

ESPAÑA ORIGINAL 2008 ACOGERÁ LA CHARLA "VIDEOJUEGOS Y ALIMENTACIÓN. 1958-2008"

Carlos González Tardón, licenciado en psicología, hará un recorrido histórico por las distintas formas en las que se presenta la alimentación en una de las principales formas de ocio

03.03.2008 | La segunda edición de ESPAÑA ORIGINAL, la Feria Nacional de las Denominaciones de Origen y otros productos agroalimentarios de calidad, que se celebrará en Ciudad Real los días 13, 14 y 15 de mayo de 2008 acogerá la charla "Videojuegos y Alimentación. 1958-2008", que será impartida por Carlos González Tardón, experto de reconocido prestigio en los medios tecnológicos.



"Los videojuegos son actualmente una de las principales formas de ocio y eso lleva a la necesidad de reflexionar sobre ellos e intentar utilizarlos para la consecución de objetivos, por este motivo, y en un momento en el que las campañas sobre la alimentación están en pleno auge, la necesidad de tener un conocimiento preciso sobre este tipo de programas se hace indispensable", informa.

La charla se basará en un recorrido histórico por las distintas formas en las que se presenta la alimentación en los videojuegos, con imágenes, vídeos y demostraciones, de una forma divulgativa y visualmente atractiva, para que aquellos que no conocen este tema tengan un acercamiento amable a él.

Hace 50 años, en 1958, un científico que participó en el desarrollo de la bomba nuclear, B. Nighinbottham, programó el primer videojuego conocido, el TENNIS FOR TWO. En la actualidad los videojuegos se han convertido en un fenómeno cultural, económico y social en el que participa regularmente casi el 25% de la población española y está extendido por todos los países del mundo, desde los cibercafés en Vietnam hasta las recreativas del zoco de Casablanca, pasando por los estadios dedicados a competiciones de videojuegos en Corea del Sur.

La charla, que tendrá lugar en ESPAÑA ORIGINAL, se centra en un aspecto muy interesante de los videojuegos, pero poco tratado desde el punto de vista teórico, la alimentación en este tipo de programas.

ENCONTRAR ALIMENTOS PARA NO MORIR DE INANICIÓN

Según Carlos González Tardón, "los videojuegos en su afán de presentar situaciones realistas de mundos imaginarios empezaron a tratar la alimentación como necesidad primaria en los juegos de rol. En ellos el personaje tenía la necesidad de encontrar o comprar alimentos para no morir de inanición, teniendo cada tipo de alimento una carga calórica concreta y unos efectos sobre el jugador, desde el étlico por medio de productos alcohólicos hasta envenenamientos si recoge alimentos erróneos".

El siguiente paso lo dieron los juegos de estrategia, en ellos los alimentos en sus distintas formas, eran una fuente de recursos necesaria para poder construir unidades en el inicio, sobre todo en los juegos de estrategia militar. Posteriormente se producían y manufacturaban para ser un recurso económico y comercial, en los simuladores centrados en la plantación y cría de animales, representados por los videojuegos de granjas.

Posteriormente aparecieron los simuladores de caza y pesca, primero desde el punto de vista de deporte para posteriormente ser una parte integrada de las tareas necesarias para la supervivencia del personaje.

El último paso es la elaboración de alimentos, desde las cortas elecciones del videojuego "Los Sims", en los que se te permitía elegir el tipo de comida que querías dar a tus personajes según los electrodomésticos que tuvieras, hasta el videojuego que se centra en cómo cocinar una serie de

alimentos de una forma lúdica "cooking mama". En él es necesario pesar los alimentos, cortarlos, cocinarlos y servirlos por medio de movimientos y acciones similares a las reales, lo que le ha convertido en un éxito total de ventas.

Concluirá su charla hablando de los advergames, los videojuegos creados especialmente para campañas publicitarias. Este tipo de videojuegos son muy comunes en Internet y sirven para hacer publicidad de forma interactiva con unos resultados económicos bastante considerables. Un ejemplo de ellos es la campaña que ha hecho a nivel mundial Burger King, que ha tenido un éxito rotundo.

CARLOS GONZÁLEZ TARDÓN

Carlos González Tardón nació en Madrid en 1982 y se licenció en Psicología por la Universidad de Barcelona en 2004. Actualmente prepara en dicha universidad su tesis doctoral sobre la inmersión en videojuegos. Ha trabajado en el diseño de diversos modelos de vida artificial, inteligencia artificial y robótica, publicando diversos artículos y ponencias en congresos en estos campos.

Su línea actual de investigación se desarrolla en el campo de la interacción humano-ordenador, sobre todo en lo que tiene que ver con el uso de los videojuegos, con varias publicaciones ya realizadas.

Ha participado en varios audiovisuales presentado en el Teatro Nacional de Tolouse, el Círculo de Bellas artes de Madrid y en el Palau de la Música de Barcelona, entre otros lugares. También ha impartido seminarios y talleres en lugares como el Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial del CSIC, el Instituto Cervantes de Rabar, su centro homónimo en Casablanca, la Universidad de Oviedo y la Complutense de Madrid, entre otros.