

Por María Victoria Minetti

Tres estudiosos de los videojuegos: un experto en comunicación, un músico y un desarrollador de videojuegos fueron consultados por Learning Review y brindaron un panorama general de la materia. El análisis de los videojuegos desde el diseño, la música y su implementación en educación son algunas de las reflexiones de **Salvador Gómez (Profesor de Videojuegos, Cultura Visual y Tecnologías de la Información y la Comunicación)**, **Pedro Antonio González Calero (Máster Videojuegos UCM)** y **José Sánchez Sanz (Profesor y compositor de Música para Cine)**.

"Los Videojuegos son un medio de comunicación"



Salvador Gómez Profesor de Videojuegos, Cultura Visual y TICs en el Centro de Estudios Superiores Felipe II, Universidad Complutense de Madrid y Universidad Internacional de la Rioja.

LR: Actualmente se sabe que los videojuegos no solamente sirven para entretener, como se creyó en un comienzo. ¿Cuáles son los usos que tienen hoy en día?

SG: Toda forma de comunicación -y parto de la premisa de que los videojuegos son un medio de comunicación- responde a tres fines: entretenimiento, información y persuasión. En el caso de los videojuegos, la dimensión del entretenimiento ha ocultado a las otras que han permanecido latentes. Sin embargo, a medida que un medio evoluciona, madura y consolida una serie de estructuras (empresariales, narrativas, de consumo, etc.) también comienza a desarrollar todo su potencial. En el caso de los videojuegos aparecen toda una serie de productos que potencian esos usos informativos y persuasivos a través del entretenimiento. Por citar uno de los ejemplos más conocidos: America's Army -desarrollado por Ubisoft y el Ejército de los Estados Unidos-, que no sólo ofrece un excelente videojuego de acción cooperativo en primera persona; además ofrece toda una visión -por dentro- de qué es la vida en el ejército, la instrucción y el rol de esta institución para garantizar la paz y el orden alrededor de una experiencia en primera persona del jugador. Ahí hay algo más que entretenimiento.

LR: El juego ha pasado de ser considerado algo infantil, a tener una legitimación social. ¿Cómo se ha logrado esto?

SG: La legitimación social proviene de diferentes factores. En primer lugar, hablamos de una industria audiovisual con un volumen de negocio en continuo crecimiento (a pesar de la crisis y la piratería). En segundo lugar, de una industria cultural consolidada que crea y perpetua

íconos populares y que, por tanto, genera una respuesta social. Por otro lado, la retroalimentación tecnológica entre videojuegos y otras áreas productivas que sustituyen el concepto de "videojuego" por el de "simulador". Y, por último, el incremento en la penetración social, no sólo porque sus primeros usuarios "envejecen" y mantienen parte de sus hábitos sino porque, además, el videojuego hace esfuerzos por adaptar sus interfaces a "analfabetos tecnológicos" reduciendo su facilidad de uso (como es el caso de la Wii de Nintendo o el Brain Training de Nintendo DS). La suma de estos factores -que ya se perciben- más otros que todavía se nos escapan, permite hablar de un cambio de rumbo en la consideración sobre qué son los videojuegos. Sin embargo, todavía falta un largo camino por recorrer.

Los videojuegos se muestran, entre otras cosas, como una opción clave para explorar procesos pero no para obtener conocimientos de tipo enciclopédico.

LR: ¿Es realmente posible utilizar videojuegos con fines educativos?

SG: Es más que posible, el problema es que para realizar buenos materiales educativos es necesario comprender la naturaleza del medio que se utiliza. Siempre que aparece una nueva tecnología (la radio, el cine, la televisión, los videojuegos...) aparece un grupo de "optimistas" que percibe en esa tecnología la solución a la utopía educativa y, armados de buenas intenciones, realizan una pésima labor. Se les olvida que el mensaje pasa por el medio y no al revés.

En cualquier caso, superada esa etapa inicial de optimismo nos encontramos con experiencias que demuestran cómo el videojuego no debe cumplir "por sí sólo" con la tarea educativa. Es una herramienta más que facilita un tipo de aprendizaje (a través de la simulación de procesos) y que -si está respaldado por métodos tradicionales- es una herramienta muy valiosa. Sin ánimo de extenderme mucho, señalaré que, entre otros, trabajan en esa dirección el grupo Serious Games Interactive de la Universidad IT de Copenhague o el "Grup-F9" de la Autónoma de Barcelona

LR: ¿Favorece el videojuego el aprendizaje informal? ¿De qué manera?

SG: Por supuesto. Los medios, sobre todo cuando pensamos en ellos desde la lógica del entretenimiento, favorecen este tipo de conocimiento. La lectura de una novela histórica, el

visionado de un documental de naturaleza o un juego de tablero sobre la Segunda Guerra Mundial ofrecen perspectivas simplificadas, en ocasiones estereotipadas o paródicas, que responden a las necesidades del medio para plantear el mensaje de forma eficaz. Sin embargo, su poder, como cualquier otro medio, reside en esa posibilidad de crear imágenes colectivas sobre cosas, momentos o personas.

En cualquier caso, los videojuegos se muestran, entre otras cosas, como una opción clave para explorar procesos pero no para obtener conocimientos de tipo enciclopédico.

"Los juegos serios pueden aplicarse en diversas áreas"



Pedro A. González Calero Doctor en Ciencias Físicas, UCM y Director del Máster en Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid.

LR: ¿Qué aspectos de diseño desde el punto de vista pedagógico hay que tener en cuenta en los mundos virtuales y los videojuegos aplicados a la educación?

PAGC: Aunque mi especialidad no es la pedagogía sino la tecnología, desde el punto de vista del diseño de juegos educativos, los que considero como los aspectos más importantes a tener en cuenta son:

- No hay que olvidar que lo que se está construyendo es un juego. Debe tener los ingredientes propios de los juegos de ordenador: un esquema coherente de reglas, un reto creciente pero controlado y un aspecto lúdico.
- El contenido formativo debe estar íntimamente ligado con la dinámica del juego. No tiene sentido tomar las mecánicas de un videojuego comercial e intercalar píldoras de contenido formativo que en realidad no tienen nada que ver con el juego.

LR: Los entornos simulados o mundos virtuales se están empleado para la formación. ¿Trabaja sobre el aprendizaje informal? ¿Por qué?

PAGC: Efectivamente los videojuegos comerciales y la interacción en mundos virtuales pueden dar lugar a un aprendizaje informal.

Un juego como Spore nos puede servir para aprender sobre ecología o podemos mejorar nuestro inglés interactuando con personas de otro país cuando jugamos a World of Warcraft. Sin embargo, desde el punto de vista de la formación, me parecen más interesantes los juegos que se están diseñando expresamente para la formación, y que se pueden utilizar en entornos de aprendizaje formal.

LR: ¿Cuáles son los últimos adelantos en lo que se ha dado en llamar serious games?

PAGC: Lo más reseñable es, en mi opinión, la gran popularidad que están adquiriendo. En los últimos 5 años se han desarrollado un gran número de juegos dedicados a la formación en áreas tan dispares como la enseñanza de idiomas, la formación de ejecutivos, o el entrenamiento de procedimientos médicos.

Debe tener los ingredientes propios de los juegos de ordenador: un esquema coherente de reglas, un reto creciente pero controlado y un aspecto lúdico.

Tecnológicamente, no han dado lugar a ninguna mejora con respecto a los videojuegos comerciales, pero se ha realizado un gran progreso a la hora de extender el lenguaje de los videojuegos para construir verdaderos juegos educativos que integran efectivamente la formación y la mecánica de juego.

“El jugador es un personaje de película”



[Redacted text block]