

Placeres culpables

Gonzalo Soltero

Demonios favoritos de maestros y psicólogos infantiles, los juegos de video encierran más virtudes de las que parecen guardar a simple vista

EL MÁS TORCIDO DE SUS VICIOS SECRETOS era el placer que experimentaba ante las batallas. Así lo declara en *Autopsias rápidas* Jorge Ibargüengoitia, quien recurría a dichas representaciones de guerra, ya fueran en el cine o la literatura, “en épocas de depresión, de imbecilidad o de esparcimiento”, como otros lo hacen con el género detectivesco o la ciencia ficción. Algo semejante me ocurre a mí con los videojuegos. Entre más simples y violentos, mejor. Cuando el estrés bulle en la sangre o la saturación cerebral se aproxima a la embolia, nada como destripar zombis o despanzurrar extraterrestres.

Cada minuto de la carnicería es una bocanada de oxígeno que ayuda a recuperar algo de paz y normalidad. En lugar de que uno salga del trabajo rumbo a la casa poseído de rabia y deseoso de verterla contra el primero que se le cruce, después de jugar lo suficiente el ánimo se vuelve una sedita, la sonrisa hacia los conciudadanos fluye natural y la música de fondo en la vida, sin importar el pulso de la calle, es “What a Wonderful World”, interpretada por Louis Armstrong.

A pesar de la auténtica catarsis que permiten los juegos de video, en cuanto a purga de las emociones negativas (todo lo malo se lo llevan los zombis), todavía existe una percepción errónea sobre los productos de esta industria cultural. Repasemos algunos de los prejuicios más comunes sobre ellos y de sus ignorados beneficios.

Con frecuencia se pueden escuchar críticas sobre una supuesta relación entre la violencia cada vez más verosímil de estos juegos y el comportamiento de las nuevas generaciones. En realidad no hay evidencia al respecto; en todo caso es probable que los juegos violentos atraigan también a gente de semejante temperamento. Mejor, pues toda esa ira contenida en general se va por la pantalla como si ésta fuera una coladera tras la cual corre el drenaje de la peor bilis.





Juegos masivos como *World of Warcraft* (arriba) y *Aion* (página anterior) se desarrollan en línea entre grandes cantidades de jugadores y privilegian el aspecto social.

Por otra parte, lo que sí se ha mostrado es que los videojuegos ayudan a desarrollar ciertas habilidades, como la coordinación entre vista y mano, la concentración y la sensibilidad en la visión periférica. Todo lo anterior, de acuerdo con la Asociación de Psicólogos de Estados Unidos (APA por sus siglas en inglés), que cuenta con la mayor cantidad en el mundo de psicólogos afiliados. La propia APA ha comunicado los resultados de un estudio realizado a cirujanos que trabajan con laparoscopia, ese procedimiento quirúrgico a pequeña escala que consiste en introducir una fibra óptica a través de la pared abdominal para poder ver los órganos y operarlos. Según dicho estudio los cirujanos usuarios de videojuegos resultaron 27% más rápidos y cometieron 37% menos de errores comparados con aquellos que no desperdiciaron su tiempo en actividades tan baladíes. Así que antes de pasar al quirófano no está de más preguntarle al doctor qué consola tiene o cuál volumen de la saga Halo es su preferido.

Otra crítica frecuente a los videojuegos es que fomentan el aislamiento y la obesidad que sufren los jóvenes. Esto es ridículo en lo que respecta al supuesto confinamiento social, pues ahora y cada vez más los juegos se han convertido en una experiencia eminentemente social. Puede que haya mayores fundamentos en cuanto a la obesidad, pues hasta ahora lo único que permitía ejercitar este tipo de entretenimiento eran los pulgares. Sin embargo, el incremento de la interactividad corporal que las nuevas consolas están integrando en su estructura (como el Wii o el Kinect de Xbox) pronto hará que jugar sirva incluso para ejercitarse en casa sin tener que inhalar partículas suspendidas de sustancias innombrables.

Si además se toman en cuenta los resultados de las encuestas sobre inseguridad realizadas por el Instituto Ciudadano de Estudios sobre la Inseguridad (ICESI), según las cuales la mayoría de los padres de familia no dejan salir a sus hijos a la calle por temor, la aportación aeróbica de los videojuegos no será poca cosa dado el problema de obesidad que sufre el país. Dicho lo anterior, no está de más subrayar que nada bueno puede salir de pasar seis horas o más pegado a una pantalla y manoseando un control.

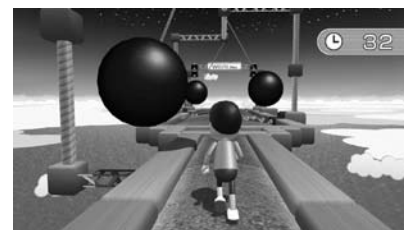
Aunque en general los videojuegos se asocian con adolescentes varones, cada vez se diversifican más los segmentos demográficos que

El presente artículo se realizó bajo los auspicios del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios 2010, otorgado por el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes del Conaculta.

optan por este tipo de entretenimiento. El número de jugadores continúa extendiéndose en el rango de edad entre 25 y 40 años. Asimismo, la división de género en cierto tipo de juegos tiende a desaparecer con la mayor adhesión de mujeres, incluso en títulos violentos. En Estados Unidos las mujeres forman 41% de los *gamers* (término que se calca del inglés para evitar una expresión tan redundante como “jugador de videojuegos”). Debido a todo lo anterior, el usuario promedio en ese país tiene 35 años de edad y lleva 12 jugando.

El aspecto económico también es muy relevante. Las industrias culturales tienen un papel cada vez más importante en la economía mundial, y entre ellas la que actualmente más ganancias genera es la de videojuegos. En el Reino Unido, por ejemplo, el año pasado las ventas de esta industria alcanzaron cuatro mil millones de libras esterlinas (unos 80 mil millones de pesos), más de cuatro veces lo que gastó el público británico en taquillas de cine. México se ubica entre los diez principales países consumidores de estos productos, pero su participación en la producción es prácticamente nula.

Todo lo que he enunciado es verídico. Por otra parte, tal vez sólo sea una colección de argumentos que me sirven para racionalizar lo que sería el sueño de cualquier adolescente (y de cada vez más adultos). A partir de este mes cuento con un apoyo del Centro Multimedia para hacer una investigación sobre videojuegos. El apoyo no incluye honorarios, más bien se trata de una desbocada carta a Santa Claus: me forraré de las mejores consolas y los juegos más recientes (y violentos) a cargo del erario público. Pero conste, razones para adentrarse en serio en esta industria cultural sobran. **AAA**



Los controles con sensibilidad al movimiento del Wii han dado a los juegos para esa consola un componente de actividad física que hasta entonces no se veía en el género, al menos no en los juegos caseros.



Juegos como los de la serie de *Starcraft* requieren de una gran coordinación entre la vista y la reacción muscular.

Novedades de Editorial Geranio

La Editorial Geranio nos hace llegar ocho libritos de 28 páginas que conforman los primeros volúmenes de su colección Sonetos: *Insinuado*, *Amorosos*, *Siquiátricos*, *Malestares* y tres libros más de Eduardo Uhthoff López, así como la antología *Enamorada*, que contiene sonetos de sor Juana, Concha Urquiza, Lucila Velázquez, Fina García Marruz y Gertrudis Gómez de Avellaneda. Para mayor información sobre la venta de estos títulos puede contactarse a la editorial en el 5581-9150.