



Videojuegos: ¿Jugar o no jugar?

Adriel Regueira Suárez
Alumno de 1º de bachillerato

Desde el inicio de la era digital se pensó utilizar los nuevos materiales para el ocio. Así aparecieron los primeros videojuegos, simples pero efectivos, que consistían en una historia protagonizada por el jugador quien podía leer en el monitor los acontecimientos y elegir entre una serie de acciones, cada una con una repercusión futura. El desarrollo tecnológico ha mejorado la narración de la historia, ahora con impresionantes gráficos y mayor número y rapidez de opciones. Al principio fueron elementos muy simples: *puzzles*, *come-cocos*, etc. Después, poco a poco, aparecieron diversos tipos: *aventura gráfica*, *estrategia*, *acción*, *rol*, *deportes* y por último los *shotemup*. Cada una de estas clases de videojuegos divierten y ayudan, de alguna manera, al desarrollo intelectual. Las *aventuras gráficas* fomentan la creatividad y el razonamiento lógico con sus increíbles historias y sus complejos puzzles, el jugador se enfrenta con problemas que bien pudieran ser reales y que tiene que solucionar para seguir con vida. Los *estratégicos* potencian el razonamiento lógico y ayudan a desarrollar el mecanismo de autoorganización, (un ejemplo de este género es *Simcity*, donde hay que gestionar los recursos, invertir para que estos aumenten, y aprender mucho de la complejidad de las ciudades). Los de *acción* también fomentan la organización y aumentan la capacidad de reflejos, es imprescindible ser rápido, intuitivo y creativo para vencer a los adversarios y salir de los laberínticos mapas. Los de *rol*, *deportes* o *shotemup* son más de lo mismo. Todos hacen que aumenten la imaginación, la propia organización y los mecanismos de supervivencia.

Pero, ¡como de todo se cansa uno!, aparece la violencia en los videojuegos. Algo que, aunque no deseable para la vida real, se puede ejercer en el mundo virtual del ordenador sin mayores consecuencias. Este es el caso de *Carmaggedon*, un juego de coches que consiste en atropellar a peatones, ancianas, curas, niños y todo lo que se cruce por delante. Y, aunque “realmente” es una barbaridad, resulta muy divertido por lo que tiene de experiencia nueva y, lo más importante, sabiendo que no es real. Un tema muy delicado, es cierto. Los medios de comunicación se han hecho eco de casos atroces, donde algunas personas, mayoritariamente jóvenes, no supieron distinguir entre el videojuego y la realidad.

También los hay, el *Simcity* por ejemplo, que son más educativos que otros *shotemup* como el *Quake*, en el que la misión es matar todo lo que se mueva y, quizás, puede favorecer el uso indiscriminado de la violencia, pero esto no quita que siga siendo uno de los juegos más divertidos y con más adeptos de la historia. Otro estilo tiene el *Counter-Strike* que enseña la necesidad de cooperación y entendimiento con otras personas, ya que si no se hace el jugador acabará con un tiro en la cabeza (más violencia visual, pero no es más que eso).

¿Y el futuro? Me imagino que dentro de no muchos años los videojuegos serán tan reales que apenas se podrá distinguir entre realidad y ficción, y en los que sí será muy peligrosa toda esta violencia gráfica; gracias a que, por el camino que va la tecnología, llegará a haber sensaciones cerebrales virtuales que nos confundan en la percepción del mundo, lo que es verdad y lo que es fantasía. Probablemente lo que hemos visto en la película *Matrix* dejará de ser ciencia ficción. ■