera suficiente, no **deberíamos ignorar que en la mayoría de ocasiones hablamos de jóvenes que se encierran en su**

habitación y pasan horas y horas conectados a la pantalla pero desconectados del mundo real, dejando en un segundo plano su vida social o familiar y sus estudios.

Clasismo, machismo y racismo en los videojuegos

Finalmente, cabe destacar también que la mayoría de estos videojuegos contienen, además, **estereotipos muy claros de raza, clase social y género**. En *Grand Theft Auto*, por ejemplo, que, como hemos señalado, es uno de los más vendidos, los ricos son blancos, viven en mansiones, van bien vestidos y peinados, y juegan al golf. Los delincuentes viven en los suburbios, son latinos y/o afroamericanos que escuchan música RAP, van mal vestidos y no están integrados socialmente. **Las mujeres, como ya he indicado anteriormente, nunca son protagonistas**. **Solo aparecen como víctimas la mayoría de las veces, y siempre enmarcadas en situaciones de denigración y marginación: son prostitutas o strippers, aparecen con poca ropa y la mayoría son hispanas y/o afroamericanas**. Su actitud es siempre sexual, vulgar y provocativa. La figura de la mujer es presentada como mero objeto sexual para placer y diversión del hombre, con la asociación de placer de uno a costa del dolor del otro.

El adoctrinamiento neoliberal y también de la violencia fascista en nuestra sociedad

Ni que decir tiene que la gran mayoría de creadores de tales videojuegos violentos niegan que tengan ningún impacto entre sus jugadores. Tal argumento también fue utilizado en su día por los canales televisivos que proyectaban y promovían la violencia en sus películas. La evidencia acumulada ha mostrado su falsedad.

La amenaza existe, pues los videojuegos son una de las formas de ocio preferidas por niños y jóvenes, promovida por una industria que solo en España manejó 1.359 millones de euros en 2017, siendo este país el cuarto mercado de videojuegos en el ámbito europeo. Según la Asociación Española del Videojuego (AEVI), cerca de un 44% de la población española entre 6 y 64 años se declara jugador/a de videojuegos, con una dedicación semanal de 6,6 horas, siendo los videojuegos el 62% de todo el consumo de ocio audiovisual, mucho más que el cine (27%) y la música grabada (11%). Ni que decir tiene que los videojuegos pueden tener también fines educativos y ser utilizados de forma que no empobrezcan las relaciones interpersonales, gozando de las experiencias colectivamente, lo que puede convertirlos en una herramienta útil. Pero es más que preocupante que sean los

medios de ocio más utilizados por los jóvenes y niños, y que **algunos de los más populares – y de una manera creciente – sean los más violentos**. Tal como ha denunciado Amnistía Internacional, la sistemática violación de los derechos humanos que tal tipo de videojuegos está promoviendo debe denunciarse. Como ya he indicado anteriormente, en EEUU el tiempo dedicado al consumo de videojuegos ha pasado de ser de 4 horas semanales a 16 en solo 20 años, y lo que es preocupante es que algunos de los juegos preferidos por niños y jóvenes sean los más violentos. **De ahí que, en aquel país, donde tales programas han sido más extensos, la American Academy of Pediatrics, la American Psychology Association, la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, la American Medical Association, la American Psychiatric Association y el Ministerio de Salud del Gobierno Federal (el US Department of Health) hayan denunciado esta situación, exigiendo un control de tales productos, propuesta a la que se oponen, cómo no, las fuerzas neoliberales, que defienden lo que ellos llaman el derecho del consumidor en el mercado**.

El neoliberalismo siempre ha utilizado su supuesta defensa de la libertad para desarrollar y promover las peores dimensiones del ser humano, habiendo defendido regímenes y Estados horribles a fin de defender lo que preservan como **mercado, que no es ni más ni**

menos que la instrumentalización y manipulación de la ciudadanía para el beneficio de los intereses económico-financieros que controlan las instituciones políticas y mediáticas. La ciudadanía debe, pues, rebelarse, ya que tal epidemia de valores violentos está haciendo un daño enorme -y quizás irreparable- a la sociedad. Le ruego al lector que distribuya extensamente este artículo y que se movilice para parar y denunciar tal acoso.