

Videojuegos y comunicación: un análisis comparativo del tratamiento noticioso entre el caso del Asesino de la Katana y el Parricida de Elche

Diego Barreto González – Universidad de La Laguna – alu0101404417@ull.edu.es

Resumen

Los videojuegos se han convertido, durante este siglo XXI, en una herramienta fundamental de entretenimiento y ocio, por lo que es imprescindible conocer lo que representan y de qué manera son tratados en los medios de comunicación. Además, al ser un producto con gran valor cultural y social que refleja y moldea valores, opiniones y tendencias, entender la información relacionada con este producto es, en parte, entender la sociedad actual. Sin embargo, la percepción social de esta forma de entretenimiento sigue siendo un tema controvertido que no está exento de una constante evolución.

La polaridad que existe sobre el tema ha hecho que se extienda a la forma en la que los periodistas entienden esta industria. Por un lado, se defiende que los videojuegos son una forma de arte legítima y una herramienta educativa invaluable. Señalan los amplios mundos virtuales que ofrecen experiencias inmersivas y narrativas ricas, así como la capacidad de mejorar habilidades cognitivas y sociales. Además, resaltan la industria multimillonaria que genera empleo y fomenta la innovación tecnológica.

Por otro lado, los críticos sostienen que los videojuegos son una influencia negativa en la juventud, promoviendo la violencia y el sedentarismo. Esta tesis se respalda en episodios de adicción y los posibles efectos adversos en el comportamiento y la salud mental. Los eventos mediáticos, como los tiroteos masivos, a menudo avivan el debate sobre si los videojuegos contribuyen a la violencia en la vida real. La percepción social de los videojuegos también se ve moldeada por factores culturales y generacionales. Para algunos, son vistos como una forma de escapismo y diversión inocente, mientras que para otros representan una amenaza para los valores tradicionales y la productividad.

Esta dicotomía está evolucionando a medida que la industria madura y se diversifica. Juegos como *Journey* o *Animal Crossing* han demostrado el potencial de los videojuegos para inspirar emociones positivas y conectar a las personas de manera significativa. Además, el crecimiento del *gaming* competitivo y los *eSports*

está desafiando las percepciones al demostrar la habilidad y dedicación requeridas para competir a nivel profesional.

Por todo este desarrollo que ha tenido la industria de los videojuegos, en este trabajo se recoge un análisis mediático comparativo entre dos casos con una gran diferencia temporal: el caso del Asesino de la Katana y el caso del Parricida de Elche, dos crímenes que estuvieron relacionados con los videojuegos y que se produjeron en los años 2000 y 2022, respectivamente. Al haber 22 años de diferencia entre ellos, en este trabajo se espera encontrar un tratamiento de la información más especializado y contextualizado en el caso más reciente, debido a los avances comentados anteriormente.

Palabras clave: Videojuegos; Información; Análisis; Asesinato y sociedad.