

Infoneurastenia (9) Videojuegos



Fernando Sáez Vacas

Profesor de la Universidad Politécnica de Madrid

Nadie podrá decir que los videojuegos tengan precisamente buena prensa. Noticia de la agencia Reuters del pasado 24 de julio: "En Ámsterdam ya se ha abierto la primera clínica de desintoxicación para adictos a jugar en red". Resumamos algunas de las cosas que se escriben sobre los videojuegos. "Pueden inducir comportamientos autistas, limitan la creatividad, desarrollan más la emotividad que la racionalidad, contribuyen al sobrepeso y la obesidad, crean adicción, la industria de videojuegos parece hecha por psicópatas para psicópatas".

Como contraste anticipado, este ingenuo columnista infoneurasténico escribió hace 15 años, el 24 de febrero de 1992: "Una relación sostenida y no enfermiza con los computjuegos produce dos tipos de beneficios, divertirse y entrenarse intelectualmente. (...) Los niños, a través de los computjuegos, aumentan varias de las capacidades que nuestra inteligencia poliédrica necesita desplegar. (...) El juego potencia el aprendizaje y posiblemente estimula el sistema inmune". En la actualidad, M. Prensky asevera que los modernos videojuegos interactivos generan experiencias profundas y complejas, retan al intelecto.

N. Bostrom, director del *Future of Humanity Institute*, de la Universidad de Oxford, "no tiene duda de que la tecnología digital está influyendo sobre nuestros procesos mentales". Yo mismo he publicado la hipótesis de que la tecnología digital contribuye a formar un nuevo tipo de inteligencia y le he dado un nombre a ese proceso: noomorfosis digital.

Son muchos los que añoran las ventajas del libro frente a los "videojuegucitos", pero no creo que podamos rechazarlos afirmando de forma maniquea que la TV o los videojuegos son malos y los libros son buenos, porque eso dependerá de los contenidos y del uso. Y referente al aprendizaje, por ejemplo, sabemos que se aprende haciendo, no leyendo. Con los videojuegos se hacen cosas, con los libros, no. Renunciar a la tecnología parece difícil a estas alturas, lo que hay que estudiar es cómo aprovechar sus innumerables ventajas potenciales. Respecto a los cuatro pilares de la cognición, el filósofo L. Marinoff dice que la tecnología digital mejora la capacidad de atención y la memoria cultural, pero, en cuanto a la agudeza lingüística y la imaginación, puede que las mejore o puede que no, depende de varias circunstancias.

Los neurocientíficos sostienen que con el estudio y ejercicios mentales creamos nuevas sinapsis neuronales. Por eso escribo estas columnas y juego al *Brain Training* con una videoconsola. ♦

además de sus esfuerzos de promoción, ofrecen sus recursos computacionales de capacidad de almacenamiento y ancho de banda. Aunque los consumidores pueden compartir activos protegidos con DRM, cada receptor debe disponer de una licencia independiente para poder reproducirlos; así pues, en este modelo, el canon por copia privada dejará de tener sentido. Junto a estos contenidos protegidos por derechos de autor, también se distribuirán contenidos de libre difusión (por la caducidad del derecho de autor) o *copyleft*, que seguirán siendo totalmente gratuitos para la mayoría de los usuarios, aunque en muchas ocasiones su presencia en la comunidad P2P será financiada con publicidad. La descarga de contenidos en este tipo de redes tendrá además otras ventajas: ausencia de códigos maliciosos, ficheros de alta calidad, información adicional al propio fichero descargado, etc. Un ejemplo de este novedoso sistema de distribución es *PeerImpact*. ♦