

“Los videojuegos me enseñaron a no rendirme”: La historia de un adolescente con Asperger (+ Video) | Cubadebate

Edgar Alejandro García conversa con pasión sobre los videojuegos. Foto: Yunier Sifonte/ Cubadebate.

Edgar Alejandro García Díaz recién cumplió 16 años y habla con pasión de casi todo. Desde pequeño **lo diagnosticaron con síndrome de Asperger**, un grupo de características mentales y de conducta que afecta la interacción con otras personas. Sin embargo, salvo porque **le cuesta hacer contacto visual con sus interlocutores**, nada más delata que Edgar tiene ese padecimiento. El cuerpo delgado y una cierta timidez para salir de su zona de confort, parecen más rasgos de un adolescente común que de una persona autista.

A los tres años descubrió la computadora y con ella los videojuegos. Casi desde entonces persigue cada nueva producción para vencer niveles y retos, pero también como una forma de superar las barreras que impone su padecimiento. En su vida, la táctica en las batallas y la habilidad en los combates **sirven también para vencer otros retos como salir a la calle o sencillamente hacer amigos.**

Videojuegos: Nivel uno

El apoyo de la familia ha sido vital para superar las barreras de la comunicación. Foto: Yunier Sifonte/ Cubadebate.

Como ocurre con la gran mayoría de los niños, los videojuegos movieron su interés casi desde el primer encuentro. “Veía cómo

mis padres trabajaban en la computadora y eso siempre me interesó. Al principio ponía atención en el funcionamiento o en cómo encendía la máquina, pero luego mi padre me mostró algunos juegos muy sencillos. **Yo tenía tres o cuatro años y enseguida me fascinaron**".

Según recuerda, aquellos primeros videojuegos consistían en **memorizar elementos o partes de una historia, así como en asociar figuras o colores**. Casi sin saberlo, con la inocencia propia de un niño que descubre la magia de dirigir personajes en una pantalla, Edgar abrió una puerta y comenzó el camino para derribar otras por mucho tiempo cerradas para él.

"Desde entonces juego mucho. Recuerdo uno de disparos que me ayudó a mejorar los reflejos y la percepción visual. **Normalmente veía cosas que a los demás les costaba más trabajo**. Otro videojuego como *Age of Empires* me aportó conocimientos de historia, de los distintos instrumentos antiguos o sobre el sistema de reinados. **De pronto me di cuenta que en el aula podía explicar sin problemas quiénes eran hombres como Ricardo Corazón de León o Julio César**", dice casi con el mismo asombro de los primeros días.

Sin embargo, quizás los mayores progresos los consiguió en el lenguaje y el aprendizaje de otros idiomas. Según cuenta, **con solo cinco años ya hablaba perfectamente el español**, muy poco tiempo después comenzó a dominar el inglés y desde hace algunos años también entiende algo del japonés.

"Los juegos venían en inglés y yo no sabía cambiarlos, pero para avanzar en cada nivel muchas veces debes seguir ciertas instrucciones y eso no podía frenarme. Entonces, ¿cómo lo resolví? **Empezaba por las palabras más sencillas y luego completaba la frase por el contexto o la deducción**. Así ocurrió también con el japonés, porque es el mismo procedimiento".

Junto a ello, Edgar explica cómo los videojuegos **lo ayudaron a**

fortalecer valores como la amistad, la compasión, el compañerismo o el sentido de sacrificio. Entre los conocidos juegos de roles, cita a *World of Warcraft* como el ejemplo de cómo pueden combinarse el entretenimiento con el aprendizaje y la interacción, “porque te permite conectarte con personas de todo el planeta y aprender de sus culturas, formas de vida o lenguajes”.

“Sufrió bulling de la peor manera, pero aquí estoy”

“Dragon Ball Xenoverse 2” es uno de los videojuegos preferidos de Edgar. Foto: Yunier Sifonte/ Cubadebate.

Para una persona con síndrome de Asperger, **la interacción con el resto de la sociedad puede ser compleja.** Para Edgar el camino tampoco ha sido sencillo y tuvo que superar grandes obstáculos.

“Antes tenía pánico salir a la calle. Me sentía muy incómodo y fuera de lugar con demasiadas personas cerca. Sin embargo, los videojuegos me ayudaron a interactuar con la gente. Muchos *gamers* solo muestran su verdadera personalidad en los espacios virtuales, pero yo **soy como soy tanto en los juegos como en la vida real.** Lo más importante es no rendirse nunca. Si tienes amigos que te entiendan no hay barreras”. Mientras habla, uno no puede más que admirar tanta confianza y empeño.

Desde hace algunos meses, Edgar va solo a casa de algunos amigos, **“los que viven más cerca porque todavía no conozco todas las calles”.** Además, luego de la escuela se conecta en la computadora “no tanto para jugar, sino para conversar con los que no veo todos los días, saber de sus vidas y que ellos conozcan de la mía”. Esos pequeños detalles, para muchos insignificantes y lógicos, significan para él una victoria tremenda.

“En la secundaria me hicieron *bulling*, porque mucha gente no

entiende tu padecimiento y te rechaza. A quienes les sucede eso verdaderamente se recluyen, no porque quieran, sino porque piensan que pasará igual con todo el mundo. No obstante, aquí estoy porque he perdido mis miedos. Este curso me cambié de escuela y no conocía a nadie, pero en parte **gracias a la confianza que me dan los videojuegos me relaciono y me llevo bien con todos**. Mis compañeros me entienden y respetan. Me tratan como si existiera”.

Esa mejoría también lo reconoce su padre, Alejandro Octavio García Cuba, atento a la conversación y con una mirada de orgullo multiplicado por dos. Apenas basta escucharlo para comprender por qué este hombre, especialista en Neurorehabilitación y con otros pacientes con síndrome de Asperger, disfruta tanto las palabras de su hijo.

Según cuenta, **con Edgar no ocurrió como con otros niños y ellos no recibieron el diagnóstico de imprevisto**. “Ya notábamos ciertos indicios para sospechar del padecimiento. Realizamos los estudios y entonces tuvimos certeza. Cuando el equipo multidisciplinario lo confirma para los padres significa un choque, porque uno piensa que no cumplirá los sueños con sus hijos. No obstante, **lo asumimos y ahora vemos cuánto hemos avanzado**”.

Con la pericia de un médico experimentado, Alejandro Octavio explica cómo los videojuegos le permitieron a su hijo salir de la casa, relacionarse con las personas y ganar en confianza. Junto a ello, reconoce la mejora en **procesos como la concentración, la coordinación fina en el movimiento de los dedos, la memoria o la agilidad**. “En otro momento esta propia conversación hubiera sido imposible”, agrega como argumento final.

“Si criticas lo que desconoces eres un

ignorante”

Ya están listos los dibujos y la historia para el proyecto de videojuego. Foto: Yunier Sifonte/ Cubadebate.

Durante todo el diálogo Edgar da ejemplos de educación y respeto. No levanta la voz, no interrumpe, no divaga. Contrario al criterio generalizado en muchas personas, **para él los videojuegos no necesariamente deben producir violencia, malas actitudes, reclusión o problemas comunicativos.** Su conversación es quizás la mayor prueba de ello.

“Quienes piensan así no conocen la verdadera esencia de los juegos. Existen personas violentas y otras no. Por supuesto que todo en exceso daña, desde los videojuegos hasta la práctica de los deportes. Sin embargo, a esas personas las invitaría a sentarse y aprender de la cultura *gamer*. **Si criticas lo que desconoces eres un ignorante, y si no quieres aprender es todavía peor**”, comenta.

Cuando uno le pregunta qué elementos no pueden faltar en un videojuego ni siquiera lo piensa demasiado. La experiencia de tantos años pulsando botones frente a la pantalla, la pericia de *gamer* consagrado, le ofrecen argumentos casi irrefutables. **“La narrativa, la jugabilidad y la interacción son imprescindibles.** Ciertamente los gráficos ayudan, pero si al final no existen esas tres cosas nada funciona”, explica.

Sin olvidar esos preceptos, desde hace semanas este adolescente anda envuelto en un proyecto mayor: **crear su propio videojuego.** Es una aspiración lenta y complicada. No obstante, asegura que significa la manera de agradecer todo cuanto han hecho los juegos por él y la forma de ayudar a otros a descubrir que **el Asperger no representa el final de la partida.**

“En un futuro quisiera tener un grupo no solo de creadores, sino de *gamers*. **Ya están listos la trama y los personajes,** las

partes aparentemente más sencillas, aunque estuve noches sin dormir pensando únicamente en la historia. La programación sería lo más complicado, pero tengo amigos que ya se comprometieron a ayudarme. **La idea es un juego donde uno pueda encontrar personas en el mundo virtual y en el real.** Que todos sean capaces de conversar sin tener en cuenta la clase, el color de la piel o la enfermedad. **Enseñar que no hace falta esconderse. El mundo es maravilloso”.**

A todas luces, Edgar Alejandro García **sabe aceptarse como es y lidiar con su padecimiento.** Aunque muchos ven el síndrome de Asperger como una discapacidad limitante, para él **es sencillamente una característica más de su personalidad.** Su amor por los videojuegos, su esfuerzo por vencer obstáculos dentro y fuera de la pantalla, le pone color a una vida que muchos podrían imaginar más compleja, pero menos intensa.

En Video, el proyecto del Edgar Alejandro

Mañana en Canal USB: Los videojuegos y la historia de un adolescente con Asperger

Publicado por [Canal USB](#) en Miércoles, 28 de noviembre de 2018

This content was originally published [here](#).