



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

El papel del cine y los videojuegos en los procesos de radicalización.

Autor/a: Sara López Elorriaga

Director/a: Beatriz De Antón Lázaro

Madrid

2025/2026

1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	3
1.2 FINALIDAD Y OBJETIVOS.....	4
1.3 METODOLOGÍA.....	5
2. MARCO TEORICO.....	6
2.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA RADICALIZACIÓN.....	6
Definición de radicalización.....	6
Tipos de radicalización.....	6
2.2. MODELOS EXPLICATIVOS.....	8
➤ Modelo de las 3Ns.....	8
➤ Modelo lo de los actores devotos.....	10
➤ Enfoque de las pirámides.....	12
➤ El modelo de la escalera de la radicalización.....	14
2.3. PERSPECTIVA CRIMINOLÓGICA DE LA RADICALIZACIÓN.....	15
➤ Teoría del aprendizaje social.....	15
➤ Teoría de la cultivación.....	16
➤ Teoría de la identidad social.....	16
➤ Teoría del Guión cognitivo.....	17
3. FACTORES DE RIESGO EN LOS PROCESOS DE RADICALIZACIÓN.....	18
3.1. Determinantes individuales y sociales de la radicalización.....	18
3.2. La dimensión digital como catalizador de la radicalización.....	20
4. LA NARRATIVA VIOLENTA EN PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS.....	21
4.1. LAS PELÍCULAS COMO ESPACIOS DE RADICALIZACIÓN.....	21
4.1.1. El efecto de la imitación en los medios audiovisuales.....	21
4.1.2. Mecanismos psicológicos de influencia del cine violento.....	22
4.1.3. El cine como herramienta de propaganda y movilización ideológica.....	23
4.2. LOS VIDEOJUEGOS COMO ESPACIOS DE RADICALIZACIÓN.....	26
5. DISCUSIÓN.....	31
6. CONCLUSIONES.....	32
REFERENCIAS.....	34

RESUMEN:

Este trabajo analiza de manera integral el fenómeno de la radicalización, abordándolo desde una perspectiva psicológica, sociológica y criminológica. El estudio se fundamenta en marcos teóricos como el modelo de las 3Ns (Necesidad, Narrativa y Red), el de los actores devotos, enfoque de las dos pirámides y modelo de la escalera, que explican el paso de la vulnerabilidad a la conducta o pensamiento de carácter violento. Desde una perspectiva específicamente criminológica, el estudio profundiza en la Teoría del Aprendizaje social, la Teoría de la Cultivación, Teoría del Guión Cognitivo y la Teoría de la Identidad Social. Este análisis examina el papel crítico de la dimensión digital como catalizador, analizando cómo el consumo activo y pasivo de contenidos violentos acelera el proceso de radicalización, reclutamiento y el efecto imitación. El componente central del estudio es el análisis de la narrativa violenta en películas y videojuegos, a través de casos de estudio como *La Casa de Papel* o el uso de mods en videojuegos.

Palabras clave: Radicalización, medios audiovisuales, videojuegos, ecosistema digital, 3Ns, identidad social, aprendizaje social, teoría de la cultivación, priming, desensibilización, mods.

ABSTRACT:

This study provides a comprehensive analysis of the phenomenon of radicalisation, examining it from psychological, sociological and criminological perspectives. The study draws on theoretical frameworks such as the 3Ns model (Need, Narrative and Network), the devout actor model, the two-pyramid approach and the ladder model, which explain the transition from vulnerability to violent behaviour or thinking. From a specifically criminological perspective, the study delves into Social Learning Theory, The Cultivation Theory, The Cognitive Script and The Identity Theory. This analysis examines the critical role of the digital dimension as a catalyst, analysing how the active and passive consumption of violent content accelerates the process of radicalisation, recruitment and the copycat effect. The central component of the study is the analysis of violent narratives in films, series and videogames, through the case studies of *Money Heist* or the use of mods in video games.

Keywords: Radicalisation, audiovisual media, videogames, digital ecosystem, 3Ns, social identity, social learning, cultivation theory, priming, desensitisation, mods.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema se debe a la creciente relevancia del fenómeno de la radicalización, especialmente su relación con los medios y los entornos digitales, y sus efectos en la adopción de conductas extremas. Aunque este proceso es cada vez más visible, existe poca conciencia sobre su origen y naturaleza y sobre todo acerca de los efectos negativos que pueda generar. La radicalización tiene un impacto directo en la sociedad, ya que puede derivar en actos de violencia, intolerancia o apoyos de ideologías extremistas.

Vivimos en un mundo muy desensibilizado, donde nos encontramos con una exposición constante a contenidos violentos, tanto a través de las películas, series, videojuegos o noticias, sobre conflictos o situaciones de alta carga de violencia. Esto considero que puede afectar cómo percibimos la violencia, y por ello me resulta un tema de gran interés a la hora del estudio.

Además, la era digital en la que nos encontramos, potencia estos procesos ya que la tecnología facilita un acceso constante a información y contenidos audiovisuales reforzando así las narrativas violentas y sesgadas. Comprender cómo interactúan los medios, entorno social y predisposiciones individuales es esencial para identificar los riesgos y proponer intervenciones para prevenirlos. Además, a menudo estamos expuestos a elementos que pueden favorecer la radicalización, sin ser plenamente conscientes de ello y estos nos pueden alterar conductualmente.

Finalmente, me resulta fascinante observar que muchas personas no habrían llevado a cabo actos extremistas si los elementos del proceso de radicalización se hubiesen dado en otro espacio-tiempo.

1.2 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 explorará la era digital y cómo esta puede llegar a ser un factor de riesgo. Además, se realizará una comparación entre los formatos de media: películas, series y videojuegos.

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 y videojuegos de carácter violento, influyen en los procesos de radicalización de aquellos que consumen.

1.3 METODOLOGÍA

La metodología empleada en esta investigación se basa en una revisión teórica y narrativa del fenómeno que conocemos como radicalización y del papel desempeñan las películas y los videojuegos, en este proceso. Para la elaboración del trabajo se llevó a cabo una búsqueda bibliográfica en diferentes bases de datos académicas, entre ellas las siguientes; Google Scholar, Dialnet, APA PsycNet.

La selección de fuentes se realizó mediante la combinación de palabras clave relacionadas con el objeto de estudio, tales como radicalización, teorías del aprendizaje social, de la identidad social, entre otras.

Asimismo, la información obtenida a partir de estas bases de datos se ha complementado con estudios y análisis de productos audiovisuales, incluyendo largometrajes, cortometrajes y videojuegos como “La casa de papel” o “El triunfo de la voluntad” entre otras. Además de un análisis del video juego de “Defensa Sagrada: Protegiendo la Patria y los Lugares Sagrados”. Estos estudios han sido procedentes de diversos países, lo cual ha permitido poder contrastar los diferentes enfoques académicos y aportar una perspectiva comparativa al análisis.

Los criterios de selección de estas fuentes incluyen principalmente trabajos publicados en los últimos quince años, tanto en español como en inglés, que abordan la influencia de productos culturales en la radicalización. No obstante, también se han incorporado obras anteriores, especialmente aquellas relacionadas con el desarrollo original de las teorías y modelos explicativos utilizados en el marco teórico del estudio.

2. MARCO TEORICO

2.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA RADICALIZACIÓN

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 la s3Ns, segundo el modelo de los actores devotos y por último el enfoque de dos pirámides.

Tipos de radicalización

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: individual, grupal y en masas.

Primero los autores presentan 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*). Se muestra 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 ocasionarse conflicto 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 entre sí. Esto ocurre de tal manera que los mecanismos en el nivel de masas podría 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).

2.2. MODELOS EXPLICATIVOS

➤ 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. En la investigación realizada por Bélanger et al. (2019), se examinan los procesos tanto psicológicos como sociales implicados en la radicalización, identificando los tres elementos que se denominan clave en este modelo. Estos elementos serían las 3Ns, las necesidades psicológicas, las narrativas ideológicas y las redes sociales.

Need o quest for significance, 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 encontremos. Esta variable actúa como el motor motivacional que puede llevar a los individuos hacia la adhesión a ideologías extremas (Bélanger et al., 2019).

En la misma línea, Kruglanski et al, (2014) 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 en situaciones en la que el individuo se siente humillado, fracasado o excluido de la sociedad. Este espacio emocional y psicológico que dejan los sentimientos anteriores, impulsa al individuo a rellenarlo 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.

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.

La segunda “N” de este modelo es la *narrativa*, entendida como el conjunto de creencias o historias que otorgan el sentido a la búsqueda de significado mencionado previamente. Este componente cognitivo hace que el individuo consiga justificar la violencia como un medio para obtener ese significado. La mera obtención del objetivo no es suficiente por sí misma para desencadenar la conducta radical ya que es fundamental identificar un medio para alcanzarlo. Generalmente, este medio está sugerido por la ideología, que orienta a los individuos sobre las acciones que deben llevar a cabo para restaurar su sentido de pertenencia (Bélanger et al., 2019)

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, al grupo con el cual se comparte la ideología. Según Kruglanski et al. (2018) esta red social mencionada cumple un papel doble en la radicalización. Por un lado, hace que la narrativa que justifica la violencia, se vuelva cognitivamente accesible para los individuos. Es decir, que esta narrativa este 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. 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 lo de los actores devotos**

El *modelo de los actores devotos* postula 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).

El modelo combina dos teorías psicológicas fundamentales:

Teoría de la fusión de identidad: se basa en la fusión de la identidad personal y la del grupo. 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, sin embargo, la identidad del yo personal y social mantienen cierto grado de independencia (Gómez y Vázquez, 2015).

De acuerdo con Vázquez y Gómez (2015), la teoría de la fusión de la identidad se fundamenta en cuatro principios básicos. En primer lugar, el “yo personal-agente” que hace referencia a que las personas fusionadas con el grupo no pierden su identidad ni capacidad de decisión. Son capaces de actuar con intención de alcanzar sus objetivos, al igual que los objetivos del grupo. Y es por ello, por lo que perciben que tienen el mismo control sobre los resultados del grupo que sobre los suyos propios. El segundo principio se trata de la “sinergia de identidad”, se trata de cuando las identidades personal y grupal se combinan de manera complementaria y se refuerzan mutuamente. Los autores señalan que en el caso de que se active cualquiera de las dos identidades, la persona responde de manera similar a como si se activase la otra. En tercer lugar,

“los lazos relacionales” donde los miembros del grupo desarrollan vínculos muy fuertes con otros integrantes del grupo, valorando tanto su individualidad como la de los demás, fortaleciendo la cohesión grupal y generando así relaciones sólidas. Por último, está la “irrevocabilidad”, haciendo referencia a que una vez que la persona se fusiona con el grupo, se mantiene en el tiempo. Como consecuencia, el individuo obtiene significado tanto para su yo personal como para su yo social, reforzando el compromiso con el grupo (Swann et al., 2012).

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: 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.

Los autores 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 (Atran, 2016)

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 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 intergrupar. 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 la 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.

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.

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.

➤ **El modelo de la escalera de la radicalización**

Moghaddam (2005) propuso una metáfora psicológica que explica el proceso de radicalización como uno dinámico que asciende a través de niveles o “pisos” que, según ascienden se estrechan progresivamente. Es fundamental comprender que la premisa central se basa en el terrorismo, y cómo este se entiende mejor a través de la interpretación por parte del individuo de sus condiciones materiales y opciones que este tiene; a medida que se asciende, se van perdiendo para afrontar una injusticia. El autor procede a establecer los diferentes niveles que esta escalera tiene, formada por seis diferentes pisos que van en orden ascendente, consiguiendo explicar progresivamente el proceso de radicalización hasta llegar al último, el acto terrorista (Moghaddam, 2005).

La planta baja: en este piso se encuentra la gran mayoría de la población. El autor lo explica como la sensación de que el grupo es tratado injustamente respecto a los demás; lo denomina como la privación relativa, ya que no implica que no tengan nada si no que estos se comparan con la situación de los otros. **Primer piso:** búsqueda de soluciones. El individuo busca formas de mejorar su situación, y en el caso de que sienta que no puede, que no tiene voz alguna, sigue subiendo de nivel. **Segundo piso:** al no haber encontrado la solución en la etapa anterior, la frustración se convierte en ira hacia un “enemigo”. El autor destaca que los líderes o grupos radicales ofrecen culpables fáciles, cómo serían otros países o grupos. Por ello, es en este nivel en el que se comienza a culpar a otros en lugar de a la situación en la que se encuentran. **Tercer piso:** compromiso moral. En este nivel, el individuo se convence de que la causa de la organización terrorista es justa moralmente y comienza a verlo como una estrategia necesaria para conseguir el cambio, ya que no lo considera como algo malo (Moghaddam, 2005). **Cuarto piso:** reclutamiento y células. El nombre muestra cómo el individuo entra en una célula secreta

en la cual el pensamiento es rígido: “nosotros contra ellos”. En este nivel es casi imposible salir, el individuo se encuentra en un momento en el que no tiene opción al estar muy inmerso en la organización. **Quinto piso:** el acto delictivo y violento. Moghaddam (2005) afirma que es en este nivel donde tiene lugar un entrenamiento del individuo para llevar a cabo el acto, evitando sus instintos naturales de piedad mediante el distanciamiento psicológico de las víctimas.

2.3. PERSPECTIVA CRIMINOLÓGICA DE LA RADICALIZACIÓN

➤ Teoría del aprendizaje social

Inicialmente desarrollada por Albert Bandura en el ámbito de la psicología, en el presente estudio centrará la atención en Ronald L. Akers, quien adaptó esta teoría al campo de la criminología. Tanto Akers como Edwin Sutherland, sostienen que la conducta criminal y violenta no es de carácter innato, sino que se aprende al igual que otras conductas prosociales (Sahani, 2018). En este estudio, se señala que la teoría del aprendizaje social se sustenta en varios pilares. En primer lugar, la **asociación diferencial**, proceso mediante el cual el individuo se expone a ideas favorables al desarrollo de conductas delictivas, en lugar de aquellas consideradas desfavorables. La probabilidad de su aprendizaje depende de la frecuencia, duración, prioridad e intensidad de dicha exposición (Sahani, 2018).

El segundo pilar son las **definiciones**, entendidas como las actitudes, orientaciones o racionalizaciones que un individuo realiza respecto a una conducta específica. Este sistema de valores categoriza las acciones como correctas o incorrectas. No obstante, como señala Sahani (2018), estas definiciones no obligan al individuo a delinquir, sino que habilitan el comportamiento violento. Sahani (2018) explica que el tercer pilar es el refuerzo diferencial que explica por qué la conducta persiste en el tiempo. Se basa en el equilibrio percibido entre las recompensas y los castigos que el individuo puede anticipar o experimentar al realizar la acción. En entornos radicalizados, este refuerzo suele ser social, donde la violencia es “premiada”, con el reconocimiento dentro de la organización o grupo. Finalmente, la imitación, Sahani (2018) señala que la probabilidad de que una persona realice una acción aumenta tras observar a otros ejecutarla, sobre todo si estos son significativos para el observador. Dichos modelos a seguir

pueden venir de grupos primarios, como sería la familia, pero también secundarios como sería el caso de los medios de comunicación o el internet.

➤ **Teoría de la cultivación**

La teoría de la cultivación, desarrollada por Gerbner y Gross (1976) propone que la televisión no es simplemente un medio de comunicación, si no también un agente de socialización que contribuye a la distorsión de la percepción de la realidad. El término “cultivación” hace referencia al proceso mediante el cual la exposición continuada a determinados contenidos influye en la visión del mundo. Los autores declaran que este proceso no implica cambios inmediatos, sino la construcción de suposiciones básicas sobre hechos cotidianos.

Uno de los conceptos principales de esta teoría, se conoce como el “**diferencial de cultivación**”, la diferencia entre las percepciones de la realidad entre aquellos que ven poca televisión (espectadores ocasionales) y las percepciones de los que ven mucha (espectadores habituales). Estos últimos son los que dan la “respuesta televisiva”, sesgada hacia la percepción del mundo como se representa en la televisión, en lugar de reflejar la realidad observable (Gerbner y Gross, 1976). En la misma línea, los autores recalcan que vivir en un mundo lleno de la violencia, aunque esta sea simbólica, cultiva en los espectadores un sentido de miedo e inseguridad, denominado como “**Mean World Syndrome**” (Gerbner y Gross, 1976). Finalmente, los autores destacan que la televisión se diferencia de otros medios, ya que acompaña al individuo desde la “cuna hasta la tumba”, mostrando que forma parte de la vida cotidiana de la mayoría de las personas (Gerbner y Gross, 1976).

➤ **Teoría de la identidad social**

La teoría de identidad social (SIT), desarrollada por Henri Tajfel, resulta fundamental para comprender la radicalización, debido a que la identidad se sitúa en el centro del proceso de la radicalización ya que las **crisis de identidad** son uno de los principales catalizadores de estos procesos. Estas situaciones pueden ser aprovechadas por grupos extremistas, que ofrecen al individuo una pertenencia distintiva, y un sentido de superioridad frente al resto de la sociedad (Raffie, 2013).

La teoría postula una serie de principios fundamentales. En primer lugar, la **categorización social**, mediante la cual los individuos se clasifican a sí mismos y a los demás en categorías sociales (religión, etnia o género), estableciendo fronteras entre el endogrupo, al que pertenece el individuo, y el exogrupo (Raffie, 2013). En segundo lugar, la **búsqueda y la mejora de autoestima**, denominado “self-enhancement”, se trata del mantenimiento de una imagen positiva de uno mismo a través del grupo, lo que puede implicar el desarrollo de creencias de superioridad del propio grupo frente a los otros. Asimismo, la teoría describe el proceso de **despersonalización**, mediante el cual el individuo enfatiza las similitudes con los miembros de su grupo y las diferencias con aquellos que no pertenecen a él. Como consecuencia, el individuo puede llegar a percibirse como una extensión del colectivo, priorizando la identidad grupal sobre la personal. En último lugar, se destaca el concepto de **saliencia de identidad**, que hace referencia a que las personas poseen múltiples identidades sociales, las cuales no influyen de igual manera en la conducta su conducta. La importancia de cada identidad depende de la significación psicológica del grupo y la red social (Raffie, 2013).

➤ **Teoría del Guión cognitivo**

Huesmann (1986) presenta su teoría de los “scripts”, o guiones, como un modelo cognitivo para explicar cómo la exposición a la violencia en los medios durante las edades tempranas da lugar a un comportamiento agresivo que persiste hasta edades adultas.

Según Huesmann (1986), los guiones son “programas” para el comportamiento social, que quedan almacenados en la memoria y funcionan como guías para responder ante situaciones. Un script, en el estudio de Huesmann se define como formación de una representación de un estímulo externo en el sistema de memoria y una vez queda codificado, indica cómo se debe reaccionar ante la situación. Estos guiones de comportamiento son aprendidos mediante la observación de situaciones repetidas en los medios y en las interacciones con los demás.

El proceso de formación y ejecución de un guión comprende varios pasos. En primer lugar, la codificación, donde el individuo observa comportamientos ajenos, incluyendo la violencia en los medios, y forma la representación mental correspondiente en su memoria. En segundo lugar, ocurre el ensayo y fortalecimiento, para que el guión se mantenga, debe de ser practicado.

Huesmann (1986) destaca que fantasear, rumiar o reflexionar sobre escenas violentas funciona como un ensayo que aumenta la accesibilidad del guión. Después se produce la recuperación, cuando la persona se encuentra con un problema social, busca en su almacén de memoria el guión para responder a este. Esta recuperación suele ser activada por el concepto denominado como “pistas ambientales”. Y finalmente, el refuerzo del guión ocurre cuando su uso tiene éxito, si la conducta del individuo se ve reforzada positivamente, aumenta la probabilidad de uso en el futuro, consolidándose como un hábito (Huesmann, 1986).

3. FACTORES DE RIESGO EN LOS PROCESOS DE RADICALIZACIÓN

3.1. Determinantes individuales y sociales de la radicalización

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. El estudio realizado por Wolfowicz et al. (2021) proporciona diversos factores de riesgo, los cuales 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 criminotroficicos

En primer lugar, los **factores sociodemográficos y antecedentes** juegan un papel relevante en la radicalización. Según Wolfowicz et al. (2021) el sexo, el estado civil, el nivel socioeconómico, el nivel educativo y la situación laboral, 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.

Atwood (2003) señala que 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. En cuanto a la educación, se muestra que la mayoría de terroristas en contextos occidentales contaban con educación postsecundaria o universitaria (Sas et al., 2020). Por último, el desempleo, asociado con la pérdida de estatus, la frustración y dificultades económicas, 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 amenazas 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 criminotrofos**, 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).

3.2. La dimensión digital como catalizador de la radicalización

Según el trabajo realizado por Binder y Kenyon (2022), la era digital se considera un factor de riesgo fundamental de los procesos de radicalización, detallan que no se es una causa sino un facilitador o catalizador el cual potencia y acelera dichos procesos.

Binder y Kenyon (2022) analizan la clara diferencia entre **consumo pasivo y activo**. Por un lado, el consumo pasivo hace referencia a la mera exposición a contenido mediático, sin que el usuario expuesto tenga un interés inicial o busque activamente el material al que se expone. Los autores destacan que, aunque el usuario no esté inicialmente interesado, esta exposición aumenta su disposición o preparación para aceptar ideas extremas en el futuro.

Por otro lado, muestran el consumo activo, el cual es denominado como el motor de la radicalización cognitiva, ocurre cuando la persona busca deliberadamente el contenido, implicando un mayor compromiso con aquello que consume. En este proceso, los individuos no solamente se exponen a los materiales o ideas, sino que también comienzan a imitar e internalizar las creencias y actitudes extremistas (Binder y Kenyon, 2022).

El estudio sugiere que la relación entre estos tipos de consumo y el aumento de la radicalización es de carácter acumulativa y facilitadora. Los autores señalan que la radicalización suele desarrollarse con mayor facilidad cuando se combinan las dos formas de consumo: inicialmente con un consumo pasivo, que prepara al usuario, y posteriormente con un consumo activo que refuerza su compromiso. En cuanto a su función de aceleración, la accesibilidad de estos materiales en grandes cantidades en Internet permite que la radicalización ocurra en un plazo de tiempo más corto, en comparación con los procesos offline, fuera de la red. A pesar de que el consumo online aumente la radicalización, las persona que se radicalizan a través del Internet,

mediante el consumo pasivo, suelen mostrar niveles más bajos de capacidad operativa e intención violenta, en comparación con aquellos que colombiana el uso online con interacciones cara a cara.

El estudio confirma que la gestión de la información en el entorno digital representa un punto crítico de riesgo, debido a la normalización y aceptación de mensajes extremistas que genera. Los autores distinguen dos mecanismos principales: primero el concepto de las **cámaras de eco**, “eco chambers”, estructuras donde los sujetos se rodean de personas que comparten ideas afines, reforzando sus prejuicios, y amplificando creencias extremistas. Y segundo, las **burujas de filtro**, que exponen al usuario a contenido del mismo tipo repetidamente, eliminando la posibilidad de que este vea otra alternativa (Binder y Kenyon, 2022).

4. LA NARRATIVA VIOLENTA EN PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS

4.1. LAS PELÍCULAS COMO ESPACIOS DE RADICALIZACIÓN

4.1.1. El efecto de la imitación en los medios audiovisuales

El efecto de imitación hace referencia a los actos delictivos que están inspirados por otros que los preceden, a menudo representados en los medios. Este fenómeno se caracteriza por una recreación de aquello que se ha observado, es decir, que el perpetrador imita aspectos como el modus operandi del crimen o emplea elementos del delito original, ya sea esta real, ficticia o publicitaria (Shah y Kaushik, 2025). Los autores realizaron un estudio de varios actos delictivos y de carácter violento que se llevaron a cabo tras haber consumido cine; este muestra una relación entre los procesos de radicalización y el fenómeno copycat. La relación entre ambos se establece debido a que los medios y cultura digital como las películas y las series actúan como un “timón” o catalizador que moldea y dirige las tendencias agresivas de los individuos.

En este contexto, el cine se convierte en uno de los medios culturales más influyentes en la representación y difusión de narrativas violentas, por lo que resulta relevante analizar su posible papel en los procesos de imitación y radicalización.

4.1.2. Mecanismos psicológicos de influencia del cine violento

Aronson y Aronson (2008), en su libro llamado *The social animal*, establecen cómo actúan los procesos de radicalización en cuanto a las películas de carácter violento y la influencia de estas en los comportamientos del espectador. Estos procesos no operan de forma aislada, sino que configuran un ecosistema mental donde la violencia se normaliza, se justifica, y posteriormente, se imita.

Priming de pensamientos agresivos: Los autores describen que la visualización de imágenes violentas en el cine puede “primar” o provocar la activación de sentimientos agresivos en la mente del individuo. Esto se debe a que, como estos sentimientos están más disponibles en la memoria, el sujeto es más propenso a que en el momento que se le presente una situación ambigua, se interprete de manera hostil, dando lugar a que responda con un agresividad desproporcionada (Aronson y Aronson, 2008)

Efecto de desensibilización (Numbing effect): Otra de las contribuciones más relevantes por Aronson y Aronson (2008) es el análisis de cómo la exposición repetida a la violencia cinematográfica afecta a la sensibilidad del espectador. Conocido como el efecto de desensibilización o el “*numbing effect*” se basa en la idea de que la visualización de películas violentas de manera constante da lugar a un adormecimiento fisiológico y emocional, por lo que el espectador se vuelve menos sensible al sufrimiento cuando se le presenta en la realidad. Esta disminución de sensibilidad también reduce la capacidad que tiene el individuo para percibir la violencia como algo horroroso y desagradable, llegando al punto de su normalización y facilitando que los mensajes radicales sean aceptados, como cualquier otro tipo de mensaje (Aronson y Aronson, 2008).

El mito de la catarsis. Aronson y Aronson (2008) hacen hincapié en el concepto de la “catarsis”. Dollard et al. (1939) en su obra “*Frustration and Aggression*”, define la catarsis como el proceso mediante el cual la ocurrencia de un acto de agresión reduce la instigación a esta, es decir, este tipo de liberación se denomina catarsis. En su análisis Aronson y Aronson (2008) clarifican que la visualización de películas violentas con el objetivo de llegar a descargar agresividad no se fundamenta en algo verídico, por ello, señalan que la evidencia científica sugiere que el consumo de estas incrementa la probabilidad de conductas agresivas, en vez de

llegar a reducirlas. Además, la repetición de un modo de “liberación” agresiva puede producir el aprendizaje de esta conducta a largo plazo Dollard et al. (1939).

El modelado de la violencia: Este fenómeno, sigue la línea del cuarto pilar de la Teoría de Aprendizaje de Akers, basada en la teoría de Bandura. La obra deja claro que las películas actúan como potentes fuentes de modelado. Los individuos no solo aprenden nuevas técnicas de agresión al observarlas, sino que también obtienen información acerca de la aceptabilidad de la violencia que es representada. Si el modelo, en este caso el héroe de la película, es recompensado por sus actos violentos, el espectador recibe un refuerzo vicario, debilitando sus inhibiciones ante la agresión. Se demuestra así cómo las películas no son mero entretenimiento, sino una fuente de modelado conductual por aprendizaje vicario (Aronson y Aronson, 2008).

4.1.3. El cine como herramienta de propaganda y movilización ideológica

➤ El triunfo de la voluntad

El análisis realizado por Tomasulo (1998) sobre la película *El triunfo de la voluntad* proporciona claves fundamentales a tener en cuenta sobre cómo la narrativa cinematográfica puede ser utilizada como herramienta a nivel mundial, facilitando la normalización de ideologías radicales y la sumisión de los individuos. Se destaca la importancia de Joseph Goebbels, ministro de Propaganda nazi, quien coordinó la campaña electoral que llevó a Hitler al poder (Zadoff, 2004). Goebbels consideró que el cine se trataba de uno de los medios “más modernos y científicos para influir a las masas”. Según el estudio, el cine fascista no busca convencer mediante argumentos lógicos, sino que apela directamente a los sentimientos y creencias de la población. Es decir, hay una primacía de lo emocional sobre lo racional, lo cual se considera un factor crítico en la radicalización, sustituyendo el pensamiento crítico por una experiencia basada en la fe, sentimiento y sumisión emocional (Tomasulo, 1998).

El autor destaca que la película no debe entenderse meramente como un documental, sino como una disposición psicológica que busca alcanzar capas de mentalidad colectiva, llegando debajo de la dimensión de la consciencia con el objetivo de integrar la ideología nazi en la estructura psíquica de la población. Para lograr este efecto, la directora Leni Riefenstahl emplea una serie de recursos narrativos y visuales que configuran su arquitectura propagandística.

La película emplea lo denominado como **iconografía mesiánica** para posicionar a Adolf Hitler como salvador religioso, usando escenas de sus aviones que descienden entre las nubes y reforzando la noción de “mesías germánico” como redentor (Tomasulo, 1998). Además, en la *Serenata a Hitler*, se emplea la luz de antorchas que iluminan el hotel del líder a contraluz, creando un aura de religiosidad, resaltando también el cabello de los participantes haciendo referencia al estereotipo ario. Tomasulo (1989), recalca que, en el *Desfile del pueblo*, el uso de música folclórica que posteriormente transiciona a los himnos nazis sugiere que el nacionalsocialismo surgió de forma natural del alma del pueblo. El uso reiterado de tomas de reacción de los ciudadanos, quienes sonrían o ríen, induce al espectador un sentimiento de euforia, relacionando esta respuesta con el régimen. El *Mitin de la tarde* y la sección *Hitler* y el segmento de la S.A (*Sturm-Angriff*), contienen imágenes emblemáticas de la propaganda nazi, usando planos en picado y contrapicado con la función de enfatizar la superioridad del Führer. Toda esta estructura visual de la película según Tomasulo (1989), busca insertar la ideología nacionalsocialista en las capas más profundas de la mente colectiva.

Gardner (2019) manifiesta que gran cantidad de asesinos han confesado haber realizado sus crímenes tras haberlos visualizado en series o películas. El autor menciona a Thierry Jardin, quien basó el asesinato de una joven de 15 años en la escena inicial de *Scream* (1996). En 2004, Michael Hernandez, siguiendo el asesinato que había visualizado en *American Psycho*, apuñaló a una menor. Andrew Conly estranguló a su hermano menor y posteriormente confesó que tras ver *Dexter*, quiso ser asesino en serie.

➤ La casa de papel

El estudio de Shah y Kaushik (2025) nombra la serie de televisión española como uno de los ejemplos más ilustrativos de cómo la ficción puede actuar como el timón criminal, catalizando la conducta delictiva en la vida real. Según los autores, la narrativa de la serie proporciona a los espectadores un guión ya preparado, que lo denominan como “ready-made script”, que incluye no solo la estética distintiva de los delitos, sino también las tácticas operativas. Se han documentado casos donde esta influencia se reflejó en acciones criminales concretas; en diciembre de 2018, un grupo de cinco personas en Turquía, robó miles de liras turcas en equipos

informáticos y dispositivos electrónicos en Estambul. Lo relevante de este caso fue que, tras su captura admitieron explícitamente que la serie les había inspirado a cometer este delito. Como consecuencia de estos delitos que se originaron posteriormente al estreno de la serie, el gobierno turco solicitó su retirada de la plataforma de Netflix y también la intervención ya que incluían mensajes subliminales que animaban a los espectadores a revelarse (Larrechi, 2018).

➤ Asesinos natos

En el estudio realizado por Boyle (2001), la autora analiza la película *Natural Born Killers*, describiéndola como una de las obras más controvertidas de la década de los noventa debido a sus vínculos con los actos violentos en el mundo real. La película dirigida por Oliver Stone, narra la historia de una pareja de asesinos en serie que se convierten en celebridades por sus crímenes, lo que fue interpretado por algunos como una crítica satírica a la forma en la que los medios de comunicación romantizan la violencia, convirtiéndola en un espectáculo. Sin embargo, a pesar de tratarse de una crítica, fue acusada de inspirar numerosos crímenes. Stone defendió la obra, argumentando que el propósito de la película era denunciar la fascinación por la violencia, y cómo los medios de comunicación glorifican los asesinatos en masa (Ramos et al., 2012).

El estudio procede a analizar varios casos donde los actores se vieron radicalizados e inspirados a cometer actos violentos. En primer lugar, en 1995, una pareja de adolescentes de Oklahoma asesinó a una persona e hirió gravemente a otra que les eran completamente desconocidas. Tras su arresto, confesaron que ambos habían visto la película repetidamente en los días previos a los ataques, bajo la influencia de grandes cantidades de alucinógenos. Los autores del crimen, Edmonton y Darras comentaron que cuando empezaron a hablar de asesinar, “era como si estuviera fantaseando con la película”. Este caso atrajo una gran atención mediática debido a la posibilidad de que una obra cinematográfica hubiese influido directamente en la conducta de los agresores. Además, fue notorio debido a que la Corte Suprema de EEUU permitió que la familia de la víctima herida demandará a los creadores de la película, argumentando que esta pudo haber “incitado a una actividad ilegal inminente” (Boyle, 2001).

Por otro lado, una pareja, Maupin y Rey, protagonizó una persecución automovilística con la policía parisina, resultando en la muerte de cinco personas, incluido Maupin. Los medios

internacionales les dieron el nombre de “Asesinos Natos de Francia”, debido a la gran cantidad de material publicitario de la película en su apartamento. Además, Rey describió los tiroteos como el “destino”, lo cual se interpretó como una cita directa del filme (Boyle, 2001). La autora analiza el caso de Veronique y Sébastien, culpables del asesinato de un adolescente en Francia, tan solo una semana después del caso anterior. Se declaró públicamente que Veronique estaba obsesionada con Natural Born Killers, y que el delito fue inspirado directamente en una escena de la película, donde utilizó su sexualidad para atraer a la víctima, al igual que la escena inicial en el restaurante de la película (Boyle, 2001).

En conclusión, Boyle (2001), sugiere que escenas de Natural Born Killers pueden servir como una catálogo de inspiración o fantasía para aquellas personas que están predispuestas a la agresión. En el título, al presentar el asesinato como algo “natural” puede llegar a desensibilizar a los espectadores, borrando límites entre aquello que es ficción y la realidad. Sin embargo, la relación entre la violencia mediática y comportamiento criminal continúa siendo objeto de debate dentro de su literatura académica, más que provocar directamente la violencia, las representaciones pueden funcionar como marcos simbólicos que algunos individuos reinterpretan dentro de su propia realidad, especialmente cuando ya existen factores de riesgo previos (Ramos et al., 2012).

4.2. LOS VIDEOJUEGOS COMO ESPACIOS DE RADICALIZACIÓN

4.2.1. Análisis del ecosistema de los videojuegos

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 (Lamphere-Englund y White, 2023)

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. 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 Hezbolá 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 amenazas 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).

El 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).

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).

Top-down: empleada por organizaciones y reclutadores, se lleva a cabo mediante la utilización de 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. Bottom-up: surge directamente de los usuarios en la vida real, 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 (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, 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 (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 (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. 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 (Lamphere-Englund y White, 2023).

5. DISCUSIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar el papel que desempeñan los videojuegos y la cultura audiovisual en los procesos de radicalización, explorando cómo estos contenidos violentos pueden influir en la construcción de narrativas y en la normalización de discursos extremos. Estos medios no generan la radicalización de manera directa, ya que si fuera así todos aquellos que visualizarán los contenidos se volverían violentos, por ello, es fundamental mencionar que pueden contribuir a ella, al crear marcos narrativos o simbólicos que actúan como catalizador.

En el análisis realizado se identificaron diversos elementos presentes en los medios que pueden favorecer a la radicalización tanto en espectadores como en jugadores. Las investigaciones revisadas sugieren que este fenómeno no se debe a una relación causal directa, sino más bien a una unión de factores psicológicos individuales y socioculturales. Se destaca la exposición reiterada a representaciones violentas, que pueden activar pensamientos agresivos y provocar desensibilización ante el sufrimiento ajeno. Esto se respalda con la teoría de la cultivación, que se basa en la idea de que la exposición prolongada a esta clase de contenidos violentos moldea las percepciones que los individuos tienen en cuanto a la realidad.

Se le da especial importancia a los mecanismos de aprendizaje social y modelado, sobre todo si el personaje o “avatar” (en el caso de videojuegos) con actitudes violentas son admirados o recompensados, legitimando sus acciones y por ende la imitación de estas. Los hallazgos se pueden explicar con la teoría del aprendizaje social, que muestra cómo la imitación de conductas violentas reforzadas por los medios puede legitimar la agresión. Y también la teoría de la identidad social que ayuda a entender cómo las pertenencias a grupos representados en los medios facilita la interiorización de ideologías extremas. El cine y otros productos audiovisuales

poseen una gran capacidad para apelar a las emociones y reforzar sentimientos de pertenencia al grupo, lo cual reduce el pensamiento crítico individual, facilitando la interiorización de discursos e ideologías radicales. Y es por lo que explica la teoría del script cognitivo, que se entiende como los individuos aprenden los patrones de acción y justificación de la violencia.

Los contenidos actúan como catalizadores especialmente en aquellos individuos en situación de vulnerabilidad, se vincula esta idea con el modelo de la escalera, que explica la radicalización como un proceso gradual y con el modelo de las pirámides, que muestra como solo un pequeño grupo alcanza niveles de compromiso extremos. A su vez, los modelos de las 3Ns y Actores devotos ayudan a entender por qué ciertos individuos se vuelven más receptivos a narrativas radicales. A esto se le suma el hecho de que determinados acontecimientos vitales, provocan lo denominado “apertura cognitiva”, momento en el que el individuo cuestiona sus creencias e identidad, las cuales se refuerzan con nuevos marcos ideológicos.

6. CONCLUSIONES

Tras haber realizado el estudio, se han llegado a varias conclusiones respecto al tema de estudio. Se debe concluir que los videojuegos, películas y series no radicalizan a la población por sí solos, pero estas pueden actuar como catalizadores en personas que son vulnerables. La exposición repetida a contenido violento puede reforzar creencias y emociones que reducen el pensamiento crítico e incrementan la interiorización de ideologías radicales.

Considero que este es un tema de gran importancia, que debemos de tener en cuenta en nuestro día a día, ya que, inevitablemente al ver una película o una serie, consumimos contenidos violentos. En muchos casos, estos se han normalizado tanto que ni siquiera nos damos cuenta, por ejemplo, en los últimos años, las escenas de homicidios, violaciones y violencia extrema se han presentado en gran cantidad en la pantalla, cuando realmente no son necesarias para la narrativa.

Además, en la sociedad actual, los comportamientos violentos y radicales en la vida real han sido muy normalizados, es decir, las respuestas agresivas ante momentos de incertidumbre son

habituales. La era digital hace que nuestro cerebro procese hechos atroces que suceden alrededor del mundo de forma similar a cómo procesaría escenas de una película, sin generar una respuesta emocional significativa, reflejando que hemos desarrollado una menor empatía y sensibilidad hacia la violencia.

Considero que al tratarse de un fenómeno que se suscita mayoritariamente en personas vulnerables, sería necesario realizar un estudio más detallado de estas variables y de cómo mejorar la situación a través de estrategias de prevención. Creo que resulta especialmente importante intervenir en los factores sociodemográficos y contextuales, como el desempleo, exclusión social o falta de oportunidades educativas, mediante el desarrollo de programas que fomenten la inclusión social, el acceso a la educación y oportunidades laborales.

Del mismo modo, es necesario prestar atención a los factores psicológicos y experienciales, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales, autocontrol y el pensamiento crítico desde edades tempranas. A su vez, considero que un mayor control parental sobre los contenidos que consumen los menores podría ser adecuado para poder disminuir el acceso a contenido violento. En cuanto a los factores criminógenos, el desarrollo de programas de intervención comunitaria podría ser una solución para la disminución de la influencia de iguales radicalizados o el contacto con entornos delictivos.

Por ello, considero que la importancia de la investigación no radica en examinar o alterar contenidos audiovisuales que puedan incitar a la violencia, sino también en entender cómo percibimos el mundo hoy en día, cómo interpretamos lo que vemos y cómo esto influye en nuestra forma de pensar, sentir y actuar. Es fundamental estudiar tanto el contenido mediático como al individuo receptor, para comprender mejor los procesos que llevan a la interiorización de ideas extremas y la normalización de la violencia. A partir de este trabajo, se abren nuevas líneas de investigación, como analizar cómo los jóvenes interpretan estos contenidos y el papel de las redes sociales en su difusión, debido a su creciente consumo.

REFERENCIAS

Aronson, E. y Aronson, J. (2008). *El animal social* (10.^a ed.). Worth Publishers.

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

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

Atwood, J. B. (s.f.). *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.

<https://ict.org.il/holy-defense-hezbollahs-new-computer-game/>

Barreto, J. N. V., Sancho, G., & Forte, N. (2016). On the Presence of Uncommon Styolar 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., y Nociti, N. (2019). Radicalization Leading to Violence: A Test of the 3N

Model. *Frontiers In Psychiatry*, 10, 42. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00042>

Binder, J. F., & Kenyon, J. (2022). Terrorism and the internet: How dangerous is online radicalization? *Frontiers in Psychology, 13*, 997390.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.997390>

Boyle, K. (2001). What's Natural About Killing? Gender, copycat violence and Natural Born Killers. *Journal of Gender Studies, 10*(3), 311–321.

<https://doi.org/10.1080/09589230120086511>

Breuninger, K., y 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>

Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., y Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. In Yale University Press eBooks. <https://doi.org/10.1037/10022-000>

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>

Freilich, J. D., y LaFree, G. (2014). Criminology Theory and Terrorism: Introduction to the special issue. *Terrorism and Political Violence, 27*(1), 1–8.

<https://doi.org/10.1080/09546553.2014.959405>

Gardner, F. J. M. (2019, March 18). *Violence in film causes imitation acts in real life.*

Epigram.

[https://epigram.org.uk/violence-in-film-2/#:~:text=Many%20murderers%20have%20confessed%20to,Dexter%20\(2006%2D2013\).](https://epigram.org.uk/violence-in-film-2/#:~:text=Many%20murderers%20have%20confessed%20to,Dexter%20(2006%2D2013).)

Gerbner, G., y Gross, L. (1976). Living with Television: The Violence Profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172–199. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1976.tb01397.x>

Gómez, Á., y 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>

Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125–139. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1986.tb00246.x>

Kruglanski, A. W., Gelfand, M. J., Bélanger, J. J., Sheveland, A., Hetiarachchi, M., y 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). *The Online Gaming Ecosystem: Assessing Socialisation, Digital Harms, and Extremism Mitigation Efforts*. King's College London.
<https://doi.org/10.18742/pub01-133>
- Larrechi, A. F. (2018, April 23). 'La casa de papel': Locura mundial por la serie española que Turquía quiere prohibir. *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/television/series/2018-04-21/casa-de-papel-exito-internacional-censura_1552797/
- McCauley, C., & Moskaleiko, S. (2017). Understanding political radicalization: The two-pyramids model. *American Psychologist*, 72(3), 205-216.
<https://doi.org/10.1037/amp0000062>
- Moghaddam, F. M. (2005). The Staircase to Terrorism: a psychological exploration. *American Psychologist*, 60(2), 161–169. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.60.2.161>
- 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>
- Mujika-Alberdi, A., García-Arrizabalaga, I., & Gibaja-Martins, J. J. (2020). Un estudio sobre hábitos de consumo de información en la era digital. *Anàlisi*, 31–46.
<https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3227>

Parlamento Europeo. (s. f.). *Radicalización en la UE: ¿Qué es y cómo se puede prevenir?*

<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>.

Raffie, D. A. (2013). Social Identity Theory for investigating Islamic Extremism in the Diaspora.

Journal of Strategic Security, 6(4), 67–91. <https://doi.org/10.5038/1944-0472.6.4.4>

Ramos, R. A., Ferguson, C. J., Frailing, K., & Romero-Ramirez, M. (2012). Comfortably numb or just yet another movie? Media violence exposure does not reduce viewer empathy for victims of real violence among primarily Hispanic viewers. *Psychology of Popular Media Culture*, 2(1), 2–10.

<https://doi.org/10.1037/a0030119>

Sahani, S. (2018). Examining the association between social media and violent Extremism: A

Social Learning approach. <https://doi.org/10.13016/s7ne-wj10>

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>

Shah, B., & Kaushik, P. (2025). Copycat crimes: exploring the intersection of violent media, technology, and digital culture on criminal behavior. *Discover Global Society*, 3(1).

<https://doi.org/10.1007/s44282-025-00226-0>

- 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)
- Tomasulo, F. P. (1998). *The mass psychology of fascist cinema: Leni Riefenstahl's Triumph of the Will*.
- 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>