Primer curso básico por madurez

 Margarita Ramírez

Comunicación y lenguaje

La argumentación

Cada cierto tiempo, un joven o un grupo de jóvenes del mundo industrializado comete una atrocidad que les cuesta la vida a sus compañeros y sus maestros del colegio, o a los desafortunados transeúntes de un centro comercial. Y cada vez que ello ocurre aparecen en los medios de comunicación los sospechosos habituales: el rock pesado, las historietas y, en especial, los videojuegos. Se los acusa de contaminar las mentes de los niños con violencia, de expresar “antivalores” y de ser una influencia nefasta en la sociedad contemporánea.

Se trata de una acusación ingenua, conservadora, más dispuesta a buscar un chivo expiatorio cualquiera que a reflexionar sobre el mundo en el que sus hijos nacieron. Un caso equivalente al de quien al verse al espejo descubre en su frente una inmensa espinilla y se convence de que es hora de desechar el espejo. A fin de cuentas, los videojuegos son un producto cultural, no muy distinto de la literatura y el cine, cuya labor es devolvernos una imagen más o menos literal de nosotros mismos, del mundo que creamos, de las decisiones que tomamos o de los escapes fantásticos con los que soñamos para huir de él.