

vida&artes



sociedad

Menos plazas de investigadores en 2009 por la crisis

Jugando se aprende o... ¿sólo se vende?

¿Producto comercial o educativo? ¿O ambas cosas? La polémica persigue a los videojuegos • Sus defensores destacan la capacidad formativa; sus detractores, que muchos no son adecuados para niños

JAVIER LAFUENTE

No dejan de ser un producto de ocio. Pero consiguen que una persona conozca a la perfección cómo se maneja un Panzer de la II Guerra Mundial. O que sepa lo necesaria que era una plantación de lino para la posterior costura de las vestiduras de los ciudadanos de clase media o alta en la antigua Roma. El mundo de los videojuegos, que en España mueve casi 1.500 millones de euros, está consiguiendo zafarse del oscurantismo que siempre le ha rodeado. Sus valedores creen que las críticas se deben únicamente al dinero que facturan y que, por consiguiente, quita clientes a otros medios. ¿Hasta qué punto es eso cierto?

Recientemente, un estudio de la americana Universidad de Rochester demostraba que las personas que jugaban a un videojuego de acción mejoraban hasta un 20% su habilidad para identificar letras en desorden o en diferentes posiciones. ¿Sólo producen beneficios un determinado tipo de juegos o todos en general? ¿Cuáles son las ventajas, además de la diversión, que puede aportar a una persona?

El paradigma de todo lo bueno que tienen los videojuegos se refleja desde hace unos años principalmente en Nintendo, la compañía que a finales de los ochenta y durante la década de los noventa alumbró a personajes como Mario y Luigi, de la saga Mario Bros. o Zelda. Tras unos años de incertidumbre ante la aparición de nuevas consolas —PlayStation, Xbox—, los creativos japoneses se llevaron el gato al agua con DS y Wii.

El mayor logro de Nintendo ha sido llegar a un público que aparentemente era más reacio a engancharse a los videojuegos: el femenino y el que abarca a personas de más de 45 años. Juegos como *Wii Sports*, o el reciente *Wii Fit*, o *Brain Training*, han logrado que se acerque a este mundo gente que nunca antes lo había hecho y ni siquiera se lo había planteado. Pero, más allá de para mejorar las arcas de la compañía nipona —la Nintendo DS vendió más de 20 millones de unidades en toda Europa en 2007—, la gran ventaja que se les atribuye a los videojuegos de la compañía es que llegan a ser beneficiosos para el usuario.

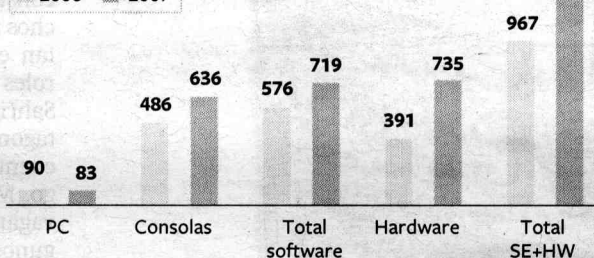
En el mundo quizá sólo haya

Las cifras de un mercado muy rentable

FACTURACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS

En millones de euros.

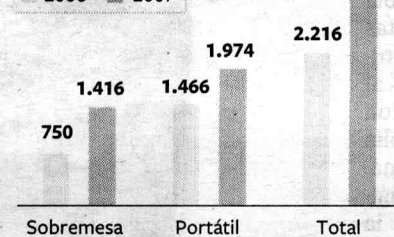
2006 2007



VENTA DE CONSOLAS

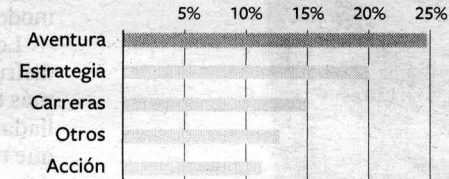
En miles de unidades.

2006 2007

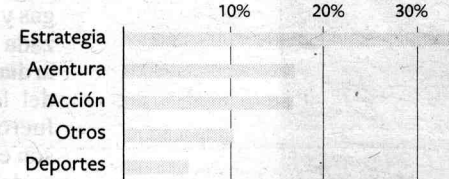


VENTA DE VIDEOJUEGOS POR TEMA EN 2007

Consolas



Ordenador PC



LOS 10 VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS

Títulos	Distribuidor	Tema
'Mas brain training'	Nintendo	Estrategia
'Brain training del Dr. Kawashima'	Nintendo	Estrategia
'Pro evolution soccer 2008'	Konami	Deportes
'Wii play'	Nintendo	Otros
'Pokemon diamante'	Nintendo	Aventura
'New super Mario bros.'	Nintendo	Plataforma
'WWE Smackdown! VS. Raw 2008'	THQ	Acción
'Pro evolution soccer 6 platin'	Konami	Deportes
'Pro evolution soccer 2008'	Konami	Deportes
'Animal crossing: wild world'	Nintendo	Aventura

Fuente: aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

EL PAÍS

El mayor logro de Nintendo ha sido llegar a un público reacio a las consolas

El juego 'Brain Training' mejora la agilidad mental del usuario

un médico capaz de hacer sombra a House: el doctor Ryuta Kawashima, el hombre que explica y da consejos a todos los jugadores de *Brain Training*, el juego de la DS creado por él mismo, consistente en una serie de pruebas que ejercitan la mente. Esta última observación no es algo que sustente sólo el doctor Kawashima. José Ramón Valdizán, jefe del servicio de neurofisiología del hospital Miguel Servet, de Zaragoza, valedor de la utilización de videojuegos para propiciar un incremento de la atención sostenida, enfatiza cada una de las virtudes que tiene, para él, *Brain Training*. Muy expresivo, las enumera: "Se basa en un trabajo científico, lo que ya de por sí le da cierta relevancia; el juego es interactivo, hace partícipe al usuario; mejora la agilidad mental del jugador y supone una evaluación permanente, puesto que puedes competir con varias personas o contigo mismo las veces que quieras".

Mercedes y Pilar, madre e hija, respectivamente, son un ejemplo de la apreciación de Valdizán. Cada noche evalúan la edad de su cerebro a partir de las pruebas del doctor Kawashi-

ma. Pilar, la niña, de 12 años, se ríe a carcajadas porque su madre, otra vez, ha sido incapaz de mejorar la marca que había conseguido hace un par de semanas. "Te estás volviendo cada día más tonta, mamá", le espetó irónicamente. La madre, lejos de tomárselo en broma, mira con cierto rencor a su hija: "Mañana ya verás, ya".

Es obvio que si una persona pasa delante de una consola muchas horas seguidas durante mucho tiempo, puede acabar teniendo un problema. ¿Se puede establecer entonces un mínimo de horas al día para jugar? Marcelino Cabrera, profesor de Len-

guaje de Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada, estima que con que alguien juegue 10 minutos al día al *Brain Training* es suficiente para, progresivamente, ir adquiriendo unas mayores cualidades. Así al menos quedó comprobado después del estudio que su grupo de trabajo hizo durante 15 semanas con una treintena de personas. Los usuarios llegaban al local en cuestión, hacían una de las pruebas del juego y no volvían a tener contacto con él en todo el día. Al concluir la experiencia, muchos de ellos afirmaban que gracias, por ejemplo, a *Cálculo 20* —uno de los ejercicios, que consiste en una serie de 20 operaciones aritméticas sencillas— habían conseguido mejorar su capacidad de cálculo mental, que les servía para operaciones rutinarias en el trabajo o en casa.

"La historia de Roma ha sido relatada por sus conquistas militares, pero su legado trasciende mucho más allá del campo de batalla. Es imposible imaginar un mundo sin sus avances en arquitectura, comercio, sanidad, fuerza de gobierno...". Aunque lo parezca, no se trata del

En *Imperium Civitas* el jugador debe aprender cómo era la vida cotidiana de los romanos para poder seguir avanzando.

tráiler de la enésima película que se ha hecho sobre Roma. Lo que acaban de leer es la presentación del juego de estrategia más vendido en España, *Imperium*, que acumula más de 1,5 millones de ejemplares vendidos en todo el mundo, de los cuales cerca de un millón se han registrado en España.

A sus 16 años, Diego Ruiz es un *enganchado* de todo lo que tenga que ver con Roma. Se conoce los cinco volúmenes de la saga *Imperium* al dedillo y, aunque prefiera el formato de los tres primeros —más centrados en batallas—, reconoce que las dos entregas de *Civitas* le han enseñado a conocer un poco mejor cómo vivían.

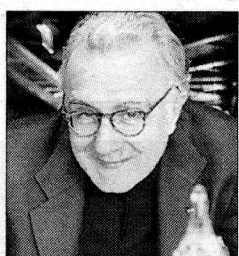
Fue el padre de Diego, Julián, fanático de los juegos de estrategia, quien empezó a jugar con él. Creía que le podía dar cierto callo a la hora de resolver situaciones. "El género de estrategia te enseña a pensar; si te atacan





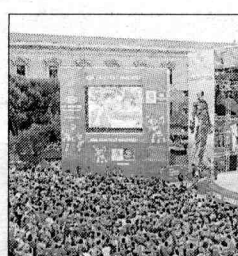
sociedad

Orgullo Gay: del triángulo rosa a la bandera arco iris



gente

El amor de Ducasse por Mónaco le ahorrará impuestos



pantalla

Cuatro echa el resto en la final de la Eurocupa



en una batalla, puedes mandar a todo un ejército a contraatacar, pero quizá no sea lo más recomendado. Tienes que pararte y meditar todas las salidas posibles", opina Julián.

Con el primer volumen de *Imperium Civitas*, la compañía española FX Interactive traspasó la barrera de los jugones y llegó a las aulas. Propuso a dos institutos —uno público, madrileño, el IES Santa Eugenia; otro privado, italiano— que utilizasen el juego para enseñar a los chavales los orígenes de nuestra civilización. Lola Navarro fue una de las profesoras a las que les tocó bregar con los estudiantes. Sus alumnos no se esperaban que una maestra de 50 años les fuese a dar la posibilidad de aprender jugando. "La reacción fue muy positiva. Además de la palabra juego, lo que les atraía era la posibilidad de utilizar el ordenador para aprender; para ellos es un lenguaje conocido, en el que se mueven, con el que han crecido", explica Navarro.

Llegado el día, la profesora repartió en clase un juego a cada uno de los alumnos, que se lo llevaron a su casa. Al cabo de unas semanas, se les hizo una

La estrategia enseña a pensar, a pararse antes de tomar decisiones

Un instituto madrileño empleó 'Imperium Civitas' para enseñar

encuesta en la que les preguntaban su opinión sobre el juego y analizaban si había habido mejora o no. Además de divertirse, ¿llegaron a adquirir conocimientos nuevos? "Eso lo tuvimos claro desde un primer momento; tenían que saber lo que estaban haciendo en cada momento, conocer la vida cotidiana de los romanos para poder seguir avanzando. Eran ellos los propios protagonistas del juego y de su aprendizaje, lo que hace que la motivación sea bastante más fuerte. Se notó, porque Historia no suele ser una historia que guste mucho a los alumnos".

La experiencia fue tan satis-

factoria que FX Interactive quiere dar un paso para incorporar los videojuegos a las aulas. En breve tienen previsto reunirse con la Consejería de Educación del Gobierno de Madrid para analizar la posibilidad de repetir el ensayo del IES Santa Eugenia en otros centros.

Nunca había corrido en él como profesional de la fórmula 1, pero cuando Lewis Hamilton llegó a Interlagos, ya había dado 300 vueltas al circuito brasileño gracias a su PlayStation. Aunque no experimentó los vaivenes que produce un coche como el que pilota, sí se pudo hacer una idea de las trazadas del circuito, familiarizarse con él.

Algo similar les ocurre a todas aquellas personas que juegan con simuladores. La telemetría, bien sea de aviones, motos, coches, está grabada en datos informáticos, por lo que incorporarlo a un videojuego es relativamente sencillo.

Santiago Lamelo, informático gallego de 38 años y redactor de varios portales especializados en videojuegos, se dispone a volar desde A Coruña hasta Madrid. Se acomoda y se pone a los mandos del avión que le llevará

Un simulador de vuelo permite hacer un viaje en avión como si fuese real

"O juego con él o le vigilo", asegura el padre de un niño de seis años

de Alvedro, el aeropuerto de partida, a Barajas. Planifica la ruta y elige el tipo de vuelo que va a realizar. Para ello utiliza reglas de comunicación similares a las reales, aunque ciertamente menos estrictas.

Todo listo. Santiago emprende su viaje entre Alvedro y Barajas. El controlador aéreo le irá dando instrucciones y órdenes según sea necesario. El piloto, a su vez, comunicará cualquier situación que considere oportuna. Si hay tráfico, se tendrá que desviar. Y esperar órdenes. Llegando ya a Barajas, Santiago se pone en contacto con el controlador de vuelo de Madrid —pue-

den ser varios: uno de aproximación, otro en la torre, otro de pista...—, el cual le irá dando las instrucciones para realizar el aterrizaje, siempre cumpliendo las normas y nomenclaturas que se utilizan en la realidad. Al cabo de un rato, Santiago aterriza en Barajas. Ya podrá entonces levantarse de la silla de su ordenador.

El viaje de Santiago ha sido posible gracias a la red IVAO. No todo el mundo puede usarla, ya que se necesitan unos conocimientos mínimos. De lo contrario, los demás usuarios se verían perjudicados. El objetivo es lograr el mayor realismo posible. Hasta el punto de que el jugador puede descargarse de Internet la meteorología real para que el simulador la represente.

¿Sirven este tipo de juegos para que una persona pueda llegar a aprender a pilotar? "Sirven, sobre todo, para complementar los conocimientos que adquieres por una vía más de aprendizaje más profesional", apunta Jesús Murias, un informático de 40 años que, desde hace dos meses, tiene el carné de piloto. "Cuando aceleras, por ejemplo, se te mueve la pantalla, pero no notas el golpe que te da el avión en los riñones". Aunque las condiciones meteorológicas sean las mismas en la calle que en la partida, no se ven reflejadas en el ordenador: "No suele haber ráfagas de viento; la típica turbulencia no la notas de la misma manera si pilotas un avión que en un simulador de vuelo".

Ha quedado comprobado que todo el oscurantismo que rodea a las videoconsolas en muchos casos no está justificado. Es cierto que el perfil genético de cada uno puede influir en su actitud frente a determinados videojuegos: si una persona es violenta, está claro que no le hará ningún favor pasarse horas delante de un juego violento. Todos los expertos coinciden en que esos casos son contados.

El argumento más utilizado por los detractores suele ser que cualquier niño puede tener a su alcance el videojuego más violento. "Es que ahí el problema es más de los padres", se irrita Santiago Lamelo. "Seguramente", añade, "ningún padre le pone a su hijo de 10 años a ver *Pulp Fiction*; lo mismo ocurre con los videojuegos".

Santiago tiene dos hijos. Al mayor, de seis años, le ha enseñado incluso un videojuego para adultos bastante violento: *Mafia*. "Tiene una parte que se llama carrera libre en la que se puede conducir un coche por la ciudad sin tener que matar a nadie. Me sirve, por ejemplo, para enseñarle educación vial de forma gráfica. Pero, claro, nunca le dejo solo delante del ordenador; o juego con él o le vigilo".

EL PAÍS.com

► **Participa** en el concurso ¿Cree que los videojuegos sirven para algo más que divertir?