Por un niño sano en un mundo mejor

SAP
SOCIEDAD ARGENTINA DE PEDIATRÍA

La muerte es segura, el momento no.

Pasando revista: Investigación

Presentador: Dr. Mariano Ibarra

Discutidor: Dr. Santiago Vidaurreta

Lystad and Brown *Injury Epidemiology* (2018) 5:44
https://doi.org/10.1186/s40621-018-0174-7

Injury Epidemiology

ORIGINAL CONTRIBUTION **Open Access**

"Death is certain, the time is not": mortality and survival in *Game of Thrones*

Reidar P. Lystad[1*] and Benjamin T. Brown[2]

[1]Australian Institute of Health Innovation, Faculty of Medicine and Health Sciences, Macquarie University, 75 Talavera Rd, Sydney, NSW 2109, Australia.
[2]Faculty of Science and Engineering, Macquarie University, Sydney, Australia.

Conflictos de interés: Ninguno que declarar

Financiación: Ninguna. Los autores ya eran dueños de los DVD originales antes del estudio

Introducción

- Game of Thrones es una serie de televisión basada en la serie de libros “A Song of Ice and Fire” de George R.R. Martin[1]

- La serie retrata una sociedad ficticia caracterizada por agitación política, guerras civiles y violencia generalizada

- La tasa anual de muertes violentas de todo tipo ha disminuido de alrededor de 500 por cada 100.000 habitantes en sociedades preestatales a 40 durante la Edad Media, y a menos de 10 en las sociedades modernas[2,3]

---

1. Martin GRRA. Song of ice and fire series. New York: Bantam Books; 2012.
2. Pinker S. The better angels of our nature: why violence has declined. New York: Viking Books; 2011.
3. WHO. Global status report on violence prevention. Geneva: WHO; 2014.

Objetivos

General: Evaluar la mortalidad y supervivencia de los personajes en Game of Thrones.

Específicos:

- Describir las causas y circunstancias de las muertes
- Estimar la probabilidad y el tiempo de supervivencia
- Identificar factores predictivos de muerte

Materiales y Método

- Población de estudio: todos los personajes importantes, temporadas 1 a 7.
- Criterios de selección para personaje importante:
  - Ser humano
  - Estar vivo al momento de aparecer en pantalla por primera vez
  - Participar de la trama
  - Aparecer en los créditos
- Fuente de datos: Colección de DVD, Game of Thrones Wiki (internet)
- Los autores observaron toda la serie y extrajeron la información por separado
- Las diferencias fueron resueltas por consenso mutuo.

Variables de estudio

- De predicción:
  - **Sexo** (masculino y femenino)
  - **Alcurnia** (Alta/Baja). Nobles o hijos legítimos de nobles.
  - **Cambio de lealtad** (Si/No)
  - **Importancia relativa del personaje** (Alta/Media/Baja). Cociente entre el número de episodios en que el personaje apareció en pantalla y el número de episodios en que podría haber aparecido. Este cociente se multiplicó por el número de temporadas en que el personaje apareció. Se categorizó por terciles.

- De resultado: **Tiempo hasta la muerte** (horas)
- Además para cada muerte se describió la causa según CIE-10

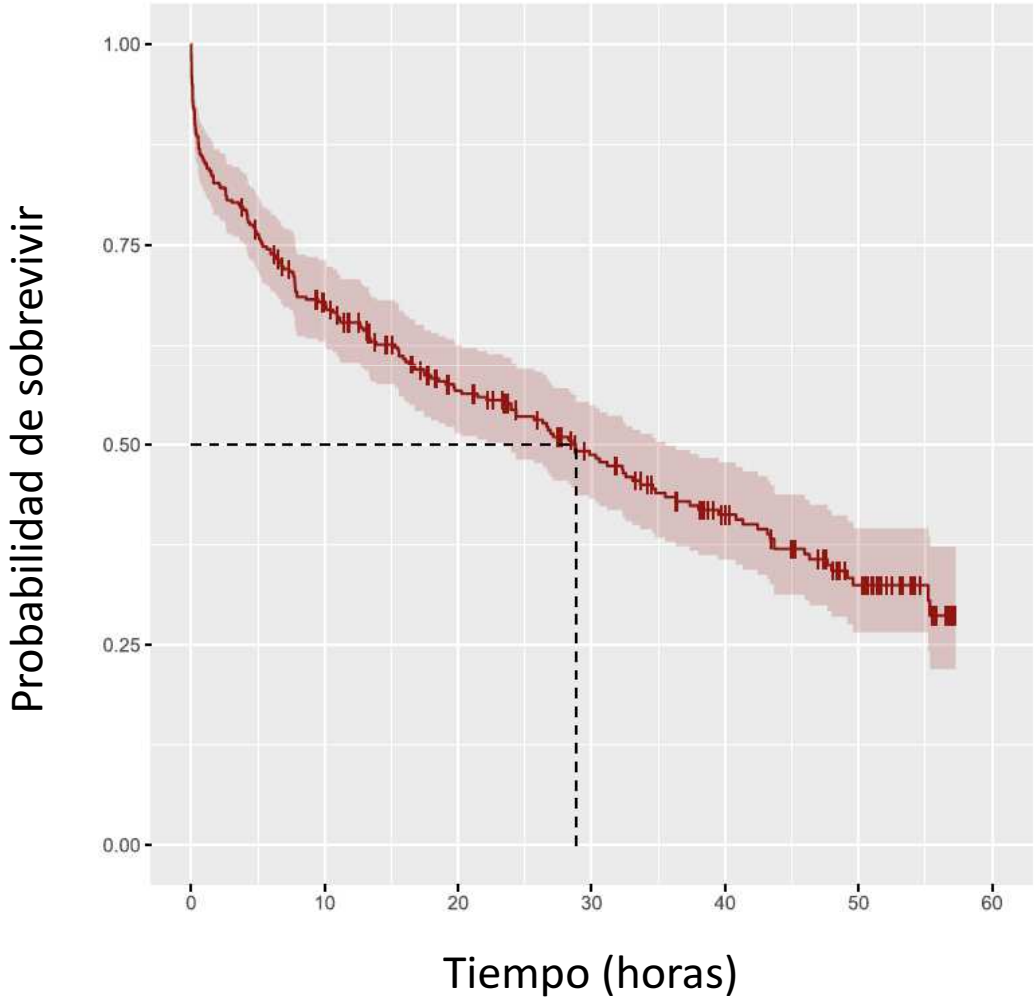
RESULTADOS. Características de personajes importantes (n=330)

Característica	n (%)
Sexo	
Masculino	237 (71,8)
Femenino	93 (28,2)
Alcurnia	
Alta	104 (31,5)
Baja	226 (68,5)
Cambio de lealtad	
Si	45 (13,6)
No	285 (86,4)
Importancia relativa del personaje	
Baja	111 (33,6)
Media	128 (38,8)
Alta	91 (27,6)

RESULTADOS. Características seleccionadas de los personajes que murieron (n=186). Clasificación CIE-10

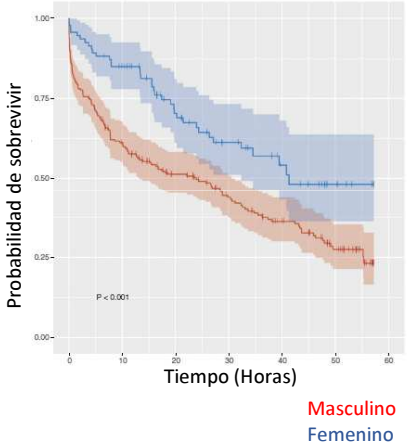
Característica	n (%)
Causa de la muerte	
Herida abierta del cuello (S11)	26 (14,0)
Amputación traumática a nivel del cuello (S18)	13 (7,0)
Herida abierta del tórax (S21)	21 (11,3)
Heridas que afectan múltiples regiones del cuerpo (T01)	25 (13,4)
Quemaduras y corrosiones de múltiples regiones del cuerpo (T29)	22 (11,8)
Otras	79 (42,5)
Muertes de causa externa	
Agresión con humo, fuego y llamas (X97)	18 (9,8)
Agresión con objeto cortante (X99)	54 (29,3)
Ejecución legal (Y35,5)	10 (5,4)
Operaciones de guerra con fuego y sustancias incendiarias y calientes (Y36,3)	3 (1,6)
Operaciones de guerra con disparo de arma de fuego y otras formas de guerra convencional (Y36.4)	42 (22,8)
Otras	59 (31,3)

Curva de supervivencia

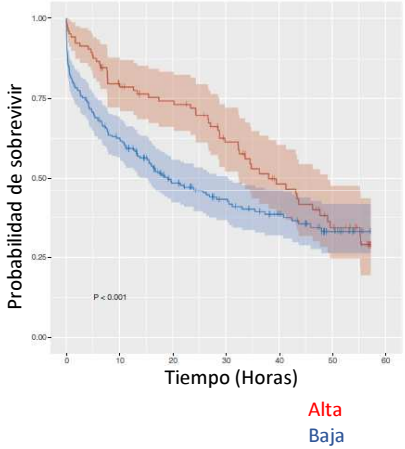


Curvas de supervivencia estratificadas por sexo (A), alcurnia (B), según si el personaje cambió de bando durante la serie (C) y Importancia relativa del personaje (D)

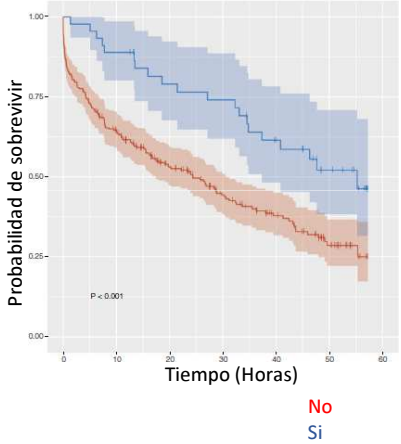
A. Sexo



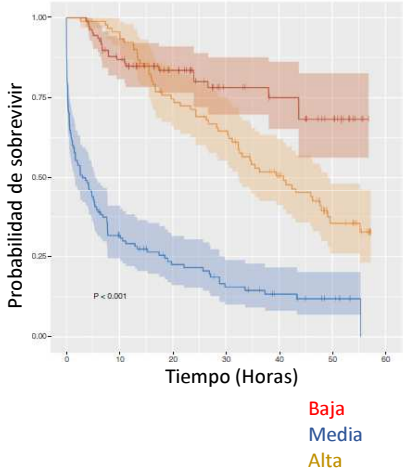
B. Alcurnia



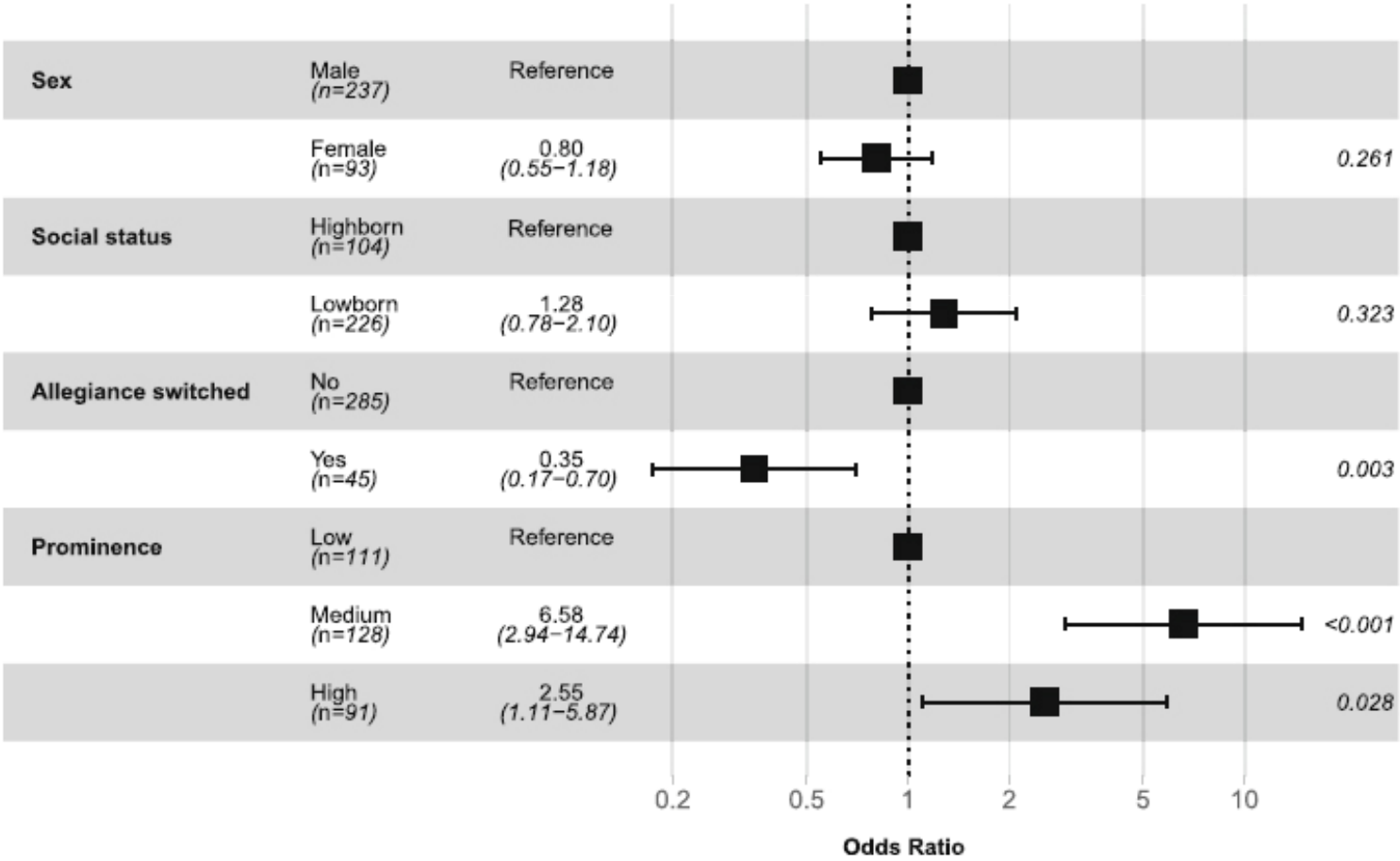
C. Cambio de Lealtad



D. Importancia relativa



Forest Plot. Regresión de Cox, modelo de riesgos proporcionales



Discusión

- Este es el **primer trabajo científico** sobre mortalidad en Game of Thrones.
- La **probabilidad de morir** en la primer hora de pantalla fue del 14%. Para el final de la Temporada 7 esta probabilidad superó el 50%. Las **muertes violentas** fueron las más frecuentes por lejos
- Alta tasa muertes violentas en **otras sociedades**: La evidencia indica que la proporción de muertes violentas por las personas que vivían en sociedades preestatales eran aproximadamente el 25%[1]
- El riesgo de muerte violenta fue mayor para **hombres de baja alcurnia**. Esto es consistente con datos del mundo real donde la tasa de homicidios es más alta entre hombres de países de bajos ingresos[2]
- Gobiernos democráticos estables, instituciones que aseguren la implementación políticas de prevención de la violencia basadas en la evidencia podrían disminuir considerablemente el riesgo de muertes violentas.

1. Roser M. Ethnographic and archaeological evidence on violent deaths [internet]. Oxford: Out World in Data; 2013a.
2. World Health Organization. Violence info [Internet]. Geneva: World Health Organization; 2018. Available from: http://apps.who.int/violence-info/

Limitaciones

- Sólo fueron incluidos los personajes importantes. Los resultados no son generalizables a todos los personajes

- La calidad de la extracción de datos pudo haber tenido sesgos potenciales. La recolección independiente de datos por parte de los autores permitió disminuir este riesgo

- La fuente de datos "Game of Thrones Wiki", generada por la colaboración de fanáticos de la serie, pudo estar sesgada por la fuertes relaciones *parasociales* que los fanáticos desarrollaron con algunos personajes[1]

- La falta de disponibilidad de certificados de defunción puede haber disminuido la precisión de la información con respecto a algunas muertes

---

1. Daniel ES, Westerman DK. **Valar Morghulis (all parasocial men must die): having nonfictional responses to a fictional character.** Commun Res Rep. 2017;34(2):143–52.

Conclusiones

- La probabilidad de morir en la primer hora de pantalla fue del 14%
- Para el final de la Temporada 7 esta probabilidad superó el 50%
- Las muertes violentas fueron las más frecuentes por lejos
- La probabilidad de supervivencia fue menor para los personajes que no cambiaron de lealtad durante el espectáculo
- La probabilidad de supervivencia fue mayor para los personajes con importancia relativa media/alta

Personajes vivos al final de la Temporada 7

Si tan sólo hubiera leído este estudio, quizás…

Gracias!