

El niño Nerón y las máquinas recreativas

El niño Nerón —cuenta la leyenda— era propenso a torturar moscas y otros míseros insectos, amputándoles con pinzas las minúsculas extremidades, pinchándolas con alfileres y produciéndoles una muerte dolorosa y terrible.

Livia, su abuela, que saltó a la fama como la siniestra envenenadora de "Yo, Claudio", no cesaba de alabar sus juegos proclamando a los cuatro vientos que estimulaban la capacidad creativa, ingenio, visión, reflejos, destreza manual, etc. del niño Nerón.

Todos sabemos la turbulenta vida y el triste fin de Nerón César.

La parábola y su moraleja, sólo tienen por fin repetir una verdad de perogrullo que algunos, sin embargo, pretenden ignorar: Los juegos de niños y adolescentes, además de recreativos, son, en buena medida un entrenamiento para la vida adulta y, en ese sentido, reflejan y prefiguran el tipo de sociedad que existe y el que vendrá.

Llama por eso la atención el comunicado publicado ayer en diferentes diarios por una novísima Asociación de Propietarios de Máquinas Recreativas del Perú, donde con un desparramo que rompe todas las marcas pretende justificar su lucrativo negocio presentando las maquinitas electrónicas que se han hecho tan populares en Lima como "una amplia y atractiva gama al servicio del entretenimiento" y apelando a los arqueológicos argumentos de la vieja Livia, afir-

man que sus máquinas tienen aceptación internacional en casi todas las ciudades del mundo "por su estímulo a la capacidad creativa, ingenio, visión, reflejos, destreza manual, etc... de niños, adolescentes y mayores" (sic).

Que aprovechando que vivimos en el reino de la mercancía traten de sacarle el mayor jugo posible a la "libertad" burguesa, a costa de la idiotización de adolescentes y del bolsillo de los padres de familia: comprensible.

Pero se pasaron tratando de presentar sus maquinitas casi como sustitutos de la educación secundaria y las academias pre-universitarias.

Jugar a chancar peatones manejando un imparable bólido motorizado; jugar a bajarse a balazos al vecino descuidado; jugar a todo tipo de guerra, desde la convencional hasta la intergaláctica, desarrolla sin duda el ingenio **para un determinado tipo de sociedad** para el mundo capitalista contemporáneo y futuro, donde reina la violencia y, como dice la canción: "la vida no vale nada".

Por lo demás, parece que nos estuvieran contando otra vez la Caperucita Roja cuando afirman que en sus locales no se fuma ni se bebe. Quizá. Pero ¿y en las inmediaciones? Por supuesto que el dueño del local no tiene nada que ver con lo que pasa más allá del umbral de su casa. Así es la vida. Esta vida nuestra en el capitalismo tardío. (C.I.D.)