

GÉNESIS

Primero fue la falta de fuerza en las extremidades superiores. Luego, el deterioro se vio reflejado en un habla que se asemejaba al balbuceo. Eso atrajo, y posteriormente instaló, problemas de deglución, situación que se manifestó en una caída abrupta de peso y, lógicamente, de masa muscular, replicada en las extremidades inferiores.

Desde la irrupción del primer síntoma, en un año y un mes, una rama de la ELA (Esclerosis Lateral Amiotrófica), esa enfermedad neurodegenerativa progresiva que afecta las neuronas motoras responsables de controlar los músculos voluntarios, sentenció a Isabel, quien falleció un 8 de Marzo, el Día Internacional de la Mujer.

Si bien sus extremidades no la acompañaban, Isabel salía todos los días al patio de su casa y se sentaba al sol para renovarse. A pesar de la casi nula posibilidad para comunicarse a viva voz, y aunque lloraba por conocer a la perfección su situación, Isabel nunca dejó de sonreír. Firme y serena, Isabel dejó esta realidad a una semana de cumplir 50 años de casada con Alberto.

Isabel, mi mamá.

Tal vez como catarsis, pero seguro como homenaje y concientización, es que imaginé ELA, un videojuego que tiene una mecánica novedosa, no por no haber sido utilizada nunca, sino porque su aplicación fue diferente. Hay infinidad de videojuegos en los que el protagonista pierde sus power-ups y enfrenta un derrotero de luchas contra enemigos y sí mismo para recuperarlos. En el caso de ELA es todo lo contrario: la protagonista pierde sus habilidades y debe enfrentarse al mundo, su mundo, para resolver rompecabezas cotidianos como realizar los quehaceres domésticos, la asistencia al trabajo, los paseos por el parque, etcétera, etcétera, etcétera.

En su camino, y aquí la toma de conciencia, el videojugador va a sentir lo que es perder capacidades, y no solo desde el lado de la jugabilidad, la cual se va a volver cada vez más compleja al tener movilidad y habla reducida, sino porque eso se verá plasmado en los controles: uno y cada uno de ellos irán desnaturalizándose, limitando al videojugador a tener que

buscar soluciones a través de estrategias y/o ayudas de NPCs para resolver la que antes era una no muy valorada cotidianidad.

Porque, en el fondo, **ELA** no desea ser una página oscura, depresiva, en la historia de los videojuegos sino todo lo contrario: un canto a la vida, un agradecer lo que tenemos hoy y ahora, un sentir con pasión y amor cada momento.