

LOS VIDEOJUEGOS, UN DEBATE ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Pablo Puente Sánchez

La Fundación Santillana y la Fundación Santander Creativa, en conjunto con el Ayuntamiento de Santander, organizaron entre los días 15 y 17 de mayo el Congreso de Periodismo Cultural de 2019: *Game Over: entretenimiento, arte, negocio, realidad virtual, violencia y adicción en los videojuegos*. El Centro Botín, de la capital cántabra, fue el escenario de la Quinta edición, reuniendo a periodistas y expertos de diferentes campos, además de alumnos procedentes de la Universidad Europea del Atlántico, en torno a los videojuegos.

El director de la Fundación Botín, Íñigo Sáenz de Miera, el presidente de la Fundación Santillana, Ignacio Polanco, y la alcaldesa de Santander, Gema Igual, fueron los encargados de inaugurar el evento en la tarde del miércoles 15. Acto seguido, Basilio Baltasar, director de la Fundación Santillana Cultura, dio el pistoletazo de salida aportando las reflexiones sobre las cuales se sustentó la temática de un congreso con muchos frentes abiertos.

El pedagogo, Gregorio Luri y el profesor, Enrique Javier Díez fueron los dos ponentes de la primera fecha. Ambos aportaron visiones totalmente diferentes en torno a los videojuegos, estableciendo así un choque de perspectivas que se iba a alargar durante las tres jornadas del congreso. No tardaron en aparecer los intercambios de pareceres entre quienes consideran al videojuego como un aliado con el que trabajar, y quienes en cambio ven en los videojuegos a un enemigo contra el que pelear. En primera instancia, se pudo dar cuenta del poder que los videojuegos entrañan, así como lo productivos que pueden llegar a ser, máxime en lo que a los adolescentes y su entorno respecta. No obstante, el día iba a acabar con una crítica rotunda a los videojuegos, poniendo el foco en la

violencia y la reproducción de estereotipos sexuales que los hombres imprimen en ellos. Los ánimos de debate se alimentaron considerablemente con esta segunda aparición, que cerró la primera jornada.

Eduardo Saldaña, codirector de *El Orden Mundial*, fue el primer protagonista de la segunda jornada matinal. Saldaña apaciguó las aguas aportando datos en forma de mapas y gráficos, abordando el sector de los videojuegos desde una perspectiva internacional. Consumo, consumidor y producto fueron analizados minuciosamente con cifras, tanto desde el plano histórico como en lo que a las expectativas futuras se refiere, destacando el peso del eje Asia-Pacífico. Marta Giralt, diseñadora y profesora, prosiguió contando la experiencia que la ha aportado su proyecto *Virtual X*, relacionado con la pornografía y la simulación de violaciones. Giralt también aportó un punto de vista renovado sobre los comportamientos y demandas de los consumidores en el marco del sexo. La mañana continuó con la aparición de Miguel Sicart, profesor de la Universidad de Copenhague, que se fijó en los datos dentro del panorama de los videojuegos. Sicart ensalzó el aporte de información del consumidor a las diferentes empresas del sector en juegos gratuitos, así como la apropiación cultural desde el ámbito ético en los videojuegos de moda. Sí hizo mayor hincapié en los niños el profesor universitario Diego Redolar, quien mostró a los presentes las ventajas que pueden llegar a ofrecer los videojuegos sobre todo a edades tempranas, desgranando cada capacidad que puede llegar a desarrollarse.

La jornada de tarde arrancó con la reunión de los protagonistas de las últimas cinco ponencias en un coloquio. En él, los periodistas especializados criticaron fuertemente a quienes habían ofrecido una visión de los videojuegos tanto negativa como antigua. Las pulsaciones no dejaron de elevarse hasta la aparición del también maestro Antonio José Planells, que se refirió a los videojuegos desde los condicionantes culturales y sus

raíces más primitivas. El jueves terminó con una nueva mesa redonda, formada por Ángel Luis Fernández, consejero delegado de *Jot Down*, los periodistas Albert García y Marta Trivi, y el columnista Ángel Luis Sucasas. Protagonistas en intervenciones desde el público en defensa de los videojuegos, se encargaron también de relatar sus vivencias, además de abogar por la dignificación del periodismo desde su posición.

La mañana del viernes fue el colofón a este 5º Congreso de Periodismo Cultural. Primeramente, José Luis Ayuso Mateos, catedrático en la UAM, justificó y ubicó la inclusión de la adicción de los videojuegos como patología. La última conferencia iría a cargo de Marc Masip, director del Instituto Psicológico Desconnect@. Masip se encargó de mostrar su proyecto de ayuda a los jóvenes que sufren la adicción a los videojuegos, desarrollando la metodología que lleva a cabo en su institución, así como los casos que allí manejan. Cerraría el telón una nueva mesa redonda de periodistas, con Lucas Aznar, Jorge Morla, Mariela González, Guillermo Paredes, y el crítico de videojuegos Borja Vaz, que buscaron plasmar la situación del periodismo especializado, desmontando en cierto modo diferentes críticas a los videojuegos. Cerró el congreso, Basilio Baltasar, anunciando la proposición de un observatorio con la pretensión de detectar los videojuegos nocivos, así como el reconocimiento a aquellos que transmitan los valores adecuados.

Santander, junio de 2019