



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

**El papel de los videojuegos y el cine en los procesos de
radicalización.**

Autor/a: Sara López Elorriaga

Director/a: Beatriz De Antón Lázaro

Madrid

2025/2026

INTRODUCCIÓN.....	3
JUSTIFICACIÓN.....	3
FINALIDAD Y OBJETIVOS.....	4
METODOLOGÍA.....	5
MARCO TEORICO.....	6
DEFINICIÓN DE RADICALIZACIÓN.....	6
MODELOS EXPLICATIVOS DE LA RADICALIZACIÓN.....	6
MODELO DE LAS 3Ns.....	6
MODELO DE LOS ACTORES DEVOTOS.....	9
ENFOQUE DE LAS PIRÁMIDES.....	13
TIPOS DE RADICALIZACIÓN.....	16
FACTORES DE RIESGO.....	18
LA NARRATIVA VIOLENTA EN PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS COMO FACTOR DE NORMALIZACIÓN DE LA VIOLENCIA Y POSIBLE FACILITADOR DE LA RADICALIZACIÓN.....	22
LA ERA DIGITAL.....	23
REFERENCIAS.....	25

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

Una de las razones por las que he elegido este tema, se debe a la poca concienciación del proceso y los efectos de la radicalización. Pero no solo esto, si no que se trata de un concepto que no se habla mucho pero que nos involucra nuestro dia a dia. Estamos constantemente siendo amenazados por elementos que pueden llevar nuestra radicalización, pero no somos conscientes de ello. Y es por ello por el que se ha dado un aumento en la radicalización de la población hoy en día y al no ser conscientes plenamente de ello, no se puede llevar a cabo ningún plan de acción.

A su vez, también he elegido este tema porque me resulta curioso aprender sobre el proceso que lleva a una persona a adoptar creencias extremas que pueden llevarla a justificar o cometer actos de violencia o intolerancia hacia otros. Lo que también me resulta fascinante es que esta persona no hubiese llevado a cabo estos actos si los elementos del proceso de radicalización se hubiesen dado en otro espacio-tiempo. A lo que me refiero es que para que se dé este fenómeno muchos procesos deben converger.

Cabe mencionar que vivimos en un mundo cada vez más desensibilizado, donde estamos constantemente expuestos a contenidos violentos a través de series, películas, videojuegos o noticias en tiempo real sobre conflictos y situaciones extremas que ocurren alrededor del mundo, y muchas veces no sentimos ninguna reacción emocional ante ellos. En las noticias, día sí y día también se muestran imágenes de guerras, al igual que en las redes sociales se ven videos explícitos de violencia, haciendo que esta exposición constante nos desensibilice completamente, percibiéndola incluso en algunos casos como una respuesta aceptable. Esto puede favorecer la adopción de actitudes y comportamientos extremos, llevando a formas de radicalización que resultan inaceptables socialmente.

Además, vivimos en un momento de la era digital en el que la tecnología, que debería ser un aliado para el aprendizaje, también puede actuar como un factor que potencia estos procesos de desensibilización y radicalización, a través del acceso fácil y constante a contenidos

audiovisuales (música, películas, videojuegos...) que influyen en nuestra percepción de la violencia y la normalidad de algunas conductas.

FINALIDAD Y OBJETIVOS.

En este trabajo se pretende realizar una revisión bibliográfica y un análisis de cómo determinados medios culturales, como las películas, la música y los videojuegos de carácter violento, pueden influir en los procesos de radicalización de aquellos que consumen su contenido. Se explicará con detalle los procesos de radicalización, con el objetivo de poder llegar a entender diferentes modelos teóricos que explican este fenómeno. El propósito principal de este trabajo es comprender, desde una perspectiva psicológica, social y criminológica en qué manera estos contenidos pueden transmitir narrativas radicales e incluso llegar a reforzar ideas extremistas ya presentes. Una vez comprendido el concepto de radicalización, se expondrán diferentes modelos explicativos, con el objetivo de llegar a comprender el proceso mediante el cual se da el fenómeno de radicalización.

Por ello mismo, se identificará y analizará factores de riesgo personales y contextuales que facilitan la recepción de estos mensajes violentos, dando lugar a actos violentos. A su vez, se explorarán los factores de protección. Además, se realizará una comparación entre los tres formatos de media (películas, música, canciones..), comparando así sus similitudes y sus diferencias. Finalmente se propondrán posibles estrategias de prevención de estos actos violentos con el objetivo de reducir la influencia de los contenidos de la media en la radicalización.

En el artículo publicado en 2021 por el Parlamento Europeo (Parlamento Europeo, 2021), se presenta una definición concisa del concepto de radicalización, proporcionando una visión general de este fenómeno en el contexto europeo. Según dicha definición, la radicalización se refiere al proceso mediante el cual los individuos adoptan opiniones, puntos de vista o ideas que podrían derivar en la comisión de actos terroristas. A pesar de no ser un fenómeno nuevo, ha recibido una mayor atención, adquiriendo relevancia e interés debido al auge de las nuevas tecnologías, al incremento de su uso y, a su vez, a la creciente polarización de la sociedad.

Antes de abordar la comprensión de este concepto en relación con las nuevas tecnologías y todas sus consecuencias y dinámicas que estas conllevan , resulta imprescindible analizar el proceso en sí mismo, es decir, su fundamento, la secuencia de acontecimientos que lo origina y por ende las distintas modalidades de radicalización.

Para resumir, el objetivo general de este trabajo es realizar un análisis acerca de cómo determinados medios, estos siendo las películas, música y videojuegos de carácter violento influyen en los procesos de radicalización de aquellos que consumen. Como ya se ha explicado, se realizará desde una perspectiva psicológica, social y criminológica.

METODOLOGÍA

La metodología empleada en esta investigación se basa en una revisión teórica y narrativa del fenómeno que conocemos como radicalización y el papel que ejercen los videojuegos, canciones y películas en el proceso de este fenómeno. A su vez, se ha realizado una búsqueda sistemática de literatura científica en diferentes bases de datos: Google Scholar, Dialnet, PsycNet.....

Esta información que se ha obtenido en estas páginas se ha complementado con informes procedentes de organismos los cuales se especializan en la radicalización, los procesos de esta y la seguridad, como la EUROPOL, Parlamento Europeo, Radicalization Awareness Network....

A su vez, se ha utilizado estudios realizados por diversas universidades a nivel internacional, tanto en varios países europeos como en los diferentes estados de EEUU, esto ha permitido poder contrastar los diferentes enfoques académicos y aportar una perspectiva comparativa al análisis.

Los criterios de selección de estas fuentes de información incluyen trabajos publicados en los últimos quince años, tanto en español como en inglés, los cuales abordan la influencia de productos culturales en la radicalización.

MARCO TEORICO

DEFINICIÓN DE RADICALIZACIÓN

Se entiende la radicalización como un fenómeno ampliamente estudiado, por lo que es posible encontrar diversas formas de comprenderlo según el ámbito desde el cual se aborde. Estos pueden ser tanto la psicología y sociología como la criminología, entre otros. De acuerdo con Lobato (2021), en su artículo titulado En busca de los extremos: tres modelos para comprender la radicalización, la psicología social nos ofrece una perspectiva más global y completa de la radicalización, permitiéndonos comprender los procesos de radicalización. Esto se debe al papel tan importante que desempeñan los componentes grupales y psicológicos en el desarrollo de este fenómeno.

Como mencionan Wolfowicz et al. (2021), la radicalización implica el desarrollo de actitudes que apoyan el uso de violencia en nombre de una causa. En su investigación, Lobato identifica tres modelos teóricos especialmente relevantes para el estudio de la radicalización; en primer lugar podemos encontrar, el modelo de las 3Ns, segundo el modelo de los actores devotos y por último el enfoque de dos pirámides.

MODELOS EXPLICATIVOS DE LA RADICALIZACIÓN

MODELO DE LAS 3Ns

En primer lugar, nos encontramos con el modelo de las 3Ns. Este modelo describe el proceso psicológico y social mediante el cual un individuo puede llegar a radicalizarse. Tiene como objetivo el entendimiento de los procesos de radicalización de manera integral, basándose en la interacción de diferentes variables y no únicamente en los factores sociales y/o económicos. Como podemos entender en la investigación realizada por Bélanger et al (2019), se examinan los procesos tanto psicológicos como sociales implicados en la radicalización, identificando así los tres elementos que se denominan clave en este modelo. Estos elementos serían las 3Ns, que le dan su nombre. Las necesidades psicológicas, las narrativas ideológicas y las redes sociales.

➤ **Need o quest for significance**, también conocidas como necesidad o búsqueda de significado, es un concepto central dentro del modelo de las 3N. Como su nombre indica, esta variable refleja el deseo humano de ser alguien, de tener un papel relevante y significativo dentro de la sociedad o del grupo en el que nos encontramos. Según se explica en el estudio realizado por Bélanger et al (2019) en el artículo *Radicalization Leading to Violence: A Test of the 3N Model*, esta necesidad constituye un factor central en el proceso de radicalización, pues actúa como el motor motivacional que puede llevar a los individuos hacia la adhesión a ideologías extremas.

Kruglanski y sus colaboradores, como se aprecia en la investigación mencionada con anterioridad, fueron los creadores del modelo de las 3Ns. Estos concluyeron que las personas buscan de manera innata un sentido de valor, respeto y propósito en la vida, especialmente cuando éstas experimentan un pérdida de significancia. A lo que se refieren con esa significancia, es a la situaciones en la que el individuo se siente humillado, fracasado o excluido de la sociedad. Este espacio emocional y psicológico que deja, impulsa al individuo a llenarlo y restaurar su sentido de significancia. Esto se podría manifestar en la atracción por las ideologías extremas y grupos radicales, los cuales llegan a proporcionar al individuo con un propósito claro y reconocimiento social, el cual ha perdido.

Siguiendo esta línea de estudio y pensamiento, Wiktorowicz (2005) complementa esta perspectiva introduciendo el concepto de “apertura cognitiva” (*cognitive opening*), la cual describe el estado al que llega la persona, volviéndose más receptiva a nuevas ideas y visiones del mundo, incluyendo aquellas ideologías que en una circunstancia normal hubiese rechazado. Es decir, la alienación social y la pérdida de significado, ambas crean una ventana de vulnerabilidad psicológica, durante la cual los individuos son más propensos a adoptar creencias radicales que les permitan restaurar su autoestima, identidad y sentido de pertenencia.

En el modelo de las 3Ns, nos encontramos con la segunda “N”, la narrativa, que constituye un componente cognitivo que da significado a la variable mencionada previamente, la búsqueda de relevancia o significado. Se trata del momento en que la

persona encuentra una historia o creencia (la narrativa), y a través de ella, consigue justificar la violencia como un medio para obtener ese significado.

Mediante la sola activación de un objetivo no basta para que se produzca esta conducta radical, si no que es fundamental identificar un medio para alcanzar dicho objetivo. Este medio para alcanzar el objetivo, normalmente viene sugerido por la ideología que justifica el terrorismo, intruyendo a los individuos sobre lo que deben hacer para obtener relevancia. En este sentido, una ideología es un sistema de creencias colectivas al que se adhieren los miembros de un grupo. Además, Kruglanski et al., (2014) explican que no simplemente basta con la presencia de la necesidad (Need), sino que es necesaria una ideología o narrativa (Narrative) que oriente al individuo a alcanzar esa necesidad. Esta narrativa funciona como una clase de guión de conductas a seguir, ya que proporciona al individuo justificaciones morales que legitiman las acciones radicales, haciendo ver a la persona que esos actos son una forma válida de recuperar el sentido de valor y significancia personal. Y por ello, la narrativa se convierte en esa necesidad de acción, al ofrecer un camino que es justificado moralmente. La ideología es relevante para la radicalización porque identifica la actividad radical (como la violencia y el terrorismo) como el medio idóneo para alcanzar la trascendencia personal (Kruglanski et al., 2014).

- La última N del Modelo de las 3Ns hace referencia a la red de personas que siguen aquella narrativa mencionada antes, es decir, al grupo con el cual se comparte la ideología. No basta con que la persona tenga una necesidad de significado (la primera N) y que encuentre una narrativa ideológica (la segunda N), sino que esta debe ser compartida y reforzada por el grupo, es decir, validada socialmente.

Según Kruglanski et al. (2018, citados en Lobato, 2021) esta red social mencionada cumple un papel doble en la radicalización. Por un lado, hace que la narrativa que justifica la violencia, la segunda variable del modelo, se vuelva cognitivamente accesible para los individuos. Es decir, que esta narrativa esté más presente y disponible en su pensamiento en el día a día del individuo, y por ello el contacto con otras personas que comparten esa misma visión o idea del mundo expone al individuo a discursos, símbolos

y mensajes que reafirman la ideología, facilitando que este sea acordada, mencionada y considerada como una opción a la hora de actuar.

Por otro lado, la red valida dicha narrativa, dándole credibilidad y un sentido de veracidad de carácter colectivo. En este sentido, la ideología pierde fuerza en el caso de que no fuese compartida de manera consensuada en el grupo, ya que mantener la fe en este tipo de creencias requiere una validación colectiva y contraste. Por ello, la segunda función de la red social, consiste en la confirmación y la legitimación de la narrativa. En el momento en el que el individuo se integra en el grupo, comienza a compartir las mismas creencias, estas entonces se refuerzan mutuamente. Este proceso de validación y reforzamiento grupal resulta fundamental ya que ninguna ideología se podría sostener en el caso de que esta estuviera aislada, sino que se necesita el consenso y la aprobación de aquellos que la comparten. Si la narrativa no es apoyada colectivamente, comienza a perder su solidez, y por ende, el individuo comienza a dudar de su validez y propósito (Lobato, 2021)

MODELO DE LOS ACTORES DEVOTOS:

El *modelo de los actores devotos* postula que quienes mantienen ciertos valores sagrados y están fusionados con el grupo que comparte dichos valores estarán dispuestos a hacer sacrificios excepcionalmente costosos y extremos por sus creencias y/o por su grupo.(Gómez, López-Rodríguez, Vázquez, Paredes & Martínez, 2016)

La hipótesis del actor devoto se define como: Las personas estarán dispuestas a proteger valores moralmente importantes o sagrados mediante sacrificios costosos y acciones extremas, incluso estando dispuestas a matar y morir, particularmente cuando dichos valores están incrustados o fusionados con la identidad grupal, convirtiéndose en intrínsecos a 'quién soy' y 'quiénes somos'. (Atran, 2016)

Como menciona Lobato (2021), el modelo de los actores devotos, *devoted actor model*, fue desarrollado por Scott Atran con el objetivo de explicar por qué algunas personas llegan a sacrificarse y morir e incluso matar, por su grupo o sus valores, sin tener en cuenta los costes

personales que estos actos pueden llegar a tener. Este modelo combina dos teorías psicológicas fundamentales.

➤ Teoría de la fusión de identidad: como su nombre indica se basa en la fusión de la identidad personal, la del individuo y la del grupo. Como se ha mencionado, pasando de la mentalidad de “quien soy” a otra de “quienes somos”. La fusión de la identidad es descrita como un sentimiento visceral de unidad con el grupo en el que el yo personal y el yo social se fusionan, de forma que los límites entre ambos se vuelven porosos. La consecuencia es una fuerte unión con el grupo, pero, sin embargo, la identidad del yo personal y social mantienen cierto grado de independencia (Gómez y Vázquez, 2015). Es decir, esta teoría de la fusión de la identidad tiene gran relevancia a la hora de explicar el proceso de la radicalización ya que nos muestra como y porque personas llegan a sentir esa unidad al grupo al que pertenecen y a la causa que defienden, de tal forma, que podrían llegar a llevar a cabo ciertos sacrificios.

De acuerdo con Vázquez y Gómez (2015), la teoría de la fusión de la identidad se fundamenta en cuatro principios básicos: el **yo personal-agente**, la **sinergia de identidad**, los **lazos relacionales** y la **irrevocabilidad** (Swann et al., 2012)

La teoría de la fusión de identidad se fundamenta en cuatro principios básicos: el yo personal-agente, la sinergia de identidad, los lazos relacionales y la irrevocabilidad (Swan et al., 2012) El principio del yo personal-agente sostiene que, dado que la integridad tanto del yo personal como del yo social no se ve reducida, los individuos fusionados experimentan altos niveles de agencia personal, es decir, la capacidad de iniciar y controlar comportamientos intencionados que sirven a los fines del grupo. Estas personas perciben que tienen el mismo control sobre los resultados del grupo que sobre los propios, y se sienten responsables tanto de lo que afecta al grupo como de las acciones que éste lleva a cabo. El principio de sinergia de identidad implica que las identidades personal y social de los individuos fusionados se combinan de manera sinérgica para motivar conductas a favor del grupo. Activar cualquiera de las dos identidades (por ejemplo, preguntarles cómo reaccionarían ante una amenaza personal o ante una amenaza al grupo) produce respuestas equivalentes, como una fuerte disposición a luchar y morir por el grupo. Asimismo, los individuos fusionados desarrollan

fuertes lazos relaciones con los demás miembros del grupo. Como su identidad personal sigue siendo relevante cuando se perciben como parte del grupo, tienden a asumir que los otros también conservan la suya. Esto hace que valoren tanto la singularidad personal como la pertenencia grupal de los demás, fomentando una atracción basada tanto en la individualidad como en la membresía, y generando lazos excepcionalmente sólidos. Finalmente, el principio de irrevocabilidad se refiere a que, una vez que las personas se han fusionado con el grupo, tienden a permanecer fusionadas. El sentimiento visceral de unidad y los lazos relaciones intensos con otros miembros atraen a los individuos aún más al interior del grupo. Para las personas fusionadas, la pertenencia se vuelve cada vez más gratificante, ya que proporciona significado tanto al yo personal como al social. (2015, p.3)

Como mencionan Swan et al (2012) la fusión de identidad permite que la defensa del grupo se convierta en una motivación tan intensa que los individuos lleguen a justificar conductas radicales en su favor.

Teoría de los valores sagrados: conocida como sacred Values theory. Los valores sagrados son aquellos que un individuo o un grupo tratan implícita o explícitamente como si poseyeran un significado trascendental o infinito, donde se descarta cualquier tipo de comparación, intercambio o mezcla con valores mundanos y con los que tienen un compromiso absoluto e inviolable. El *modelo de los actores devotos* postula que quienes mantienen ciertos valores sagrados y están fusionados con el grupo que comparte dichos valores estarán dispuestos a hacer sacrificios excepcionalmente costosos y extremos por sus creencias y/o por su grupo (Gómez et al., 2016).

Atran y Medin (2008, como se cita en Atran, 2016) niegan que los actos llevados a cabo y motivados por intereses instrumentales, si no son motivados por esos valores sagrados que se han mencionado. Estos *sacred values*, impulsan acciones independientes y/o desproporcionadas. Estos autores proceden a explicar que la devoción a estos valores centrales, por parte de los individuos puede ser una respuesta común a estrategias evolutivas a largo plazo, que van más allá de los intereses inmediatos de cada persona pero que, a largo plazo, benefician al grupo en su conjunto.

Tetlock et al. (2003) proponen el modelo de protección de los valores sagrados (*Sacred Value Protection Model*, SVPM), partiendo de la idea de que los valores sagrados son aquellos compartidos por un grupo y considerados innegociables, intocables o trascendentes, es decir, que no pueden intercambiarse ni compararse con valores seculares. Este modelo plantea tres tipos de respuestas que las personas pueden manifestar cuando perciben que estos valores se ven amenazados. Primero, nos encontramos con el ultraje moral (*moral outrage*), hace referencia a una reacción emocional caracterizada por ira, desprecio y repulsión hacia quien viola o incluso pone en duda el valor sagrado. En segundo lugar, está la purificación moral (*moral cleansing*), esto tiene lugar cuando un individuo siente que ha perdido la fe en dicho valor sagrado o también siente que ha considerado traicionarlo. Esto hace que experimente una sensación de “contaminación moral” y por ello realiza actos simbólicos de reafirmación para restaurar su compromiso con su moral y de esta forma eliminar la culpa que siente. Y por último, las restricciones de realidad (*reality constraints*), Tetlock reconoce que, en la práctica, mantener los valores sagrados puede tener costes imposibles, por lo que las personas tienden a reinterpretar o justificar sus decisiones para evitar el conflicto entre lo sagrado y lo cotidiano.

De esta manera, según Tetlock (2003), puede verse cómo ambas teorías, la teoría de fusión de identidad y la de los valores sagrados, actúan de forma complementaria dentro del modelo de los actores devotos. Juntas permiten comprender cómo los individuos pueden llegar a comprometerse profundamente con una causa colectiva, hasta el punto de realizar actos extremos en defensa de lo que perciben como moralmente intocable. Así, la unión emocional con el grupo y la creencia en valores sagrados se refuerzan mutuamente, impulsando comportamientos de entrega y sacrificio en nombre de dichos valores.

ENFOQUE DE LAS PIRÁMIDES:

Por último, se va a analizar el enfoque de las pirámides, con el objetivo de entender el proceso de la radicalización. Según Lobato (2021), este enfoque propone dos tipos de pirámides: la pirámide de la radicalización de la ***narrativa*** y la de la ***acción***. Distingue entre dos formas de radicalización, la ideológica (narrativa) y la conductual (acción).

Leuprecht et al. (2010, citado en Lobato, 2021) consiguen explicar en este modelo la radicalización como un proceso gradual, es decir, en el que las personas van intensificando progresivamente sus creencias, emociones y comportamientos apoyando un conflicto intergrupal. Para representar este proceso, utilizan dos pirámides, de ahí el nombre. Estas pretenden mostrar cómo las creencias y las conducta se refuerzan de manera progresiva, aunque no necesariamente de forma lineal.

➤ PIRÁMIDE DE NARRATIVA:

En la base de esta pirámide se encuentran los individuos que no se preocupan por una causa política, llamados los *neutrales*, más arriba están aquellos que creen en la causa, pero no justifican la violencia conocidos como los *simpatizantes*, más arriba todavía, quienes justifican la violencia en defensa de la causa denominados los *justificadores* y en el vértice de la pirámide, aquellos que sienten una *obligación moral personal* de recurrir a la violencia para defender la causa, denominados como tal. Este no es un modelo en forma de escalera: los individuos pueden saltar niveles al ascender o descender dentro de la pirámide (McCauley y Moskalenko, 2017). Cómo entendemos a partir de Leuprecht et al. (2010), esta pirámide refleja los distintos niveles de **implicación narrativa** de las personas, mostrando cómo se posicionan frente a una causa política o ideológica. Esto hace referencia a los posibles resultados o respuestas que puede tener una persona al enfrentarse a una causa política o ideológica. Desde aquellos que permanecen neutrales, pasando por quienes deciden simpatizar o justificar la violencia, hasta aquellos que sienten una obligación moral de actuar, como nos demuestran los creadores de este modelo, cada nivel representa un grado diferente de adhesión y compromiso con la causa que defienden.



Figura 1

Pirámide de la radicalización de la narrativa. Tomado de *Containing the Narrative: Strategy and Tactics in Countering the Storyline of Global Jihad* (p. 44), por C. Leuprecht, T. Hataley, S. Moskalenko y C. McCauley, 2010, *Journal of Policing, Intelligence and Counter Terrorism*, 5(1), 42–57. Copyright 2010 por Taylor & Francis Group.

> PIRÁMIDE DE ACCIÓN

McCauley y Moskalenko (2017), en su artículo Understanding Political Radicalization: The Two-Pyramids Model, proponen la Action Pyramid, en la cual podemos observar que en su base se encuentran aquellos individuos que no hacen nada por un grupo o causa política (los inertes). Por encima de estos, están quienes participan en acciones políticas legales en favor de la causa, conocidos como activistas. Más arriba se sitúan quienes realizan acciones ilegales en defensa de la causa, los comúnmente conocidos como radicales y finalmente en el vértice de la pirámide nos encontramos con quienes llevan a cabo acciones ilegales las cuales tienen como objetivo a civiles, conocidos como terroristas.

Esta pirámide representa los distintos niveles de **implicación conductual** de las personas, es decir, aquello que pueden llevar a cabo o no en relación con una ideología o causa política, donde cada nivel refleja un grado diferente de compromiso y de participación activa.

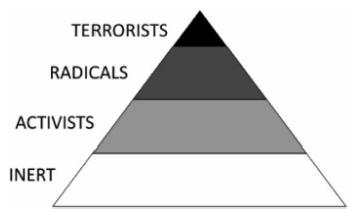


Figura 2

Pirámide de la radicalización de la acción. Tomado de *Containing the Narrative: Strategy and Tactics in Countering the Storyline of Global Jihad* (p. 48), por C. Leuprecht, T. Hataley, S. Moskalenko y C. McCauley, 2010, *Journal of Policing, Intelligence and Counter Terrorism*, 5(1), 42–57. Copyright 2010 por Taylor & Francis Group.

Tanto Leuprecht et al. (2010) como McCauley y Moskalenko (2014, citados en Lobato, 2020), mencionan como las dos pirámides están relacionadas de manera probabilística. Este término hace referencia a que la pirámide de la narrativa refleja las creencias y la aceptación de la causa mientras que la pirámide de la acción refleja el comportamiento real. Sin embargo, no todos los que adoptan esa narrativa radical pasan a la acción violenta, ya que las creencias que uno posee por sí solas no determinan su conducta. Y por el contrario, como mencionan McCauley y Moskalenko (2014, citados en Lobato, 2020), no todos aquellos que participan en las acciones violentas tienen interiorizada completamente la narrativa radical. Esto se debe a que algunos pueden unirse a grupos extremistas por motivos distintos a la ideología, como por ejemplo, la

emoción de acción, el sentido de pertenencia, la presión del grupo o incluso una búsqueda de estatus.

Esto nos muestra que pensar radicalmente y llevar a cabo conductas radicales, son procesos distintos pero interrelacionados y que la radicalización violenta surge de la interacción compleja entre creencias, acciones, factores contextuales, más que de un proceso lineal de pensamiento en la conducta.

TIPOS DE RADICALIZACIÓN

Tras presentar los principales modelos teóricos que consiguen explicar cómo se desarrolla el proceso de radicalización, resulta pertinente distinguir los diferentes tipos de esta, según el nivel en el que se producen. Esta distinción permite comprender mejor la complejidad del fenómeno y cómo puede darse simultáneamente en distintos ámbitos.

En esta sección se abordarán los diferentes tipos de radicalización según el ámbito en el que se llevan a cabo. McCauley y Moskalenko (2017) identifican tres niveles principales de, individual, grupal y en masas. Estos niveles no son etapas lineales, sino tipos de radicalización que pueden tener lugar al mismo tiempo e influirse entre ellos. Como señalan los autores mencionados en su artículo publicado en la revista American Psychologist, la radicalización se trata de un proceso complejo el cual se puede analizar en estos diferentes niveles.

Primero nos encontramos con el nivel individual, la radicalización puede surgir de experiencias injustas o dañinas a la persona o a sus seres queridos, lo cual genera ira o derecho de venganza (*Personal grievance*). También puede motivarse por la indignación que surge ante la vulneración de derechos o injusticias contra lo que se consideraría un grupo con el que la persona se identifica (*Group grievance*). También muestran que la participación en actos radicales progresivos, se conoce como “*slippery slope*” o la implicación por vínculo afectivos con personas que ya han sido radicadas (*Love*), son otros factores importantes. Además, la búsqueda de estatus y poder, particularmente en la juventud (*Status Seeking*), así como la necesidad de escapar de problemas personales (*Escape*), pueden impulsar la radicalización. Y por último pero no menos importante, nos encontramos con un elemento que potencia todos estos mecanismos es

la pérdida de conexiones sociales (*Unfreezing*), que hace al individuo más receptivo a nuevas ideas y relaciones que refuerzan la radicalización.

En cuanto al nivel grupal, estos expertos comentan que la radicalización se ve influenciada por la dinámica interna del grupo mismo y las interacciones con otros grupos. La polarización dentro de estos grupos con ideas similares hace que las ideas y opiniones de sus miembros se extremen (*Group polarization*). Por otra parte, también pueden ocurrir conflictos intergrupales, como la competencia con el poder estatal, la cual provocaría que los miembros menos comprometidos con el grupo y la causa, lo abandonen (*Condensation*). Además, estos autores recalcan la competencia con otros grupos por la misma base de apoyo (*Outbidding*) y la rivalidad interna que puede generar divisiones o la aparición de nuevos subgrupos (*Fissioning*). El aislamiento del grupo (*Group Isolation*) refuerza todos estos procesos, al fortalecer la cohesión interna y la influencia de las normas del grupo cuando los miembros carecen de contacto con otros entornos o referentes alternativos.

Y por último, se propone el nivel de masas, en el cual la radicalización se manifiesta en fenómenos sociales más amplios que los mencionados anteriormente. La aceptación generalizada de que el enemigo es innatamente cruel y perverso e incluso amenazante (*Hate*), esto contribuye a la legitimación de la violencia colectiva. A su vez, nos encontramos que el sacrificio personal de los individuos por la causa (*Martyrdom*) moviliza a otros y refuerza la identidad de grupo. Y finalmente la reacción desproporcionada del Estado frente a actos violentos (*Jujitsu Politics*) puede llegar a incrementar el apoyo al grupo radical y atraer nuevos seguidores, lo cual amplifica la radicalización a escalas mayores.

Una vez explicados los tres niveles en los cuales se puede dar el fenómeno de la radicalización, McCauley y Moskalenko concluyen que estos niveles no constituyen un modelo con sus correspondientes etapas, sino que se trata de mecanismos los cuales están entrelazados y anidados entre sí. Esto ocurre de tal manera que los mecanismos en el nivel de masas podrían afectar a individuos y a los grupos, y a su vez, los mecanismos a nivel individual pueden influir en grupos y en las masas (McCauley y Moskalenko, 2017).

FACTORES DE RIESGO

Una vez comprendido el fenómeno de la radicalización, en este apartado se desarrollan y explican con detalle los diferentes factores de riesgo que pueden influir en un individuo facilitando y favoreciendo su proceso de radicalización.

Entre ellos, se destacan diversos factores que pueden contribuir a la radicalización, como:

Como podemos observar en el estudio realizado por Emmelkamp et al. (2020), desde los atentados del 11 de septiembre de 2001 contra el World Trade Center, comúnmente conocidos como las Torres Gemelas, ha habido un incremento en el interés por examinar las causas y razones detrás de los procesos de radicalización y por las cuales las personas se ven envueltas en conductas extremistas o terroristas. El mencionado estudio es uno de ellos, del cual se recogen los siguientes factores de riesgo. Emmelkamp et al. (2020), llevaron a cabo lo que se conoce como meta-análisis, recopilando estudios previos y analizaron de forma estadística sus resultados para llegar a un total de 17 dominios de factores de riesgo. Comenzando por los factores de riesgo que estos autores consideran más fuertes, serían el activismo. Este se entiende por la participación de los individuos en actos ideológicos no violentos. También podemos encontrar la percepción de superioridad del propio grupo (in-group superiority), y la percepción de distancia social respecto a los demás, este último lo podemos entender simplemente como la desconexión social. Mientras que por otro lado, se encuentran los factores de riesgo medios como son: el género, rasgos de personalidad, delincuencia o agresividad, bajo nivel educativo, influencia de pares, identificación con el grupo, injusticia percibida e ilegitimidad percibida de las autoridades. Finalmente, el factor de pobreza o la situación socioeconómica desfavorable mostró un efecto muy bajo, indicando que a pesar de que esta característica pueda influir en el proceso de radicalización, lo haría pero de una manera indirecta. Es decir, que es uno de los predictores principales de radicalización en el estudio de los estudios realizados (Emmelkamp et al., 2020). Aquí abajo podemos encontrar, la tabla realizada en el estudio, en la cual nos encontramos con los 17 dominios de factores de riesgo establecidos por estos autores:

Appendix C. Overview of domains of risk factors and examples of factors classified in each domain, including subdomains controlled for in moderator analyses

1. Gender

Being male; being female*

2. Poverty

Low socioeconomic status of parents; Low socioeconomic status of family; net income; financial problems family

3. Personality

Thrill-seeking behavior; self-esteem; coping skills; personal emotional uncertainty; impulsiveness; narcissism; empathy*

Subdomains

Low self-control; high self-esteem; personal uncertainty; other

4. Delinquency and aggression

Violent behavior; rule-breaking behavior; aggression; delinquent drift

5. Activism

Willingness to participate in legal violence to protect group; intention of activism

6. Lower educational level

School achievement; educational level; academic success*

7. Parenting

Cultural socialization parents; egalitarian socialization parents; restrictive control parents; parental support*

Subdomains

Parental control; low bond with parents; socialization processes of parents

8. Peers

Low social integration with peers; exposure to racist peers; "my friends talk constantly about fights and violent topics"; friendship*; deviant peer group

Subdomains

Delinquent peers; racist peers; low bonds with peers

9. High in-group identification

Importance of ethnic group; importance of religion; national identification; religious identification

10. Perceived in-group superiority

Ethnocentrism; perceived Muslim superiority; religious authoritarianism; superiority

11. Perceived discrimination

Individual relative deprivation; collective relative deprivation; perceived oppression of group; "I see myself as a member of a group that suffers from injustice"; group discrimination

Subdomains

Personal discrimination; group discrimination

12. Perceived group threat

Symbolic threat; realistic threat; intergroup anxiety

Subdomains

Intergroup anxiety; symbolic threat; realistic threat

13. Perceived procedural injustice

Perception of justice*; "I see myself as a member of a group that suffers from injustice"; procedural injustice

14. Societal disconnection

I feel connected to the country I live in*; mainstream connectedness*; social disconnectedness; rejection of community; belonging to community*; connection to society*

15. Perceived illegitimacy of authorities

Perceived legitimacy*; perceived illegitimacy

16. Perceived distance towards other people

Alienation; feeling a sense of distance to others; distance to other people

17. Other

Violent media consumption; anomia; trauma; PTSD symptoms; Purpose of life; perceived level of effectiveness with regard to actions in society

Note. * = initial protective factor.

Figura 3

Dominios de factores de riesgo y ejemplos clasificados. Tomado de Risk factors for (violent) radicalization in juveniles: A multilevel meta-analysis (Appendix C), por J. Emmelkamp, J. J. Asscher, I. B. Wissink y G. J. J. M. Stams, 2020, Aggression and Violent Behavior, 55, 101489. Copyright 2020 por Elsevier.

Además, según Wolfowicz et al. (2021), nos encontramos con otros estudios diferentes que nos proporcionan diversos factores de riesgo. Los factores radicales se agrupan en 5 diversos grupos:

1. Factores sociodemográficos y antecedentes
2. Factores psicológicos y rasgos de personalidad
3. Factores relacionados con la actitud y creencias subjetivas
4. Factores experienciales

5. Factores criminógenos y criminotroficos

En primer lugar nos encontramos con los **factores sociodemográficos y antecedentes**. Según Wolfowicz et al. (2021) diversas teorías sobre la radicalización otorgan un gran peso a las características sociodemográficas en la explicación de este proceso. Es decir, consideran variables relacionadas con la estructura social y demográfica, como el sexo, el estado civil, el nivel socioeconómico, el nivel educativo y la situación laboral. Estas variables, al considerarse como factores de riesgo, pueden influir en la vulnerabilidad de ciertas personas frente a procesos de radicalización a los que se vean expuestos. El estudio mencionado señalan que los hombres jóvenes y solteros aparecen con mayor frecuencia implicados en procesos de radicalización violenta y en delitos relacionados con el terrorismo. Esta tendencia se ha explicado a partir de factores evolutivos y sociales propios de la juventud, como por ejemplo, una mayor asunción de riesgos, la búsqueda de identidad y un menor número de responsabilidades familiares.

Como señala Atwood (2003), la *pobreza* por sí sola no es considerada como suficiente para generar un conflicto; no obstante, contribuye al desarrollo de otros factores como sentimientos de alienación, explotación y dependencia. Estos favorecen la ruptura de la cohesión social y la aparición de conflictos violentos. Por otro lado tenemos el factor de la *educación*, podía asumirse desde el sentido común que bajo nivel en esta, pueda vincularse con la radicalización, sin embargo diversos estudios indican lo contrario. Investigaciones en este ámbito han encontrado que la mayoría de terroristas en contextos occidentales contaban con educación postsecundaria o incluso universitaria durante el momento de cometer los hechos delictivos (Sas et al., 2020). Por su parte, el *desempleo* considerado un factor de riesgo en los modelos de radicalización, se asocia con la pérdida de estatus social, la aparición de frustración y dificultades económicas, circunstancias que podrían llevar a algunas personas a buscar soluciones o salidas extremas (Wolfowicz et al., 2021). En segundo lugar, nos encontramos con los **factores psicológicos y de rasgos de personalidad**, que como su nombre indica este grupo abarca aquellas características psicológicas de carácter innato y los rasgos de personalidad. Entre ellos, pueden destacarse la búsqueda de importancia o identidad, la necesidad de emociones intensas o el bajo autocontrol. Wolfowicz et al. (2021) incluye dentro de estos factores los rasgos que forman la denominada “Triada oscura”, los cuales son, el narcisismo, maquiavelismo y psicopatía. En tercer lugar, se sitúan los **factores actitudinales y las creencias subjetivas**. El estudio los define como aquellos

elementos que implican percepciones subjetivas, tales como los valores y los sistemas de creencias del individuo en relación consigo mismo, con su grupo, la discriminación o injusticia percibida, así como las amenazadas tanto las realistas como las simbólicas. En cuarto lugar, se sitúan los **factores experienciales**, entendidos como aquellos eventos específicos, experiencias sociales o condiciones que el individuo vivencia durante sus años de desarrollo y que contribuyen a diferenciar su trayectoria de la de otros. Wolfowicz et al. (2021) señalan que este tipo de experiencias tienen la capacidad de desencadenar alteraciones psicológicas relevantes. Dentro de esta categoría se incluyen situaciones como el abuso parental, acoso escolar y la experimentación de violencia en el caso de ser víctima o perpetrador. Por último, se encuentran los **factores criminógenos y criminotróficos**, los cuales son aquellos que incrementan la probabilidad de resultados desviados y conductas criminales. El estudio destaca que estos factores, vinculados directamente con las conductas delictivas, son considerados especialmente relevantes en los procesos de radicalización. El estudio destaca que estos factores que están vinculados con las conductas delictivas directamente, son considerados especialmente relevantes en los procesos de radicalización. Este grupo es formado por las redes o la influencia de iguales desviados o ya previamente radicalizados, la existencia de antecedentes penales o ingresos en prisión y el contacto directo con fuerzas policiales frecuentemente (Wolfowicz et al., 2021).

LA NARRATIVA VIOLENTA EN PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS COMO FACTOR DE NORMALIZACIÓN DE LA VIOLENCIA Y POSIBLE FACILITADOR DE LA RADICALIZACIÓN.

ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS

En este apartado de la investigación se realizará un análisis de los videojuegos y de la forma en que estos pueden ser utilizados en los procesos de radicalización de sus usuarios. Asimismo, se abordará cómo determinados contenidos presentes en estos juegos pueden influir en la radicalización violenta, prestando especial atención a los mecanismos y dinámicas que facilitan dicho proceso en entornos digitales.

De acuerdo con el estudio realizado por Lamphere-Englund y White (2023), el punto de partida es la configuración de un sistema que se articula en torno al consumo de los videojuegos, denominado como “ecosistema de videojuegos”. Este no incluye únicamente el juego en sí, sino también las plataformas digitales asociadas. Ambos espacios son explotados por grupos extremistas violentos y también por organizaciones terroristas, que aprovechan el entorno social generado en ellos para llevar a cabo procesos de reclutamiento, difusión de propaganda y a su vez, la socialización de ideas radicales. Los autores mencionados señalan que los extremistas emplean chats de voz y texto para conseguir identificar a los individuos vulnerables que presentan los factores de riesgo previamente descritos en el apartado anterior, facilitando la denominada “apertura cognitiva”. Este concepto es explicado en el modelo de las 3Ns, donde se define como el estado psicológico de apertura al que llega una persona y que la hace más receptiva a ideas radicales y a visiones extremistas. En este sentido, los factores de riesgo que puede presentar cierto individuo, derivan en ese estado psicológico, perfecto para la adquisición de nuevos puntos de vista e ideologías que en el caso de que no se hubiesen dado los factores, no hubiese ocurrido.

Siguiendo el informe de la Red de investigación sobre Extremismo y Videojuegos (EGRN) realizado por Lamphere-Englund y White (2023), se realiza una tipología detallando así como los extremistas y terroristas explotan el ecosistema de los videojuegos mencionado para la radicalización y reclutamiento. Se clasifican en seis estrategias:

La primera estrategia por Lamphere-Englund y White (2023) consiste en la creación de nuevos videojuegos con diseños propios o la modificación de juegos ya existentes, práctica conocida como “mods”. Este fenómeno cobró especial relevancia en 1999, tras la Masacre de Columbine, tiroteo en un instituto de Colorado (EE.UU) en el que fueron asesinados más de una decena de estudiantes. La relación entre los videojuegos y este suceso se basa en que los actores de este crimen habían diseñado mapas de acción en el juego *DOOM* y contemplaban el uso de explosivos que finalmente no llegaron a emplear.

A partir de este suceso, la dinámica mencionada ha evolucionado hacia la creación de videojuegos específicamente con el objetivo de promover ideologías extremistas, como se presenta en el caso del juego de *Ethnic Cleansing* (2002). Asimismo, el grupo de Hezbolá impulsó títulos como *Special Force* y *Holy Defense*, con una clara carga ideológica. Según Barak (2021), otro ejemplo claro sería el videojuego divulgado por Hezbolá, titulado “*Defensa Sagrada: Protegiendo la Patria y los Lugares Sagrados*”, fue lanzado por esta organización y diseñado específicamente para niños y adolescentes interesados. La introducción original es la siguiente:



Tras la pantalla de inicio, aparece el siguiente mensaje: “El juego no es simplemente un juego, sino una historia que busca documentar una de las etapas sagradas de la defensa contra la expansión de los elementos takfiríes [en referencia al Estado Islámico, que etiqueta a los musulmanes como infieles] y contra el plan sionista-estadounidense. Su objetivo es documentar las numerosas víctimas que cayeron en combate de esta manera.” (Barak, 2021)

Defensa Sagrada: Protegiendo la Patria y los Lugares Sagrados: El juego se estructura en varias fases o niveles progresivos, los cuales tienen su propia misión que el jugador debe llevar a cabo y superar, el jugador tiene el papel de combatiente de Hezbollah enfrentado a grupos takfiríes, presentados como una amenaza directa tanto de carácter religioso como territorial. Los niveles tienen una narrativa que combina la defensa de lugares sagrados con operaciones militares en escenarios inspirados en acontecimientos reales del conflicto sirio-libanés. La primera etapa introduce al jugador en el santuario de Sayyida Zaynab (Siria), reforzando la sacralización del espacio y construyendo una base emocional y simbólica que legitima la violencia posterior, ya que habría un sentimiento en el jugador de estar protegiendo la religión. A partir de ahí, las misiones que se deben realizar, evolucionan desde la protección del santuario frente a ataques de los enemigos hasta la eliminación de amenazadas en Hajira (Siria) y la consolidación territorial en Al-Qusayr, incluyendo la liberación de civiles y la neutralización de los líderes enemigos. Es evidente una progresión en la violencia que se debe emplear según van aumentando los niveles, pero esta progresión se estructura el avance del juego, sino que articula un relato en el que la acción armada se presenta como un deber moral y la protección de la comunidad (Holy Defence, 2017).

Por otro lado, en cuanto al uso de “mods”, permite a los extremistas la inserción de narrativas, símbolos y escenarios de carácter radical en entornos digitales masivos y a la vez familiares, como lo serían Minecraft, Roblox o Arma 3, en las cuales se han documentado desde recreaciones del atentado de Christchurch hasta videos de propaganda del Estado Islámico. La modificación como ejemplo de radicalización se ha observado en casos recientes, como el de varios adolescentes en Singapur que consumían contenido extremista en línea mediante el uso del videojuego de Roblox. En dicho entorno recreaban ataques y promovían ideologías violentas (Dhar, 2023). Las autoridades encargadas de este caso detectaron que estos jóvenes pasaban varias horas al día interactuando en servidores donde se simulaban acciones propias de organizaciones terroristas, llegando a producir material propagandístico, tal y como se ilustran en las capturas del mismo videojuego.



En relación a la segunda estrategia propuesta por Lamphere-Englund y White (2023), se señala la gamificación aplicada a la radicalización. Este concepto hace referencia al uso de elementos propios de videojuegos, como la obtención de puntos y superar niveles en contextos que no son juegos, con el objetivo de incentivar y reforzar determinados comportamientos. Esto se realiza mediante dos técnicas conocidas como “*Top-down*” (estratégica) y “*Bottom-up*” (orgánica). La primera, empleada por organizaciones y reclutadores, se lleva a cabo mediante la utilización de tablas de clasificación, insignias y medallas en foros para sistematizar el adoctrinamiento, recompensar la lealtad y motivar a los usuarios a participar con el objetivo de subir de nivel y ganar estatus. Por el contrario, la segunda táctica surge directamente de los usuarios en la vida real, en vez del videojuego como el anterior, se trata de pequeños grupos y comunidades que están en línea, mediante las transmisiones y chats en directo donde se emplea la violencia real como si fuera un videojuego, conocido como la gamificación de la violencia. Entre muchos, los autores destacan las siguientes acciones; grabaciones de ataques violentos con una cámara en la parte superior del casco con el objetivo de que se vea igual que un juego de disparos, hacen referencias a la superación de puntuaciones de otros atacantes, cuando hacen referencia a las víctimas y también utilizan bromas para que el ataque parezca un evento interactivo donde los espectadores puedan mandar emoticonos en tiempo real. Es decir, la estrategia “*Top-bottom*”, se basa en un sistema de premios creado por grupos con el objetivo de controlar a la gente, mientras que la estrategia “*Bottom-up*” se centra en el uso de la violencia real y es vista como un videojuego, y se lleva a cabo por parte de personas individuales que tienen como objetivo la fama y reconocimiento en el internet (Lamphere-Englund y White, 2023).

Según Lamphere-Englund y White (2023) la tercera estrategia se centra en la explotación de los videojuegos como cultura pop. Los autores explican que esta táctica consiste en que los extremistas aprovechan el atractivo y popularidad de los videojuegos para captar a las generaciones más jóvenes que los utilizan. Esto se consigue mediante el uso de las estéticas de los juegos más populares en el momento en su propaganda con el objetivo de parecer más atractiva y moderna, como por ejemplo, *Halo*, *Fornite* o *Valorant*. Se trata de una lógica claramente estratégica, en la que los extremistas actúan como vendedores, utilizando referentes a la cultura más moderna del momento para identificar a los potenciales reclutas y difundir de manera efectiva ideologías radicales.

Además, Lamphere-Englund y White (2023) señalan como cuarta estrategia para la radicalización y reclutamiento el uso de juegos en línea como herramienta de comunicación. Esta estrategia se basa en la forma en la que los reclutadores utilizan chats de voz y de texto para captar individuos y facilitar el intercambio de información entre grupos radicales. Los autores destacan que estos espacios dentro de los videojuegos son significativamente menos moderados que las redes sociales convencionales o las aplicaciones de mensajes, lo cual hace que se conviertan en un canal especialmente eficaz para sus fines. Se recurre al denominado “humor hostil”, el cual es formado por bromas de carácter racistas o discriminatorias que permiten a los reclutadores identificar rápidamente aquellos individuos con afinidades ideológicas. En el estudio, se relacionan estas interacciones con el concepto ya mencionado de apertura cognitiva, y como esta funciona como un “embudo de conversión”, trasladando al usuario del entorno de juego público a otro de carácter más privado y menos monitorizado. De estos espacios, los más conocidos serían los servidores de Discord, los canales de Telegram o los sitios web de las propias organizaciones extremistas. Al tratarse de interacciones cotidianas, los extremistas logran acceder a un público mayoritariamente joven, difundiendo su propaganda y facilitando la socialización de ideas violentas bajo la apariencia de simples interacciones sociales (Lamphere-Englund y White, 2023).

Como quinta estrategia, los autores proponen la explotación del entorno de juego y de las plataformas adyacentes, señalando que el riesgo de radicalización y captación no se limita al propio videojuego o plataforma si no que se extiende a otros espacios como Discord, Twitch o Facebook. Un ejemplo ampliamente reconocido a nivel mundial que ilustra con claridad esta dinámica es la utilización de los servidores de Reddit y Twitter (“X”), como sucedió en el asalto al Capitolio de Estados Unidos el día 6 de enero de 2021. Investigaciones posteriores al suceso indican que, en ciertas comunidades digitales, seguidores de Donald Trump emplearon estas plataformas para difundir narrativas, coordinar movilizaciones y organizar el apoyo logístico previo al ataque. Como consecuencia, desde el Congreso estadounidense se emitieron citaciones formales a las compañías mencionadas anteriormente con el objetivo de analizar cómo estas plataformas fueron empleadas para la planificación y promoción del asalto (CNBC, 2022). Esta quinta estrategia evidencia cómo los extremistas aprovechan las plataformas de transmisión en directo, las cuales son difíciles de moderar o tienen insuficiente moderación, para difundir

ataques y manifiestos de carácter violento, que posteriormente son archivados y compartidos. (Lamphere-Englund y White, 2023).

En último lugar, los autores nos muestran la estrategia de financiación y blanqueo de dinero, estas acciones han dado lugar a una preocupación creciente acerca del uso del ecosistema de juegos para financiar actividades terroristas. Esta estrategia no está relacionada directamente con la captación de personas directamente sino con la financiación de actividades extremistas y blanqueamiento de dinero utilizando los videojuegos. De acuerdo con Lamphere-Englund y White (2023), los actores radicales aprovechan vacíos legales para vender juegos, artículos virtuales (skins, ítems, monedas digitales..) y otros productos a cambio de criptomonedas o divisas. Una de las principales vulnerabilidades es que gran cantidad de plataformas de intercambio de moneda virtual dentro de los videojuegos no están sujetas a normas estrictas contra el blanqueo de capitales. Sumando a lo mencionado, reguladores globales no aplican estas exigencias a los mundos virtuales, dando lugar a una zona gris legal, en la cual ocurren estas acciones delictivas. Esta estrategia no muestra que los videojuegos no solamente pueden ser empleados con el objetivo de reclutar, difundir propaganda y socializar ideologías, sino también para financiar el extremismo y blanqueamiento de dinero.

La relación entre el ecosistema de los videojuegos y la radicalización se fundamenta en la capacidad de los individuos extremistas para instrumentalizar los procesos de socialización y formación de identidad en estos espacios. Las seis estrategias analizadas demuestran que el riesgo no se debe al contenido lúdico como tal del videojuego, sino en cómo se aprovechan las dinámicas de los grupos para aumentar la fusión de identidad. Este fenómeno se trata del momento en el que la identidad individual de una persona se vincula profundamente y de manera indisoluble a un grupo, aumentando así la disposición a defender posturas externas. Como se ha mencionado en el modelo explicativo del proceso de radicalización conocido como *Actores Devotos*, la fusión de identidad tiene gran relevancia a la hora de explicar el proceso, ya que permite comprender cómo y por qué algunas personas llegan a experimentar un sentimiento profundo de unidad con el grupo al que pertenecen y la causa que defienden, hasta el punto de estar dispuestas a realizar determinados sacrificios en su defensa (Gómez y Vázquez, 2015).

PELICULAS:

REFERENCIAS

Atran, S. (2016). The devoted actor. *Current Anthropology*, 57(S13), S192-S203.

<https://doi.org/10.1086/685495>

Atwood, J. B. (n.d.). The link between poverty and violent conflict. ScholarWorks at UMass Boston. <https://scholarworks.umb.edu/nejpp/vol19/iss1/10>

Barak, M. (2021, 22 octubre). “Holy Defense” – Hezbollah’s new computer game - ICT. ICT. <https://ict.org.il/holy-defense-hezbollahs-new-computer-game/>

Barreto, J. N. V., Sancho, G., & Forte, N. (2016). On the Presence of Uncommon Stylar Glandular Trichomes in Asteraceae: A Study in Kaunia R.M. King and H. Rob. (Oxylobinae, Eupatorieae). *International Journal Of Plant Sciences*, 177(9), 760-770. <https://doi.org/10.1086/688709>

Bélanger, J. J., Moyano, M., Muhammad, H., Richardson, L., Lafrenière, M. K., McCaffery, P., Framand, K., & Nociti, N. (2019). Radicalization Leading to Violence: A Test of the 3N Model. *Frontiers In Psychiatry*, 10, 42. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00042>

Breuninger, K., & Feiner, L. (2022, 14 enero). January 6 committee subpoenas Google, Facebook, Twitter and Reddit in probe of Capitol attack. CNBC. <https://www.cnbc.com/2022/01/13/january-6-committee-subpoenas-google-facebook-twitter-and-reddit-in-probe-of-capitol-attack.html>

Emmelkamp, J., Asscher, J. J., Wissink, I. B., & Stams, G. J. J. (2020). Risk factors for (violent) radicalization in juveniles: A multilevel meta-analysis. *Aggression And Violent Behavior*, 55, 101489. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2020.101489>

Gómez, Á., & Vázquez, A. (2015). The power of ‘feeling one’ with a group: identity fusion and extreme pro-group behaviours / El poder de ‘sentirse uno’ con un grupo: fusión de la identidad y conductas progrupales extremas. *International Journal Of Social Psychology Revista de Psicología Social*, 30(3), 481-511.

<https://doi.org/10.1080/02134748.2015.1065089>

Kruglanski, A. W., Gelfand, M. J., Bélanger, J. J., Sheveland, A., Hetiarachchi, M., & Gunaratna, R. (2014). The Psychology of Radicalization and Deradicalization: How Significance Quest Impacts Violent Extremism. *Political Psychology*, 35(S1), 69-93.

<https://doi.org/10.1111/pops.12163>

Lamphere-Englund, G. y White, J. (2023). El ecosistema de juegos en línea: Evaluación de la socialización digital, los riesgos del extremismo y las medidas de mitigación de daños . Red Global sobre Extremismo y Tecnología (GNET). <https://doi.org/10.18742/pub01-133>

McCauley, C., & Moskalenko, S. (2017). Understanding political radicalization: The two-pyramids model. *American Psychologist*, 72(3), 205-216.

<https://doi.org/10.1037/amp0000062>

Muelas, R. (2019). En busca de los extremos: tres modelos para comprender la radicalización. *Revista de Estudios En Seguridad Internacional*, 5(2), 113-132.
<https://doi.org/10.18847/1.10.7>

Radicalización en la UE: ¿Qué es? ¿cómo se puede prevenir? | Temas | Parlamento Europeo. (s. f.). Temas | Parlamento Europeo.
<https://www.europarl.europa.eu/topics/es/article/20210121STO96105/radicalizacion-en-la-ue-que-es-como-se-puede-prevenir#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20radicalizaci%C3%B3n?,en%20las%20comunidades%20de%20inmigrantes.>

Sas, M., Ponnet, K., Reniers, G., & Hardyns, W. (2020). The role of education in the prevention of radicalization and violent extremism in developing countries. *Sustainability*, 12(6), 2320. <https://doi.org/10.3390/su12062320>

Swann, W. B., & Buhrmester, M. D. (2015). Identity Fusion. *Current Directions In Psychological Science*, 24(1), 52-57. <https://doi.org/10.1177/0963721414551363>

Tetlock, P. E. (2003). Thinking the unthinkable: sacred values and taboo cognitions. *Trends In Cognitive Sciences*, 7(7), 320-324. [https://doi.org/10.1016/s1364-6613\(03\)00135-9](https://doi.org/10.1016/s1364-6613(03)00135-9)

Wolfowicz, M., Litmanovitz, Y., Weisburd, D., & Hasisi, B. (2021). Cognitive and behavioral radicalization: A systematic review of the putative risk and protective factors. *Campbell Systematic Reviews*, 17(3), e1174. <https://doi.org/10.1002/cl2.1174>