

¿Puede un juego salvar el mundo?

Por **Maria Orfila** | Diciembre 17, 2016 05:00

TIEMPO DE LECTURA: 9 MINUTOS

🔖 📧 📄 📱 📲

Los juegos con impacto son un género incipiente que busca remover todos los prejuicios; se basan en el convencimiento de su poder para transmitir mensajes humanitarios, más allá del entretenimiento



Civiles atrapados en una ciudad sitiada, padres que viven los últimos días de su hijo con **cáncer** cerebral o mujeres acosadas sexualmente. ¿Pueden ser estas las historias de videojuegos? ¿Alguien puede "jugar" con estos temas? Los llamados juegos con impacto tienen otros planes: cambiar el mundo de a un jugador a la vez.

A la hora de transmitir un mensaje educativo, social, moral o ético, Gonzalo Frasca, catedrático de videojuegos de la Universidad ORT, cree que los videojuegos tienen incluso más ventajas que el cine o los libros. "Es el único medio que nos permite actuar y aprender de nuestros errores (...) Tienen ese poder enorme", dijo a *Cromo*. La clave está en la interactividad. Por ejemplo, en *Papers*: Please el jugador sufre la presión de ser un guardia fronterizo cuyas decisiones (muchas veces morales) tienen consecuencias. En *Grand Theft Auto*; en cambio, no hay ningún juicio implícito por robar un vehículo.

No obstante, todavía persiste la visión de que los videojuegos solo sirven para el entretenimiento, en particular, de niños o jóvenes. Lo cierto es que títulos como *That dragon, Cancer* o *This War of Mine*, entre otros ejemplos, demuestran que parte de la industria apuesta a superar "la edad del pavo".

José Pedro Gioscia, diseñador de *Public Space*, un juego uruguayo de impacto social sobre el acoso callejero, resumió la tendencia en dos conceptos: "educar al público y transmitir un mensaje positivo". Y añadió: "Hay que eliminar la visión infantil de los videojuegos".

Las opciones de este género todavía considerado menor por la industria –"medio *underground*", a juicio de Frasca– ofrecen una experiencia basada en la vida real y esta, lamentablemente, puede ser dolorosa. Por eso se los descalifica como "juegos serios" y, por ende, se presume que son aburridos o hasta de mal gusto. "Hace falta mucha experiencia para producir un diseño elegante que ofrezca un balance entre reflexión y aprendizaje", agregó.

La Moliindustria, una empresa italiana de desarrollo, conoce bien las críticas. Entre sus emprendimientos figuran juegos sobre la extracción de coltán en el Congo (un mineral escaso que se usa para la fabricación de electrónicos) y las condiciones de esclavitud de obreros en China para la elaboración de smartphones.

Yoan Fanise, director de *Valiant Hearts: The Great War*, uno de los juegos con impacto más reconocidos, relató a *Cromo* que el objetivo es que el público "abra su corazón", pero sin perder de vista el entretenimiento, por lo que no se pueden excluir los rompecabezas, los enigmas o las plataformas. El francés estuvo en Montevideo para participar de *GameLab*, un evento latinoamericano que congrega a referentes en el área de desarrollo y *gamers*.

En *That dragon, Cancer*, por ejemplo, hay que evitar que proyectiles espinosos exploten globos hechos de guantes quirúrgicos, estos representan una enfermedad terminal y la víctima es un niño. En *Sea Hero Quest* hay que cruzar laberintos, disparar bengalas y perseguir criaturas para sacarles fotos, pero lo que está detrás es el Alzheimer. "La emoción y la empatía son herramientas", afirmó.

Una guerra sin disparos

Para conmemorar el centenario del inicio de la **primera guerra mundial**, Ubisoft publicó *Valiant Hearts*, un título que rinde tributo a quienes participaron en uno de los capítulos más tristes de la historia moderna. Si bien bajo esta premisa se podía esperar un juego de acción o estrategia inspirado en el conflicto, Fanise (ahora director creativo en DigixArt) tenía otro objetivo: es una emotiva historia en la que apenas se aprieta un gatillo.

"Nuestras familias estuvieron involucradas en esa guerra, por eso era importante hablar de ella de otra manera, no disparando. Así que tomamos la decisión de si siquiera poner la pistola en la mano del jugador para que pudiera realmente sentir lo que es la guerra, lo que es ser un pequeño humano en el medio", comentó a Cromo.

Valiant Hearts surgió de las cartas que su bisabuelo le había escrito a su abuela desde el frente de batalla. Y son las emociones de las que se hablaba allí las que se transmiten al jugador. Poco importa qué bando tenía más tanques. Es más, no hay que elegir uno. Lo central son las emociones de los personajes: Emilie, un granjero francés apesadado y convertido en cocinero por los alemanes; Karl, yerno de Emilie que deberá alistarse; Freddie, un soldado estadounidense que se suma a la tropa gala en busca de venganza; y Anna, una parámedica belga que busca a su padre.

Fanise trabajó junto a historiógrafos franceses y alemanes para plasmar en el juego la mayor realidad posible. No obstante, los personajes son inventados. Y eso no fue un capricho. De lo contrario, el juego se podría haber parecido más a un documental basado en testimonios y, a juicio de su director, "el jugador seguiría siendo un espectador, no estaría dentro del juego".

"Quería motivar un cuestionamiento sobre la guerra (...) ¿Jirías a la guerra? ¿Qué significa realmente la guerra? No es un videojuego en el que simplemente disparas a la gente. Es totalmente diferente. Va a la parte humana, a la emoción, y por eso fue muy conmovedor", relató Fanise.

Desde su lanzamiento, *Valiant Hearts*, desarrollado para PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One, ha conseguido más de 3.6 millones de jugadores.

Encauzar las emociones

Muy cerca está *Lost in Harmony*, un juego móvil diseñado por Fanise para DigixArt, lanzado este año y con más de 2 millones de jugadores. *Lost in Harmony* es promocionado como un "juego musical" en el que hay que sortear obstáculos. Pero, al igual que *Valiant Hearts* es mucho más. Es una **historia** relacionada con el cáncer, pero eso se descubre entre los desafíos. "Elegí aprender a la gente (...) No digo que es un juego sobre el cáncer infantil, si no dirían que es triste. La gente descubrirá que se está hablando de algo serio", señaló. Al final aparece un enlace a la Sociedad Canadiense del Cáncer para realizar donaciones. Esta posibilidad es para Fanise una muestra del poder de los videojuegos y una forma de encauzar las emociones en una acción. "Cuando ves un documental, si es triste, te entristece, pero no puedes actuar. Lo mismo para un libro", apuntó. *Lost in Harmony* es gratuito para iOS y Android.

Golpe directo al corazón



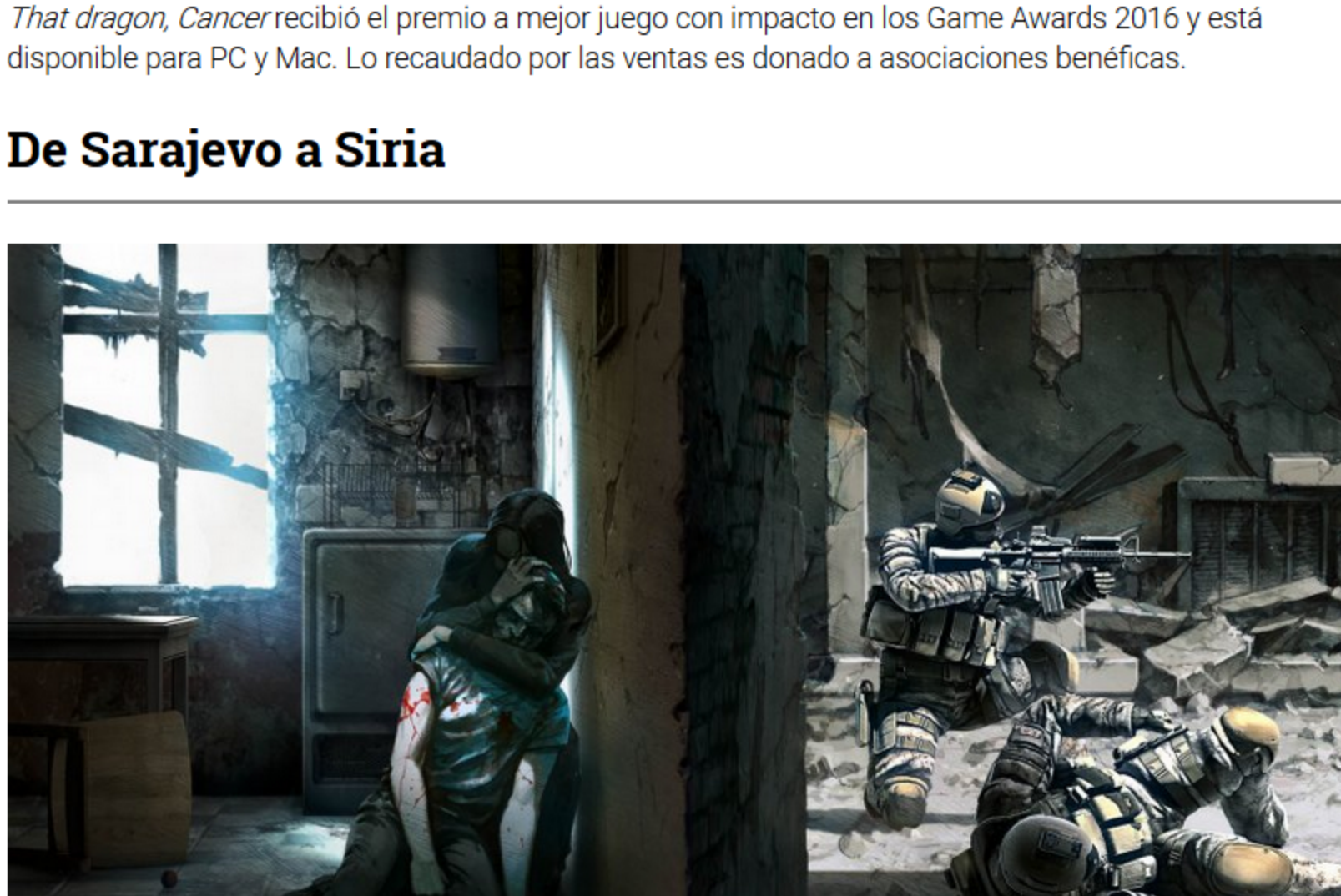
That dragon, Cancer, en cambio, no se anda con vueltas. Ryan Green diseñó un videojuego que realmente impacta con el sufrimiento de una familia al perder un hijo por una enfermedad terminal. Este título, máximo exponente del fenómeno de los juegos con impacto, preserva la memoria de Joel Green, diagnosticado con un tumor cerebral agresivo en 2010, no mucho después de su primer cumpleaños. Murió el 13 de marzo de 2014, con 5 años.

En el transcurso de 14 episodios de entre 5 y 10 minutos, los jugadores conocen a Joel y son guiados a través de las etapas de su vida y su muerte. La animación es intensa, pero abstracta. Las voces de los personajes vienen de videos caseros o de sesiones grabadas en estudios. La risa contagiosa de Joel viene de grabaciones reales de cuando era bebé.

Gioscia, de *Public Space*, conoció a Green en una conferencia y recordó que le indicó que este tipo de juegos debe trabajar la autoestima de los personajes, por lo que es imprescindible complementar el desarrollo técnico del videojuego con un abordaje psicológico.

That dragon, Cancer recibió el premio a mejor juego con impacto en los Game Awards 2016 y está disponible para PC y Mac. Lo recaudado por las ventas es donado a asociaciones benéficas.

De Sarajevo a Siria



Uno de los juegos que más impresionó a Gioscia fue *This War of Mine*, el que ofrece una mirada más cruda que *Valiant Hearts*. En este caso, la inspiración provino del sitio de Sarajevo (de 1992 a 1996) y de Grozni (1999), aunque la historia transcurre en la ciudad ficticia de Pogoren. "Se pone al jugador en la piel de un civil que sufre la guerra", relató. Tampoco es un juego de disparos, sino que se trata de uno de supervivencia en medio del fuego cruzado. Es fácil ver paralelismos en los conflictos urbanos más recientes, como el que sufre Alepo que, al igual que Pogoren, carece de agua potable y sus instalaciones médicas han sido atacadas.

"En los juegos con impacto hay que ser original. Si no, es siempre lo mismo; si no, todo es vacío. Si no, todo es Candy Crush. Tenemos una responsabilidad muy grande por lo que la industria puede comunicar", reflexionó Gioscia.

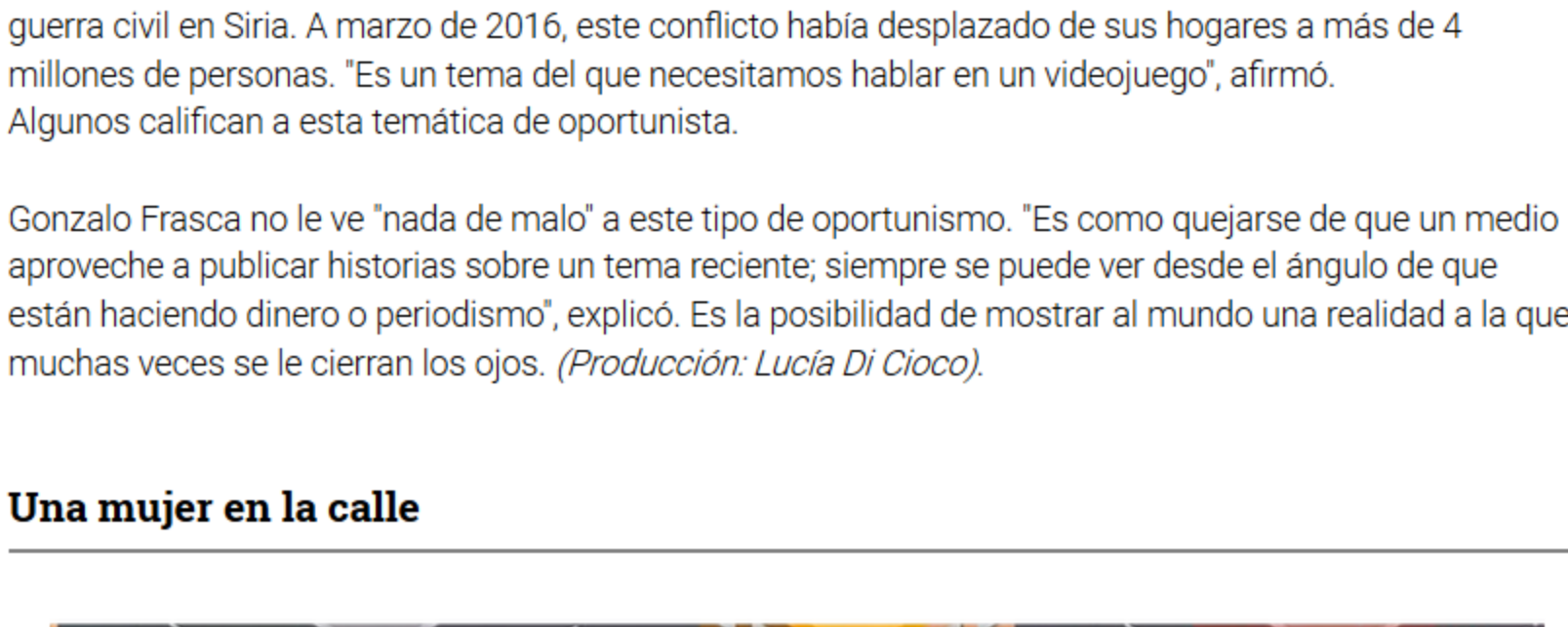
This War of Mine está protagonizado por tres civiles refugiados en un edificio. Durante el día los francotiradores irradian la salida, por lo que hay que enfocarse en el mantenimiento del escondite, por la noche, y a pesar de los botines, hay que salir a recoger provisiones. Pero los personajes tienen conciencia y no soportarán realizar cualquier acción.

El título fue lanzado en 2014 para PC y Mac; más tarde se lo adaptó para iOS y Android. Los usuarios de PlayStation 4 y Xbox One recibieron una expansión titulada *This War of Mine: The Little Ones* que explora el conflicto desde la perspectiva de los niños.

En la línea de este juego, Fanise apuntó que está monitoreando el desarrollo de un nuevo juego sobre la guerra civil en Siria. A marzo de 2016, este conflicto había desplazado de sus hogares a más de 4 millones de personas. "Es un tema del que necesitamos hablar en un videojuego", afirmó. Algunos califican a esta temática de oportunista.

Gonzalo Frasca no le ve "nada de malo" a este tipo de oportunismo. "Es como quejarse de que un medio aproveche a publicar historias sobre un tema reciente; siempre se puede ver desde el ángulo de que están haciendo dinero o periodismo", explicó. Es la posibilidad de mostrar al mundo una realidad a la que muchas veces se le cierran los ojos. (Producción: *Lucia Di Cicco*).

Una mujer en la calle



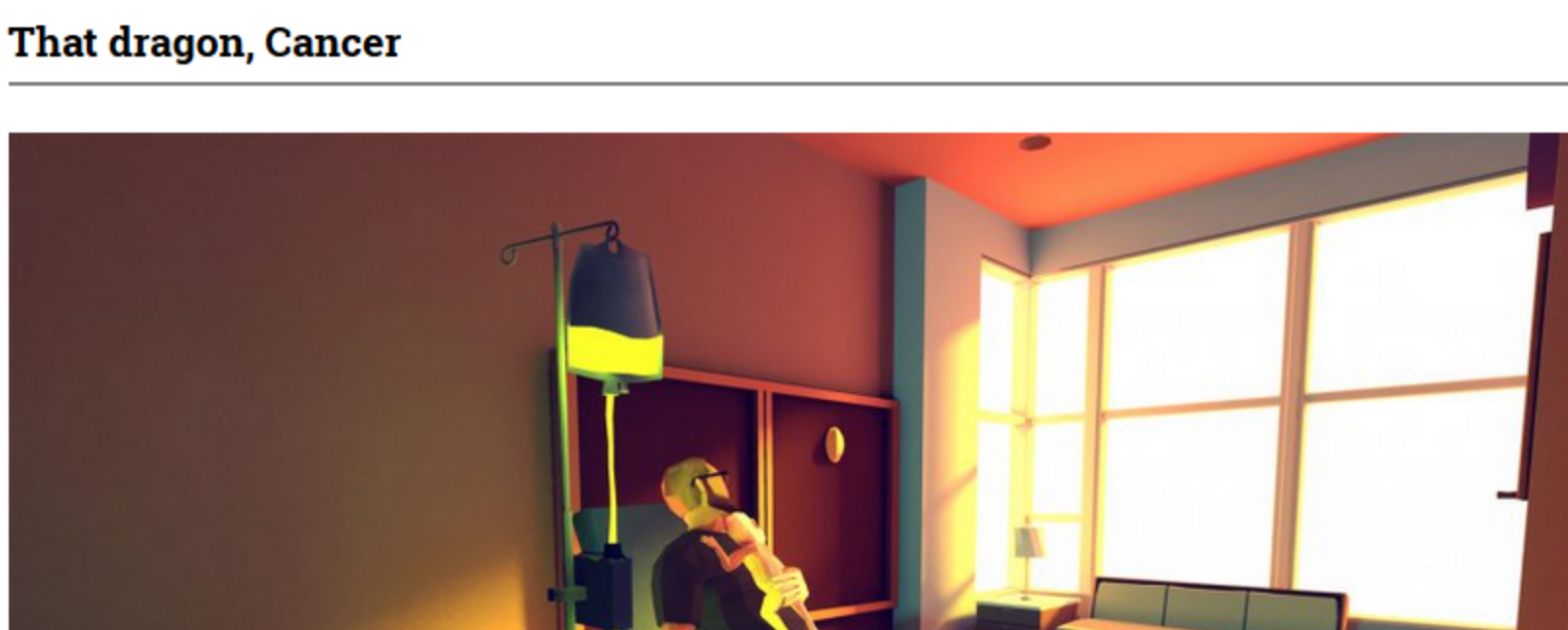
El Concurso Nacional de Videojuegos de 2015 premió a *Public Space* en la categoría Educación e Inclusión Social, por entender que transmite un mensaje que lleva al jugador a la reflexión sobre la problemática del acoso callejero. Su diseñador, José Pedro Gioscia, dijo a *Cromo* que la propuesta es que el jugador viva la experiencia de una mujer que camina por la ciudad y recibe, al mismo tiempo, una enseñanza. "Es una temática difícil que se vuelve accesible a través de un videojuego", señaló. *Public Space* todavía está en desarrollo. "No es un camino fácil", comentó Gioscia sobre el principal obstáculo de un juego con impacto social: el económico. El proyecto ganó algunos concursos regionales, por lo que obtuvo fondos. "No voy a parar hasta verlo publicado", afirmó.

That dragon, Cancer



Ryan Green y su codesarrollador, Josh Larson, comenzaron a trabajar en el juego un año y medio antes de que naciera Joel, el hijo del primer. En noviembre de 2012, Green sugirió: "¿Por qué no Joel?" Comenzaron con un demo: Ryan infructuosamente buscando calmar a Joel. Lo llevaron a un par de conferencias de videojuegos y la respuesta fue instantánea. *That dragon, Cancer* se volvió una causa célebre en el mundo de los videojuegos indies.

Papers, Please



Bienvenido a la república ficticia de Arstotzka, un país que vive los primeros días de la posguerra con la apertura de un paso fronterizo. El Único trabajo disponible es el de oficial de migraciones. El entorno es distópico y deprimente y el juego obliga a ser pragmático y cruel. Ante los ojos del jugador pasará la desesperación y la pobreza.

Valiant Hearts: The Great War



Este título escapa a los clichés de los videojuegos de guerra. La primera gran diferencia es que el jugador jamás empuña un arma. No mata ni hace explotar cosas por los aires. No vuelan aviones de combate. Tampoco debe idear una estrategia maestra para vencer al enemigo o al menos sortearlo. *Valiant Hearts* rescata pequeños actos heroicos y de amor en un contexto gris y caótico.

This War of Mine



En *This War of Mine* se juega como un soldado de élite, sino como un grupo de civiles que tratan de sobrevivir en una ciudad asediada por la guerra: no habrá suficiente comida ni medicinas y se estará bajo el peligro constante de francotiradores y otros civiles hostiles. La expansión *The Little Ones* ofrece una cara aún más amarga: el sufrimiento de los niños. Estos no deben dejar de jugar en medio del conflicto.

Ver más | [videojuegos](#) | [guerra](#) | [enfermedades](#)

Notas Relacionadas

- INFORME** Los videojuegos están listos para subir de nivel
- GAME ON** La guerra de las trincheras
- EVENTO** Montevideo: capital de los videojuegos por segunda vez

Populares de la sección



ENTRENAMIENTO

Amazon borra línea entre el juego y vida real con nueva

acerca del autor

Maria Orfila
Cromo

Informar un error en la noticia

Más Leídas

- 05:00 Descubren seis nuevas especies en el Océano Pacífico
- 05:00 Amazon borra línea entre el juego y vida real con nueva aplicación
- ¿Qué sucedería si un asteroide impactara en el océano?
- Cinco apps para descargar
- 05:00 La araña que se parece al Sombrero Seleccionador de Harry Potter

Tweets por @CromoUY



Recomendados



INFORME

¿Puede un juego salvar el mundo?

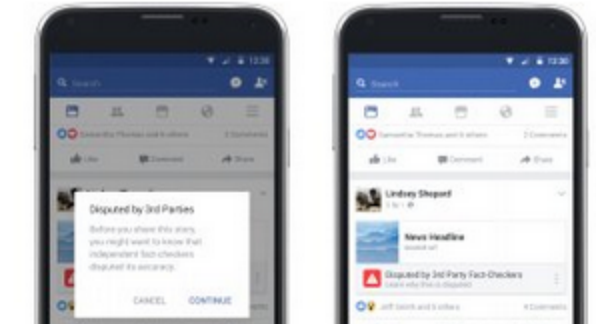
Los juegos con impacto son un género incipiente que busca remover todos los prejuicios



REDES SOCIALES

Facebook advertirá a sus usuarios de las noticias que puedan ser falsas

Añadirá una señal a las noticias de dudosa veracidad



NAVIDAD

Teoría de la relatividad explica los poderes de Papa Noel

Científica cuenta cómo recorre el mundo en 31 horas y otras cuestiones