

Los videojuegos a debate: Jugar o no jugar, he ahí la cuestión

MIGUEL LÓPEZ :: 01/01/2009

La industria de los videojuegos amasa millones mientras le llueven críticas por violenta, manipuladora o sexista.

¿Pero acaso la mejor defensa no es un buen ataque? Varias iniciativas exploran su potencial pedagógico mientras que otras proponen 'hackear' y subvertir los juegos.

Típica tarde primaveral en un patio de corrala del Madrid más castizo. Tiestos de geranios, ropa tendida, mujeres con bata de flores sentadas en poyetes... 'ejercitando su cerebro' con una consola. La imagen podría ser otra de esas campañas publicitarias con las que Nintendo o Sony tratan de copar mayores nichos de mercado, pero es tan real como la vida misma. Los videojuegos ya no son cosa de adolescentes apocados que malgastan sus horas jugando a Pong, ese simulador de tenis que popularizó Atari en los '80. Son una realidad omnipresente que extiende sus tentáculos a infinidad de disciplinas.

Son también objeto de múltiples investigaciones, muchas de ellas contradictorias entre sí. Es el caso, por ejemplo, de los supuestos beneficios de los videojuegos como ejercicio físico: mientras que en la Universidad de Michigan dejan claro que jugar videojuegos tipo Wii-Fit, en los que el jugador juega a jugar a deportes, no colma por sí mismo las necesidades de ejercicio recomendadas, un estudio de la Universidad de Heriot- Watt (en Edimburgo, Escocia) dice demostrar que jugar a la Playstation durante media hora permite quemar unas 300 calorías.

Hay mucho más consenso científico en el impacto negativo de los videojuegos agresivos sobre el comportamiento, pero también en que otros videojuegos pueden constituir una buena herramienta terapéutica: La revista Pediatrics, por ejemplo, se ha hecho eco de los "positivos" resultados de una experiencia piloto, realizada en 34 hospitales australianos y estadounidenses, que empleó un videojuego para explicar a jóvenes con cáncer cómo debían cuidarse durante su tratamiento.

Su inclusión como herramienta educativa también gana adeptos. El grup F9, de la Universitat de Barcelona, estudia desde hace años su implantación. Así la defiende uno de sus miembros, el profesor de secundaria Xavier Vilella: "Deberíamos crear situaciones que permitan experiencias educativas próximas al mundo real, ricas en tecnología al servicio del estudiante, no simplemente cursos de usuario del paquete Office". Los estudios al respecto parecen avalar esta postura. Rizando el rizo, investigadores de la Universidad de Winsconsin aseguran que los jugadores de videojuegos sociales -que conectan en red a jugadores de todo el mundo- utilizan (y aprenden) el método científico para tomar decisiones estratégicas dentro del juego.

Arte y videojuegos

Como todo fenómeno cultural, existe un encendido debate sobre si el videojuego es arte. Lo sea o no, han llegado a altares como el MOMA, que proyectó hace tiempo el documental

8bit, un repaso al tema que mostraba desde músicos armados con Game Boys hasta pintores que habían sustituido las sopas Campbell por Mario. Todo empezó mucho antes y no precisamente en una galería de arte. El profesor Pau Alsina cita fenómenos como el game modding (personalización de videojuegos) y el game patching (parcheado de juegos) de los usuarios, que van modificando la estética y funcionalidad de los videojuegos. Hay quien habla ya de videojuegos 3.0, donde todo el contenido sea diseñado por los propios usuarios. Quién sabe, quizá su próximo nicho de mercado sea la realidad. Aunque ésta (gracias a videojuegos como los Sims o Second Life) ha empezado a no ser tan real como la pintan.

Videojuegos (y consolas) libres

“Los videojuegos libres son grandes proyectos voluntarios”. Así comienza la definición que ofrece la Wikipedia sobre este fenómeno. El adjetivo grande no es baladí, ya que el desarrollo de modelos 3D de calidad puede resultar un trabajo titánico con herramientas libres. El programa de diseño Blender y otras herramientas con Gtkradiant han allanado el camino a los programadores y cada vez son más los videojuegos de código abierto que se popularizan, aunque algunos, como Freeciv, son versiones sin licencia de videojuegos que ya existían. Además, muchos acaban incompletos, y es que luchar contra la industria del ocio que más beneficios aporta resulta un reto igualmente grande. Pero los esfuerzos no sólo se circunscriben al desarrollo de juegos, también hay iniciativas en el desarrollo de consolas sin licencia, como Fuzebox.

Artículo extraído de Diagonal

https://www.lahaine.org/est_espanol.php/los-videojuegos-a-debate-jugar-o-no-juga