

EL QUE MATE A TODOS GANA

Vanesa Gómez Arce

Game Over, fue el título del 5º Congreso de Periodismo Cultural que reunió a grandes periodistas y especialistas en el mundo de los videojuegos los días 15, 16 y 17 de mayo. Celebrado en el Centro Botín y organizado por la Fundación Santillana, el día 15 el congreso dio el “pistoletazo de salida” del que se encargó Gema Igual, alcaldesa de Santander, quien abogó por la cultura aclarando que “la cultura no es un proyecto turístico” y que se invierten alrededor de 30 millones en ella. A la alcaldesa, se le sumaron las palabras de Ignacio Polanco, presidente de la Fundación Santillana e Íñigo Sáenz de Miera, director de la Fundación Botín, éste último defendió que el Centro Botín es un centro de arte para potenciar la creatividad “las artes no son adornos, son necesarias”.

Finalmente, fue Basilio Baltasar, director de la Fundación Santillana Cultura, el que puso la “guinda al pastel” en su inauguración, definiendo así el objetivo del congreso, “hablar de lo que no suele hablarse en los medios”, “publicar lo que alguien quiere esconder”, esto último es el periodismo. En su presentación, Basilio dejó claro los temas a tratar en esta reunión, los videojuegos son... ¿entretenimiento? ¿arte? ¿un negocio? ¿potencian la violencia? ¿provocan adicción? ¿realidad virtual? Estas preguntas iban a tener su respuesta en estos tres días.

Una vez realizadas las presentaciones necesarias, comenzaba la primera ponencia con Gregorio Luri, que habló sobre las innovaciones tecnológicas que hacen que todos, al fin y al

cabo, tengamos videojuegos, incluso gratis en nuestros *smartphones*. Los jugadores de estos, lo que buscan es una autonomía de la que no gozan en la realidad, ser los protagonistas de las aventuras. Defiende que el juego es una adicción y fomenta la falta de comprensión de los adolescentes. Según él, la mayoría de los videojuegos está presente el “tanato ludismo”, es decir, se juega para morir y resucitar.

A continuación, llegaba el turno de Enrique Javier Díez Gutiérrez, mostró su lado más crítico a los videojuegos alegando que, son los que construyen el imaginario de las futuras generaciones. Para él, todos somos responsables de lo que está ocurriendo con el fenómeno de los videojuegos y defiende que el beneficio comercial está por encima del bien común. En definitiva, justifica que en los videojuegos todo está pensado, nada es al azar y que el mundo del juego está lleno de estereotipos.

Así acababa la jornada, con todos los presentes abandonando el lugar y preparándose para la jornada intensa que les esperaba mañana.

El jueves 16 de mayo, el encargado de abrir el acto fue Eduardo Saldaña, su discurso se basó en recalcar la digitalización del mundo y de los ejes más importantes de la industria del videojuego, EEUU y China. Asimismo, puso sobre la mesa el desconocimiento que existe hacia la evolución de los videojuegos. Argumentando que la violencia es la base del entretenimiento digital y que hay que abandonar el estereotipo de jugador asociado hasta ahora con niños de 14 años.

Llegaba el turno a Marta Giralt, única mujer que participó con una ponencia, que trataba un tema desde un punto de vista

totalmente diferente a lo anterior, el porno y la realidad virtual.

Inciendo en que la realidad virtual es el futuro de la pornografía, y que se debe imponer un código ético para la realidad virtual, puesto que se está llegando a un punto de normalización de comportamientos perturbadores debido al internet.

Una vez finalizadas estas dos ponencias se realizaba un descanso, en el que los participantes de este Congreso aprovecharon para reunirse y compartir sus opiniones.

La pausa terminaba y Miguel Sicart era el encargado de exponer sus ideas, considera que los videojuegos son una plataforma cultural provocadora, todo gira en torno a la política y la monetización para los creadores. Su punto de vista reside en que hay que darle más importancia a la representación de los videojuegos, al conflicto y al capitalismo de las plataformas puesto que “si algo es gratis es porque tú eres el producto”.

La parte más científica de esa tarde llegó a manos de Diego Redolar, que comentaba los beneficios que proporcionaban el uso de videojuegos. Y es que, el uso de estas plataformas, son una forma de entrenar al cerebro, además de la potenciación de la atención, percepción, cognición espacial y control cognitivo.

Seguidamente, se organizó un coloquio en el que hubo una disputa entre periodistas especializados en videojuegos y Enrique Javier Díez Gutiérrez, poniendo en duda la veracidad de sus análisis.

El Congreso se retomó con la ponencia de Antonio José Planells, que analizó el contenido base de los videojuegos, la venganza, un héroe en una situación límite, la búsqueda de un tesoro, el amor o diferentes laberintos. Son *Gameplays* progresivos e incrementales, “todo es una espiral de violencia que lleva a más violencia”. Finalmente, se realizó un coloquio que daba por terminado el día.

Llegaba el viernes, y con él, el último día de Congreso, José Luis Ayuso Mateos, tenía la palabra para analizar la visión de los videojuegos y sus efectos desde el campo de la medicina. Habló sobre las dos caras de la moneda: las oportunidades que se abren con los videojuegos, pero que también tienen como consecuencia efectos negativos.

Concluía las ponencias, Marc Masip, que reniega del uso de dispositivos móviles hasta como mínimo los 16 años puesto que todas estas plataformas generan una gran adicción. Afirma que, la conexión real no se tiene en una pantalla. “La fuerza de lo humano nunca lo va a tener ningún superhéroe de videojuegos.” Finaliza su discurso con una frase que genera positivismo “lo real siempre será superior a lo virtual, siempre”.

Para concluir este congreso, se realizó otro coloquio que no dejó indiferente a nadie. Con esto, llegaba el final de este acto que reunió a grandes periodistas y que sirvió para dar a conocer el mundo del videojuego a muchos que no sabían de él.