

VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS Y GESTIÓN CULTURAL

Eloísa del Alisal y Abraham Martínez

AUTORES/AUTHORS:

Eloísa del Alisal y Abraham Martínez

ADSCRIPCIÓN PROFESIONAL/PROFESSIONAL AFFILIATION:

Gestora cultural

Gestor cultural

TÍTULO/TITLE:

Videojuegos educativos y gestión cultural

Educational videogames and cultural management

CORREO-E/E-MAIL:

eloisa@gestionycultura.com

abraham@gestionycultura.com

RESUMEN/ABSTRACT:

Los autores analizan el papel que pueden llegar a desempeñar los videojuegos educativos como instrumentos que ayuden al gestor cultural desde una doble vertiente. Por una parte, como elementos dirigidos a la mejora y formación de los propios gestores. Por otra, como herramienta que sea de utilidad para agilizar su trabajo.

The authors analyse the role that educational videogames can play as instruments that help the cultural agent in two different ways. On one hand, as elements aiming towards the improvement and training of the agents themselves. On the other hand, as a tool used to make their work more dynamic.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS:

Videojuegos; gestor cultural; gestión cultural

Videogames; cultural agents; cultural management

Desde que apareciera el primer videojuego de la historia a finales de los años 40 del s. XX (1), el debate sobre sus potenciales usos y efectos en relación a la formación no han dejado de suscitar interés y a menudo cierta controversia entre la comunidad educativa.

El juego es la forma natural de aprender durante la infancia, pero también durante la edad adulta aunque muchas veces no nos demos cuenta de ello. La simulación, la repetición y sobre todo la diversión, son una combinación de éxito para el aprendizaje. Cualquier padre y cualquier profesor de primaria o secundaria saben de sobra que a través del juego aprendemos a comprender el mundo, a relacionarnos entre nosotros, a practicar sin consecuencias y un largo etcétera.

Que el juego sea o no digital no cambia en nada su potencial educativo. Está claro que el ajedrez es el mismo juego se juegue con fichas de madera o en una pantalla de ordenador. Lo que diferencia el juego digital del analógico no es otra cosa que las enormes posibilidades que ofrece el formato digital. El videojuego puede ser un simulador tan bueno que a veces asusta tanto realismo en manos de un niño. Pero temáticamente no hay tanta diferencia entre el ajedrez y alguno de los videojuegos que han sido tan criticados por su violencia, la principal diferencia es que en el ajedrez se ataca y elimina a un soldado con el simbólico gesto de tumbar una ficha, mientras que un videojuego puede llegar a detallar mucho más esa misma muerte a nivel gráfico. El ajedrez se centra más en la parte estratégica de la batalla porque omite otros detalles por evidentes limitaciones técnicas. En otras palabras: a veces el temor a un gran potencial por su posible mal uso no nos deja ver las enormes posibilidades de su adecuado uso.

Por seguir con el mismo ejemplo, se puede afirmar que después de siglos de existencia pocos dudan ya de las bondades del ajedrez como juego. En Armenia el ajedrez es una asignatura obligatoria en todos los colegios porque consideran que es un juego que favorece el desarrollo intelectual y fomenta el pensamiento crítico. Y cada vez en más países, también en España, se está convirtiendo en una actividad extraescolar muy recomendada para los niños. Según un estudio de Peter Dauvergne, de la Universidad de Sydney, el ajedrez entre otras cosas mejora la lectura, las habilidades en matemáticas de los escolares e incluso puede llegar a aumentar el coeficiente intelectual del niño (2).

Pero si nos preguntáramos qué es más adecuado para un niño del s. XXI, si jugar al ajedrez sobre un tablero o en un soporte digital ¿qué contestaríamos? El primer impulso para la mayoría de nosotros sería contestar que en el tablero físico. Y está claro que tiene sus ventajas, como que el niño tiene que relacionarse al menos con otro niño, o que pasa menos tiempo ante una pantalla con lo que eso puede implicar para su agudeza visual a largo plazo. Sin embargo, si preguntamos al niño cual de las dos opciones prefiere, posiblemente nos conteste que el formato digital. Y es que el atractivo que una pantalla ejerce sobre un niño no es algo que podamos ignorar.

Aceptar cambios es algo que cuesta. En el mundo del arte, todavía hoy, hay quien se aferra al óleo como técnica y menosprecia otras técnicas artísticas y formatos por ese mismo miedo al cambio. Pero nos olvidamos de que cuando los flamencos empezaron por primera vez a utilizar la técnica del óleo en el s. XV de forma sistemática, lo hicieron simplemente porque esa nueva técnica que era el óleo ofrecía más posibilidades que la entonces tradicional técnica del temple. Si además nos interesamos por saber con qué fines se utilizaba la técnica del óleo en el siglo XV, nos encontramos con que una de las principales finalidades era la de pintar retablos. Y los retablos no eran más que una forma de educar o de transmitir información a un pueblo mayoritariamente analfabeto. Es decir: el objetivo era formar a la población y para ello se buscó la forma más eficaz de conseguirlo. No la más culta, que en aquel momento era la escritura, sino la que ofrecía mejores resultados, que entonces consistía en contar una historia de una forma visual narrada en viñetas para que el mensaje pudiera ser entendido por todos.

Volviendo al siglo XXI nos damos cuenta de que vivimos en una sociedad con una cultura visual muy desarrollada, en la que la imagen tiene una importancia crucial y en la que además compartimos el conocimiento de ciertas claves que nos ayudan a interpretar esa información de forma adecuada. Claves que nos pueden parecer muy obvias pero que en realidad no lo son tanto, como se ha podido comprobar cuando se ha tenido oportunidad de estudiar a comunidades indígenas aisladas que, al no compartir la misma cultura visual, interpretan de forma totalmente diferente la forma en que se suceden las imágenes de por ejemplo una película.

En la sociedad actual no tendría sentido comunicarse a través de retablos porque ya ni siquiera los entiende la mayoría de la población. Las claves de interpretación de la información visual han cambiado. Las esculturas de las puertas de las catedrales hoy en día se perciben como una parte valiosa de nuestro patrimonio que vale la pena admirar, pero ya nadie siente temor al ver las escenas de martirios que las pueblan, en parte porque el mensaje también pertenece a otro tiempo, pero sobre todo porque las puertas de los grandes templos ya no son los medios de comunicación que fueron hace siglos. Para transmitir un mensaje a la población de hoy en día resulta mucho más efectiva una valla publicitaria, un vídeo, un mensaje a través del teléfono. Es decir, los medios de nuestro tiempo.

Es por este mismo motivo que el aprendizaje a través de medios digitales es también más efectivo, simplemente porque los ciudadanos del siglo XXI, y en especial los más jóvenes, son más receptivos a estos formatos que a otros, los entienden mejor y eso les permite aprender con ellos más fácilmente. A veces sin prácticamente ningún tipo de esfuerzo por su parte, cuando se consigue que el aprendizaje sea realmente divertido, y qué duda cabe de que los videojuegos resultan divertidos para un porcentaje importante de los niños y jóvenes de hoy.

Sobre el uso del juego educativo y más concretamente del video-juego educativo, aplicado a la gestión cultural, podríamos decir que existen principalmente dos formas de utilización:

1. Videojuegos dirigidos a gestores culturales

Aunque no se trate de videojuegos propiamente dichos, existe algún antecedente digno de mención previo a los videojuegos de gestión cultural. El más relevante es el simulador de gestión cultural que el Ministerio de Cultura de España lanzó hace algunos años. Este simulador es una interesante herramienta que permite aprender en un entorno ficticio sin que los errores cometidos tengan consecuencias en el mundo real, y también permite repetir la operación tantas veces como se precise, pero le falta el componente lúdico que diferencia al juego del trabajo simulado.

Sin embargo, el que es probablemente el primer videojuego de gestión cultural que se ha hecho nunca, no se presentó hasta finales del año 2014. Nos referimos a MasterArts Quiz, un videojuego educativo pensado expresamente para gestores culturales y estudiantes de gestión cultural. Este videojuego ha sido desarrollado por Área de Trabajo, empresa cultural responsable de proyectos como la revista *g+c*, el portal Cultunet o el software de gestión cultural Cultutech. Lanzado bajo la marca paraguas Cultureta Games (3), se trata del primero de una serie de videojuegos dirigidos a este colectivo profesional con los que se pretende adaptar el formato del videojuego a diferentes necesidades de los profesionales de la cultura.

MasterArts Quiz se basa en la premisa de que una actividad que levanta pasiones, como es la gestión cultural, puede ser divertida sin que ello sea incompatible con el hecho de que se trate de una actividad seria con un impacto y una responsabilidad a nivel social indudable. Y aunque este planteamiento siempre ha existido en el sustrato ideológico del equipo de Área de Trabajo, es evidente que un videojuego se presta especialmente a materializar esta idea.

Durante el análisis previo al desarrollo del proyecto se investigó la posible existencia de otros proyectos parecidos y no se encontró ningún otro videojuego dirigido específicamente al colectivo profesional del sector de la cultura en ningún país del mundo. Esto no es nada raro, de hecho apenas existen videojuegos enfocados a actividades profesionales de otros sectores diferentes al de la cultura. Hay una dificultad evidente, y es que un desarrollo de este tipo implica conocer bien el sector y la actividad relacionada con el juego y al mismo tiempo ser capaz de convertirla en un juego sin que se pervierta la esencia de esa actividad y sin que el juego sea un auténtico aburrimiento. Pero la escasez de juegos de este tipo sobre todo se debe a que un videojuego dirigido a un colectivo profesional se está limitando a un público objetivo reducido, lo cual hace que para una industria de los videojuegos con un cierto volumen no resulte un proyecto atractivo.

El reto que mencionábamos antes de trasladar una actividad real a un juego que resulte divertido hace que a menudo los videojuegos tengan un argumento muy simplificado de dicha actividad que no se ajusta en absoluto a su realidad. El trabajo del empresario avícola se convierte en un personaje corriendo de un lado a otro para recoger los huevos que ponen las gallinas a una velocidad poco creíble. La actividad de un fontanero (*Mario Bros*) se traduce en

un señor vestido de una forma peculiar saltando por unos enormes tubos que no conducen ningún líquido. Son juegos que en nada sirven para aprender los entresijos de las actividades en las que se basan. En este caso, para no distanciarse de la actividad real, que es el objetivo último del videojuego, MasterArts Quiz se sitúa en un concurso televisivo en el que el presentador sólo hace preguntas relacionadas con la gestión de la sub-área de la cultura elegida. Permitiendo de esta forma separar en nueve categorías algunas de las principales actividades que se pueden desarrollar dentro de la cultura. No deja de ser un escenario ficticio y poco creíble que distorsiona hasta cierto punto el mundo real. ¿En qué concurso televisivo del mundo real se preguntaría sobre gestión cultural? Además se acentúa el ambiente ficticio presentando al concursante como un pequeño monstruo verde, jugando de una forma simpática con la idea del friki de la cultura. Pero las preguntas que se hacen son del todo rigurosas y han sido diseñadas con el fin de aprender algo con cada una de ellas. Lo que finalmente hace que no sea fácil acertar para la inmensa mayoría de jugadores y sea un juego tan válido para estudiantes de gestión cultural como para profesionales con una larga trayectoria.

Todavía es pronto para evaluar los resultados, pero en el poco tiempo que ha transcurrido desde el lanzamiento del videojuego la aceptación ha sido muy buena.

2. Videojuegos educativos como herramienta del gestor cultural

El segundo gran grupo de videojuegos utilizados en gestión cultural sería el de aquellos juegos dirigidos a los públicos de la cultura, que el gestor cultural gestiona como herramienta educativa. Y también es la segunda línea de trabajo de Cultureta Games.

Un videojuego de este tipo es una herramienta de mucha utilidad para el gestor cultural, al permitir introducir el consumo de cultura de una forma natural para el niño. Según un estudio llevado a cabo por la Consejería de Educación de la Generalitat Valenciana (4), un 60% de los niños juega a videojuegos entre semana y casi un 95% los fines de semana. Aumentar la oferta de videojuegos educativos que tengan como finalidad introducir nuevos hábitos de ocio cultural es una gran oportunidad de llegar al público más joven.

NOTAS

- (1) El primer videojuego de la historia fue probablemente el juego de misiles creado y patentado por Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann en Estados Unidos en 1947.
- (2) P. DAUVERGNE (2000). *The Case for Chess as a Tool to Develop Our Children's Minds*. University of Sydney.
- (3) MasterArts Quiz es un videojuego *on line* al que se puede jugar desde el sitio web: www.culturetagames.com o bien descargando la aplicación de *android* o *Apple* desde sus respectivas tiendas.
- (4) <http://www.cece.gva.es/eva/docs/convivencia/publicaciones/es/videojuegos.pdf>



