



Internet: la muerte espera

Dos sucesos aparentemente inconexos, la masacre en una universidad norteamericana y un suicidio colectivo en Japón, han vuelto a suscitar el debate sobre la violencia que se difunde a través de los medios, videojuegos y la red de redes

Publicado: Jueves 26 abril 2007 | 11:18:49 pm.

Publicado por: Amaury E. del Valle

La matanza que protagonizara el estudiante de origen sudcoreano Cho Seung-Hui en la Universidad Tecnológica de Virginia, ha vuelto a poner en el tapete la discusión sobre la violencia en determinadas sociedades, y el aliento que dan a esta los medios de comunicación, los videojuegos e Internet.

La estela de 32 muertos y más de una decena de heridos dejada en los pasillos del centro universitario de Estados Unidos por el joven de 23 años, sin que hasta el momento estén muy claros los motivos del ataque, hacen pensar mucho en esas películas de Hollywood donde se mata indiscriminadamente, o en los videojuegos fáciles de adquirir donde gana quien más apriete el gatillo.

No se trata solo de leyes que posibiliten a cualquiera adquirir con facilidad un arma en Estados Unidos, sino que su venta ya es posible también desde el cuasi anonimato de la red de redes, pagando con tarjeta de crédito y exhibiendo un permiso para portarlas, muchas veces de procedencia dudosa.

Las investigaciones posteriores al múltiple asesinato demostraron que el asesino compró las más de cien balas que disparó con sus armas en eBay, un popular sitio de subastas on line. Allí usaba el apodo «Blazer5505» y era popular, pues tenía una clasificación de 98,5 por ciento de confiabilidad en sus ventas, fundamentalmente de libros con temática violenta, billetes para eventos deportivos y otros artículos.

IMPUNIDAD CIBERNÉTICA

La actuación de Cho Seung-Hui recuerda sucesos similares cada vez más frecuentes en centros de estudios norteamericanos e incluso europeos, o los tiroteos en las carreteras de la Unión que aterrorizaron durante el 2004 a los conductores, y que a la postre eran protagonizados por dos jóvenes alentados por los videojuegos.

Por eso cada vez son más frecuentes las voces que se alzan para tratar de frenar el aliento a la matanza o la sed de sangre que fomentan sitios de Internet o juegos electrónicos, como el que impulsaba a matar «espaldas mojadas», como se les dice a los inmigrantes mexicanos, cuya cacería una empresa informática pretendía convertir en pura diversión de adolescentes apretando teclas.

Como asegura un estudio de la consultora europea Net Consumer, «a no ser que se haya instalado algún sistema de bloque, es muy fácil para los niños encontrar videos y juegos de ordenador violentos, así como páginas web consideradas racistas o xenófobas».

La organización, que realizó una encuesta entre niños europeos sobre el tema, descubrió que si en muchos casos es necesario decir que se es mayor de 18 años para jugar uno de estos juegos violentos, en la práctica resulta casi imposible verificar los datos. De hecho, casi la mitad de los pequeños confesaron que habían encontrado páginas web con temas violentos o desagradables, e incluso muchos videojuegos similares estaban entre sus preferidos.

Al respecto los psicólogos han alertado sobre el hecho de que los niños vean muchos programas violentos en la televisión, o accedan a juegos con estas características en la computadora, puede afectar su comportamiento, y volverse más miedosos, agresivos y menos cariñosos.

En un artículo con el título ¡No a la violencia en Internet!, de Olga Cubides y María Corral, publicado en el portal Terra, las investigadoras denunciaban que «el anonimato de los internautas, la ausencia de criterios legales similares entre los países y la facilidad con la que se pueden difundir y hasta vender contenidos en la red, ha convertido este medio en la plataforma perfecta para propagar materiales que incitan a la violencia...».

Así, aunque varios países e incluso organizaciones internacionales como la ONU se han pronunciado sobre el tema, la falta de un consenso para fiscalizar este tipo de actuaciones en la red de redes, o la difusión de juegos violentos en muchos países, ha convertido en prácticamente impune este tipo de fenómeno.

SUICIDIOS ON LINE

No se trata solo del aliento a ejercer la violencia sobre otros lo que preocupa a muchas personas, sino incluso aquellas actitudes proclives a fomentar el hacerse daño a uno mismo, desde el masoquismo hasta el suicidio colectivo, que ha tomado un auge considerable en los últimos tiempos en países como Japón.

Apenas 24 horas después de la masacre perpetrada por Cho Seung-Hui en Virginia, los cadáveres de cinco jóvenes fueron hallados en una furgoneta en la localidad de Yasu, en el oeste de Japón, en un nuevo caso de suicidio colectivo «pactado» a través de Internet.

El vehículo, una furgoneta blanca marca Toyota, estaba aparcado en la orilla de un río y fue encontrado por una persona que paseaba por el lugar, poco transitado, según la policía de la zona. En su interior se encontró un hornillo de carbón, modo ya usado en Japón en otros suicidios colectivos, por lo cual las autoridades sospechan que el caso es otro «pacto de la muerte» entre desconocidos que acuerdan encontrarse para morir por inhalación de monóxido de carbono.

La situación vuelve a destapar el temor a otra gran ola de hechos como estos, que ya se suscitó en el 2005, cuando 91 ciudadanos acabaron con sus vidas en 34 suicidios pactados a través de Internet. Esta situación provocó que a mediados de 2006, el Parlamento japonés aprobara una ley básica para afrontar este fenómeno, que según la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 2006 superó en ese país asiático los 24,1 casos por

cada 100 000 personas, el índice más alto en el mundo industrializado.

Este tipo de actitud no es exclusiva del país del sol naciente, pues también se ha visto en otras naciones como Suecia, Noruega, Alemania, Estados Unidos e incluso España.

MATAR JUGUETONAMENTE

Quizá el ejemplo más crudo y sintomático de cómo la violencia desmedida que difunden los medios de comunicación, entre ellos Internet, puede provocar situaciones lamentablemente dolorosas, fueron los ahorcamientos de niños ocurridos tras la ejecución del ex presidente iraquí Sadam Hussein.

En esa ocasión, tres niños de diversos lugares murieron al «jugar» a imitar el ahorcamiento. Sergio Pelico, de siete años y residente en Houston, Texas, Estados Unidos; Moon Moon, una chica de 15 años de una localidad cercana a Calcuta, en la India; y Mubashar Ali, un paquistaní de nueve años, tenían en común que vieron impresionados una y otra vez la retransmisión de la muerte de Hussein.

Lo curioso es que nadie se preocupó mucho por esta situación, que atribuyen a accidentes fatales, en un mundo donde las muertes provocadas por el aliento a la violencia de todo tipo a través de los medios, videojuegos e Internet son «víctimas colaterales» de la sed de ganancia de las grandes transnacionales, quienes engrosan sus bolsillos llamando juguetonamente a matar.

Y es que Internet, esa gran autopista del conocimiento, no es dañina ni nociva per sé. Todo lo contrario, se trata de una de las grandes conquistas del intelecto humano. Somos los hombres, con nuestra actuación irracional, quienes la convertimos en una maquinaria para difundir la muerte.

<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2007-04-26/internet-la-muerte-espera>