



Ciudad de México.
10 de enero de 2020











El **Foro Internacional del Juego DEVHR** se suma al dolor de la sociedad tras los terribles acontecimientos ocurridos el día de hoy 10 de enero del 2020 en el Colegio Cervantes en Torreón, Coahuila. Esperamos que las familias de las víctimas, los sobrevivientes y los testigos encuentren un rápido alivio ante esta tragedia.

Consideramos que dentro de estas tragedias es natural que se abra la discusión sobre las distintas expresiones de violencia en nuestra sociedad. Nos parece natural y muy lógico el reflexionar sobre los contextos en los que se desarrollan estos trágicos acontecimientos. Es en el marco de esta reflexión en la que participamos todos que nos parece importante que haya una profundidad en la conversación que rodea al evento. Por ello que autoridades como el Gobernador de Coahuila, **Miguel Ángel Riquelme Solís** y los conductores de medios de comunicación hagan un fuerte énfasis en responsabilizar a los videojuegos como los detonadores de tragedias así, nos parece que no es la actitud correcta para enfrentar con seriedad y dar solución a las expresiones de violencia que vimos el día de hoy.

Los datos demuestran que no existe una correlación entre el consumo de videojuegos y el número de eventos violentos. Dentro de los 10 países con mayor consumo de videojuegos sólo en EEUU hay un número elevado de tiroteos escolares. Igualmente al cruzar el consumo de videojuegos con los niveles de violencia en los países no existe una correlación directa, ni indirecta, ni mucho menos hay indicios de ello. Para muestra de ello están los estudios de

NewZoo sobre consumo de videojuegos en el mundo y los análisis de CNN sobre el número de tiroteos escolares.

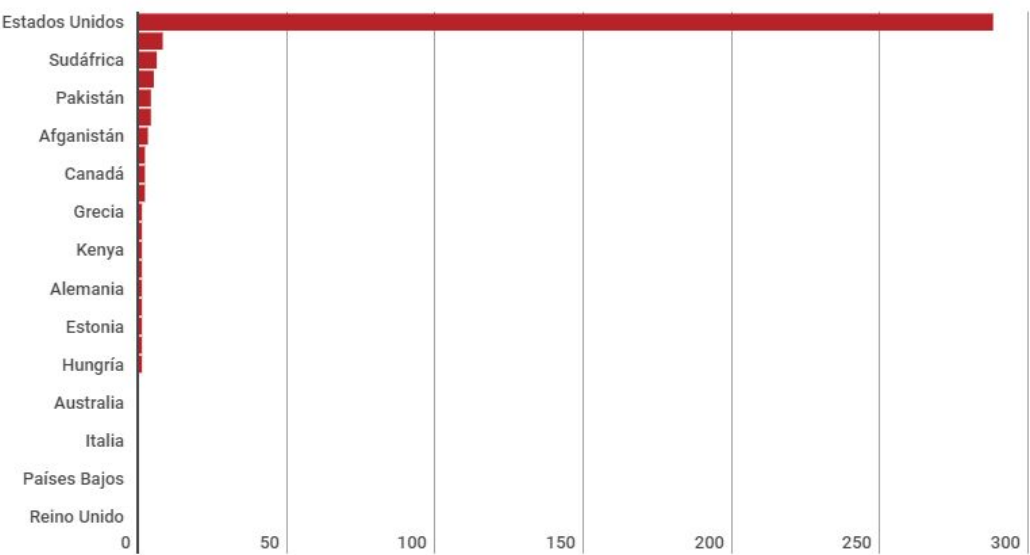
El siguiente cuadro muestra los países con mayor consumo de videojuegos en el mundo.

	Country	Region	Population	Internet Pop.	Revenues (USD)
1.	 China	Asia	1,420.1M	900.6M	\$36,540M
2.	 United States of America	North America	329.1M	273.7M	\$35,510M
3.	 Japan	Asia	126.9M	121.2M	\$18,683M
4.	 Republic of Korea	Asia	51.3M	48.9M	\$6,194M
5.	 Germany	Western Europe	82.4M	76.8M	\$5,721M
6.	 United Kingdom	Western Europe	67.0M	64.7M	\$5,348M
7.	 France	Western Europe	65.5M	59.1M	\$3,875M
8.	 Canada	North America	37.3M	34.8M	\$2,900M
9.	 Spain	Western Europe	46.4M	40.2M	\$2,583M
10.	 Italy	Western Europe	59.2M	42.0M	\$2,547M

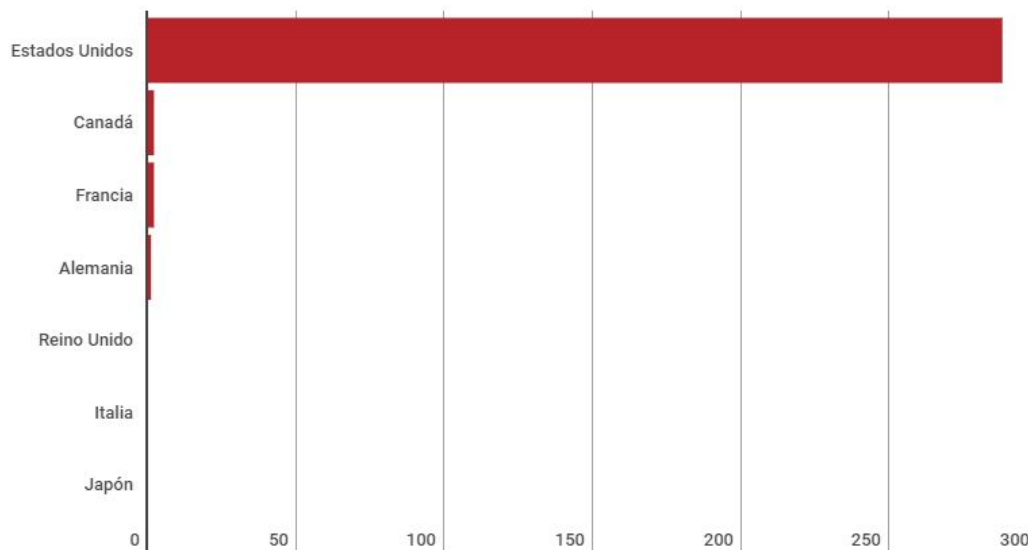
Fuente: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>

Ahora podemos ver los análisis de CNN sobre el número de tiroteos escolares y el número de tiroteos en el mundo.

En comparación con los países que se mencionaron en algunas publicaciones virales de las redes sociales, Estados Unidos todavía lidera en frecuencia de tiroteos escolares desde el 1 de enero de 2009.



Ha habido al menos 288 tiroteos en escuelas en Estados Unidos desde el 1 de enero de 2009. Estas cifras incluyen sucesos en terreno escolar con al menos un herido.



Fuente:

<https://cnnespanol.cnn.com/2018/05/22/estados-unidos-tiene-57-veces-mas-tiroteos-en-escuelas-que-el-resto-de-naciones-industrializadas-juntas/>

Igualmente cuando se cruzan los datos del número de homicidios dolosos por 100,000 habitantes; que es la medida internacional para medir los niveles de violencia en un país. Tenemos como resultado que no hay una correlación entre consumo de videojuegos y los niveles de violencia en una sociedad.

En el siguiente cuadro vemos los países más violentos, ninguno de ellos es un alto consumidor de videojuegos.

Nombre del país	Año Más Reciente	Valor Más Reciente	
El Salvador	2017	62	
Jamaica	2017	57	
Venezuela	2016	56	
Islas Vírgenes (EE.UU.)	2012	49	
Honduras	2017	42	
Lesotho	2015	41	
Belice	2017	38	
San Vicente y las Granadinas	2016	37	
Sudáfrica	2017	36	

Fuente: https://datos.bancomundial.org/indicador/VC.IHR.PSRC.P5?most_recent_value_desc=true

Otro punto importante que debemos de resaltar son las afirmaciones de que el videojuego puede capacitar a un joven para ser un tirador experto. Es importante aclarar que los videojuegos no son más educativos que la televisión o la literatura. Son expresiones de entretenimiento interactivo pero como cualquier otro medio son representaciones abstractas que no se puede asemejar a la realidad de los eventos. Ningún videojuego puede ser equiparable a una capacitación en un campo de tiro, así como ningún juguete como pistolas de agua puede considerarse un equivalente a una capacitación para el uso de armas de fuego.

El colocar a los videojuegos en el centro de la problemática de las expresiones de violencia es algo muy común en los últimos 20 años. Así mismo tenemos este tipo de analogías a lo largo de la historia, con el cine, los cómics, el rock pesado. Incluso obras de arte durante el renacimiento o el ejemplo más popular de la literatura hispana, que sería la crítica dentro de El quijote, hacía las novelas de caballería. Estas experiencias históricas nos demuestran que es natural para la sociedad el buscar responsables de nuestros problemas de forma rápida; así mismo procuramos que ello no implique el responsabilizarnos con nosotros como individuos. Sin embargo esta postura no podrá ayudarnos como sociedad a enfrentar y prevenir estos hechos.

Por eso volvemos a ofrecer como lo hemos hecho en otras ocasiones el apoyo de los distintos colaboradores del Foro para dar capacitación e información a las autoridades en todos los niveles de gobierno, asociaciones civiles, instituciones educativas y cualquier persona interesada; sobre cómo trasciende la cultura del videojuego en la sociedad. Para así enfrentar juntos la desinformación y trabajar en enfocarnos como sociedad en los elementos que sean realmente trascendentes para prevenir cualquier expresión de violencia.