

Entretenimiento sano, instrumento educativo... o lo contrario
01-06-2005. Acepresa, 065/05 La industria de los videojuegos está conociendo una expansión espectacular. Atraen sobre todo a niños y jóvenes, por lo que muchos padres se preguntan si esta nueva forma de entretenimiento es beneficiosa o perjudicial para sus hijos. No se puede dar una respuesta simple, pero no resulta tan difícil ofrecer algunas indicaciones con vistas a un uso razonable y provechoso. En 19...

Entretenimiento sano, instrumento educativo... o lo contrario

01-06-2005. Acepresa, 065/05

La industria de los videojuegos está conociendo una expansión espectacular. Atraen sobre todo a niños y jóvenes, por lo que muchos padres se preguntan si esta nueva forma de entretenimiento es beneficiosa o perjudicial para sus hijos. No se puede dar una respuesta simple, pero no resulta tan difícil ofrecer algunas indicaciones con vistas a un uso razonable y provechoso.

En 1961, un joven alumno del MIT llamado Steve Russell creó con otros colegas el primer videojuego de la historia: "Spacewar". Poco después, Nolan Bushnell, alumno de ingeniería en la Universidad de Utah, fascinado por el invento, realizó junto con su compañero Ted Dabney una adaptación para que pudiera usarse en un televisor. En 1972, Bushnell y Dabney fundaron la empresa Atari para comercializar videojuegos con destino a bares y salones recreativos; su primer gran éxito fue "Pong", que era lo que su nombre medio indica (no pudieron llamarlo "Ping Pong" porque esta marca ya estaba registrada). En 1975 vendieron 100.000 unidades.

Seguramente, ninguno de esos pioneros imaginaba el fuerte impacto que iban a producir en el futuro. En 1992, la industria del videojuego superó la recaudación de las salas de cine en Estados Unidos: 5.304 millones de dólares frente a 4.870 millones. En 2003, según informes de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), la base instalada de consolas de última generación era de 95 millones en Norteamérica, 61 millones en Europa y 44 millones en Asia. Ese mismo año las ventas mundiales alcanzaron los 24.000 millones de euros. En España, donde hay unos 8,5 millones de usuarios, las ventas de videojuegos alcanzaron 790 millones de euros el año pasado, cien millones más que las de entradas de cine.

Competidores de la tele

Las ventas de videojuegos superan a la taquilla del cine porque el precio de los primeros es muy superior al de las entradas; sin embargo, el público de las películas es mucho mayor que el de los videojuegos. El medio al que los videojuegos hacen verdadera competencia es la televisión. Según un estudio, publicado el año pasado, de la Universidad Estatal de Michigan entre escolares y estudiantes universitarios de EE.UU., algunos chicos (no chicas) ya emplean más tiempo en videojuegos que en ver la tele. Los que más juegan son los de 13-14 años: 23 horas semanales ellos y 12 horas ellas (todavía hay muchos menos videojuegos para el gusto femenino). En comparación, una encuesta de la Kaiser Family Foundation, hecha pública en marzo pasado, estima una media de 22,75 horas semanales de televisión para los niños y niñas norteamericanos de 11-14 años.

En cualquier caso, la encuesta Kaiser detecta que el tiempo dedicado por los niños a los videojuegos se ha doblado de 1999 a 2004, mientras que el uso de la televisión se queda estancado. Hay abundante literatura sobre los efectos de la televisión en los niños. Ahora muchos se preguntan si los peligros atribuidos a la tele se extienden también a los videojuegos. Otra cuestión interesante es si, puesto que los videojuegos parecen reducir el consumo de televisión, no serán una buena alternativa para los chicos.

Educar en el uso de los videjuegos

Los videjuegos suponen una nueva forma de concebir el entretenimiento, en un "entorno" de gran atractivo visual donde el usuario pasa de mero espectador a protagonista de la acción. La imagen, el sonido e incluso las sensaciones pasan a ser "interactivas" y cobran vida en este nuevo "mundo digital".

Los padres que se preguntan por los perjuicios o beneficios que los videjuegos puedan tener para sus hijos cuentan con algunas pistas. Eusebio Mejías, director técnico de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, afirma en "Diario Médico" (26-04-2005): "Un uso razonable de los videjuegos sirve para la estimulación de determinadas funciones psicomotrices y de agilidad de reflejos". Pero también advierte: "No cabe duda de que si el usuario permanece seis horas delante de un ordenador, va a tener problemas posturales, ergonómicos y de la vista".

Otro temor es que la afición a los videjuegos lleve a una especie de aislamiento. En efecto, Mejías señala que este tipo de entretenimiento implica poca interacción social y presenta el riesgo de que ocupe demasiado tiempo en la niñez o la adolescencia, que son etapas de desarrollo. Además, hay juegos de contenidos nocivos.

Pero no hay por qué recelar "a priori" de los videojuegos, ni asustarse de que el niño dedique demasiado tiempo al principio, señalaba hace tres años Juan Alberto Estallo, psicólogo del Instituto Municipal de Psiquiatría de Barcelona: "Hay estudios que muestran que al entrar en contacto por primera vez con los videojuegos el chico experimenta un periodo de unas cinco semanas de uso indiscriminado, tras las cuales inevitablemente disminuye hasta estabilizarse al llegar al tercer mes" ("Diario Médico", 15-03-2002). En suma, Mejías aboga por educar en el uso de los videojuegos, lo que exige conocerlos. "Los padres suelen ser ajenos a este mundo y no debería ser así; igual que van al cine con sus hijos, deben jugar a la consola con ellos".

Mirar la calificación

Además de estas orientaciones generales, los padres tienen a su disposición otras más precisas. Al igual que otros medios de diversión, el videojuego se encuentra regulado por edades según la temática. La industria europea del "software" de entretenimiento ha elaborado el código de autorregulación PEGI (Pan European Game Information: www.pegi.info), que establece una clasificación por edades para videojuegos. PEGI es válido en 16 países europeos: Noruega, Suiza y todos los que formaban la Unión Europea antes de la última ampliación, excepto Alemania.

Así, antes de comprar cualquier juego, es importante comprobar la calificación por edades (3+, 7+, 12+, 16+ o 18+), bien visible en un cuadro de fondo negro.

También se debe observar los iconos que, si es el caso, indican contenidos específicos. Corresponden a seis categorías: "violencia", "lenguaje soez", "miedo"

(el juego puede asustar a los pequeños), "sexo", "drogas" y "discriminación" (racismo, por ejemplo).

La calificación por edades depende de los contenidos específicos. Por ejemplo, en un juego para niños mayores de 3 años solo se admite "alguna violencia en un contexto cómico"; uno de la categoría siguiente (mayores de 7 años) puede incluir "violencia ocasional hacia personajes fantásticos no realistas", "imágenes o sonidos que puedan producir miedo a los chicos pequeños" o "desnudez en un contexto no sexual". Huelga precisar qué puede haber en un juego para mayores de 18 años.

Pero ningún sistema de calificación puede sustituir el criterio de los padres. Por eso, a la hora de elegir un videojuego, como a la hora de elegir una película, debemos tener en cuenta varios factores que realmente plasmen nuestros intereses, nuestras necesidades o las del otro (en caso de tratarse de un regalo), y sobre todo utilizar el sentido común. Hay que leer detenidamente los argumentos, ver las imágenes del juego y observar su calificación por edades. En el caso de un niño, tan importante como seleccionar el juego adecuado es establecer unos tiempos de uso y jugar con él. Todo esto puede llegar a formar parte de su educación.

Géneros y argumentos

Después de ver la calificación, el siguiente paso para seleccionar un videojuego es estudiar su temática. Y la temática se encuentra agrupada en géneros, que pueden llegar a combinarse entre sí. Así como las obras cinematográficas se dividen en ciencia ficción, comedia, drama, terror, aventuras... en los videojuegos

también hay distintos géneros que centran el interés de un público determinado u otro.

La "acción" es uno de los temas preferidos por los usuarios. Para comprender mejor la acción, e incluso el resto de géneros, conviene atender a los tres estilos de visualización comúnmente utilizados en los videojuegos. Los más populares son "primera persona", "tercera persona" y "perspectiva cenital". Gracias a los avances tecnológicos, la compleja matemática necesaria para "dibujar" escenarios tridimensionales en "tiempo real" (procesamiento de una escena en el acto, en el momento en que el usuario sitúa su ángulo de visión) es hoy un hecho que nos aproxima cada vez más a la "realidad virtual".

Los juegos de "acción en primera persona" sitúan el ángulo de visión del usuario en la misma perspectiva que tiene el protagonista: es decir, literalmente "miramos a través de sus ojos". Los juegos de esta clase transmiten la historia con enorme veracidad, proporcionando las sensaciones necesarias para crear una inmersión del usuario en el argumento.

Dados estos matices, su público suele ser adulto. Normalmente, esta "representación realista" no es apropiada para los más pequeños de la casa. Uno de los ejemplos más actuales y populares es "Doom 3", juego de acción en primera persona orientado hacia el "terror". Su "atmósfera" permite al usuario "sentir" el miedo a lo desconocido, a lo que acecha tras la oscuridad de un rincón. Mientras camina por una zona con escasa luz, el movimiento de la "linterna" que lleva en la mano crea sombras en el escenario, que en algunos momentos resulta espeluznante: sangre por las paredes, gritos de "dolor" que llegan a sus oídos, respiraciones entrecortadas... toda la maquinaria propia de las películas de terror al servicio del "entretenimiento" digital. Este título está destinado a personas mayores de 18 años, que saben discernir entre realidad y ficción y que gustan de la ciencia-ficción y el terror. Otro título muy conocido es "Soldier of Fortune", también reservado a mayores.

Los juegos de "acción en primera persona" suelen estar más presentes en los PC que en las consolas, aunque últimamente éstas comienzan a ofrecer más títulos de ese estilo.

La acción, un clásico

La "acción en tercera persona" sitúa el ángulo de visión del usuario detrás del protagonista. Esta técnica, muy empleada en el género "aventura", suele tener mucha presencia en las consolas. Uno de los referentes de la acción más actual es "Max Payne" (16+), aunque su contenido de corte violento lo aleja del público infantil. Encontramos dentro de este género juegos que no deben utilizar niños, como "Grand Theft Auto: San Andreas", "The Suffering", "Psi Ops"...

La "perspectiva cenital", situada por encima del protagonista, es más propia de los juegos de estrategia, gracias a la posibilidad de abarcar mayor visualización del espacio para gestionar mejor los recursos. En algunas ocasiones este modo de visualización se utiliza en la acción.

El "Arcade" es el más antiguo referente de la acción que existe en el mundo de los videojuegos. Básicamente enfoca el entretenimiento en la sencillez frente a la complejidad. Trata "ligeramente" (a modo de "excusa") todos los géneros posibles,

decantándose más por la acción que por el argumento. Su temática suele ser apta para todas las edades, pero siempre hay que examinar el argumento y las imágenes que lo acompañen. Entre los clásicos encontramos "Pac-Man", "Bomber-Man", "Arkanoid"...

Aventuras digitales

La "aventura" es otro de los géneros que más seguidores tiene y uno donde suelen confluír otros más, creando híbridos que son del gusto del mercado actual. Representando el rol de un protagonista determinado, la historia y la recreación de escenarios son los puntos fundamentales de estos juegos. Es importante leer el argumento y ver imágenes del mismo para hacerse una idea exacta de la edad apropiada, puesto que hay diversos títulos para el público adulto ("Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude", "StillLife", "Silent Hill", etc.). Encontramos historias entrañables como "Monkey Island", "Loom", "Day of the Tentacle", que sentaron las bases del género y que actualmente han quedado relegadas al pasado.

La mezcla de géneros puebla la aventura, es difícil encontrar un juego que utilice exclusivamente los recursos de la aventura. Suelen manejarse "puzzles" de lógica, que ayudan a descubrir un secreto que nos permita avanzar. Normalmente plantean problemas a los cuales se les puede dar solución utilizando ciertos objetos o manteniendo "conversaciones" con los personajes del juego. Algunos referentes actuales son "Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring" (7+), "Broken Sword" (12+), "Beyond Good and Evil" (7+)...

El "rol" es otro interesante género, muy presente en todo el mundo, que sitúa

al usuario en "la piel" del protagonista de la historia. A lo largo de ella, irán creciendo la experiencia y demás características que conformen al personaje. Es uno de los géneros más de moda en los "juegos multijugador masivos", donde miles de personas se conectan por Internet a un "mundo persistente" donde manejar su personaje y desarrollar sus habilidades. El género cambia mucho según se juegue individual o colectivamente. Aunque en principio resulte inofensivo, la experiencia "multijugador" puede diferir bastante, en función de las personas con las que se juegue. Su temática está orientada a un público maduro, ya que su dependencia de Internet así lo obliga, o bajo supervisión parental.

Para todos los públicos

Los juegos "deportivos" normalmente son aptos para todos los públicos. Crear una alineación excelente y "participar" en un partido de fútbol, o en unas olimpiadas, e incluso mejorar nuestro "par" en el golf son solo algunas de las inmensas posibilidades que ofrece este género. A fecha de hoy resuenan títulos como "Pro Evolution Soccer", "FIFA Football 2005", "NBA Live 2005", "Virtual Tennis"...

Otro de los principales géneros es la "simulación". Siempre que se nombra, la mayoría de la gente piensa en simuladores de vuelo, de trenes, de submarinos... pero en este género se abarcan numerosas facetas, incluso la vida misma. Los simuladores de "máquinas" están más preparados para la gente adulta, por su complejidad más que por su calificación moral, salvo los automovilísticos. A veces, a medio camino entre la acción y el "Arcade", los simuladores de conducción suelen ser totalmente aptos para todos los públicos. Entre los mayores exponentes se encuentran "Gran Turismo" (3+), "Pro Race Driver" (12+) o "Need For Speed" (12+), por citar algunos ejemplos.

Existe una "nueva" modalidad llamada "simulador social", íntimamente relacionada con la estrategia. Normalmente trata de poner a disposición del usuario las acciones cotidianas de un personaje que se relaciona con el medio en que se encuentra. Puede interactuar con la "sociedad" de diversas formas. Aunque a simple vista estos juegos parecen aptos para todas las edades, suelen "esconder" temáticas bastante adultas que pueden pasar inadvertidas pero que de hecho están presentes en la mayoría de ellos. "Los Sims" o "Los Sims 2" (7+) incluyen bastante contenido "adulto" en el trasiego de la vida cotidiana de un "Sim". Otros, como "Singles" o "Seven Sins", son claramente explícitos y totalmente inadecuados para los niños.

Estrategia

Terminamos abordando el género de la "estrategia", que también abarca una amplia gama de edades. Suelen tener un alto componente educativo, puesto que se basan en la gestión de recursos (humanos y materiales) para la consecución de un objetivo. Algunos son de tema bélico, por lo que pueden no ser apropiados para los más pequeños.

Una novedad en este género, muy elogiada por la crítica, es el juego español "Imperial Glory" (12+), que promete ser un éxito de ventas. Otros buenos juegos de estrategia son "Age of Empires III: Age of Discovery", cualquier versión de "SimCity" (de los pocos no bélicos que gustan a grandes y pequeños), "RailRoad Tycoon 3" (gestión ferroviaria), "Roller Coaster Tycoon 3" (gestión de parques de atracciones). Mi preferido es "Black & White" (12+), pero no es en absoluto infantil, entre otras razones por su contenido de "encarnar una deidad".

Miguel García Sánchez-Colomer

Miguel García Sánchez-Colomer es analista informático. E-mail: mgarciasanchez@latinmail.com