

GAME OVER: EL COMPLEJO MUNDO DETRÁS DEL VIDEOJUEGO

María Paula Rodríguez

El encuentro de periodismo cultural en Santander tiene lugar en el centro Botín, una sala del primer piso con una espectacular vista y las dimensiones precisas para acoger a periodistas de distintos ámbitos, profesores, investigadores, doctores y aficionados al tema a desarrollar durante el V Congreso de Periodismo Cultural: los videojuegos.

Entretenimiento, arte, negocio, realidad virtual, violencia y adicción. Quién iba a pensar que son tantos los aspectos desde los que se pueden estudiar a los videojuegos. Durante tres días, nueve ponentes de diferentes campos han expuesto su punto de vista, y como dice el refrán popular: para gustos, sabores. Las opiniones en los distintos campos varían sustancialmente y tanto una opinión como otra, logran captar la atención de los presentes, replantear las concepciones iniciales e incluso, refutar prejuicios profundamente arraigados.

¿Cabría en la realidad virtual el mundo real?, ¿Qué tanto preferimos el uno frente al otro? ¿Es posible la coexistencia de estos dos? Sin importar qué respuesta cruce primero la mente, escuchar al profesor Enrique Javier Díez, de la Universidad de León, te haría dudar de ella. Su ponencia *Entrenando al sujeto neoliberal*, funciona como un perfecto abre bocas para que los asistentes al congreso vuelvan puntuales al día siguiente, y algunos incluso se sumen al auditorio.

El día dos parece todo un desafío cuando sobre la ciudad no

brilla el sol y las nubes amenazan con tormenta; sin embargo, Eduardo Saldaña ofrece una perspectiva más optimista del mundo virtual con su ponencia *Mapas y rutas del consumo mundial*, una evaluación en detalle del consumo de videojuegos del mundo actual que ofrece los datos precisos para romper el prejuicio de que las mujeres no juegan videojuegos, el puente que nos lleva a la siguiente oradora: Marta Giralt Dunjó, una española que representa adecuadamente al colectivo feminista de España: empoderada, exitosa y en busca de una solución a la violencia de género. Su ponencia *Pornografía y violaciones simuladas* ilustra cómo a partir de los videojuegos se pueden proponer soluciones efectivas que buscan la mejora de una sociedad en la que la igualdad no es más una lucha sino un hecho.

La excusa de un *coffee break* es perfecta para fomentar la interacción de los ponentes entre sí y la oportunidad de escuchar las opiniones de la audiencia, que aunque no tenga conocimiento a profundidad del tema gracias a las ponencias anteriores se construye opiniones a favor de unos u otros. Más que un *break*, es un *coffee*, recargar energía e indagar sobre un mundo todavía muy desconocido.

Es difícil no cuestionarse las creencias que se tienen cuando profesionales te explican en detalle el funcionamiento de los videojuegos, así se comprueba con las ponencias del profesor Miguel Sicart y el doctor Diego Redolar. Una clase de ética se replantearía su estructura, y si bien puede ser que no lo emplee, al menos pensaría en utilizar los videojuegos para enseñar la forma en la que adquirimos valores y formamos nuestra percepción de la moral, según la ponencia *Pan y*

Pixeles. Por otra parte, el doctor Diego Redolar, propone como tratamiento a enfermedades, el uso de videojuegos y técnicas de estimulación del cerebro. Los videojuegos vistos bajo esta óptica demandan un replanteamiento de la medicina y de lo que concebimos como moral.

Luego de un segundo día de posiciones encontradas e indagaciones a profundidad sobre un tema que parece no tener fondo, la única certeza de este congreso es que las tecnologías, los videojuegos y la capacidad humana, son un mundo interrelacionado del que todavía nos queda mucho por explorar, pero del que con un poco de suerte, sacaremos un increíble provecho.

¿Con qué frecuencia un hábito se vuelve una adicción?, ¿Cuánto tardas en descubrir una adicción?, ¿Cuánto tardas en superar una adicción? Consideramos adicción a un hábito de conducta peligrosa del que nos es imposible prescindir. La generación 'Y' y la generación 'Z' se tildan con frecuencia de adictas a los móviles –padres y profesores coinciden en este pensamiento- sin embargo la atención que se presta a este inconveniente no parece suficiente ni adecuada, porque como explica el psicólogo Marc Masip en su ponencia *Dolencias y trastornos aflictivos* el problema no es el móvil, ni el juego, ni el internet -al que culpan padres y maestros- el problema es el adicto y el vacío emocional que llena con la adicción.

Es difícil decir, si los videojuegos hacen parte de la cultura, o si son simplemente el reflejo de una cultura maltratada en el tiempo que no se rinde y busca hacer un mundo un poco más incluyente. Sea lo uno o sea lo otro, es sin duda una

herramienta de cambio social que necesita ser utilizada correctamente. Regular la violencia que se ejecuta o muestra en los videojuegos no puede ser relegado a una mera sugerencia de quienes los producen, ya que el impacto que genera no solo en adolescentes y niños, sino también en adultos; como lo experimentó Nueva Zelanda el pasado mes de abril; pone en riesgo a los colectivos más frágiles y mirar para otro lado o pretender que los videojuegos no influyen en este tipo de comportamientos, es cegarnos a una realidad obvia. Ser indolentes con las víctimas y condenar a una generación entera a repetir la historia de una sociedad heteropatriarcal, destructiva y violenta, es en sí mismo un atentado en contra de la cultura. Cambiar al mundo, es justicia. El periodista como comunicador tiene la responsabilidad de informar para concientizar el poder de los videojuegos y al tiempo fomentar el uso responsable de ellos. El ser humano es magnífico, tiene la capacidad de construirse y destruirse, utilizando la misma herramienta.

Santander, junio de 2019