

Análise e composición de textos argumentativos. Traballo en grupo. Lingua galega.

Nome dos integrantes do grupo: _____

TEMA: A PROHIBICIÓN DE XOGOS ELECTRÓNICOS CON CONTIDOS VIOLENTOS

SI

Se queremos combater a violencia, temos que lidar tamén coas súas causas e unha delas pode ser ese tipo de xogo electrónico. Por propiciar unha participación activa do xogador na creación da violencia, a influencia que el exerce sobre as persoas é moito maior que a de filmes ou programas de televisión, por exemplo. Existen persoas que son máis susceptíbeis a esa influencia. Aquelas inestábeis ou con comprensión limitada poden confundir xogo e realidade. Como os nenos que ven os debuxos do Home Araña e despois actúan como se realmente fosen o súper heroe. Todos nós - mesmo os considerados normais - interiorizamos esa violencia, aínda que de forma controlada. Mais, nunha situación en que o noso control é diluído, polo uso de alcol ou drogas, por exemplo, un comportamento agresivo pode aflorar. E nas sociedades tolerantes coa violencia, mesmo sen uso de drogas calquera pode volverse violento por crer que vai ficar impune.

Içami Tiba, psiquiatra e educador

NON

Estou en contra da prohibición, pois non considero que eses xogos, por si mesmos, xeren violencia. Cando se lanzou ao mercado o Counter-Strike, no 2000, levantouse moita polémica e, anos despois, non se percibiu aumento da agresividade asociada ao xogo. A forma lúdica de lidar coa violencia, con brincadeiras que envolven unha oposición entre o ben e o mal, é anterior á era electrónica. Hai moito tempo que as crianzas brincan a policía e ladróns e o feito de unha persoa interpretar un bandido non quere dicir que ela sexa mala ou que se vaia tornar mala. É verdade que o xogo electrónico esperta unha serie de sensacións no usuario, pois os gráficos teñen un gran realismo; é case como vivir aquilo de xeito real. Mais, a forma como a persoa vai reaccionar a ese estímulo varía, e o que se observa é que, en xeral, o uso do xogo é catártico, ou sexa, funciona como unha válvula de escape que permite acceder a un contido violento nun ambiente de simulación seguro. Acaba sendo algo saudábel. Alén diso, a prohibición contribúe a espertar a curiosidade e volver o prohibido aínda máis atractivo.

Erick Itakura, psicólogo

1. Identificade os catro argumentos (razóns) que emprega o autor da postura a favor da prohibición.

-
-
-
-

2. Agora poñede coas vosas palabras os argumentos presentes no texto con postura contraria á prohibición.

-
-
-
-

3. Os autores utilizaron cadanseu argumento partindo dunha mesma idea pero con posicións opostas. Esa idea é a relación entre

4. Escollede a postura das anteriores coa que máis coincides e, dentro dela, elixide os dous argumentos máis importantes para vós. Agora intentade reforzalos, escribindo exemplos ou outros datos en relación con eles.

5. Centrádevos agora na postura contraria e achegade un contraargumento (argumento que rebate) para opoñer a algunha das razóns que dá o autor.

6. Redactade, por último e de xeito individual, un breve artigo de opinión no caderno sobre a incidencia dos xogos violentos na xente nova. Empregade algúns dos anteriores argumentos e contraargumentos.