



[Gonzalo Frasca](#) Investigador, consultor y desarrollador de videojuegos Por María Victoria Minetti

A continuación el reportaje realizado a Gonzalo Frasca, quien es investigador, consultor y desarrollador de videojuegos. Obtuvo su PhD en el Center for Computer Game Research de Dinamarca. Se especializa en juegos serios, educativos y políticos. Como desarrollador, ha creado videojuegos disfrutados por decenas de millones de jugadores, para empresas como Pixar, Cartoon Network, Disney y Lucasfilm. Actualmente es director creativo de Powerful Robot Games, empresa de la cual es co-fundador.

**Learning Review: El videojuego cambia radicalmente la manera en que es concebida la realidad porque no la representa sino que la simula, ¿podría explicar esta diferencia?**

**Gonzalo Frasca:** Efectivamente, ese es uno de los elementos centrales de mi investigación teórica sobre los videojuegos. Una representación se limita a características audiovisuales (o de los sentidos en general). Un videojuego no sólo representa imágenes y sonidos, sino que también modela reglas de comportamiento.

Sin embargo, una simulación agrega además la dimensión de las acciones. Es decir, un videojuego no sólo representa imágenes y sonidos, sino que también modela reglas de comportamiento. Esto obliga a los desarrolladores a abstraer los mecanismos sobre los que se basa la realidad e incorporarlos como reglas de juego. Las simulaciones obviamente son abstracciones, con diverso grado de realismo.

Un avión puede ser simulado en un complejo simulador de vuelo o en un juguete como un avión de papel. La gran ventaja es que el juego permite, a quien está aprendiendo, a manipular dichas reglas desde dentro. No tiene que identificarse con un personaje y extrapolar conductas, como sucede en la narrativa, sino que las conductas las realiza el propio jugador.

**LR: ¿Qué beneficios le da al proceso de aprendizaje utilizar una herramienta como el videojuego?**

**GF:** El principal beneficio es que en un videojuego equivocarse es tomado como algo natural del proceso de aprendizaje, lo totalmente opuesto de nuestro sistema escolástico de educación que castiga el error. El jugador de videojuegos sabe que equivocarse no equivale a fracaso sino a una oportunidad de aprender del mismo, e intentar de nuevo. Es decir, el error no es visto como un accidente, sino que forma parte misma de la esencia del videojuego.

Un videojuego, para que triunfe en el mercado, debe ser fácil de aprender. De lo contrario, el jugador lo abandona a los pocos minutos. Esto hace que los desarrolladores de videojuegos, de manera consciente o inconsciente, hayan desarrollado un gran número de técnicas y procesos para adaptar la explicación al nivel de los jugadores. Un videojuego no puede ser ni demasiado fácil (pues no atrae al jugador) ni demasiado difícil (o el jugador lo abandona). El videojuego tiene que adaptarse al nivel del jugador y darle desafíos a medida. Este es un lugar común en la pedagogía teórica, pero que los docentes difícilmente pueden aplicar. Los docentes tienen en los diseñadores de videojuegos a sus mejores aliados, aunque seguramente sea un proceso largo el lograr que confíen en ellos.

**LR: ¿Cuál videojuego recomendaría especialmente para desarrollar la inteligencia?**

**GF:** Depende del jugador. Existen miles de juegos. Algunos son clásicos, como Sim City o los Sims. Lo importante es que el jugador sienta una identificación real con el tema del juego y que éste le pueda proveer de desafíos incrementales.