



Sven, el joven invidente que recorre el mundo de mano de los videojuegos

Sven van de Wege tiene 32 años y un tumor le robó la visión cuando tenía seis, pero que no le impidió memorizar los efectos sonoros de los videojuegos y convertirse en campeón de varios torneos europeos en los que jugó contra competidores profesionales totalmente videntes.

«Fui a visitar a un amigo que tenía Street Fighter en su Nintendo y al escuchar los efectos de sonido del juego, podía oír casi todo lo que ocurría en pantalla. Así que lo empecé a intentar en casa. Al principio solo le daba a los botones, pero después de practicar mucho, empecé a jugar bien», explica a Efe este joven holandés.

En los juegos virtuales, es conocido como «The Blind Warrior Sven» (el guerrero ciego Sven, en inglés) y acumula varios torneos en Alemania, Francia y España,

que le han convertido en toda una estrella de los videojuegos entre los profesionales del Street Fighter V, juego preferido por estar en sistema estéreo y con efectos de sonido claros.

También es un apasionado del Mortal Kombat, Art of Fighting, Fatal Fury y Killer Instinct, explica.

En el salón de su casa en La Haya (Holanda), tiene una pequeña pantalla de televisión, un altavoz y dos PlayStation conectadas a dos mandos que llegan hasta el sillón en el que Sven y su novia, también ciega, pasan horas entretenidos con los videojuegos.

«Aprender a jugar de nuevo fue una parte importante de mi recuperación y rehabilitación. Me ayudó a centrarme en las cosas que me gustan, en lugar de pensar en cómo sobreviviré, cómo iré a la escuela o cómo haré amigos. Cada vez que me sentía mal o triste, jugar al ordenador me ayudaba», celebra.

Empezó jugando contra la computadora, aunque de vez en cuando algún amigo se atrevía a retarle, pero Sven «siempre ganaba» porque era un experto y se conocía cada uno de los sonidos que hacía cada movimiento del juego.

Al principio, se trataba de escuchar lo que pasaba cuando el avatar -controlado por Sven- hacía un movimiento, atacaba, saltaba o corría y era más lento porque «estaba siempre calculando lo que significaba cada sonido» pero ahora «todo es automático», ya no tiene que traducir el sonido, sino simplemente reaccionar a él.

Cada vez que se actualizaba un juego, se introducía un nuevo carácter o una nueva versión, Sven tenía que empezar de cero y aprender todos los efectos sonoros, por ello se limita al Street Fighter, que desde hace un par de años juega en internet contra contrincantes que ni siquiera saben que Sven no ve.

Su primer torneo internacional fue en abril del año pasado, en el Sonic Boom de Madrid.

«La gente vio que yo era ciego y no entendía muy bien lo que hacía ahí. Les ofrecí probar, varias personas quisieron intentarlo y les gané a todos. Estaban sorprendidos, pensaban que era increíble. La gente se me acercaba para hacer fotos y hablar conmigo», cuenta.

Le permitieron participar en el torneo y ganó a su contrincante pero «lo más gracioso de todo es que coincidió que era el 1 de abril, el Día de las bromas, y la gente pensaba que les estaba tomando el pelo y que no era ciego», señala.

Sven sigue recordando aquel 1992 cuando perdió la visión como «el año más duro» de su vida.

«Pasé de estar totalmente sano, de ir al colegio, tener amigos, de hacer cosas que me gustan a quedarme ciego, estar enfermo, no podía ir a clase, mis amigos se alejaron, no querían jugar conmigo o no sabían cómo tratar conmigo», relata.

Durante meses se sintió solo, sin aficiones ni amigos, y pasaba gran parte de sus días en el hospital, pero casi un año después, siendo un niño de siete años, empezó a aprender de nuevo las cosas, como a «andar por la calle con un bastón, a leer en braille en lugar de en papel, a comer», a vestirse solo y a volver a controlar el mando de su videojuego favorito.

«Mientras estaba aprendiendo a hacer las cosas de nuevo, estaba madurando, me hice más listo porque ya no miraba a la vida de una manera infantil, sino de forma más madura», recuerda.

Sven, que intercambia consejos sobre juegos con otros jugadores ciegos y ayuda a

los desarrolladores a hacer juegos más accesibles, no duda en recomendar «perseverancia» a los que, como él, han considerado que su ceguera les podía impedir cumplir un sueño.