

CRÓNICA

LOS GUERREROS

no van a la escuela

9:00am / 10:00 / 11:00 / 12:00 / 1:00pm / 2:00 / 3:00 / grrrr

La distracción electrónica no es nueva para los jóvenes. Sin embargo, jugar con las maquinitas puede llevar emparejado el distanciamiento de la escuela, la falta de control de los padres e, incluso, una adicción que deja la ventana abierta a otras dependencias.

IVÁN GÓMEZ

El refrán que reza "los lunes ni las gallinas ponen" no está dirigido exclusivamente al típico empleado que argumenta cualquier excusa para no llegar a trabajar el primer día de la semana. También algunos jóvenes lo usan como argumento para hacer de las suyas en la añoranza del fin de semana; y, cuando además se trata de jugar a las maquinitas y faltar a las primeras horas de clase, cualquier día sirve para hacerle honor al viejo y tan recurrido refrán.

Edwin Josué espera con ansias que el reloj marque las nueve de la mañana. Se ha citado con su amigo Carlos Manuel para ir a casa de una compañera de estudio, Maritza Carolina, con quien deben revisar la tarea que les ha encomendado el maestro en la escuela.

La despedida que su madre le da en la puerta de la casa tiene tintes de amenaza, pero también de un profundo conocimiento de causa: "Cuidado con irte a jugar a las maquinitas".

Edwin asiente. Con dieciocho años entre pecho y espalda, una mentira como el "No" que da por respuesta a su mamá no puede ser tan pecaminosa.

Efectivamente, la misión que se han fijado es ir a estudiar, y de verdad que planean hacerlo con todo su corazón, pero no sin antes pasar, só-



FOTOS EDW/ MANUEL ORELLANA

lo un ratito, por la sala de juegos ubicada en Unicentro.

La mañana amenaza con convertirse en escenario de un temporal propio del invierno, y el invierno es la estación perfecta para excusarse por llegar tarde al colegio. Sólo serán unos minutos. De verdad que sólo jugarán unos minutos.

El local está casi vacío.

Hay dieciocho máquinas de videojuegos, y todas son sólo para ellos dos. La música estridente del lugar se entremezcla con las melodías electrónicas y las explosiones de las demos de los juegos. Apenas se alcanza a ver, muy concentrados en las pantallas, a tres adolescentes que no

llegan a los 14 años, y que probablemente no necesitaron de la música a todo volumen para ser atraídos hasta el local.

El ambiente sonoro de las máquinas, poblado de gritos de guerreros y enemigos diabólicos, alaridos de fantasmas y el choque de espadas, hachas, cuchillos y bombas, no es menos fuerte que el de un disgustado jugador que emite sus lamentos al compás de los golpes de los dedos contra los botones, luego de haber perdido en más de tres ocasiones, quizá en cuatro o diez. Los hay que son insistentes.

Ni a Edwin ni a Carlos les interesa "perder el tiempo" en los simuladores de fútbol, de carros de carrera, de naves espaciales o de aviones Strikers 1945. "Esos juegos son para niños", señalan.

Los jóvenes le apuestan a alcanzar la victoria peleando con sus puños virtuales en Marvel vs. Capcom, Mortal Kombat o Samurai Shadow, o a afrontar los obstáculos que partida tras partida les presenta Metal Slug.

En menos de 9 minutos, con sólo un colón y una buena cantidad de habilidad, Edwin ha logrado vencer a la máquina, que, aunque emite todos sus mensajes en inglés, aún no acepta monedas de dólar para su funcionamiento.

Luego de pasar ocho pantallas de lucha contra diferentes monstruos

CRÓNICA

mutantes, apenas cuenta con unos segundos para saludar a Javier, que regresa del banco, de pagar la mensualidad del instituto, y busca jugarse las monedas del vuelto. Total: la madre no se va a enterar si retorna a casa con unos cuantos colones menos.

Aunque los videojuegos están hechos para ser compartidos con otra persona, la mayoría prefiere jugarlos en solitario. "Cada quién va salvando su pellejo", sostiene Edwin.

Carlos se esfuerza por vencer a la máquina. Tal vez la suerte esta vez se pase de su lado en el Mortal Kombat, que en una ocasión le costó 150 colones en una sola tarde y lo obligó a caminar las ocho cuadras que separan la sala de juegos de su casa, con la fe puesta en la dudosa historia de que en el camino unos tipos lo habían asaltado.

Y SE VA LA VIDA

El tiempo pasa desapercibido para todos. Adentro los guerreros viven en un mundo propio, pero el sofocante calor hace suponer que la hora pico está a punto de llegar. No hay aire acondicionado: se encenderá apenas hasta entrada la tarde.

Como por arte de magia, van apareciendo grupos de tres o cuatro personas. Mochila en mano, saludan a sus amigos, que apenas responden y permanecen atrapados en la magia cibernética.

Los pantalones de color gris, negro o celeste hacen suponer que son estudiantes, aunque las reglamentarias camisas blancas fueron escondidas en las mochilas minutos antes, quizá apenas en la entrada de la sala de videojuegos. Es imposible saber si reciben clases por la mañana o por la tarde, y ése es un lugar en el que nadie se preocupa por ese tipo de preguntas.

En algunas salas de juegos se prohíbe la entrada a estudiantes uniformados. No existe regulación alguna tipificada en los reglamentos de la municipalidad, pero los dueños de las máquinas prefieren curarse en salud.

En pocos minutos, las 18 máquinas están ocupadas por valientes que no necesitan de la comodidad de un asiento para enfrentar los mandos; una silla, más bien, les estorbaría: nadie ha visto a un guerrero que ejerza sentado todo su poder.

De pie, además, pueden mover el cuerpo al compás de los luchadores de video y gesticular a gusto cuando muere su personaje virtual a manos de unos circuitos bien entrenados. Las manos vuelan sobre los controles y golpean con calculada y acompasada furia los grandes botones de colores.

Por momentos parece que necesitarán más dedos para alcanzar la victoria, y en ocasiones uno cree que los sacan de alguna parte. La destreza de algunos hace que, en pocos minutos, al igual que Edwin antes, topen la máquina. El único premio es la posibilidad de poner el sus iniciales entre los mejores. Mientras, están los que y esperan a que otros con menos suerte pierdan su dinero y de-

socupen el aparato y así poder sustituirlos, aunque siempre hay más de uno que pide prestado un peso para probar suerte de nuevo, y así sucesivamente.

EL OCASO DE LOS GUERREROS

La tarde llega a su apogeo, pero los dos amigos, que habían llegado por la mañana "para jugar unas dos horas" (en serio, sólo un ratito) y posteriormente ir a estudiar a la casa de Maritza, se dan cuenta de que no sólo han faltado a la promesa que hicieron a su compañera, sino también a las primeras dos horas de clase. "Bueno, es mecanografía... Ésa ni me gusta", se consuela Edwin.

Otros, como Oscar Dagoberto, han aprovechado la salida del instituto del grupo de compañeros de primero y segundo año para colarse entre la multitud y burlar la vigilancia del recinto. Así, según él, podrá

"aprovechar" un par de horas para dedicarse a las maquinatas.

El lugar está repleto cuando el reloj marca las cinco y media. El humo de cigarrillos sale por todas partes, hasta de los extremos de las máquinas, y empapa la ropa de los jugadores. Para la mayoría queda atrás el encargo de ir por las tortillas para la cena, y ni hablar de reportarse a casa, siquiera por costumbre.

El fin de la lluvia, que ha servido de cómplice a Edwin y Carlos para llegar tarde a casa, les hace recordar que aún está pendiente la responsabilidad escolar. La desarrollarán el martes, siempre y cuando logren convencer a Maritza de que un mandato ordenado por la mamá les impidió realizar uno de los tantos trabajos encomendados por su profesor.

Si se ve bien, una mentira así es casi una mentira piadosa.

CUIDADO CON LA ADICCIÓN

Oscar Daniel, a sus casi siete años, cursa el primer grado de primaria y, aunque aún no sabe cuánto es cinco más dos, sabe bien cómo conectar al televisor los cables del Nintendo 64.

Sus tíos hacen esfuerzos para que Daniel combine los estudios con el juego, pero dicen que no lo logran. Como muchos niños, padece el mal de la cibermania.

Casos como los del menor se ven a diario en muchos hogares. Para el oftalmólogo Carlos Infante Meyer, la tecnología moderna pone al alcance de todos el uso de las computadoras que, al igual que la televisión, no dañan los ojos, pero sí demandan a los usuarios una visión adecuada. "Las maquinatas son lugares propicios para que los ojos se irriten o perciban infecciones", señala el galeno. "Y ver la televisión demasiado tiempo no daña los ojos, pero sí destruye la comunicación y las relaciones entre los miembros de la familia".

El psicólogo Mario Villatoro va más allá y sostiene que los juegos pueden convertirse en una adicción para los jóvenes, y en algunos casos puede generar violencia, principalmente si su afinidad es con máquinas que desarrollen acciones violentas. "Asimismo, existe un retardo en la capacidad de los jóvenes -asegura-, ya que algunos no experimentan otro tipo de actividades, principalmente en una edad en que se suele ser muy creativo".

"Desde el punto de vista afectivo, pueden encontrar la compañía que no está presente en el hogar; prácticamente es el anzuelo que los va a llevar a la vagancia, al consumo de tabaco o a cualquier otro vicio", concluye Villatoro.

Hasta el momento la Alcaldía capitalina no cuenta con un reglamento que regule las maquinatas. El jefe de impuestos de la comuna, Milton Durán, señala que sólo se regula la actividad comercial de aquellas a las que se ha otorgado permiso: un total de 73 establecimientos en el área metropolitana, que pagan 30 colones de impuestos por cada máquina.

