

# EN LA ERA DE LOS JUEGOS

**EL ocio es cada día más electrónico. No hay niño que se precie que no haya jugado alguna vez con una consola y son muchos los adultos que, aunque lo nieguen, utilizan más el móvil para su entretenimiento que para hablar por teléfono.**

LUIS USERA

**S**EGÚN un informe elaborado por PriceWaterHouseCoopers, en el año 2008 el ocio interactivo será la segunda actividad en facturación dentro del sector de las comunicaciones. Se prevé que la industria del juego electrónico facture en 2008 unos 55.000 millones de dólares, muy por encima de los 33.000 millones que se le atribuyen a las ventas musicales.

Los juegos electrónicos cada vez son más sofisticados y están abarcando nuevos contenidos y soportes antes no explorados. Por ejemplo Crave Entertainment ha anunciado que sacará para PlayStation la Biblia: un juego dirigido a aprender más sobre las sagradas escrituras.

Hoy en día no hay lanzamiento importante de película de gran consumo que no lleve aparejado un videojuego. Especialmente en el caso de películas infantiles, pero no exclusivamente. La novedad de 2006 es la creciente



Los juegos electrónicos enganchan a menores y mayores.

tendencia a resucitar películas antiguas y convertirlas en juegos electrónicos. Se ha realizado recientemente con "El padrino", se hizo anteriormente con "La guerra de las galaxias" y está previsto el lanzamiento de títulos como "Shrek", "Los increíbles", "King Kong" o "Chicken Little".

**Juegos de móvil.** Pero donde se está produciendo una verdadera revolución es en los juegos electróni-

cos para móviles. Este entretenimiento tiene cada vez menos que envidiar a sus hermanos mayores: las consolas. Las pantallas de los móviles son cada vez más grandes, utilizan procesadores más potentes y disponen de mejores tarjetas gráficas. En la práctica esto supone que se está desarrollando una industria paralela destinada a producir juegos electrónicos de gran calidad exclusivamente para estos aparatos.

En España sólo los usuarios de Movistar realizaron el año pasado seis millones de descargas. Con esas cifras no es de extrañar que la consultora ARC haya realizado una previsión de 667 millones de usuarios de juegos para móviles en todo el mundo para finales de 2006. De hecho, este año en E3, la gran feria de videojuegos de Los Ángeles, los editores de estos productos ocupaban ya una parte importante del espacio.

## Hardware específico para juegos electrónicos

**L**A fiebre de los juegos para móviles se extiende cada día. Otro elemento que está impulsando enormemente el desarrollo de esta industria es la incorporación de tarjetas gráficas a los terminales. Anteriormente estos dispositivos no las incluían y los editores de juegos para móviles tenían que suplir esa carencia incorporando software a sus productos. En breve llegarán a Europa terminales móviles que incorporan un hardware específico para juegos electrónicos. En Corea, por ejemplo, Samsung ya comercializa dos modelos que tienen tarjeta aceleradora gráfica y vibración relacionada con el juego, como si se tratara del mando de una consola.

El gran problema que encuentran sus fabricantes es la multitud de modelos de móvil disponibles en el mercado. Como explica Lionel Maestri, responsable de negocio de THQ Wireless para el sur de Europa, "un juego como *Juiced* tiene más de 100 versiones sólo para Vodafone". Además, existen distintos lenguajes y plataformas que están compitiendo para implantarse como un estándar en el mercado de los móviles. Por ejemplo, Java, Microsoft Mobile o Symbian. Hasta ahora, Java es el lenguaje más utilizado y el que permi-

te desarrollar juegos más vistosos. Sin embargo no está nada claro que vaya a seguir siendo así en los próximos años. Se trata de una batalla en la que es muy difícil predecir el ganador.

Este fenómeno está produciendo importantes movimientos en la industria de las telecomunicaciones. Se han creado grandes alianzas (Nokia-Symbian, Qualcomm-Brew) y se están fraguando otras. Un sector apetitoso en el que todos quieren posicionarse porque las expectativas de ganancias son muy elevadas. ■

Javier Pérez Dolset [Consejero delegado del grupo Wisdom]

## "EL MERCADO DEL OCIO ELECTRÓNICO ES MUY COMPETITIVO"

L. U.

Javier Pérez Dolset es consejero delegado del grupo Wisdom y fundador, junto con su hermano, de la empresa Pyro Studios, creadora del videojuego "Comando", del que ha vendido más de cuatro millones de unidades en todo el mundo.

—¿Cómo ve el mercado de los videojuegos en los próximos años?

—Si al crecimiento del mercado tradicional le sumamos el fuerte incremento de ventas esperado para los próximos años en juegos para dispositivos móviles y *online* sólo cabe esperar que el videojuego se consolide como el principal mercado de ocio a nivel mundial.

—El videojuego "Comandos" desarrollado por Pyro Estudios está siendo un éxito de ventas. ¿Hay muchas empresas españolas con proyección internacional en este sector?

—Desgraciadamente no. Es más, incluso los que desarrollan videojuegos con proyección nacional son muy pocos.

—¿Qué futuro tienen los juegos electrónicos específicos para terminales móviles? ¿Llegarán a sustituir a los del PC?

—Las ventas de juegos para móviles tienen un gran

futuro, pero serán juegos muy distintos de los de las consolas portátiles. Sus grandes bazas deberían ser la conectividad y tener un gran atractivo para los jugadores casuales.

No creo que los juegos para móvil sustituyan al PC. Tanto la pantalla, los interfaces como los periféricos de un PC hacen muy distinta la experiencia de juego de la que se pueda obtener de un móvil.

—¿Qué componente de investigación tiene su empresa?

—En el desarrollo de videojuegos una parte sustancial de la inversión es en I+D. Este es un mercado muy competitivo que exige estar continuamente en la vanguardia tecnológica. Tenemos acuerdos de colaboración con varias universidades en España a las que estamos ayudando a impartir cursos, fundamentalmente de postgrado para la formación de profesionales en el desarrollo de videojuegos.

—¿Trabajan en coordinación con los fabricantes de consolas y terminales móviles?

—Pyro Studios tiene acuerdos de colaboración con los fabricantes de consolas especialmente con Sony y Microsoft con quienes mantenemos una colaboración muy estrecha. ■

Los juegos electrónicos cada vez son más sofisticados y están abarcando nuevos contenidos y soportes antes no explorados

FERNANDO GONZÁLEZ  
URBANEJA

## Enganchados al botoncito



**D**ESDE que tengo uso de razón y cierto discernimiento vengo escuchando que la educación va de mal en peor, que estos nuevos tiempos permisivos conducen al desastre y que los jóvenes llegan peor educados que nunca. Como soy de los nacidos el año cincuenta son varias las generaciones que tendría que haber visto caminar por esa cuesta abajo. Pero no comparto el criterio, no creo que la educación sea hoy peor que un siglo, medio siglo, un cuarto de siglo atrás. Tampoco para tirar cohetes, sigue siendo una asignatura pendiente, pero no para desesperarse.

El pensamiento pesimista, ese que lleva a imaginar que cualquier tiempo pasado fue mejor, que cualquier tiempo futuro está lleno de incertidumbres y peligros porque no tenemos arreglo, no soporta el rito de la verificación. La educación en España ha sido siempre entre mala y muy mala, arrancamos el siglo XX con un 60 por ciento de analfabetismo, diez puntos

son analfabetos funcionales, cometen faltas de ortografía por sistema, no saben redactar, no leen, no calculan... no se sostiene tras un contraste riguroso. El progreso educativo durante los últimos treinta años no es lo mejor de la sociedad española, peor tampoco lo peor.

La miopía a la hora de apreciar esta evolución se extrema con la irrupción de las nuevas tecnologías. Padres que no ejercen el debido control del consumo de televisión generalista de sus hijos ponen todas las trabas imaginables ante las novedades tecnológicas, intentar evitar que sus hijos se enganchen con esos cachivaches que los padres no entienden ni son capaces de hacer funcionar.

Más preocupante que el riesgo de desmesura tecnológica de las nuevas generaciones es el analfabetismo técnico de los mayores. En lo que es más grande el bache español es, precisamente, en la baja utilización de las nuevas tecnologías. El uso habitual de Internet en España es de los más bajos de la OCDE, lo cual tiene que ver con la baja competitividad de nuestra economía.

Los niños y los jóvenes se enganchan a las consolas y a los juegos en la Red; no es eso lo peor que puede ocurrirles. El problema es la desatención, el desinterés, la distancia de sus padres que renuncian a la responsabilidad educativa, que no cooperan con los maestros, y que no aciertan a gestionar que los cachivaches tecnológicos no empujan al mal por sí mismos, de hecho pueden tener efectos contrarios, estimular a la libertad y la responsabilidad, pero eso requiere que los papas eviten las excusas para tomarse en serio un educación cada día más exigente.

Seguramente ser padre hoy no es más sencillo que décadas atrás, es más complejo y más incierto, pero lo

es precisamente porque se multiplican las oportunidades.

Las perversidades de las maquinillas, esa fatal y aislante atracción que ejercen sobre algunos críos y adolescentes, tiene causas y orígenes ajenos a las propias máquinas y juegos. El factor clave es que las familias se tomen el serio la educación de sus hijos, la mejor inversión de futuro, la más agradecida.

Fernando González Urbaneja es periodista.

**“Más preocupante que el riesgo de desmesura tecnológica de las nuevas generaciones es el analfabetismo técnico de los mayores”**

más que Italia, cuarenta más que Francia y Bélgica y cincuenta más que Gran Bretaña y los países nórdicos. Y empezamos el siglo actual con tasas semejantes en cuanto a alfabetización pero con baja calidad en la educación superior, aunque no tan diferenciada como décadas atrás.

Las sucesivas leyes educativas, demasiadas para ser eficaces, no han contribuido a mejorar la educación, pero tampoco la han empeorado. La leyenda urbana de que los jóvenes actuales