

Un año de pandemia: así lo ha vivido el videojuego

Por: Mariela González. 11/03/2021

Con géneros muy diferentes, enfoques y temas variados, muchos de los videojuegos creados o resucitados este año se encuentran sin duda unidos por un denominador común: el autocuidado

Ha transcurrido un año que bien podría haber sido una década. La pandemia de Covid-19 ha funcionado como una prueba apabullante de la relatividad del tiempo: pensamos en quiénes éramos doce meses atrás, nuestros planes, lo que resultaba cotidiano y lo que no, y apenas somos capaces de reconocernos en aquel mundo extraño.

Aunque el arte es reflejo de la vida, puede decirse que **todavía existe cierta resistencia en este a mostrar nuestra nueva realidad**, al menos a través de los cauces masivos. No solemos ver series o películas donde el uso de mascarillas o la distancia social sean parte de las interacciones entre sus personajes, por ejemplo. En el mundo del videojuego, sin embargo, no resulta tan problemático. Estos nuevos elementos que nos definen han ido filtrándose poco a poco, no solo a través del componente visual. Y es que los temas, las inquietudes o las búsquedas de sentido se han redefinido, y lo interactivo es un entorno perfecto para reflexionar sobre todo esto.

Una búsqueda rápida de la palabra «covid» en dos de las plataformas de PC más masivas, Steam e Itch.io, nos devuelve decenas y decenas de juegos en los que el virus es, de algún modo, el protagonista. En la mayoría de los casos de forma socarrona, a veces como simple reclamo comercial. Pero no podemos pasar por alto que su sombra se encuentra en otros muchos títulos, de modo indirecto: **en todos aquellos que se apoyan en la soledad, el desamparo o el anhelo de la libertad como razón de ser**, y que sin duda han proliferado en los últimos meses. Juegos como el pequeño [Tree Trunk Book](#), disponible de forma gratuita en Steam, que se define como «una aventura sobre hacer senderismo en tiempos de pandemia» y cuyos escenarios están inspirados en fotografías reales, captadas por diferentes personas sobre un mismo entorno natural; un *collage* que sirve para conectarnos con otros, para recordarnos que aun en la distancia somos capaces de generar y

habitar un mismo espacio.

Un año de pandemia: así lo ha vivido el videojuego 2

Imagen de Tree Trunk vía Steam.

[*What Comes After*](#) es otro juego diminuto, una novela visual que podemos terminar en un par de horas y que sitúa a su protagonista, una chica con depresión, en **un vagón de tren ocupado por almas que viajan al Más Allá**. Podremos interactuar con ellas y descubrir sus historias, y ayudarles a hacer las paces con aquello que dejan atrás. No es casualidad que nuestra protagonista lleve mascarilla, un detalle que vincula el tiempo del juego con nuestra realidad, de algún modo; aunque no se expresa directamente, estamos ante un título pensado para ayudarnos a aceptar las despedidas y comprender que podemos mantener a los demás vivos en nuestra memoria a través de los detalles más nimios. Una reflexión que parece

simple, pero que se ha convertido en imprescindible en los tiempos que corren.
Un año de pandemia: así lo ha vivido el videojuego 4

Imagen de What Comes After vía Steam.

[Left on Read](#) no da ningún rodeo y se sitúa en el momento crucial de toda esta historia: **marzo de 2020**. En pleno confinamiento, dos adolescentes intercambian mensajes de texto a través de sus móviles; la sensación de irrealidad que les rodea, la incógnita de cuándo volverán a continuar con sus vidas, ayuda a que sus sentimientos afloren. Es otro **juego minimalista** en el que la mecánica de conversar eligiendo nuestra respuesta se entrelaza con la de un plataformas: el momento de enviar un mensaje, tras el que muchas veces no hay marcha atrás, se percibe sin duda como un salto al vacío, sin nada a lo que aferrarnos. Confiando en que podamos seguir cayendo de pie, tratando de sobreponernos al temor que nos produce ese momento en que nuestro interlocutor está «escribiendo». Un instante en el que todo es posible a la vez, lo bueno y lo malo, el éxito y la catástrofe... y que tiene mucho que ver con esa **sensación de incertidumbre** que nos ha

acompañado durante todo este tiempo, sin poder confiar en ningún resultado.
Un año de pandemia: así lo ha vivido el videojuego 1

Image not found or type unknown

Imagen de Left of Read vía Steam.

De las dificultades familiares o las separaciones que ha traído consigo la pandemia también nos ha hablado el videojuego. [Locked In: A Marriage Simulator](#) es un curioso experimento de [Far Few Giants](#) que nos permite interpretar a un matrimonio británico que debe afrontar el confinamiento junto a su hija. Ambos discrepan a la hora de ayudar a esta con las tareas del colegio, o en el modo de cumplir o no con las restricciones. Se trata de un título pensado para ser jugado en cooperativo entre dos personas, de modo que cada uno elija las respuestas de uno de los miembros de la pareja. **El objetivo final es el de llegar a un consenso frente a los problemas que enfrentan;** la dificultad añadida se encuentra en que hay ciertos retazos de información que el otro no sabe que poseemos, y que condicionarán (o no) nuestras elecciones. Se trata de **una reflexión interesante, incómoda sin duda, sobre el modo en que prejuzgamos y la falacia de la ecuanimidad**

Un año de pandemia: así lo ha vivido el videojuego 5

Imagen de Locked In: A Marriage Simulator vía Steam.

No puede sorprendernos que en estos meses en los que socializar se ha convertido en algo tan complejo, a veces del todo imposible, los entornos virtuales hayan sustituido en gran medida a los físicos; de estos metaversos hablamos [en un artículo específico](#), hace ya algún tiempo. Ante la dificultad de trasladarnos, optamos, a veces, por construir los espacios nosotros mismos: **títulos como el reciente éxito *Valheim*, el entrañable *Animal Crossing: New Horizons* o el incombustible *Stardew Valley* nos ofrecen la posibilidad de prosperar en entornos más o menos idílicos** (*Valheim* no está exento de peligros), donde podemos detenernos a pensar, planificar y decidir cómo queremos que sea nuestra vida. Sin la urgencia del

día a día, sin las limitaciones que definen el mundo que nos rodea.
Un año de pandemia: así lo ha vivido el videojuego

Imagen de Fall Guys vía Steam.

Pero no podemos estar siempre dedicándonos a las grandes obras, a la introspección o a la melancolía, claro está. Durante el pasado año, más de un éxito improbable se situó en el extremo que podríamos considerar opuesto: el del entretenimiento ligero, sin mayor pretensión que la carcajada. *Fall Guys* fue uno de los ejemplos claros, aunque se vio ensombrecido rápidamente por un título cuya popularidad fue difícil de augurar, el auténtico cisne negro de 2020: *Among Us*. Ambas son propuestas de lo más accesible, donde prima la desvergüenza; pese a su cariz competitivo, el auténtico objetivo era la diversión más esencial de sus participantes.

Aunque hablamos de géneros muy diferentes, de enfoques y temas variados, todos los ejemplos que hemos mencionado se encuentran sin duda unidos por un denominador común: **el autocuidado**. Ya sea ayudándonos a recrear un lugar seguro, permitiéndonos mirar de frente al dolor o a la ansiedad, o bailando a pesar de la adversidad, los videojuegos nos tienden una mano para sanarnos, y nos ayudan a recobrar fuerzas para seguir adelante.

[LEER EL ARTICULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: The objective

Fecha de creación

2021/03/11