

► 16 Octubre, 2021

Por Luis
Alemany MADRID

CIRCULARES DE LOS COLEGIOS que recuerdan que los niños de nueve años no deben ver series para mayores de 16 años; consejeras autonómicas de Cultura que instan a controlar el acceso a las pantallas (lo hizo ayer la de Madrid, Marta Rivera de la Cruz); mensajes de Twitter de profesores de Primaria que calculan que la mitad de sus alumnos ven series violentísimas, sindicatos que advierten del aumento de los conflictos en los recreos... *El juego del calamar* ha pasado en dos semanas de ser noticia por su éxito a convertirse en motivo de alarma pública. ¿Es la serie un juguete envenenado que traumatiza a los niños y los lleva a normalizar la violencia?

Hay otra pregunta previa. ¿Qué es *El juego del calamar*? Básicamente: una serie coreana de nueve episodios que narra un juego de supervivencia en el que los concursantes son unos desharrapados, reclutados para divertimento de algún millonario misterioso que paga el torneo. La fotografía es luminosa y de colores planos, los personajes parecen dibujados como en un cómic de línea clara y algunos escenarios parecen un cuadro de Escher. Durante 15 minutos, *El juego del calamar* es inocente, recuerda a

El chico de Chaplin, con un padre desastroso y una niña inteligente y triste. Da ternura. Luego se vuelve una mezcla de *Los juegos del hambre* y *Parásitos*. La parte final de *Parásitos*, la de los machetazos a cámara lenta. En España, no es apta para menores de 16 años.

«Ahí está la trampa de *El juego del calamar*. Parece una cosa amable y luego se convierte en algo distinto», explica Begoña Ladrón de Guevara, presidenta de la

Confederación de Asociaciones de Padres (Cofapa). «Yo soy aficionado al *anime* y la serie me parece que es ese mundo un poco caricaturizado pero hecho con actores. No es la historia más tremenda que se encuentra por ahí», añade Mario Gutiérrez, presidente de Educación del sindicato de funcionarios CSIF. «El problema no es la serie, sino quién la ve».

En el fondo, *El juego del calamar* es un episodio en

una poética antigua: los niños que se lanzaban a volar después de *Superman*; los chicos que se suicidaban después de *Nevermind*; los imitadores de Alex en *La naranja mecánica*... ¿No ha pasado esto siempre? «Hay una frontera en la violencia. Los casos de los que ahora se informa son de niños que, cuando juegan al escondite, no le dicen al que ha perdido 'estás muerto' sino que representan o ejercen la violencia», cuenta

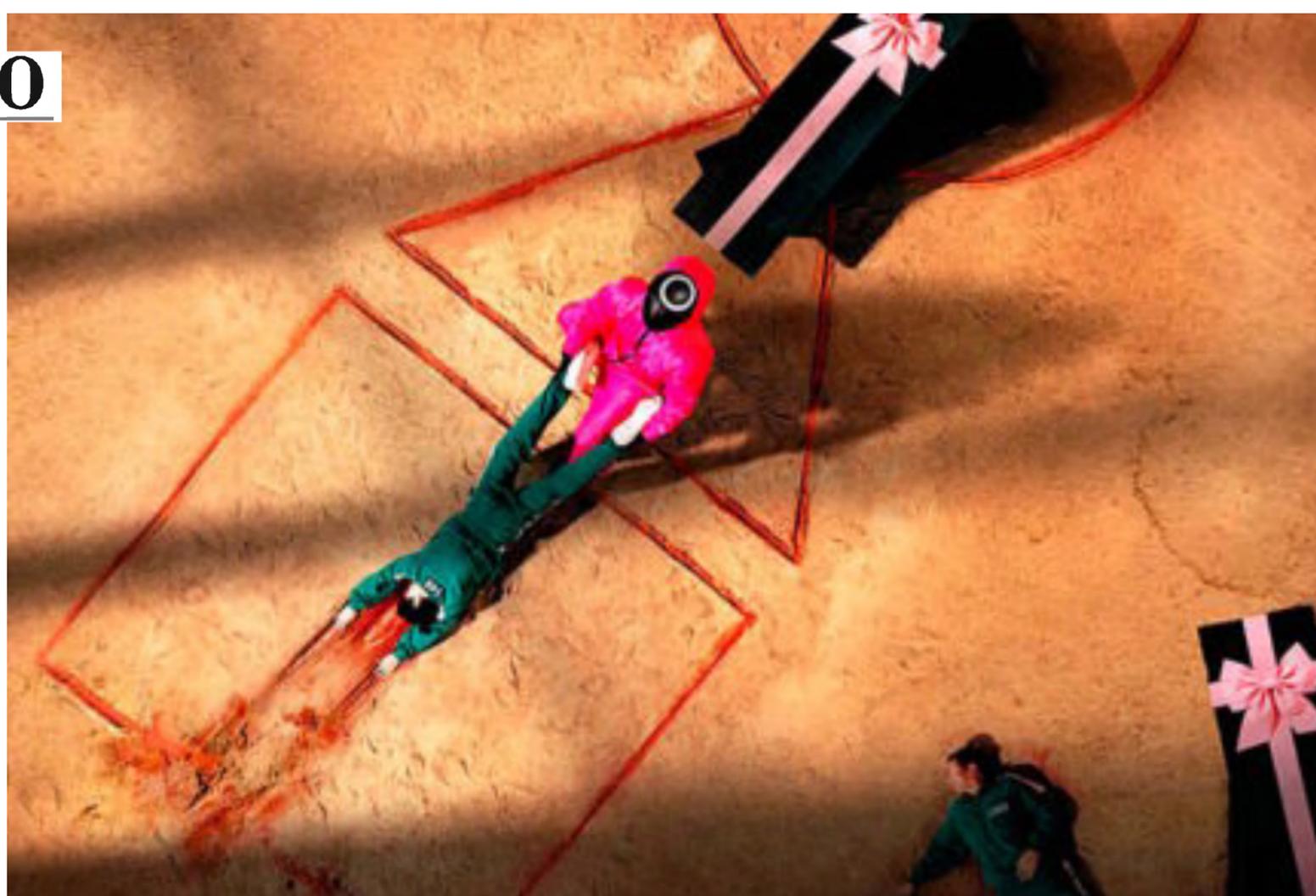
Marc Masip, psicólogo y experto en adicción a las nuevas tecnologías. «Y no es una leyenda. Los suicidios infantiles y los casos de enfermedad mental infantil se han disparado».

«Me impacta mucho que los niños vean cosas así», dice Catherine L'Ecuyer, autora de *Conversaciones con mi maestra* (Espasa). «Los niños nacen con un umbral del sentir, un sentido de lo que está bien y mal. Si los rodeamos de entornos

trenéticos, ese umbral sube. Todo les parece lento, la vida real les parece lenta, pierden empatía y dependen de estímulos externos para sentir algo. Primero normalizan la violencia y, después, se hacen dependientes... Mis amigas y yo vimos series de niños hasta la adolescencia: *Los pitufos*, *La abeja Maya*... Hoy, un preadolescente no quiere saber nada de *Los pitufos*».

La teoría de L'Ecuyer es que la competencia por el mercado audiovisual lleva a los proveedores a depurar la droga cada vez más hasta llevar a sus consumidores al límite. «Los niños acaban en un estado que oscila entre la apatía y la ansiedad. Pierden el deseo de hacer las cosas por sí mismos y se enganchan al estímulo externo. Necesitan chutes de dopamina periódicos y los buscan en fuentes cada vez más estrambóticas. Ven las series a velocidad x1,5 para ir más deprisa».

Dicho así, la culpa del estado de ansiedad de nuestros hijos es de la industria audiovisual. Pero eso es como ir a pelear contra molinos de viento. «La responsabilidad, en el fondo, está siempre en las familias. Antes, veíamos la tele en el salón y los padres pasaban por delante, sabían lo que estábamos viendo. Por supuesto que transgredíamos, que queríamos ver las películas de dos rombos. Pero teníamos conciencia de la transgresión y eso ya era importante», recuerda Ladrón de Guevara.



Rayuela sangrienta. Juegos infantiles y muertos en un fotograma de 'El juego del calamar'. EL MUNDO

‘El juego del calamar’ llega al patio de los colegios

Educación. El éxito de la serie coreana entre niños de Primaria reabre el debate sobre su acceso a series cada vez más violentas