

VIDEOJUEGOS, HISTORIAS DE LA SOCIEDAD ACTUAL

PEDRO RAMOS

RENODO

VIDEOJUEGOS, HISTORIAS DE LA SOCIEDAD ACTUAL

PEDRO RAMOS

Este documento se ha elaborado gracias a los grupos de trabajo organizados en el contexto de “Madrid, ciudad de las librerías”. Proyecto que ha contado con una subvención del Área de Cultura, Turismo y Deporte del Ayuntamiento de Madrid y la colaboración del Gremio de Librerías de Madrid. Las opiniones y propuestas que se exponen en el documento son responsabilidad, ni tienen que ser suscritas por ninguna de las mencionadas instituciones.



Con el apoyo de:



Y la colaboración de:



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. HÉROES, UNA NOVELA CON VIDEOJUEGO	6
3. HAY VIDEOJUEGOS Y VIDEOJUEGOS	8
4. MÁS ALLÁ DE LA NOVELA	10
5. ENTONCES, ¿POR QUÉ HABLAR DE VIDEOJUEGOS?	12

1. INTRODUCCIÓN



Suelo bromear, en mis encuentros en los institutos, que si impusiéramos jugar a videojuegos en horario escolar, les restaríamos popularidad. A nadie le gusta que le impongan una actividad. Por muy lúdica que parezca a priori. La siguiente pregunta suele ser “¿Qué videojuego?”. Desconozco la respuesta desde el punto de vista académico educativo. Como con los libros, la prescripción debe hacerse en función del interlocutor, de su beneficio, y no de los gustos o la vanidad del prescriptor. Partiendo siempre de un conocimiento extenso de la materia. Si de libros sé poco, mucho menos de videojuegos. Y, de lo poco que he leído y jugado, mis gustos no se corresponden con los más vendidos/populares/recomendados. Ni en la categoría libros ni en la de los videojuegos. Aún así, si insisten, suelo lanzar alguna recomendación y una advertencia. La advertencia suelo decirla en voz alta y clara:

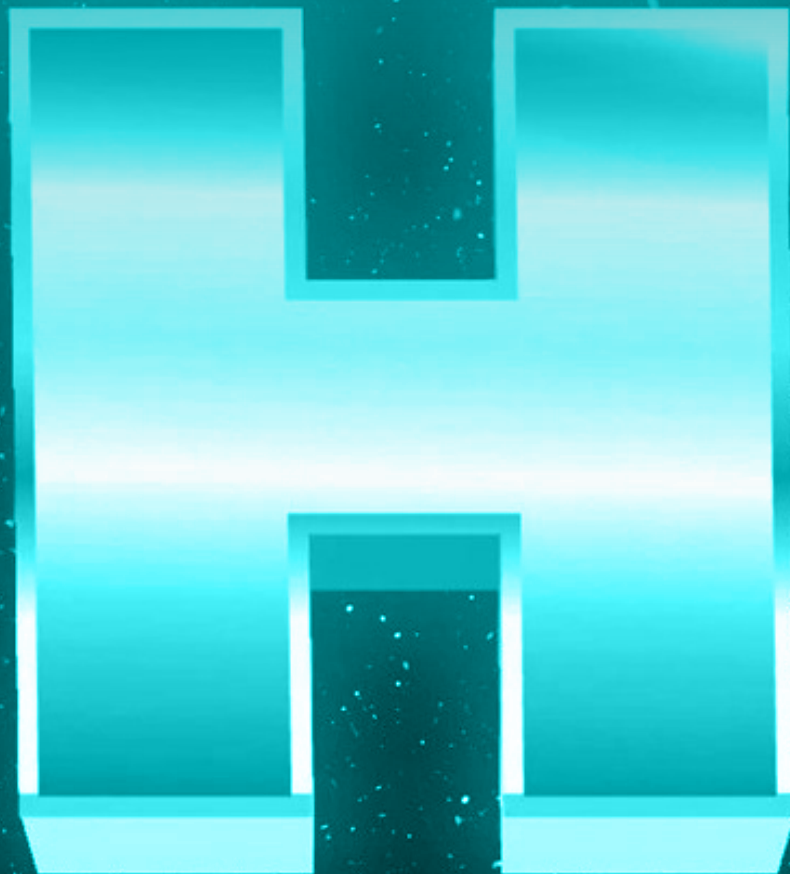
—Al *FIFA* os machaco.


Seguramente no sea verdad. Los chicos y chicas que tengo enfrente tienen mucha menos experiencia que yo, muchas más horas de práctica. Aún así. Me sale la vena competitiva. Que suelo aplacar cuando me piden mi alias.

Respecto a la recomendación, no tengo ninguna duda: *Red Dead Redemption II*. Este juego, según la clasificación PEGI (Pan European Game Information), no es adecuado para menores de dieciocho años. La realidad es que la mayoría de los chavales, en este caso suelen ser ellos, asienten con la cabeza. Saben de lo que hablo. Han jugado muchas horas a ser un forajido, han escapado de cazarrecompensas, robado y asesinado más que yo. Por supuesto, en el videojuego se pueden hacer muchas otras cosas. El primer caballo que tuve lo bauticé como Blue, un palomino vulgar y corriente bastante escuchimizado. El segundo, Rayo, un caballo de carreras con el que salvé a algún personaje en apuros y conseguí aumentar mi prestigio. En el *Red Dead II*, también, te puedes parar a contemplar el paisaje. Los gráficos son espectaculares. Hay todo un mundo por descubrir, el guión tiene más de mil páginas y es un claro ejemplo de una nueva forma de contar historias en el siglo XXI. Pero ¿quién se detiene a explorar un mundo desconocido si puede atracar al primer personaje con el que se encuentre?

2.

HÉROES, UNA NOVELA CON VIDEOJUEGO





Escribí *Héroes* con la premisa de que todo lo que hacemos, en el mundo real y en el virtual, es parte de nosotros. El mundo virtual (en el que incluyo internet, los videojuegos y el metaverso) se ha convertido en una faceta más de nuestras vidas, donde muchos proyectan lo que querían ser. Sus deseos y sus miedos. Consciente o inconscientemente viven una vida mucho más real que la realidad misma. Puestos a evadirnos, ese personaje/avatar, al que podemos customizar como queramos, se convierte en un vehículo para vivir una vida que nunca tendremos, unas aventuras de las que nunca volveríamos. Lo mismo que hasta hace poco hacíamos con los libros y con el cine. Pero distinto. Sobre todo en los videojuegos de rol y los simuladores de vida real que sitúan al jugador como parte activa de la trama principal. Son sus decisiones, convertidas en acciones, las que marcan el rumbo de la historia y el desarrollo del personaje. La versión mejorada de aquella colección de libros “Elige tu propia aventura”. Mucho mejor, tengo que reconocerlo.

Escribí *Héroes* para desarrollar mi propio videojuego. Y explorar sus consecuencias. Cuando empecé a escribir la novela solo sabía que había un chico que confundía realidad con ficción, tenía muchas preguntas y alguna intuición. También tenía el verso de una canción de David Bowie: “we can be heroes just for one day”. Como artistas, no tenemos que tener la solución, basta con señalar el problema situándolo en el centro de la acción. Un problema sobre el que he seguido pensando y hablando con los lectores de la novela.

3.

HAY VIDEOJUEGOS Y VIDEOJUEGOS



Y libros y libros. Ni todos los libros son buenos para la salud, ni todos los videojuegos son “de pegar tiros”, que es lo mismo que decir que la lectura de según qué libros (mejor no daré títulos) aporta al desarrollo personal lo mismo que una aventura gráfica. Ambos cumplen su función: entretienen. Sin embargo, por el mero hecho de leer estamos provocando una serie de cambios en nosotros (algunos muy beneficiosos a corto y largo plazo, pero no es este el tema que nos ocupa).

A pesar de la barrera generacional y los prejuicios, sucede lo mismo con los videojuegos. El jugador, además de estar “entretenido” desarrolla, con según qué videojuegos, una serie de capacidades, conocimientos y estrategias que, como en los juegos tradicionales, permite a las personas desarrollarse física, intelectual, afectiva y socialmente. Así, podríamos mejorar:

- la velocidad de razonamiento
- el razonamiento espacial
- aprender a planificar, gestionar tareas y tomar decisiones
- fomentar la creatividad
- reducir el estrés
- aumentar la autoestima
- eforzar nuestra personalidad
- favorecer la empatía
- crear una actitud prosocial y positiva para la comunidad

Si nos atenemos a una clasificación simplificada por género de los videojuegos, los mejores para cumplir estos propósitos serían los simuladores de vida real y los de rol, empatados con los de aventura seguidos de los de estrategia y puzzle. De nuevo, los simuladores de vida real y los de rol en cabeza que, además de ser mis preferidos, me permitían que el jugador eligiera su propio camino, algo que casi se consigue en los juegos de mundo abierto (el jugador elige el orden en el que realiza las misiones o si no las lleva a cabo) y se desarrolla plenamente en los videojuegos tipo *sandbox* donde, a partir de unas reglas muy sencillas, es el propio jugador quien decide lo que hacer con su personaje. No hay misiones que completar. Solo vivir/jugar. Decidido: mi videojuego *Héroes* sería una mezcla entre *Los Sims* y el *Red Dead II* ambientado en un mundo hiperrealista, donde cada una de las acciones del jugador sumaría puntos positivos o negativos. Libertad total. Para ser un héroe. O un villano.

Creado el videojuego, necesitaba un protagonista. Mejor tres, cada uno de un estrato social, y con un conflicto totalmente distinto que me permitiera representar diferentes arquetipos de adolescentes, sus aspiraciones y también su comportamiento. En la realidad. Y en el videojuego. Para después borrar el límite entre ambos. Todo en una novela de ciento setenta páginas que debía incluir un guiño a Stephen King y un final a lo *Goonies*. Mejor o peor, conseguí hacer todo esto en *Héroes*, pero no fui capaz de darle una explicación fantástica o de ciencia ficción a que Teseo, uno de los protagonistas, confundiera la realidad con la ficción del videojuego.

4. MÁS ALLÁ DE LA NOVELA



Tampoco conseguí, una novela no es el formato apropiado para hacerlo, mostrar mi animadversión por los “shooters” o videojuegos de disparos. Sinceramente, creo que no aportan nada, todo lo contrario, restan. Por varias razones:

1. las empresas de videojuegos tienen que pagar un porcentaje de sus ingresos a los fabricantes de armas para incluir las referencias a las que se usan en el videojuego
2. los jugadores aprenden a manejar armas reales
3. el videojuego, por muy sofisticado que sea, es una banalización de una de las situaciones más graves en las que puede encontrarse un ser humano: la guerra.
4. los planteamientos, hiperrealistas y violentos, recrean conflictos reales y de actualidad, pero no para buscar un mejor conocimiento del mundo en el que vivimos sino para matar, exterminar, aniquilar al bando contrario.
5. Hay estudios que demuestran un aumento de la violencia a corto plazo en los usuarios de este tipo de videojuegos

Durante la documentación para *Héroes*, leí la noticia de un profesor y periodista, Carl-Magnus Helgegren, que ante la insistencia de sus hijos de diez y once años para que les comprara la última versión de la saga Call of Duty, les llevó de viaje a un campo de refugiados en Oriente Medio. Cuando regresaron del viaje en familia, los adolescentes habían perdido todo interés por este tipo de videojuegos y eran conscientes de lo afortunados que eran. Pensé que incluir esto en mi novela resultaría inverosímil, pero durante mucho tiempo valoré la posibilidad de que el padre de uno de los protagonistas le llevara en coche a una de las zonas más desfavorecidas de su entorno. Terminé desechando la idea. Al final, el padre se comporta como la mayoría de los padres del mundo real y le compra a su hijo un videojuego no apto para menores de edad porque, copio y pego lo que dice PEGI sobre GTA V, uno de los videojuegos más jugados entre los menores de edad, “la violencia alcanza un nivel tal que se convierte en una representación de violencia brutal, asesinato sin motivo aparente o violencia hacia personajes indefensos. La glamurización del uso de drogas ilegales y la actividad sexual explícita también deben incluirse en esta categoría de edad”. Las mismas personas que prohíben a sus hijos leer libros con contenido sexual o que abordan temas como el género, la salud mental o el suicidio les compran y permiten jugar al GTA o similares que les inculcan los valores del Padrino, Don Vito Corleone.

**5.
ENTONCES,
¿POR QUÉ HABLAR
DE VIDEOJUEGOS?**



Una de las pocas certezas que tengo es que el ser humano, en general, y nuestra sociedad, en particular, tiene la capacidad de sabotear cualquiera de sus inventos. Por más genial y útil que este pueda resultar. Podría poner muchos ejemplos, pero me centraré en los videojuegos y no solo en los que cuentan historias.

1. Pueden favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas y la transmisión de valores (Minecraft) VS la impulsividad y el uso de la violencia (Fornite).
2. Pueden aliviar el estrés (ABZU) VS enganchar al jugador durante horas. Esto se hace mucho más evidente en los videojuegos desarrollados para teléfonos móviles (Candy Crush).
3. Pueden fomentar la cooperación y el trabajo en equipo (It takes two) VS el individualismo y la competitividad (Need for speed).

Los videojuegos sirven para todo esto y, seguramente, mucho más. Los videojuegos son causa y efecto de la sociedad actual. Por eso podemos encontrar desde obras de arte audiovisuales interactivas (Journey o Gris) hasta peleas callejeras tan realistas como violentas (Street fighter y similares). Del mismo modo que sabemos que Bukowski o James Ellroy no son aptos para todos los públicos, deberíamos saber qué videojuegos son apropiados para nuestros hijos o alumnos en cada momento de su vida o, al menos, mientras estén bajo nuestra responsabilidad. Igual que deberíamos acompañar a nuestros hijos en la lectura de sus libros, deberíamos saber a qué juegan y ayudarles a que obtengan el máximo beneficio de algo que van a hacer sí o sí. Los videojuegos son actualmente la primera opción de entretenimiento y el principal referente cultural para muchas personas, no solo adolescentes. Pero la industria del videojuego, como toda industria, tiene un único objetivo: el beneficio económico. Ya ha superado al cine y la música juntos. Somos nosotros, los consumidores, quienes tenemos que vigilar la calidad y la pertinencia de sus productos a nuestros deseos o necesidades. Las de nuestros hijos. O alumnos. Primero, recordándonos (recordándoles) que son totalmente prescindibles. Segundo, desarrollando la actitud crítica. Internet pone a nuestra disposición una serie de recursos con los que ampliar nuestro conocimiento y desempeñar mejor nuestro papel de formadores. Webs como la citada [PEGI](#), una clasificación por edades que nos orienta respecto al contenido del videojuego; www.commonsense.org, una base de datos pensada para padres y educadores que además de videojuegos incluye películas y series; o las más genéricas www.metacritic.com y thegoodgamer.es. Una vez analizada esta información, solo nos queda elegir el bando en el que queremos participar y convertirnos en un héroe. O un villano.

RENODO