



En el pasado, jugar a videojuegos consistía en sentarse frente al televisor del salón con un mando en la mano y esperar que nadie quisiera cambiar de canal para ver la televisión. Aquello funcionaba, pero los jugadores de hoy han aprendido algo que los ingenieros de Fórmula 1 descubrieron hace décadas. El piloto necesita un coche, sí, aunque también necesita un asiento hecho a su medida, unos espejos bien colocados, una radio para hablar con el equipo y un volante que responda al milímetro. Todo cuenta. A ese conjunto, aplicado al mundo de los videojuegos, se le llama un [setup gaming completo](#), y se parece más a un cuartel general que a un simple aparato.

La pieza más visible es la pantalla, que hace las veces de ventana. Una buena ventana no deforma lo que hay al otro lado ni hace bizquear al que mira. Cuando un monitor refresca muchas imágenes por segundo, el ojo percibe el movimiento como algo fluido, parecido a cuando vemos volar una golondrina frente a cuando hojeamos un libro a trompicones. El cerebro agradece la diferencia sin saber muy bien por qué.

Después vienen los dispositivos de entrada, que son el teclado, el ratón o el mando. Aquí ocurre algo curioso. El jugador pulsa una tecla y, en una milésima de segundo,

un personaje saltará a miles de kilómetros de distancia. Esa tecla resuelve un problema antiguo, el de trasladar una intención del cuerpo humano al interior de una máquina. Los antiguos escribas tenían cálamos. Los pianistas, teclas de marfil. Quien juega tiene botones.

El sonido parece un lujo y es en realidad información pura. Unos auriculares permiten escuchar pasos a la espalda, el crujido de una rama o la respiración de un enemigo oculto. Los oídos del jugador trabajan como los del cazador prehistórico, atentos a señales que los ojos no ven. Sin audio, el mundo virtual se vuelve plano.

El ordenador o la consola constituyen el cerebro del conjunto. Dentro de esa caja silenciosa suceden millones de operaciones matemáticas cada segundo para que la lluvia caiga donde debe, los enemigos piensen y los árboles proyecten sombra. Resuelve un problema asombroso, el de fabricar mundos convincentes a partir de electricidad.

La conexión a internet aporta la dimensión social. Permite jugar con una prima de Cuenca, un amigo de Oviedo o un desconocido de Yakarta como si estuvieran en la misma habitación. Resuelve el problema de la distancia, que fue durante siglos el gran enemigo del juego compartido.

Queda lo menos vistoso y quizá lo más importante: la silla y la mesa. Parecen accesorios menores hasta que la espalda protesta. Una buena postura prolonga la vida del jugador sin que este lo note, igual que unos zapatos cómodos permiten caminar más kilómetros sin ampollas. Los médicos llevan tiempo advirtiendo de que la columna vertebral es un órgano sensible a las malas costumbres.

Un setup gaming completo no es, por tanto, un capricho tecnológico. Es una arquitectura de piezas que colaboran, cada una resolviendo su problema particular, para que el jugador se olvide del cuartel general y se concentre en lo único que importa: la aventura que tiene delante.