



Los videojuegos también son literatura

Paula Rivera Donoso

La escena parece típica: una madre o un padre amonestando a su hijo o hija por pasar demasiado tiempo jugando videojuegos en lugar de dedicarse a otro tipo de actividades, en su opinión, más saludables y enriquecedoras, como la lectura. Y la escena que se desprende de la anterior, lamentablemente, también es típica: el hijo o hija concibiendo la literatura como un castigo en contraste con la diversión, ahora restringida, de los videojuegos.

Es cierto que cada vez hay mayor disposición y conocimiento de parte de algunas familias para hacer de la lectura un placer y no una penitencia, gracias a la difusión e importancia que cada día van cobrando diversas iniciativas de fomento lector en múltiples países. A pesar de lo anterior, este rechazo automático hacia los videojuegos persiste a niveles que me parecen francamente sorprendentes ¿Son los videojuegos los grandes culpables de que los niños y jóvenes no se acerquen a los libros como en generaciones anteriores? Una respuesta afirmativa a una pregunta como esa solo correspondería a una mirada simplista de la situación.

Actualmente estamos en un contexto en que los medios audiovisuales han modificado la forma de percibir el mundo y relacionarse con la sociedad. Uno de los efectos de estos cambios ha sido el espacio cada vez más reducido que tienen los integrantes de un núcleo familiar para compartir entre ellos. En estas circunstancias, se entiende que los videojuegos puedan resultar más atractivos para las generaciones más jóvenes que los libros, que requieren de determinados procesos cognitivos y afectivos que deben desarrollarse en el tiempo antes de poder ser apreciados en todo su potencial.

Pero ¿es esto por sí solo un factor negativo? Para nada. Sería como afirmar que la lectura en sí misma es positiva, más allá de lo que se esté leyendo (y cómo se esté haciendo). Lo cierto es que este factor solo corresponde a un cambio de paradigma que, a mi juicio, padres, educadores y hasta especialistas en fomento lector de todo tipo no han sabido comprender en su esencia.

Adultos todos, ¿sabemos qué es realmente un videojuego y qué podría llegar a ser? Más allá del aspecto técnico, ¿sabemos qué videojuegos juegan nuestros niños y jóvenes más cercanos? Y, más importante aún que lo anterior, ¿sabemos qué es lo que ellos valoran más en sus títulos favoritos? ¿Nos hemos dado el trabajo de ir más allá de nuestras narices siquiera para observarlos jugando, para preguntarles por lo que hacen, tienen que hacer o gustan de hacer en ellos, o hasta para pedirles jugar en su compañía?

Cuando yo era niña y adolescente, nadie lo hizo por mí. Y yo jugaba videojuegos, desde luego. Jugaba muchísimo. Aún lo hago, en mi adultez. Lo curioso del asunto es que yo nunca aparté los libros por ellos. La literatura siempre formó parte de mi vida, de una forma muy similar a los videojuegos. La única diferencia que veía entonces era que en el colegio debía leer por obligación obras que, en su mayoría, no me gustaban mucho, mientras que nunca me pedían jugar a videojuego alguno. Y era precisamente en los videojuegos en los que, por esos días, yo encontraba las historias con las que más me sentía identificada.





Porque ahora, con el paso del tiempo, puedo decir con propiedad que eso eran —y son— para mí los videojuegos, al menos los que más valoro: un medio audiovisual de pretensión lúdica que cuenta una historia, de la misma manera en que un libro de ficción entrega un relato a través de palabras impresas en legajos encuadernados. En otras palabras, yo siempre leí historias, ya fuese en libros o videojuegos, porque no me importaba el formato, sino la esencia narrativa que yacía detrás.

Antes de llegar a C.S Lewis en mi infancia o a J.R.R Tolkien en mi adolescencia, y mucho antes de llegar a Ursula K. Le Guin y Michael Ende en mi temprana adultez, mi primera aproximación hacia la Fantasía que amo leer y a la que pretendo rendir tributo en mis propias obras fue a través de los videojuegos. Fueron estos los primeros en mostrarme un imaginario —un *legendarium*— que condensaba todo lo que yo podía esperar de la vida y de mi destino hasta entonces.

Y es que los adultos mediadores parecen haber olvidado que uno de los principales aspectos para el desarrollo del placer por la ficción pasa por el disfrute de una historia entretenida y significativa para niños y jóvenes.

Debo confesar que me parece estupendo que algunos chicos encuentren en los videojuegos estas historias, porque esa fue mi experiencia. Puedo dar sincero testimonio de que eso no tiene por qué afectar negativamente el acercamiento hacia la lectura literaria. Al contrario, estoy convencida de que puede potenciarlo muchísimo, si tan solo fuese aprovechado y tomado en consideración por los mediadores de lectura en lugar de ser menoscabado gratuitamente o por ignorancia.

¿Cómo un videojuego podría contar una historia? Pues a través de una narrativa específica, que varía de subgénero en subgénero. Personalmente siento gran afición por los *RPG* (*role playing games*), que básicamente se sustentan en el desarrollo de una historia por la que los jugadores deben progresar para avanzar. No hay puntos, no hay competencia: hay un mundo autónomo en que viven personajes inmersos en un argumento desenvuelto a través de un guion, tal y como una novela, cómic o película, solo que interactivos.

En este sentido, el involucramiento del jugador no pasa únicamente por decidir el curso de algunos eventos, sino también por el grado de inmersión en este particular universo narrativo. ¿Cuánto podríamos demorarnos en leer una novela? Un buen *RPG* clásico —un buen *RPG*— no suele tomar menos de 30 horas (reales, humanas) en acabarse. Me he imaginado muchas veces los gritos de espanto de algunos: “¡30 horas jugando!”. Sí, pueden ser más de 30 horas. ¿Y qué? ¿Están conscientes de lo que podría significar eso en términos afectivos, si sabemos dosificarlas sana y adecuadamente en el tiempo?

En la narrativa tradicional, los lectores solemos encontrarnos ante la historia desde afuera: somos los oyentes en torno a una fogata que cruje entre las páginas, hechizados por las palabras de un cuentacuentos del que solo conocemos su voz. En los *RPG*, en cambio, nosotros somos los responsables de hacer fluir constantemente la historia. Nuestras manos pulsan botones que hacen que los personajes se muevan, interactúen entre sí, decidan destinos enteros. Nosotros vamos eligiendo nuestro equipo de juego, encariñándonos con nuestros personajes y preparando estrategias para hacerlos sobrevivir. Podemos desperdiciar tardes enteras caminando por una ciudad por el simple placer de meternos a todas las casas a hablar con la gente, en entornos que respiran vida más allá de los *sprites* o píxeles.



Y todo esto por un período que bordea las 30 horas. El grado de compenetración, por tanto, es altísimo. Cada evento clave es vivido con emoción o tensión, cada muerte significa un espacio menos en nuestro equipo, un arma u objeto que ya no podrá usar nadie más. ¿Alguna vez alguien que no haya vivido esta experiencia se habrá imaginado lo que significa vencer el desafío final y ver la última escena entre aquellos personajes con los que se ha compartido tanto, para luego leer los créditos en pantalla? ¿Alguien así comprenderá que eso, a su modo, puede ser tanto o más intenso que cerrar un libro en su última página?

Porque así es; yo lo he vivido. Y puedo decir que es una de las mejores experiencias ficticiales que he tenido y jamás podría avergonzarme en reconocerlo.

Pero, por lo mismo, me molesta que ese enorme potencial quede limitado por culpa de la ignorancia de quienes jamás se han ocupado de siquiera intentar entender de qué va esto. ¿Por qué esperamos que nuestros niños y jóvenes lean ficción? ¿Queremos que aprendan conocimientos y valores o que mejoren sus destrezas cognitivas? ¿O esperamos que entren en contacto con historias que importen, esas que nos ayudan a convertirnos en personas más consecuentes y críticas, que nos entregan sentido a nuestras vidas y que son capaces de arrancarnos lágrimas y sonrisas al volver a ellas?

Yo, al menos, espero lo segundo. Y, como lectora y videojugadora, puedo sostener que esto se puede lograr tanto a través de ciertos libros como de ciertos videojuegos.

Ahora bien, es imposible pedirle a gente que está habituada a otro paradigma que se adentre de pronto a un universo tan amplio como este a estas alturas, pero no se trata realmente de eso. Lo que sí considero relevante es que estos adultos, sobre todos aquellos que esperan que sus hijos o alumnos desarrollen un gusto por la lectura, sean capaces de comprender que quizás estos ya leen, solo que en formatos narrativos distintos.

Que lo comprendan y se esfuercen, por amor o genuino interés, en acercarse a estos niños o jóvenes y compartir con ellos esta experiencia, sin juzgarla o interponerle al frente un libro. En cuanto a los mediadores, que se den el trabajo de encontrar el punto de bisagra en que historia de videojuego e historia de novela o cuento puedan unirse orgánica y armónicamente. Nunca tenemos que olvidar que las buenas historias son siempre buenas historias, sin importar cómo sean contadas.

Hay veces, sin embargo, en que el puente se tiende casi por sí solo: el día en que me senté ante el computador para escribir mi primer trabajo de Fantasía lo hice porque quería contar con mis propias palabras, desde mi propia voz, esos primeros mundos y esas primeras historias que me importaron. Solo los años me hicieron encontrarme con novelas y relatos en donde —¡por fin!— había narrativas que me producían sensaciones y sentimientos similares: la literatura de Fantasía.

Pero nunca he dejado de pensar que fueron los videojuegos, principalmente, los que me hicieron decidir convertirme en autora. Y, sin duda, fueron ellos también los culpables de que esté escribiendo este artículo en su defensa, a modo de agradecimiento por todos los años que me han hecho reír y llorar, por todas las ideas y conceptos con los que me han inspirado para mis propios proyectos, por todos los recuerdos que su narrativa, su ambientación y su música me han enseñado a atesorar. Porque los videojuegos también son literatura y a ellos debo gran parte de la mía.



Nota:

Si eres mediador o docente, cuentas con conocimientos literarios y te interesas en estudiar la forma en la estos que pueden vincularse con los videojuegos para su eventual aplicación en actividades de fomento lector, puedes visitar mi sitio *La narrativa de los RPGs*. En él, me dedico a analizar crítica y exhaustivamente la narrativa de algunos RPG desde teorías y concepciones literarias
varias: <http://lanarrativarpg.blogspot.com/>