

Los videojuegos: un nuevo espejo en que mirar nuestra cultura

Cada cierto tiempo, un joven o un grupo de jóvenes del mundo industrializado comete una atrocidad que les cuesta la vida a sus compañeros y sus maestros del colegio, o a los desafortunados transeúntes de un centro comercial. Y cada vez que ello ocurre aparecen en los medios de comunicación los sospechosos habituales: el rock pesado, las historietas y, en especial, los videojuegos. Se los acusa de contaminar las mentes de los niños con violencia, de expresar “antivalores” y de ser una influencia nefasta en la sociedad contemporánea.

Se trata de una acusación ingenua, conservadora, más dispuesta a buscar un chivo expiatorio cualquiera que a reflexionar sobre el mundo en el que sus hijos nacieron. Un caso equivalente al de quien al verse al espejo descubre en su frente una inmensa espinilla y se convence de que es hora de desechar el espejo. A fin de cuentas, los videojuegos son un producto cultural, no muy distinto de la literatura y el cine, cuya labor es devolvernos una imagen más o menos literal de nosotros mismos, del mundo que creamos, de las decisiones que tomamos o de los escapes fantásticos con los que soñamos para huir de él.

¿Y no existe la misma carga de violencia, horror y sufrimiento en un noticiero vespertino? ¿O no estamos tan interesados en averiguar qué consecuencias tienen las guerras que hacemos, los crímenes que cometemos y el sufrimiento que causamos y recibimos en el mundo real sobre la psique temprana de nuestros hijos?

Un espejo interactivo en nuestras habitaciones

Hace décadas ya que el videojuego se ha consolidado como una de las formas principales de invertir el ocio y de consumir ficciones por parte de los sectores infantiles y juveniles (y, cada vez más, de los adultos también). Y basta asomarse al mundo que ofrecen para constatar su diversidad, complejidad y, todo hay que decirlo, sus riesgos.

El videojuego, tal como los juguetes de otras épocas, sirven a nuestros niños como una herramienta de preparación para los retos de la vida cotidiana. En un mundo cada vez más digitalizado y cibernético, la relación ojo-pantalla-mano se hace clave para el trabajo de alto nivel y para un sinnúmero de relaciones y transacciones, que van desde apps para pedir comida hasta software industrial altamente especializado. Pero, además, la dinámica narrativa de los videojuegos actuales, lejos de aquellos repetitivos y mecánicos “arcades” de los ochenta, plantean la experiencia de juego en un nivel mucho más complejo todavía, que tiene que ver con la ética, la socialización y la toma de decisiones.

En algunos casos, esto se debe a que los juegos se insertan evidentemente en un contexto reconocible, actual, que busca empatizar con el sufrimiento ajeno, otorgando el protagonismo a quienes carecen de él en las dinámicas mediáticas del mundo real.

Juegos independientes como *Liyla and the Shadow of War* de Rasheed Abueideh, por ejemplo, que recrea los horrores de la guerra en Gaza, son mecanismos interactivos para ponerse en los zapatos del otro. Y ello hace, en ocasiones, que en torno a los juegos de mayor éxito comercial surjan dilemas éticos y sociales respecto al tipo de sensibilidades que se están ofreciendo a las nuevas generaciones: algo que siempre encuentra resistencia de parte de los sectores conservadores de la sociedad.

Tomemos como ejemplo de ello *The Last of Us 2*, la tan esperada continuación de un relato postapocalíptico de la consola PlayStation. La protagonista de esta secuela es una chica homosexual, cosa que acarreó la indignación de algunos fanáticos de la entrega, quienes afirmaban que el videojuego se había plegado a los mandatos del movimiento LGBTQ. Atacaron de nuevo el espejo, creyendo atacar la realidad. La experiencia humana, tan diversa como es, pide naturalmente representaciones diversas, y los videojuegos no son la excepción a la regla.

No es falso, sin embargo, que existan grandes cuotas de violencia en muchos de estos relatos interactivos. Como tampoco es falso que exista en el cine, en las historietas o en el mundo real. Juegos de disparos como los de la saga *Call of Duty* sin duda tienden un puente entre los jóvenes y el mundo bélico y del armamento, pero la pregunta que hay que hacerse no es si permitir que nuestros jóvenes se desahoguen a los tiros con sus amigos en un escenario ficcional sino por qué uno de cada mil siente la necesidad de llevar ese impulso al mundo real. A fin de cuentas, ellos poseen una personalidad propia, no son el mero reflejo de los relatos que consumen.

Un retrato ficticio del mundo real

En conclusión, los videojuegos son una herramienta cultural como cualquier otra, que requiere de nuestra atención y nuestra participación en lugar de nuestras críticas desinteresadas. Sin duda la socialización que tiene lugar en juegos multimedia en línea será un reflejo de la realidad cultural en que vivimos, tal como ocurre en las redes sociales y otros circuitos cibernéticos en los que el usuario se siente amparado por la anonimidad o la no presencia física del otro.

Pero el problema a analizar es por qué esto último se entiende como una licencia para entregarse a conductas de odio, sexismo, racismo o xenofobia. ¿Será acaso porque estos contenidos están siendo fomentados por otro lado, y encuentran en

este ámbito su lugar natural de liberación? ¿No será que en lugar de censurar el videojuego por lo que dice de nosotros, debemos entenderlo como una señal de alerta, como un retrato de nuestra cultura que bien puede servir para hacernos mejores? ¿No es eso lo que hacemos ya con otras formas de cultura, como la literatura, el cine y la música?