

## Colloque Autisme: Numerique et robotique. Quel partenaire privilégié au 21<sup>e</sup> siècle ? (7-8 novembre, Universidad Rennes 2)

### Testimonio de Théo Fache

Introducción: (Proyección de fragmentos del documental “El mundo de Théo”)



**Myriam Chérel:** Paso de inmediato la palabra a Théo. En esta ocasión no es su mamá quien testimonia de su aventura sino que es la primera vez que Théo toma la palabra.

**Théo Fache:** Antes de tomar la palabra, quisiera señalar algo. Siempre es muy raro para mí verme cuando era pequeño. Muy bien, ¡Aquí vamos!

Desde que soy pequeño me siento muy a gusto con una computadora o una consola de juegos y de manera general con todo aquello que contiene una pantalla. Tengo muy pocos recuerdos de mi infancia pero recuerdo muy bien los juegos que jugaba y con los cuales me sentía bien. Era con una consola o una computadora que yo era capaz de hacer cosas que me parecían muy complicadas o dolorosas. Fue también con los videojuegos que yo aprendí a jugar y salir de mi soledad. Algunas veces me filmaba jugando y le narraba a la cámara lo que iba haciendo. Yo no lo sabía aún, pero los años siguientes comencé a mirar muchos videos en YouTube, jugadores que hacían lo mismo que yo y que en seguida subían sus grabaciones en la red.

Es a partir del momento que comencé a jugar Minecraft<sup>1</sup> que las cosas cambiaron realmente para mí. Yo tenía 9 años. En principio, Minecraft me ha permitido cambiar mi manera de jugar videojuegos, ya que en los otros juegos debemos encarnar un personaje que evoluciona en un mundo preconcebido por el creador del juego, podemos tomar decisiones y elegir acciones pero a partir de una historia que ya ha sido escrita y que no podemos cambiar. Con Minecraft yo he podido poner un poco de mí en la historia, ya que ese juego permite construir un universo propio. Nuestras elecciones y decisiones cambian el juego y el mundo en el que evolucionamos. Si algo no nos gusta, podemos mejorarlo y hasta incluso cambiarlo. Pero lo que ha verdaderamente cambiado es que he podido usar el modo multi-jugador. Mi madre temía que tuviera malos encuentros en la red. Lo que ella no sabía es que yo tenía consciencia en que había personas malintencionadas en la

---

<sup>1</sup> Videojuegos de construcción. Cada jugador posee la libertad de crear su propio mundo y la posibilidad de elegir su forma de jugar. La construcción del mundo se realiza a partir de bloques y objetos tridimensionales cúbicos que representan elementos de la naturaleza. El juego permite también la incorporación de criaturas: pacíficas u hostiles. El modo de juego predeterminado es en primera persona, pero este tiene la posibilidad de cambiarla a tercera persona. Existen diferentes modos de juego que pueden elegirse: supervivencia, extremo, creativo, espectador, aventura.

red, y que yo siempre he sido muy cuidadoso en la selección entre las buenas y malas personas.

Por otro lado, por primera vez en mi vida hice verdaderos amigos. La prueba es que son mis amigos hasta el día de hoy. Para ellos yo no soy autista, aunque estén al tanto. Para ellos yo soy solamente Ridley, quien derriba en el juego. Ellos comparten la misma pasión que yo. Ellos pueden jugar a través del mundo que yo he creado. Y de mi lado, yo evoluciono en el mundo que ellos han inventado. Mundos de los cuales hablamos entre nosotros para luego hacerlos evolucionar. Estoy al mismo tiempo en el abrigo de la habitación pero también con ellos. Nosotros podemos reír, hablar y contarnos varias cosas. Y si al principio solo hablábamos de videojuegos, poco a poco empezamos a hablar de todo y de nada. He podido incluso encontrar a dos de ellos por primera vez este año, aunque nosotros ya nos conocíamos en la red desde hace seis años.

Los videojuegos son muy importantes para mí, ellos me permiten ser yo mismo sin tener que armarme de mucho esfuerzo de manera incansable. De una cierta manera ellos recargan mis baterías, lo que luego me permite ser capaz de hacer cosas más complejas como los conocimientos, las comidas, la ducha, etc. Hoy estoy muy seguro que podría ser capaz de quedarme cuatro días sin jugar videojuegos e incluso sin computadora, sin embargo eso me demandaría mucho esfuerzo. Y es muy probable que en un determinado momento yo no esté muy dispuesto a hacer lo que los otros esperan de mí.

Ciertamente, la computadora me permite de jugar múltiples videojuegos pero no solamente eso, ya que es una herramienta extraordinaria sin la cual muchos conocimientos me habrían sido inaccesibles. Por ejemplo, la computadora me ha enseñado a leer mejor aunque solo fuera para acceder a los subtítulos de los videojuegos que me gustaba leer a voz alta cuando era pequeño. Pero ella me ha enseñado también a comunicarme mejor. He aprendido además sobre la política de nuestro país, el agujero negro, los planetas, el sistema solar, la arquitectura, los volcanes, los desastres naturales, los animales, etc. Así también aprendí el humor, el doble sentido, el sobreentendido, el lenguaje evocador y tener el espíritu crítico, lo que es obligatorio según yo ya que navegamos por la red.

Por otro lado, internet y la pantalla en general, no es más ni menos que el mundo detrás una pantalla. Entiendo que algunas personas pueden pensar que paso mucho tiempo frente a mi computadora. Y de hecho algunas veces puedo llegar a pasar más de quince horas continuas. Pero cuando estoy frente a la pantalla estoy delante de una ventana que se abre sobre el mundo. Es como si estuviera delante de un libro, o con mis amigos hablando en la esquina de la calle o incluso en el cine viendo una película o tomando una materia a punto de aprender un tema en particular. De lo que estoy seguro, es que sin la computadora, sin esta pantalla no habría podido convertirme en quién soy actualmente, capaz de tomar la palabra delante de un público tan numeroso para hablar de un tema preciso. Y eso, ustedes lo verán, sin pasar por la pantalla como intermediario. Yo soy autista y habría podido quedarme en el cálido abrigo de mi mundo solitario pero gracias a la computadora, gracias a la pantalla pude salir y acceder al mundo que me rodea.

#### Conversación:

**Myriam Chérel:** Théo es un adolescente de dieciséis años que vive en Montpellier y que ha atravesado por mucho inconvenientes para llegar hasta aquí a causa del mal clima.

Pero ha afrontado valientemente la angustia que eso ha podido ocasionarle. Entonces quiero agradecerte enormemente por tomar la palabra. Tú has aceptado además que podamos intercambiar algunas cuestiones, que podamos hacerte algunas preguntas.

Antes de presentar a Solène, o mejor la presento ahora. Ella es psicóloga clínica que trabaja desde hace varios años en institución. Nosotras hemos podido trabajar juntas antes en un IMU. Es quién además ha realizado este documental, “El Mundo de Théo”, hace ya algunos años.

Entonces intentaremos hacer algunas preguntas y tu elegirás responderlas o no. La primera que quisiera hacerte es sobre el título. Tú has elegido “Ecrantité”<sup>2</sup> y de hecho es muy valioso que en tu texto de ubicar que tú no hablas mucho de objetos tecnológicos sino más precisamente de la pantalla, se esta ventana hacia el mundo. Y pareciera que es a partir de la llegada de esta ventana a tu vida que has empezado a tener recuerdos. ¿Antes no los tenías?

**Théo Fache:** No, ninguno. Yo no tengo recuerdos antes de haber encontrado esta ventana. Aun hasta hoy no logro entender por qué. Por más que he intentado pensar sobre eso no logro realmente a responder eso.

Y si no, no tienes otra pregunta?

(Risas)

**Myriam Chérel:** ¿Dirías que si tienes recuerdos a partir de ese momento es que eso comenzó no solamente a ampliar tu mundo sino que te permitió acceder a él?

**Théo Fache:** Creo que la pantalla me ha permitido acceder más fácilmente o agradablemente al mundo exterior. Al menos en una pantalla, en videojuegos o internet me he podido entrenar para el lenguaje y todo lo demás. Antes de usar las pantallas, no hablaba en absoluto y fue con la pantalla que pude empezar a forjar mi personalidad.

**Solène Caron:** Entonces a comenzar a hablar pero también a tener tus primeros recuerdos finalmente. Y si hacemos el lazo entre los videojuegos, el lenguaje y los recuerdos, que se enlazan en ti, lo encuentro de una manera muy clara.

Quisiera retomar algo, y te agradezco Theo por tu bello testimonio que nos esclarece más sobre la función que ha tenido para ti las pantallas y los videojuegos. Tú dices por cierto que tu primer recuerdo está en relación a los videojuegos, que la pantalla te permite hacer cosas y que sin esta serían muy complicadas y dolorosas. Explicar igualmente que los videojuegos e internet te han enseñado a jugar pero también a leer mejor, a ser crítico, haciéndote acceder a una multitud de conocimientos sobre diversos temas que te interesaban. Pero también te ha permitido acceder al humor, al lenguaje evocador, y así a comunicarte mejor con otros. Y tú dices también que algunos de estos otros jugadores como tú se han convertido en verdaderos amigos en la vida real. Explicas bien en tu texto en que el juego Minecraft ha sido esencial en tu vida, que es un juego que permite construir un mundo propio y poderlo modificar a la conveniencia de cada uno. Pero también permite expresar la creatividad propia, teniendo el poder de lo que pasa en él.

---

<sup>2</sup> Neologismo. Del francés *écran* significa pantalla o hace alusión a una especie de barrera, y quizá también de *quantité* que hace referencia a la cantidad, a lo que puede ser medido y contado.

Tengo dos o tres preguntas si tenemos el tiempo. Tal vez, la primera sería sobre la cuestión del fracaso. Yo sé que el fracaso es difícil vivirlo para ti. Dirías que con los videojuegos, el fracaso se hace posible o en todo caso más soportable que el fracaso en la vida real?

**Théo Fache:** Digamos que antes los fracasos para mí eran difíciles de lidiar. Entraba en crisis, la angustia y todo. Sobre los videojuegos no solamente yo tenía, contrariamente a los fracasos en otros juegos como Uno, por ejemplo. En el Uno si alguna vez perdía contra dos personas tenía en mi cabeza la mirada de los otros que me angustiaba terriblemente, además del hecho de que si comenzamos una partida diferente yo no tendré las mismas cartas y no tendría una segunda oportunidad con la misma estrategia. Ahora que, con los videojuegos en general cuando uno muere no se tiene la mirada detrás que nos juzga o que dé la impresión de juzgar. Y además cuando reiniciamos tenemos exactamente los mismos obstáculos que no cambian. Por eso, yo he podido entrenarme y llegar a soportar bastante bien los fracasos en la vida real. Ahora perder en Uno, es lamentable pero podría hacerlo mejor y ya.

**Myriam Chérel:** Entonces la pantalla, ¿tu dirías que ella te ha permitido de tratar algo del juzgamiento y de la mirada? ¿Y finalmente tener más confianza en ti?

Théo, cuando nos narras en tu testimonio que has podido tener una banda de amigos donde gracias a los videojuegos ustedes han podido conocerse ¿cómo se pasa el umbral de la pantalla? ¿Cómo has decidido y qué es lo que te ha hecho decir que tú estabas listo para poder encontrarlos en la vida real?

**Théo Fache:** Yo diría simplemente que no es porque ellos están detrás de una pantalla que son amigos de videojuegos, sino que son verdaderos amigos. Y entonces hay uno que no vive muy lejos de mi casa, mínimo a dos horas. Entonces dijimos ¿por qué no intentar conocerse? , sería simpático intentar hacer cosas diferentes fuera de la pantalla, caminar o hacer cosas en el jardín.

**Myriam Chérel:** Pero es muy valioso lo que nos dices porque precisamente es muy frecuente escuchar en las instituciones que no hay un verdadero lazo, que no es la vida real. Y al contrario tú utilizas el mismo término pero como una definición diferente. Ellos son verdaderos amigos que en un cierto momento has decidido conocer. ¿Crees acaso que habrías podido conocerlos sin ese lazo conectado inicial?

**Théo Fache:** Quizá de una manera distinta. Yo tenía ya algunos amigos que había cruzado en mi residencia pero el problema fue que todos ellos se mudaron. Entonces creo que ya no quedaba nadie de mi edad en mi residencia, entonces era un poco triste. Sin embargo hubiera podido lograrlo aunque quizá sin tanto éxito como hoy. A la mayoría de mis amigos los he conocido a través de la computadora.

**Selène Caron:** Bajo ese centro de interés común inicial. Ustedes tenían los videojuegos y la computadora en común. Es decir la amistad nació de ahí y luego de desarrolló más allá de eso, pero tuvo como punto de partida sus intereses en común.

**Théo Fache:** Si, por completo.

**Selène Caron:** Habíamos intercambiado un poco ayer, es chino para mí pero quizá tú puedas aclarárnoslo. Me explicabas que vienes de crear una plataforma para juego de roles con dos de tus amigos. Entonces si comprendí bien, es una creación de juego de

roles virtual y textual. Es decir que toda la descripción de personajes, de regla de juegos es a través de textos y sin ningún grafismo, ninguna imagen, ninguna animación. Y me decías que habitualmente este tipo de plataformas puede llegar a reunir una cuarentena de miembros y ustedes llegaron a más de cien miembros en 10 meses. No sé mucho del tema pero eso parecía ser algo que te hacía sentir contento y orgulloso.

**Théo Fache:** Ah claro! Seguro que nos sentíamos muy orgullosos de haber creado un servidor de juego de roles como este. Al inicio éramos dos para crearlo y poco a poco empezamos a reflexionar sobre varias cosas mecánicas como: cómo hacer volver a salir combates interesantes solamente con texto, cómo hacer buenos personajes, etc. Hacer por ejemplo toda una lista de personajes que podemos crear. Al inicio había un modelo de ficha, es decir que encima estaba el nombre y el apellido del personaje, su historia, su carácter, etc. Y luego posteábamos lo que habíamos escrito y un moderador iba a ver si era una ficha que podíamos validar o no. Si la validaba podíamos usarla en el juego de roles y si era rechazada la volvíamos a trabajar o la cambiábamos por completo. Y entonces, básicamente hay muchos servidores así que concierne alrededor de cuarenta personas y no duran más de tres meses. Sin embargo nosotros hemos tenido un servidor que se ha sostenido mucho tiempo, aproximadamente un año y medio y aún está intentando revivir y esperamos los cien jugadores en este servidor. Espero que eso responda a tu pregunta.

**Myriam Chérel:** ¿Finalmente tu idea es de continuar con esta creación o de incluso desarrollar videojuegos?

**Théo Fache:** Desarrollar videojuegos, no lo creo. Debo confesar que la codificación rompe un poco la cabeza. Estoy muy perdido con la codificación. Sin embargo tenemos varias ideas y especialmente pensamos que podríamos intentarlas cuando toda la banda de amigos sea mayor. Pensamos intentar de alquilar un piso juntos, incluso si eso no funciona al menos lo habremos intentado, pensamos que podría ser un buen inicio de conocerse así. Está bien intentar cosas. Y entonces sí, tenemos algunos proyectos así.

**Myriam Chérel:** Proyectos de transmisión.

**Théo Fache:** Sí, pero no solamente eso. Pero es sobre todo eso, sí.

**Solène Caron:** Yo tengo una pregunta. Tú vas a decirme si puedes responderla o no. Me preguntaba si ¿fue por la vía de los videojuegos que tú has pasado de tu lenguaje inventado al lenguaje común?

**Myriam Chérel:** Quizá también nos podrías decir ¿qué es este lenguaje inventado?

**Théo Fache:** Tengo un gran problema con eso ya que eso remonta a hace mucho tiempo y no tengo ningún recuerdo al respecto. En cada ocasión es mi madre quién me cuenta esto. Entonces no puedo responder a esa pregunta ya que no tengo ningún recuerdo sobre eso. Mi memoria estaba durmiendo, quizá. No puedo acordarme de eso.

**Solène Caron:** Efectivamente tú no lo recuerdas. Tú habías inventado tu propio lenguaje y cerca de los cinco años de edad dejaste un poco ese lenguaje inventado para utilizar el lenguaje común. Y pienso que fue el momento en el que también comenzaste a usar la computadora, a ver los videojuegos. Y así quizá a aceptar utilizar el lenguaje común en lugar que tu lenguaje propio que era muy privado. Es decir que tus padres, tus hermanos

y hermanas que comprendían un poquito, finalmente no hay intercambio con otros ya que era un lenguaje incomprensible para ellos. Finalmente tú aceptaste utilizar la lengua común, y yo me preguntaba sino eso no estaba en relación con los videojuegos, según lo que nos dices.

**Théo Fache:** Pensamos, no desde hace mucho, sobre como los videojuegos me cambiaron y francamente yo pienso que sí. No me sorprendería que sea eso. Pero como lo he dicho hace un momento, mi memoria es muy vaga respecto a eso.

**Myriam Chérel:** Pero tu madre testimonia en el documental que fue a partir del momento en que tu empezaste a apasionarte por la computadora que tu empezaste a dirigirle pedidos, que tu venias a buscarla para que te acompañe o te ayude a empujar más el uso de esta herramienta. Porque tengo la impresión que hay una diferencia entre la ventana y la herramienta tecnológica. ¿Estarías de acuerdo con lo que digo o no?

**Théo Fache:** ¿Qué es lo que quieres decir exactamente con eso?

**Myriam Chérel:** Es algo muy preciso tal como tú lo dices, desde que tú hablas de computadora, desde que tú dices videojuegos, tú agregas: por intermedio de una pantalla. Es como si la pantalla ha devenido en un determinado momento a hacer corte con algo que...

**Théo Fache:** Sí, sí ahora entiendo lo que dice. En resumidas cuentas, imagínense que la pantalla son sus ojos de lo que hay detrás de la pantalla, internet y todo eso, de todo lo que ve. Es exactamente eso, está la pantalla que permite ver todo eso y hay lo que se encuentra detrás de eso.

**Myriam Chérel:** Y lo que se encuentra detrás es el mundo.

**Théo Fache:** Sí, eso es.

**Myriam Chérel:** Y bueno, te agradecemos mucho Theo.

Retranscripción y traducción: Marlith Pachao