

Crece el peligro en Hawaii; Kilauea explotaría muy pronto



Existe la amenaza de que el Kilauea haga otra erupción en los próximos días, con lo que el peligro aumentaría en la zona y obligaría a una evacuación

11/05/2018 11:28 [...]

PAHOA. Un volcán en Hawaii amenaza con hacer otra erupción en los próximos días, después de emitir lava durante una semana, obligar a la evacuación de unas dos mil personas, destruir una veintena de viviendas y amenazar una planta geotérmica.

Los expertos temen que el volcán Kilauea en la Isla Grande podría lanzar cenizas y piedras del tamaño de refrigeradores a miles de metros de altura, pero los científicos dicen que no habrá víctimas fatales si la gente no entra a las zonas vedadas del parque nacional en torno al volcán.

Excelsior, "Crece el peligro en Hawaii; Kilauea explotaría muy pronto" [en línea], disponible en <<https://www.excelsior.com.mx/global/crece-el-peligro-en-hawaii-kilauea-explotaria-muy-pronto/1238318>>, fecha de consulta: 12 de mayo de 2018.

El texto 1 es...

- un editorial.
- una entrevista.
- una noticia.

Subgénero periodístico que tiene como finalidad relatar hechos sin emitir opiniones.

- Subgénero de opinión
- Subgénero informativo

Son textos que pertenecen al subgénero de opinión.

- El editorial y el reportaje
- El artículo de opinión y la noticia
- El artículo de opinión y el editorial

Son textos que pertenecen al subgénero informativo.

- El reportaje y el artículo de opinión
- La noticia y la entrevista
- La noticia y el editorial

La violencia en los videojuegos



Desde siempre se ha debatido si el contenido violento en los videojuegos nos hace más violentos. [...] La violencia en los videojuegos, a mi entender, ha ido aumentando más y más con el tiempo. Y la razón es muy sencilla: los desarrolladores de videojuegos saben que la violencia vende y mucho. La diferencia con los juegos de hace unas décadas es que cada vez las escenas son más realistas [...], esto sumado a todos los distintos factores, como historia, adversidades, violencia o brutalidad que sufre o inflige nuestro personaje, nos hace recapacitar sobre lo que está bien o está mal. Y esto puede influir en las personas más susceptibles [...].

¿Se debería entonces prohibir o limitar la violencia en los videojuegos?

No se debería prohibir la violencia en los videojuegos, pero sí [considero] que se debería limitar. [...]

¿Cómo influyen los videojuegos bélicos en las personas? La gracia de los videojuegos bélicos es que nos ponen un cartelito encima que nos indica "enemigo" y tenemos que matarlo. [...] Casi siempre los buenos en los juegos bélicos somos nosotros, pero nunca nos ponemos en la piel de nuestro "enemigo", a lo mejor este también piensa que él es el bueno. La facilidad de matar un personaje u otro depende de si pensamos que este es bueno o malo. [...]

Como anécdota se me viene a la mente un juego en el que cuando algunos de tus enemigos se caían al suelo te suplicaban y rogaban que les dejases vivir. El juego era tan bueno que te involucrabas completamente en la historia y te hacía dudar de la elección, porque ya no considerabas a los enemigos como simples personajes de videojuegos, sino también como personas.

Javier Mendoza Gómez, "La violencia en los videojuegos" [en línea], disponible en <<https://elprensa.wordpress.com/2014/11/16/articulo-de-opinion-la-violencia-en-los-videojuegos/>>, fecha de consulta: 12 de mayo de 2018 (adaptación).

El texto 2 es...

- un artículo de opinión.
- un reportaje.
- una noticia.

Debe responder las preguntas *qué, quién, cómo, cuándo, dónde y por qué*.

- El artículo de opinión
- La noticia
- La entrevista

En el artículo de opinión, el autor tiene libertad para expresar sus ideas.

- Falso
- Cierto