

# OPINIÓN: ¿Un videojuego como referencia para lidiar con un alcohólico?

Los desarrolladores del videojuego pretendían conectar al jugador con la complejidad de los hechos cotidianos, y no solo simular

Por **Gonzalo Frasca**

Viernes, 26 de abril de 2013 a las 09:53

170 Me gusta 215 0 0 385



Papo & Yo es un juego que busca, además de entretener, sentar un precedente didáctico y de apoyo (WeAreMinority.com/Cortesía).

### Lo más importante

- Desarrolladores de distintos países crearon un videojuego para aprender a lidiar con un alcohólico
- La intención es que, al final, el jugador aprenda algo
- La ficción se transforma en una herramienta terapéutica

### Temas relacionados

- Un videojuego te enseña a cuidarte cuando viajas
- 'Call of Duty', la pasión de los británicos en 2012
- La Asociación del Rifle lanza un nuevo videojuego
- La pelota prehispánica revive en videojuego
- 'El señor de los anillos', en videojuego de LEGO
- Reseña: 'Halo 4', el mejor juego de la franquicia
- Millares de EU, castigados por ayudar a videojuego
- 'Skyfall' llegará a las consolas después del cine
- Cómo detectan los médicos el alcoholismo
- Los enemigos de alcohol son extremadamente peligrosos
- Tu cerebro puede dificultar dejar el alcohol

**Nota del Editor:** Gonzalo Frasca, PhD, es diseñador, consultor y catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT. Ha creado juegos para empresas como Disney, Pixar, Cartoon Network y Warner Bros. Se especializa en juegos que comunican y educan. Recibió un Lifetime Achievement Award de la Knight Foundation por su trabajo pionero en videojuegos periodísticos.

**(CNN en Español)** — En el videojuego *Papo & Yo* el jugador no debe rescatar princesas. Su misión es infinitamente más compleja: debe rescatarse a sí mismo.

Los videojuegos autobiográficos no son habituales, pero el diseñador colombiano Vander Caballero decidió recrear los problemas de su infancia, junto a su padre alcohólico, para que los jugadores puedan "vivir su historia" en vez de mirarla o leerla.

El niño que protagoniza *Papo & Yo* se llama *Quico* y recorre una laberíntica favela en compañía de un enorme ser llamado *Monstruo*. Su relación es de amistad y ayuda mutua. Sin embargo, Monstruo sufre de una horrible adicción y cada vez que come una rana, se vuelve violento y se transforma en el peor enemigo de Quico.

Esta complicada relación entre los personajes es la que permite al jugador comenzar a comprender la tragedia de la convivencia entre un padre violento y su hijo. *Papo & Yo* es un juego valiente que, más allá de su metáfora, deja totalmente expuesto a su creador en un medio en el cual habitualmente no abundan los temas personales.

"Los videojuegos me salvaron cuando estaba chiquito. Me dieron ese espacio para protegerme de mi padre alcohólico, para protegerme del mundo de los adultos", comenta Caballero cuando le preguntan qué lo motivó a crear este juego.

Sin embargo, el diseñador agrega que los videojuegos, en su infancia, eran simplemente un escapismo ya que no le enseñaban nada útil para lidiar con el abuso que sufría en su hogar. Por eso, con *Papo & Yo* buscó crear un juego en el que el jugador aprenda algo al final: "Construí el juego que me hubiera gustado tener a mí cuando vivía esa situación".

*Papo & Yo* fue creado en Quebec, Canadá, por un grupo de desarrolladores de varias nacionalidades, entre ellos colombianos, mexicanos, españoles, canadienses y franceses. Muchos de ellos tienen una amplia experiencia en la industria tradicional del videojuego (Caballero trabajó durante años en juegos de Electronic Arts, incluyendo la popular serie de fútbol FIFA).

El videojuego fue lanzado en el 2012 en exclusividad para la consola Playstation 3 de Sony. Este mes se ha relanzado para PC y ahora se puede comprar mediante descarga digital en *Steam.com*, lo cual seguramente le permita ser más popular en América Latina, donde las consolas son minoría frente a las computadoras.

*Papo & Yo* no es un juego perfecto, pero supera sus limitaciones a través de su franqueza. La ficción se transforma en una herramienta terapéutica, recordando a obras similares en otros géneros, como la emotiva historietita de "I Kill Giants" Joe Kelly y Ken Nimura. Pero la diferencia con los medios tradicionales está en la capacidad del juego de simular una vida ajena y permitir al jugador explorar, actuar y cometer errores en primera persona.

*Papo & Yo* es parte de un reducido número de videojuegos que, además de entretener, buscan conectar al jugador con la complejidad de lo humano. Vander Caballero nos invita a jugar con su pasado y descubrir, al mismo tiempo, la belleza y la tragedia de su infancia. Eso lo transforma en un autor auténtico y original en una industria plagada de lugares comunes.

Las opiniones recogidas en este texto pertenecen exclusivamente a Gonzalo Frasca.

Hazte fan de CNNMéxico en Facebook y síguenos en Twitter para estar actualizado de lo más relevante en México y el mundo.

Guardar Imprimir

### Otras recomendaciones»

- ¿Cómo se ve México desde el espacio? Un astronauta te lo muestra
- La relación bilateral entre México y Estados Unidos en números
- Corea del Norte muestra en un video un ataque imaginario a Washington
- México pide a Corea del Norte cesar las amenazas contra Corea del Sur y EU
- OPINIÓN: ¿Por qué la reina Isabel no abdicará como lo hizo Beatriz?
- Un par de pavos 'velociraptor' terrorizan a una comunidad de Maryland

### Alrededor de la web»

- La oposición pide renuncia de Benítez por caso #LadyProfeco ADN Político
- Confesiones sobre Elba de una exvendedora de Neiman Marcus ADN Político
- Hija del titular de Profeco 'manda clausurar' un restaurante ADN Político
- Microsoft gana primer duelo a Google CNN Expansión
- Joven de 17 años impacta a Yahoo CNN Expansión
- Fotos: La boda del hijo de Carlos Salinas y Ludwika Paleta ADN Político

Enviar nuevo comentario Comparte esta liga: http://cnn.mx/n001FEU  
Iniciar sesión - O - Invitado

### 1 Comentario

**Ulises** Hace 6 días  
heheh funny

Responder

0

@cnnmex



jlopezconn @AlisCNN gradias! - Hace 7 minutos

cnnpansion EN VIVO "Acordé seguir colaborando en cuestión de seguridad", apunta Obama http://t.co/hRJtUirYvj - Hace 5 minutos

cnnpansion EN VIVO Obama dice que el pueblo mexicano es el que decidirá su propia política en la lucha contra el crimen. http://t.co/hRJtUirYvj

cnnpansion EN VIVO México es el segundo mercado para las exportaciones estadounidenses, dice Obama http://t.co/hRJtUirYvj - Hace 5 minutos

Síguenos en

### Noticias Relevantes

- El Zócalo se 'despeja' para la llegada de Obama
- Los amigos de Dzhokhar lo encubrieron, dice fiscal
- UNAM y encapuchados esperan la cita para el diálogo

Síguenos en »

Twitter

Facebook

### Lo más popular

Compartido Leído Video

- Un niño mata por accidente a su hermana de dos años
- ¡Pequeños robots voladores! Son los 'quadrotors'
- Comercio y seguridad, temas en la agenda de Obama
- Barack Obama inicia su visita a México
- Chris Kelly, del dúo Kris Kross, muere a los 34 años



CANALES RSS



ESTABLECER PÁGINA DE INICIO



TWITTER @CNMEX



HAZTE FAN EN FACEBOOK



LLÉVANOS A TU SITIO



SUSCRÍBETE AL NEWSLETTER

### Otros sitios de Grupo Expansión

- CNNExpansión
- Chilango
- Quién
- Medio Tiempo
- Obras
- Metros Cúbicos
- Manufactura
- IDC OnLine
- Quo
- Life & Style
- ADN Político

### Otros sitios de Time Warner

- CNN
- CNNMoney
- People
- People en Español
- Sports Illustrated
- Time
- Instyle
- Entertainment Weekly
- CNN en Español

### CNNMéxico

- Regístrate
- Ingresar con tu clave
- Contactanos
- Anúnciate con nosotros
- Términos y condiciones
- Intégrate a nuestro equipo
- Privacidad de Datos Personales
- Lleva CNNMéxico a tu sitio
- Preguntas frecuentes