

# Videojuegos: presente del ocio cultural electrónico

De juguete para niños a electrodoméstico interactivo de ocio en el hogar. Los videojuegos han evolucionado en la forma en la que son percibidos, desde su origen en los años setenta hasta la actualidad, momento en el que esta industria se configura como una de las más rentables de los últimos años. Al igual que en otros sectores donde se relatan historias y crean ficciones, el ocio interactivo no es ajeno a los mecanismos de anclaje narrativos y recurre, en muchas ocasiones, a representar profesiones y colectivos de profesionales con mayor o menor fortuna, ya sea para crear escenarios o para dotar a sus personajes de un bagaje con el que el jugador pueda empatizar.

**Samuel González**

Periodista especializado en videojuegos

**El origen de la industria** del ocio electrónico nace en 1972, cuando la primera máquina de Pong se instaló en un bar de California y ésta quedó inutilizada a los pocos días por la cantidad de monedas que había acumulado en sus entrañas. La gente no dejaba de acercarse a ese curioso mueble que asombraba por su novedosa propuesta de entretenimiento. Aquella máquina primitiva fue la primera piedra de un rasca-cielos en forma de sector de ocio que en la actualidad factura más de 100.000 millones de dólares al año —sin contar con las pequeñas productoras y estudios independientes— y se sitúa en el mercado como una de las industrias más potentes, junto al cine y la música.

La importancia de este sector, que en los próximos meses afronta un nuevo salto con la llegada de las primeras máquinas de sobremesa *next gen* y que se renueva cada pocos meses en su oferta de PC, no es solo económica. Los creadores y empresas dedicadas al ocio electrónico han ido ganando peso como industria de entretenimiento, como elemento socializador y, medio de comunicación de masas, no solo por su forma de contar historias de una forma interactiva —que puede resultar poco usual para el no experimentado— sino

gracias a los ejercicios éticos y estéticos que pueden verse en determinadas producciones, como por ejemplo Portal, Braid, Machinarium o VVVVVV.

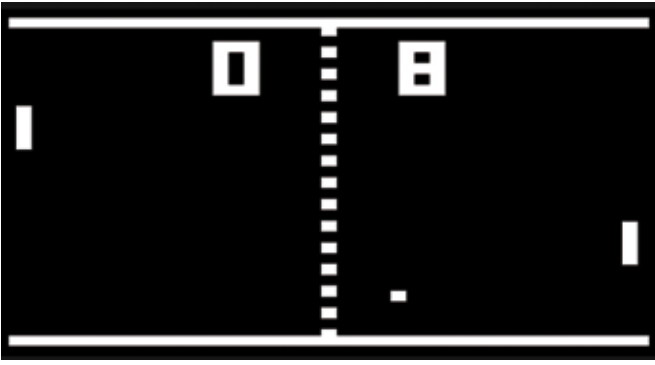
Para visualizar la importancia social del videojuego en la actualidad hay que entender que ahora cientos de estos juegos se disfrutan *online* y exclusivamente en comunidad. El prejuicio del ocio solitario contrasta con la realidad palpable de producciones tipo World of Warcraft —multijugador de rol masivo *online*— o Counter Strike —uno de los *shooters online* más populares de la pasada década—, por citar dos ejemplos casi imperecederos de la importancia del elemento social de los videojuegos.

## Aceptación y socialización

El premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012 concedido a Shigeru Miyamoto, creador de iconos como Súper Mario, Link —de La Leyenda de Zelda— o Donkey Kong para la veterana Nintendo, no hace sino afirmar la normalización dentro del imaginario cultural de una industria que cuenta historias y conecta personas. La forma en la que el sector ha entrado de forma masiva en los hogares desde inicios de la década pasada gracias a una apertura en sus conceptos y productos —los llamados juegos enfocados a público *casual*— y cómo las compañías se esfuerzan en integrar sus máquinas junto al resto de elementos del hogar de la casa, hace que la línea divisoria entre el juguete y el electrodoméstico haya quedado casi del todo difuminada. El cómo los medios de comunicación han acercado este sector al gran público, debido en parte al relevo generacional en sus redacciones y departamentos, ha sido otro de los grandes apoyos que ha recibido el sector, y se recuerda como un hito en España la portada que dedicó el diario Público, en abril del 2008, al lanzamiento del videojuego Grand Theft Auto IV. Ahora mismo, una persona adulta puede disfrutar de una sesión de videojuegos, ya sea en el aspecto más social —con juegos musicales como Singstar; de *fitness* como Wii Fit o de crecimiento personal tipo Brain Training—, como entretenerse durante unos minutos con su consola portátil o *smarthphone*



Profesiones como las de físico (en la imagen, HalfLife) sirven a los guionistas para colocar a sus personajes en situaciones extremas y siempre deudoras de la mejor ciencia ficción.



Con PONG en 1972 nació el primer arcade donde una sencilla interfaz gráfica permitía a dos jugadores jugar rudimentarias partidas de tenis virtual.

jugando al Angry Birds, paradigma del juego *casual social* para tabletas y teléfonos móviles.

### Profesiones liberales y videojuegos

Es importante cuestionarse si, por el hecho de que el ocio electrónico sea un ocio interactivo, éste debe ofrecer una visión mucho más compleja y completa de los colectivos profesionales. Al igual que sucede en el cine o la televisión, salvo en el formato documental, los videojuegos utilizan profesiones liberales para construir escenarios y personajes, pero no por ser un medio interactivo ahondan mucho más en ellas. Hay que tener en cuenta que nos encontramos ante productos de entretenimiento masivo y solo en los márgenes llegan a desarrollarse conceptos más profundos.

En lo que a profesiones liberales se refiere, el pacto con este tipo de ficción radica en buscar un ejemplo en la realidad y trasladarlo al juego para conectar con el jugador y unirle así con el mundo de ficción virtual. La representación de las profesiones en los videojuegos es, por tanto, una manera de anclar el producto en un marco temporal —y social— que dice mucho sobre la sociedad del momento en el que el juego es concebido. El ocio electrónico, como medio de comunicación de masas, aprovecha las «bondades» de los *mass media* y nos muestra su propia visión de ellas. En el caso de estas profesiones, estereotipa su presencia en la mayoría de los casos, mientras que en otros recurre a ellas para contextualizar al personaje, ligando el producto a la realidad y dotando así de consistencia a sus protagonistas. Los recursos más habituales en los guiones del videojuego, independientemente del género, suelen ser los de asignar una profesión al protagonista que implique cierta acción inicial —policía, cuerpo del orden, elemento de control— o argumental —científico, investigador—, si bien luego las situaciones en las que pueda verse sometido el jugador a lo largo de la aventura poco o nada tengan que ver con la profesión que encarnan. Apenas se pueden encontrar profesionales sanitarios, ingenieros o arquitectos que vayan más allá de la mera función de nexo entre guión, profesión y personaje.

### Ficción e interacción

Dentro del amplio abanico de opciones que ofrece el mundo del videojuego, es en el ámbito de las aventuras gráficas y conversacionales donde las profesiones liberales se han de-

sarrollado más allá del estereotipo. Es el caso de la saga de abogados Ace Attorney que, si bien acude a elementos de fantasía para su narración, acerca a los jugadores más jóvenes al mundo del derecho desde una visión entretenida y sencilla de la abogacía. Otro género sensible a las representaciones de los profesionales es el de los simuladores. En estos juegos, donde se encara la tarea de administrar un territorio o centro de trabajo, es común que aparezca la representación básica del policía, médico, bombero o abogado. Desde los primeros Simcity a los juegos de la serie Theme... —Theme Park, Theme Hospital— estas profesiones juegan un papel básico en el desarrollo de estos simulacros de vida.

Desde el margen también hay espacio para la crítica. Colectivos como La Molleindustria usan Internet como herramienta de difusión, a la vez que aprovechan elementos narrativos propios de los videojuegos para acercar una visión crítica desde pequeños juegos que pueden disfrutarse *online*. Son muy destacables de este colectivo los desafíos conceptuales que presentan *Every day the same dream* —el día a día de un trabajador liberal de oficina. La profesión se la añade el jugador completando los huecos argumentales— o Phone Story, un relato que cuestiona la explotación minera y su relación con las guerras en el Tercer Mundo.

### El futuro ya está aquí

El presente y futuro a medio plazo del sector pasa por la llegada de las primeras máquinas que darán el relevo a las consolas de sobremesa nacidas a mediados de la década pasada. Los movimientos de las empresas van enfocados a ofrecer centros de ocio completamente integrados en la máquina, con opciones de juego asimétrico, permitiendo disfrutar de diferentes puntos de vista gracias a nuevos mandos y consolas portátiles sumado a la exploración de la tecnología de proximidad, mediante la cual los juegos ofrecen nuevas opciones si se interactúa con el complemento y lugar adecuado. El *online*, ya incorporado de serie —y necesario para este ocio— y estas nuevas formas de interactividad aseguran que en los próximos años se puedan abrir nuevas formas narrativas en las que los guionistas y desarrolladores seguirán recurriendo a las profesiones para relatar nuevas fantasías de entretenimiento. ■

