

SE LEVANTARON CRITICAS EN VARIOS PAISES

Un videojuego japonés incita a violar mujeres para ganar

Los jugadores avanzan de nivel a medida que ultrajan colegialas y hasta una nena de 10 años en la vía pública. Dicen que fue creado para mayores, pero puede descargarse de forma gratuita en cualquier parte del mundo.

Internet ofrece una amplia y controvertida oferta de descargas que, muchas veces, cruzan las fronteras de la ética y caen en intensos debates, como el videojuego japonés "Rapelay", cuyo objetivo es violar a la mayor cantidad de mujeres, entre colegialas y una nena de 10 años.

La "propuesta" no es nueva -se creó en 2006-, y cualquier internauta puede conseguirla en la Web, donde las fronteras se cruzan fácilmente y la protección al menores es una materia pendiente.

Si el jugador consigue avanzar a través de los niveles, debe obligar a sus víctimas a abortar para luego convertirlas en esclavas sexuales.

El protagonista de "Rapelay" -"rape" en inglés significa violación- es un delincuente fugado de la cárcel que debe cumplir la perversa misión de ultrajar la mayor cantidad de mujeres posibles. Puede cometer el acto de violación en un subte, un tren o un parque, y si consigue avanzar a través de los niveles, debe obligar a sus víctimas a abortar para luego convertirlas

en esclavas sexuales.

El juego pertenece a la empresa japonesa Illusion, quien se justifica diciendo que fue creado para un público adulto, al igual que el "Battle Raper", en el que se producen peleas en 3D que incluyen desnudar, atar y hasta abusar sexualmente de los personajes femeninos.

Las críticas ya se levantaron en Estados Unidos y en Brasil, donde la ONG SaferNet efectuó denuncias acusando al juego de funcionar como una estrategia pedófila para la captación de niños.

La diputada nacional Diana Maffía (CC) comentó a DIB que "los juegos, y en su mayoría los de computación, son, como los llamamos las feministas, juegos con puntos de vista patriarcales, y también racistas, homofóbicos, violentos".

Desde esa óptica, la legisladora entiende que la propagación de este tipo de productos, donde "el cuerpo de la mujer está a disposición para la violencia del hombre", reproducen "un modelo que promueve la intolerancia" y "el temor por lo diferente".

"Las peores ideas del siglo XX, de multiviolencias belicistas, racistas, homofóbicas, clasistas, están presentes en los juegos y juguetes", resalta Maffía, quien promueve una campaña para rescatar lo lúdico, entendido como "un ámbito de creación también para los adultos", a través de la creación de juguetes que no reproduzcan ninguna de las ideas que atentan contra la tolerancia entre los se-

res humanos.

Una historia violenta

No es difícil seguir el rastro de la violencia en los juegos de video. De hecho, es complicado encontrar juegos que no contengan algún tipo de violencia. El primer juego que se recuerda que tuvo problemas con la censura fue uno de Atari: "Custer's Revenge" (1983), en el que el jugador, que interpreta al general Custer, un héroe del siglo XIX en Estados Unidos, tiene que violar prisioneras indias. Años más tarde, el juego arcade (para salones) "Chiller" (1987) fue muy criticado, por su tema que implicaba torturar gente encadenada a las paredes de una mazmorra.

En 1992 apareció el juego más

No es difícil seguir el rastro de la violencia en los juegos de video. De hecho, es complicado encontrar juegos que no contengan algún tipo de violencia.

recordado cuando se habla de violencia: "Mortal Kombat". Había que golpear al adversario, y no sólo eso: también mutilarlo, despedazarlo y quemarlo en ácido.



Violencia extrema. Captura de pantalla del controvertido videojuego "Rapelay".

"Doom" (1995) fue otro hito sangriento, esta vez en las PC. El jugador se movía por pasillos oscuros matando enemigos a tiros y hachazos. Se dice que fue la inspiración para la matanza en la escuela que reflejó Michael Moore en "Bowling for Columbine" (2002).

En "Carmaggedon" (1996), había que manejar desafortunadamente, obteniendo puntos al atropellar ancianos y discapacitados.

Y el último gran hito violento, que sigue poniendo los pelos de punta a padres y maestros, es "Grand Theft Auto", donde el jugador forma parte de una pandilla que se dedica a robar, asesinar y torturar.

La lista no se acaba aquí: "Bully" (hay que hostigar a los compañeros de clase) y "Manhunt" (hay que asesinar en silencio, con las más refinadas técnicas) son parte de una tendencia que crea polémica, y que está muy lejos de acabarse. **DIB**

EL DATO

REPUDIO EN EE.UU.

La polémica también llegó a Estados Unidos, donde el vocero del Consejo de la ciudad de Nueva York convocó a una rueda de prensa para repudiar la venta del videojuego a través de Internet -además se puede bajar de la red sin costo pero de manera ilegal- y planean mandar una nota, firmada junto con la Alianza de Nueva York contra el abuso sexual, para reafirmar la condena.

Advierten sobre el peligro de padecer el robo de datos ocultos en el ADN

Los "ladrones" usan el material que la víctima deja en los objetos.

Los secretos más íntimos ocultos en el ADN de las personas pueden robarse en cualquier situación cotidiana sin que se dé cuenta la víctima, según una investigación publicada por la revista británica de divulgación científica New Scientist.

La publicación advierte que un "ladron" de material genético puede, a partir de un simple vaso usado por alguien para beber, obtener un

exhaustivo escáner del genoma.

Con esos datos, ese "hacker del genoma" puede averiguar las variantes de ADN de la víctima que ayudan a determinar su susceptibilidad a una amplia gama de enfermedades, desde una forma común de ceguera hasta el mal de Alzheimer.

En los últimos años, señala New Scientist, algunas compañías han empezado a ofrecer al público escáneres de genoma personales en Internet, mientras que otras analizan de forma rutinaria genomas para científicos implicados en la investigación genética humana.

"En teoría, ambos tipos de ser-

vicios son vulnerables al abuso de 'hackers del genoma' dispuestos a proporcionar el ADN de cualquiera para análisis encubiertos", subraya la publicación, donde además se señala la necesidad de promulgar leyes para impedir esos posibles abusos.

"Igual que tenemos derecho a esperar que familiares, vecinos o incluso extraños no puedan espiar en nuestro historial médico sin permiso, deberíamos tener derecho a esperar que la gente no pueda husmear en nuestro genes", opinó Kathy Hudson, responsable del Centro de Genética y Políticas Públicas de Washington. **EFE**

CLICK / UNA HORA SALUDABLE



Reloj a base de frutas. - Parece un experimento casero poco "fructífero", pero lo cierto es que este novedoso reloj funciona y es totalmente ecológico: su mecanismo le permite reemplazar las nocivas pilas por la fruta que a su dueño más le guste. Cuesta solo 18 dólares y sus conectores hacen posible que la hora sea de lo más saludable. **DIB**