

La verdadera madurez de un videojuego



*Fernando Romero López**

Palabras clave: videojuegos - Silent Hill - Resident Evil - Pokémon - Bomberman

Una vez estaba regresando de la universidad en auto junto con otros dos compañeros. En un momento uno **me muestra un video. Me explica que era un animé** que tenía muchas ganas de ver. Era una escena corta en la que más de una docena de personajes eran brutalmente masacrados. Él no tenía el contexto y yo, sinceramente, no lo tengo hasta el día de hoy. Pero las palabras que usó con emoción mientras me lo mostraba me quedaron grabadas: **“Es genial y súper maduro. Se mueren como treinta personajes en el primer capítulo”**.

¿Maduro? La palabra retumbó en mí, en aquel momento, y es una espinilla que no me he podido extirpar... **¿Es realmente “maduro” un relato por exhibir, apenas, un montón de sangre y muertes al por mayor?**

Los videojuegos son un medio, sin duda excepcional, para pensar el tema. Sobre todo por la gran batalla que sus adeptos han dado, en los últimos años, para que esas creaciones sean consideradas una forma de arte tan digna como cualquier otra. Mi posición en dicho debate es afirmativa: los videojuegos son una forma de arte.

* Estudiante de la Tecnicatura en diseño y producción de videojuegos (UNPAZ).

Ahora bien, **cuando definimos que algo es “maduro”, ¿a qué nos referimos realmente?** ¿Acaso a una historia con contenido inapropiado para ciertos espectadores? ¿Temas fuertes que pueden ser considerados dañinos? Esta calificación es válida, pero ¿es realmente un punto positivo? Sí y no. Como todo: el contenido “maduro” o impactante depende de cómo sea aprovechado. Tomemos por ejemplo dos juegos que lucen similares, pero que aprovechan su calificación de “Para adultos” de forma totalmente distinta.

Silent Hill y *Resident Evil* **son los pilares del survival horror**, género basado en la tensión del jugador a perder y el horror mostrado en pantalla. Ambas son sagas con más de veinte años de historia y ambas comenzaron en la Sony Play Station.

Silent Hill (figura 1) nos pone en la piel de Harry Mason, el padre que tuvo un desafortunado choque en el pueblo homónimo del juego, pueblo maldito que lo hará atravesar cualquier cantidad de horrores durante la búsqueda de su hija.

Por su parte, en *Resident Evil* los protagonistas son un grupo de policías que se adentran en una mansión atiborrada de zombies, intentando descubrir que pasó allí.

De buenas a primeras, tenemos una marcada diferencia en el tipo de horror manejado, **mientras que *Resident Evil* se basa en sustos fáciles y la tensión entre que el personaje muera y que el jugador pierda todo el progreso, *Silent Hill* propone un tipo de horror delicadamente psicológico:** asusta por los temas y las ideas que desenvuelve, antes que por lo mostrado en la pantalla.

Ahí es cuando llegamos al punto central, tanto *Silent Hill* como *Resident Evil* usan contenido impactante y hasta grotesco. Pero, si en *Resident Evil* ese es el objetivo principal (mostrar por mostrar), en *Silent Hill* todo lleva a una construcción: es una especie de orquesta que va *in crescendo*. Lentamente nos sumergimos en la locura que es el pueblo de Silent Hill. Cayendo, poco a poco, en picada; es un descenso a los infiernos que nos atormenta hasta el final del juego.

Figura 1: *Silent Hill* no horroriza al jugador con sustos, sino construyendo tensión gradualmente.



Entonces, ¿es incorrecta la estrategia de *Resident Evil*? Por supuesto que no, no vengo aquí de forma petulante queriendo desacreditar a una de las sagas más importantes del género. Solo la aproveché como ejemplo para ubicarnos en **la forma de utilizar el contenido “maduro”**.

Veamos otro ejemplo. Esta vez, se trata de dos sagas de videojuegos ampliamente diferentes tanto entre sí como de los casos ya citados: *Pokémon* y *Bomberman*. No creo necesario explayarme sobre el fenómeno mundial que es *Pokémon*. Para los que no lo conocen, podríamos definirlo como una especie de juego de estrategia, con diseños caricaturescos basado, como su nombre lo indica, en la utilización de bombas (con efecto igual de caricaturesco que el resto del juego). Un juego “inofensivo”, apto para todo público.

Seguramente pensarán “esos juegos no tienen nada de maduro”. Si es así, lamento decirles que la suya es una opinión bastante equívoca y cerrada. Está bien, ambos son juegos que, en un inicio, fueron pensados para niños. Pero ahí está el truco: la dos son sagas sumamente longevas, con considerable evolución título a título. Me refiero a que se han reconsiderado a sí mismas en varias ocasiones, buscando ser, en ciertos puntos de su historia, más “maduras”. Para mantener la dualidad del análisis tomemos el ejemplo negativo de *Bomberman* y el positivo de *Pokémon*.

Vamos rápidamente con el primero. Como ya mencioné, *Bomberman* es un juego caricaturesco para toda la familia, pero en un momento de su historia **creyó necesario alcanzar una estética más agresiva y adulta**. El resultado: *Bomberman* se transformó en un robot en un entorno distópico. De más está decir que **fue un fracaso** en ventas y que la saga, casi, se clausuró.

Pokémon es un fenómeno que, para sorpresa de muchos, comenzó como un videojuego. Prácticamente, cada cuatro años, sale a la venta una pareja de títulos (con algunos cambios muy mínimos) que son denominados “generación”. Actualmente, son siete las generaciones. Vamos a centrarnos en los títulos de la quinta generación: *Pokémon Blanco & Negro* (figura 2).

Necesitaría toda la revista para explayarme acerca de por qué *B&N* fue el pico más alto, en lo que a narrativa se refiere, de la saga. De momento, centrémonos en dos temas capitales de la quinta generación: **si el mismísimo concepto de captura no representa una “explotación animal” y la dualidad entre lo correcto y lo incorrecto** (el ying y el yang).

Respecto del primer tema, durante toda la aventura se producen encuentros contra un grupo conocido como el “equipo Plasma”, cuyo objetivo es la liberación de los Pokémon. Estamos en un punto importante: la saga comienza a considerarse a sí misma, a hacerse **preguntas de peso. ¿Es correcto capturar Pokémones?**

En relación al segundo tema, la dualidad de lo correcto o incorrecto, llegado el final del juego, no hay una respuesta absoluta para el dilema, no hay un ideal que gane o no hay un sí o un no absoluto. Siempre hay algo de correcto en lo incorrecto y siempre hay algo de incorrecto en lo correcto o, apegándonos a los títulos, siempre hay algo de Blanco en lo negro y de negro en lo blanco, ese es el mensaje último de *B&N*. Para una saga cuyo público objetivo son los niños es impresionantemente

fuerte. Aquí es cuando podemos decir que la saga de *Pokémon maduró* aunque, y esto es lo importante, *sin perder su esencia*. Los Pokémon no sangran cuando pelean, no vemos desnudos ni aparición de bebidas alcohólicas. El estilo de los Pokémon no cambió bruscamente hacia seres más agresivos, con la finalidad de atraer a jóvenes adultos. *Pokémon* maduró manteniendo la saga con una perfección difícilmente conseguida en el mundo de los videojuegos.

Figura 2: *Pokémon B&N* plantea al jugador la disyuntiva ¿es correcto capturar Pokémones?



Y ahí está el punto neurálgico de esta nota. Si realmente los videojuegos quieren “madurar”, si realmente quieren ser reconocidos como “algo serio”, no deben apuntar a mostrar toneladas de sangre y tripas solo porque sí. Si queremos que la industria del videojuego madure, tenemos que **centrarnos en los temas que tocamos y sobre todo en cómo los transmitimos.**