



PRONÓSTICO DEL CLÍMAX

XAVIER VELASCO



Súper Mario el sanguinario

Unos villanos pérfidos se han propuesto volvernó androides asesinos... y sólo está el Estado para protegernos



Algunos videojuegos, se nos dice, son bastante crueles y brutales. CHRISDELMAS/AFP

A decir del Estado y sus corifeos, la violencia reinante en mi país también es culpa de los videojuegos. Algunos, se nos dice, son lo bastante crueles y brutales para hacer unas bestias de quienes los practican. ¿Es decir que a lo largo de medio siglo no ha hecho la humanidad sino embrutecerse, masacrando trillones de monitos virtuales a costa de un sentido de la misericordia cada día más magro e indiferente?

Más que sonar dramático en verdad, parece este argumento replicar las tramas

Entre muertos y desaparecidos —día a día negados por el poder— el horizonte del país no es menos angustiante que el de una guerra en curso

fantasiosas de muchos videojuegos. Unos villanos pérfidos y carentes de escrúpulos se han propuesto volvernó androides asesinos... y sólo está el Estado para protegernos. Ya que ciertos malignos programadores nos dejaron adentro el chip de la violencia y somos incapaces de diferenciar la realidad del juego, es claro que nos urgen defensas inmediatas contra nosotros mismos. ¿Quién te dice que no una noche de estas, luego de acribillar legiones de enemigos en la pantalla de la computadora, experimentarás una intensa ansiedad por salir a la calle a venadear vecinos?

Que estas ideas infantiles y absurdas florezcan justamente entre los gerifaltes de un país asallado por el crimen, donde incluso las mismas autoridades recomiendan jamás salir de noche a carretera y los maleantes cobran sus propios impuestos, tendría que ser un chiste de mal gusto. No hay decenas, ni cientos, sino miles de instancias oficiales infiltradas, penetradas o de plano tomadas por los cárteles, así como incontables servidores públicos de todos los niveles que trabajan flagrantemente a su servicio. ¿Pero el problema son los videojuegos?

La protección que solidariamente se nos brinda consiste, por lo pronto, en elevar el precio de los videojuegos etiquetados como sanguinarios, a través de un impuesto especial que en teoría disminuirá su consumo. Es decir que tal vez el Estado se halle menos urgido de reducir los índices de violencia que de obtener dinero de nosotros. Dinero fácil, claro. No hay sino que expedir algunas leyes prontas contra las cuales nada podríamos hacer, toda vez

que el *gobierno del bienestar* se ha inmunizado contra la voluntad ciudadana mediante la absorción de los tres poderes, con excusas tan guangas como sus argumentos contra esos videojuegos que juzga hiperviolentos, a la manera de un padre tiránico cuya palabra no está a discusión.

Entre muertos y desaparecidos —día a día negados por el poder— el horizonte del país entero no es menos angustiante que el de una guerra en curso. Por si esto fuera poco, somos testigos del cinismo rampante de incontables políticos afines al régimen, para quienes cualquier señalamiento, acusación o prueba en contra suya es necesariamente parte de una campaña montada en especial para perjudicarles. Se les ve ir y venir por los altos pasillos del poder con los aires ufanos de quien se sabe más allá del alcance pueril de los mortales, aunque si abren la boca es para hablar del pueblo al que representan y la humildad que juran profesar. Pero el problema son los videojuegos.

Es curioso y quizá revelador que quienes nos gobiernan pierdan el sueño por nuestra salud y no se les ocurra otro remedio que sacarnos dinero del bolsillo. Lo que hace un merolico para vender sus yerbas milagrosas, nada más que a la fuerza y sin apelación, valiéndose de leyes abusivas dictadas al vapor, en atención a los apremios farisaicos de una administración embriagada de ideología y fanatismo, y consecuentemente deficitaria.

Se nos anuncia ahora que muy pronto el Estado producirá sus propios videojuegos. Sanos e inofensivos, ya se entiende, aunque seguramente sosos y aburridos como las peroratas que a diario nos endilga su propaganda hinchada de eufemismos, falsedades y cursilería. Mientras tanto, los criminales y sus valedores se reparten pedazos de país, con la tranquilidad de quien se entretiene matando marcianitos en la pantalla de su celular, pues ya encontró la forma de hacer trampa y tiene tantas “vidas” como se le antoje. Pero el problema son los videojuegos. ■