



Captura del juego 'It Takes Two'. Foto: EA Games

Juegos como el

Sara Cabrera

**A**L pensar en videojuegos son muchos padres los que se echan las manos a la cabeza pensando que se trata de creaciones que pueden sacar lo peor de sus hijos e hijas. Hay quienes hablan de los videojuegos como elementos que vuelven violentas a las personas en la vida real, pero nada más lejos de la realidad.

Ya en 2019 asociaciones como Pantallas Amigas se hicieron eco de un estudio lanzado por el Oxford Internet Institute y la Universidad de Cardiff que precisamente desmiente la correlación entre el consumo de videojuegos violentos y su influencia en la bellicosidad de quienes los utilizan.

Esta investigación se llevó a cabo, recordaron entonces, con 2.008 adolescentes británicos, de entre 14 y 15 años de edad. "A pesar de que no se ha podido identificar el juego violento como catalizador de la agresividad, los investigadores sí han notado que puede provocar sentimientos o reacciones de enfado. Un dato que no sorprende demasiado si atendemos a las palabrotas, la competitividad y el trolleo que están presentes en cualquier comunidad desde *Fortnite* a *Counter Strike*", detallaron entonces, al tiempo que señalaban que "los incesantes esfuerzos por correlacionar videojuego y violencia como causa-efecto sugieren una desconfianza generalizada en torno a este tipo de juegos. Este temor proviene de algunos teóricos que argumentan que si un joven visualiza día tras día contenidos con una carga agresiva explícita, puede llegar a interiorizarlas como parte de una conducta habitual".

Por lo tanto, y con las pruebas actuales, los videojuegos no solo no resultan traer consigo un aumento de la violencia, sino que en muchos casos fomentan valores como el tra-

Durante años ha existido el mito de que los videojuegos desatan la violencia entre los más jóvenes, pero hay muchos que enseñan valores a la par que les entretienen

# Videjuegos que rompen esquemas

bajo cooperativo, la resolución de problemas y la rapidez de reflejos, clave en muchas esferas de nuestras vidas. Yendo aún más lejos, hay algunos que incluso ayudan a quienes los juegan a superar una pérdida, a

reconectar con los seres queridos o a atravesar etapas de la vida complejas como la adolescencia.

**'GRIS'** Creado por Nomada Studio y publicado por Devolver Digital, *Gris*,

disponible para Nintendo Switch, PC, Xbox y Playstation, es un hermoso videojuego que nos invita a conocer a *Gris*, una joven perdida en su propio mundo que tiene que hacer frente a una dolorosa experiencia de

su vida. Se trata de un videojuego que nos ayudará a transitar un proceso de duelo mediante unas mecánicas sencillas. El videojuego, avalado por varios psicólogos, está dividido en cinco fases distintas, como las del duelo: negación, ira, negociación, depresión y aceptación, mientras la joven y el videojuego van recuperando los colores a medida que va superando las diferentes fases.

**'MINABO'** Obviando su curioso nombre, que ya durante su lanzamiento trajo consigo más de un juego de palabras, *Minabo-A walk through life* ha sido desarrollado con la ayuda de psicólogos para construir relaciones realistas. Disponible para PC, Nintendo Switch, Playstation y Xbox, este juego de Devilish Games nació inicialmente con la idea de invitar "al jugador a reflexionar sobre las relaciones sociales a lo largo de la vida; es decir, quería hacer un juego donde naces, vives y mueres y por el camino se va forjando tu personalidad en función de cómo sean tus relaciones con los demás", explicó David Ferriz, persona al mando del estudio, para Nintenderos. La ayuda de un psicólogo les sirvió, contó



'Gris' ayudan a superar un proceso de duelo. Foto: Nintendo

además, para poder "definir un sistema de necesidades sociales básicas (pertenencia, contacto físico e intimidad) y crear unas reglas que cambian en función de la edad del nabo, el tipo de relación o incluso las virtudes y defectos que ha ido adquiriendo durante la vida".

**'IT TAKES TWO'** El trabajo en equipo es clave en muchos videojuegos, en los que la comunicación es esencial para garantizar el triunfo. Un juego emotivo y que a la vez aporta valiosas enseñanzas es *It takes two*, un juego de plataformas obra de Hazelight Studios en el que encarnaremos a Cody y May, una pareja en crisis convertida en unos muñecos después de un deseo pronunciado por su hija, que no quiere que sus padres se separen. "Juntos, atrapados en un mundo fantástico donde lo impredecible aguarda a cada paso, deberán intentar a regañadientes salvar su relación rota", describen desde la plataforma Steam. Un videojuego perfecto para ayudar a reconectar y aprender a trabajar en equipo, algo esencial en cualquier relación de pareja o amistad.

**'UNRAVEL'** Con una mecánica similar trabaja *Unravel Two*, que inculca a sus jugadores con una gran ternura el valor de la amistad, la cooperación y la superación de cualquier problema gracias a este irrompible vínculo. Literalmente lo de vínculo irrompible, pues los personajes son dos criaturas de lana unidas entre sí, una roja y otra azul, que avanzan entre recuerdos por paisajes que invitan a sus jugadores a reconectar con las raíces. A diferencia de en el primer videojuego, aquí la cooperación es poder, pues en la primera edición Yarny era un adorable personaje hecho de una única hebra de lana que se va desenrollando progresivamente y que, al cobrar vida, representa los lazos que unen



El Tetris fue uno de los videojuegos estrella durante décadas.

a los seres queridos mientras recorren los recuerdos perdidos de una familia.

**'THIS WAR OF MINE'** Las guerras son devastadoras, y conocer sus efectos es esencial. Debemos conocer la historia para no repetirla, al fin y al cabo, y en toda guerra los principales damnificados son los civiles. Precisamente un grupo de civiles protagoniza esta obra mientras tratan de sobrevivir en una ciudad asediada por la guerra, sin comida suficiente ni medicinas y bajo el peligro constante de las armas. El ritmo del juego lo define el ciclo de día y noche. Así, mientras por el día, los francotiradores del exterior impedirán a los jugadores salir del refugio, por la noche, tendrán la oportunidad de enviar a civiles a lugares únicos para buscar objetos para sobrevivir. "Escucha a tu conciencia para tomar decisiones de vida o muerte. Trata de proteger a todos los que viven en tu refugio o sacrifica a algunos para garantizar la supervivencia a largo plazo. En la guerra no hay decisiones buenas ni malas: lo cru-

cial es sobrevivir. Cuanto antes lo entiendas, mejor", recuerdan desde Steam.

**'CELESTE'** En *Celeste*, tendremos que ayudar a Madeline a sobrevivir a los demonios que asolan su interior en un viaje a la cima de la montaña Celeste, en un videojuego diseñado a mano que nos ayuda a trabajar la ansiedad y la autosuperación con sus mecánicas sencillas que guardan grandes secretos. El ascenso a la montaña representa, al fin y al cabo, esa metáfora de la salud mental, donde aceptar el fallo y la frustración es clave para seguir ascendiendo.

**'LIFE IS STRANGE'** Otro videojuego, en este caso una saga, *Life is strange*, nos ayuda a transitar la adolescencia, una compleja etapa de la vida donde la autoaceptación y la aceptación de que las cosas cambian es esencial en un juego que aporta lecciones sobre la vida, la amistad y el impacto de nuestras acciones en las vidas de los demás. Y es que, una de las dinámicas más esenciales es que

cada elección, ya sea pequeña o grande, tiene un impacto directo en el desarrollo de la historia, el presente y el futuro.

**'ENDLING'** La lucha contra el cambio climático es una de esas batallas de David contra Goliat, pero que nos afecta a todos por igual. En *Endling*, un videojuego de aventura y supervivencia, la historia consiste en controlar a la última zorra de la Tierra, que debe proteger a sus cachorros de un mundo devastado por los humanos. Nos encontramos ante un juego que fomenta la empatía, el respeto y la protección del medioambiente en el que los jugadores tendrán que tomar difíciles decisiones.

**'LITTLE BIG PLANET'** Para los más pequeños de la casa y, por supuesto, no tan pequeños, un videojuego que ayuda a sus jugadores a ser más creativos e imaginativos y a seguir en la senda del trabajo en equipo es todo un clásico, *Little Big Planet*. Basado en la filosofía de "crear, jugar y compartir", la expresión artística y la resolución de puzzles son dos de sus señas de identidad, mientras permite a sus jugadores crear mundos y colaborar con otros.

**'TETRIS'** Otro clásico en mayúsculas que durante años estuvo en la lista de los más vendidos sigue siendo clave para otros que han ido llegando después. Se trata de *Tetris*, que tiene una historia fascinante y, más allá de sus mecánicas sencillas, guarda muchos más aprendizajes de lo que parece. Con su icónica melodía, durante años ha enseñado a sus jugadores a reaccionar con rapidez y agilidad a los desafíos que se van presentando en la pantalla, y por ende ha fomentado la capacidad de resolución de problemas, la aceptación de que no siempre se consigue resolver todo a la primera e importantes habilidades cognitivas. -NTM

#### ACCESIBILIDAD

● **Catálogo.** La Fundación ONCE alberga en su página web un catálogo de videojuegos que son accesibles, y para ello emplea diferentes criterios para los diferentes perfiles: visión nula, visión parcial, audición nula, audición parcial, dificultad severa para la manipulación o fuerza, dificultad moderada para la manipulación o fuerza, dificultad para la comprensión, dificultad para ver colores y dificultad de habla. Distribuidos en las diferentes plataformas (Nintendo Switch, Playstation 5, Xbox, PC, Móvil o Playstation 4), ofrece la oportunidad incluso de solicitar una evaluación de la accesibilidad de un videojuego, algo esencial para democratizar este tipo de entretenimiento.

● **Nombres.** Entre los videojuegos ya analizados se encuentran el *EA Sports FC 24*, *Worldless*, *Curse of the Sea Rats*, *Blasphemous 2*, *Minabo*, *The Cosmic Wheel Sisterhood*, *The button* o *Minecraft Legends*.

● **Configuración.** Hay videojuegos en los que se puede configurar en el menú de inicio los controles para mejorar su accesibilidad, la iluminación de la pantalla e incluso adaptarlos para condiciones como el daltonismo o la baja visión.

● **Premios.** Desde la Fundación ONCE, recuerdan en su página web la convocatoria de la segunda edición de los Premios Iris Games, cuyo plazo de presentación de candidaturas permanecerá abierto hasta el próximo 17 de mayo, unos galardones que se encuentran impulsados por la Academia de Televisión junto al Ayuntamiento de Málaga y la Junta de Andalucía y que buscan reconocer la excelencia, la innovación y el talento de los videojuegos publicados entre julio de 2025 y mayo de 2026. "Esta edición del certamen, que cuenta con una dotación de 44.000 euros, contempla nueve categorías, que incluyen desde mejor juego móvil o indie hasta narrativa, XR o producción internacional, además de una nueva categoría destinada a centros formativos". La accesibilidad es una de las claves de estos premios, reflejo también de una industria en la que cada vez más estudios integran opciones como subtítulos personalizables, modos de alto contraste, narración de textos o sistemas de control adaptados. "Este enfoque no solo amplía el alcance de los videojuegos, sino que también mejora la experiencia global para toda la comunidad", recuerdan desde Fundación ONCE, desde donde adelantan que el jurado estará compuesto por profesionales destacados de la industria audiovisual y del videojuego. En la primera edición, EP Games ganó precisamente en la categoría de accesibilidad en esta gala.