

Una manera moderna de contarnos historias

LOS VIDEOJUEGOS

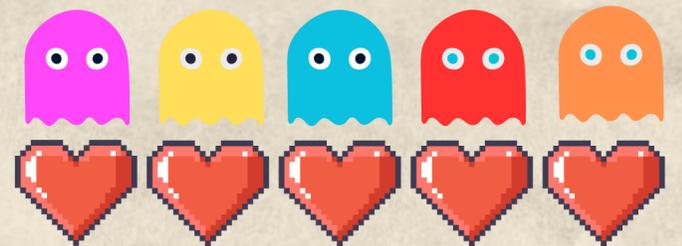
Martes, 26 de septiembre del 2023

Muchos antropólogos están de acuerdo en que contarnos historias es uno de los gestos más humanos que existen, algo que hacemos desde tiempos remotos, cuando nos sentábamos al borde del fuego para escuchar de los ancianos de la tribu relatos de dioses terribles y cacerías mitológicas.



Un género narrativo como cualquiera

Como lo sabe cualquiera que tenga una consola en casa, los juegos contemporáneos son formas complejas de narración, diseñados para introducir de manera paulatina al jugador en un mundo simulado y en una historia que allí tiene lugar: desde emocionantes thrillers espaciales dignos de Hollywood, hasta nostálgicas aventuras introspectivas en un futuro postapocalíptico, o consignas militares que reviven las grandes batallas de antaño. Prácticamente lo mismo que ofrece el cine en nuestros días.



Atrás quedaron los tiempos en que hablar de videojuegos se refería a las culebras del teléfono celular, los programas de solitario de Windows o los arcades tragamonedas en los que niños competían por dejar sus tres iniciales en el hall de la fama de los puntajes altos.

Y sin embargo, rara vez se reconoce el lugar que tienen los videojuegos como una fuente de relatos para las generaciones modernas. Basta echar un ojo al crecimiento de la comunidad gamer y su creciente importancia dentro de la cultura de masas.

Los videojuegos son una fuente continua de relatos para una generación menos propensa a leer en papel, adicta a las pantallas y a la interactividad del mundo 2.0 que internet trajo consigo. Sería de una torpeza imperdonable que quienes se dedican a estudiar los relatos, a pensar el modo en que nos imaginamos y los contenidos que estamos compartiendo unos con otros no prestaran a los videojuegos su debida atención y se dejaran llevar por prejuicios del siglo XX que revelan, más que una supuesta seriedad y tradicionalismo, una profunda e innecesaria ignorancia.

