

Cuando la violencia es cautivadora.

Sergio Armando Ramos Rocha.

El otro día al enterarme del caso de los niños que fueron reclutados por un grupo de crimen organizado a través del juego para celulares “Free Fire”, aparte de molestarme por cómo la gente se concentró más en si los videojuegos generan violencia o no, en vez de preocuparse por el hecho de que vivimos en un país con tan poca seguridad como para que un grupo de niños sean fácilmente reclutados a través de una plataforma que millones de personas usan, me puse a pensar en porqué un niño jugaría algo así, ¿Qué le atraería a un infante o cualquier persona a ponerse a jugar algo donde el objetivo es matarse los unos a los otros?

Porque en realidad no es algo que suceda solo en el videojuego, la mayoría del entretenimiento está rodeado de violencia en mayor o menor grado, muchas de las películas más taquilleras son violentas, por ejemplo.

Mi punto aquí es, ¿Qué tiene la violencia que la hace tan atractiva? A tal grado que millones de personas están dispuestas a gastar dinero en algo donde ves personas morir horriblemente, en el caso de películas de horror, por ejemplo, o en el caso de los videojuegos donde tú como jugador o jugadora provocas esas muertes.

¿Será que es una fantasía de poder el dominar al prójimo de alguna manera? ¿Morbo o curiosidad de cómo sería realizar un acto así en la vida real a pesar de que jamás nos atreveríamos a hacerlo? Y si es así ¿de dónde viene esa curiosidad?

Quizá algo a tomar en cuenta es nuestra relación con la violencia y el hecho de que aparentemente nos cuesta trabajo admitir que siempre vamos a estar rodeados por la misma, es algo que no es raro de encontrar en la naturaleza incluso, un depredador cazando a su presa es algo completamente natural, sin embargo no deja de ser violento. Tal vez por ciertos paradigmas morales estamos destinados a “satanizar” a la violencia, incluso cuando es ficticia y en realidad nadie esté siendo lastimado.

Algo importante que aclarar es que no estoy diciendo que esté bien o mal el consumir medios que de alguna forma celebran la violencia, creo que una persona adulta es lo suficientemente responsable como para diferenciar que la violencia en los videojuegos, cine, series, etc., es completamente ficticia y dista de la realidad.

En el caso de un infante habla más de la irresponsabilidad de cualquier adulto encargado del niño o niña al no saber que lo que está consumiendo ésta o éste no está dirigido a su edad, y si los adultos responsables en estos casos lo saben, son negligentes al no enseñarles a los niños esta diferencia de la violencia real y ficticia que ya mencioné.