

ENTREVISTA A CARLOS GONZÁLEZ TARDÓN

psicólogo investigador en el campo de la inmersión en el videojuego, mucho interesante por descubrir...

“las investigaciones sobre videojuegos que están bastante ninguneadas en las universidades españolas.”

“¿qué diferencia puede haber entre enamorarte de Lara Croft o de Pamela Anderson? El problema aparece cuando se convierte en obsesión.”

“el placer estético se genera ante la belleza, ya sea natural o artificial.”

“nos dedicamos a intervenir en ambientes virtuales (...) nuestro principal objetivo es intentar transferir algunas situaciones “espirituales” a estos ambientes y observar cuál es la reacción de la comunidad.” ...



taller impartido por Tardón en Zemos 98 (Sevilla)

Sobre su [tesis doctoral](#) "Inmersión en Videojuegos" ¿qué nos puede contar?.

Mi tesis doctoral es la aplicación lógica de la Psicología en el mundo de los videojuegos, el intento de explicar lo que ocurre psicológicamente cuando un jugador se enfrenta a este tipo de programas.

Mi tesis se centra en el fenómeno de la inmersión ya que es una de las partes más importantes, y menos estudiadas, del acto de jugar.

Con ella trato de poder definir el término, intentar numerar algunos de los factores que afectan a la inmersión y crear un sistema de medición de este tipo de situaciones.

También es una forma de poner en valor *las investigaciones sobre videojuegos que están bastante ninguneadas en las universidades españolas.*

¿Cómo se han tomado el tema en la Universidad?.

Realmente, con una cierta indiferencia, aunque en la actualidad se puede decir que hay un ligero

acercamiento a este tipo de investigaciones, sobre todo porque en el resto de Europa se están llevando a cabo grandes proyectos. Mi futuro en la actualidad no parece viable en el mundo académico, aunque quién sabe...

Se puede leer muchísimo al respecto en Internet, casi todo paja o exaltaciones pirotécnicas, pero ¿cómo definir vida artificial?, en esencia ¿qué lo diferencia de la real?.

Realmente la vida artificial son las investigaciones que se llevan a cabo para simular procesos que ocurren en la naturaleza. No están guiadas hacia la construcción de seres independientes, sino al intento de comprensión de los procesos que llevan a cabo los seres vivos y sus posibles aplicaciones.

Si la simulación llega a un grado de perfección tal que una persona se enamora de un ente virtual, ¿es un problema? ¿Cómo se afrontaría dicha situación desde la psicología?.

Ya existen casos de este tipo, sólo hay que pensar en el efecto "Tomb Raider" o algunos personajes de "Final Fantasy". Problema, como todo en este mundo, mientras que no se vaya de las manos

ninguno. *¿Qué diferencia puede haber entre enamorarte de Lara Croft o de Pamela Anderson? El problema aparece cuando se convierte en obsesión.* La psicología lo afrontaría como una filia, podríamos llamarla Tecnofilia, pero en el fondo no son más que amores platónicos.

La semana pasada me sorprendí pasmado durante un minuto ante el amanecer de Liberty City...

Lógico y natural, *el placer estético se genera ante la belleza, ya sea natural o artificial.* Esto es un gran debate sobre el tema de artificialidad y creatividad, en un artículo que realicé hace unos años junto con Dionisio Cañas "[puede un ordenador escribir un poema de amor](#)" tratábamos este tema de una forma extensa.

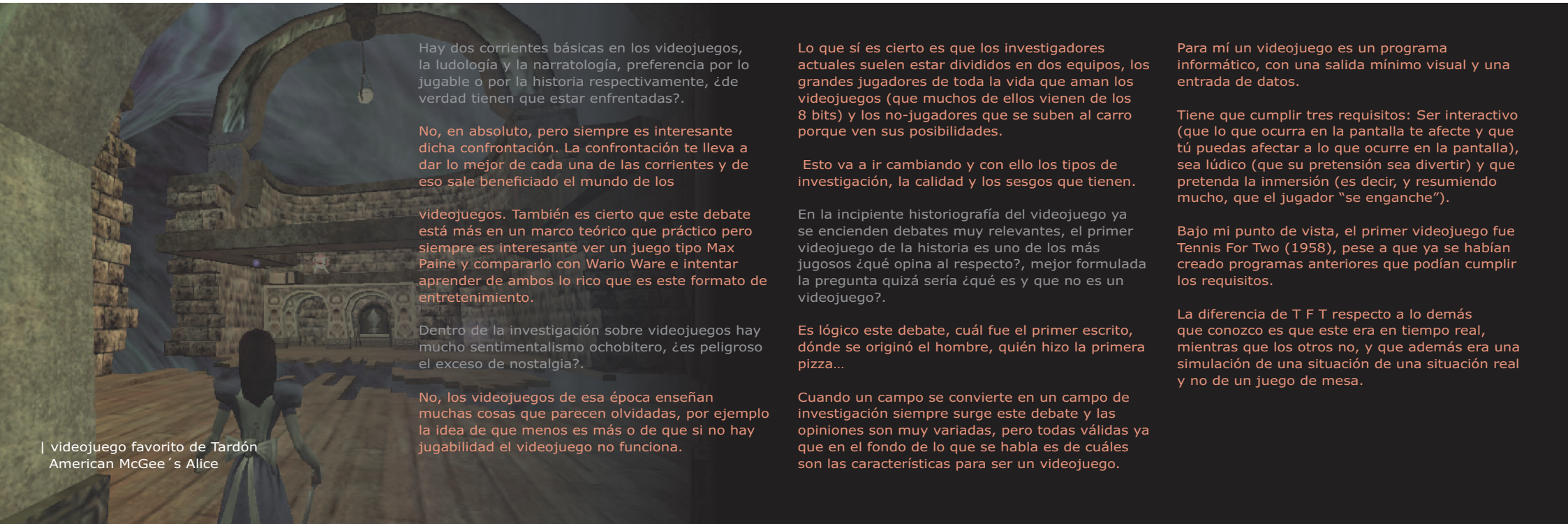
El ser humano es sensible a ciertos estímulos, lo que se suele llamar sensibilidad estética, muchos videojuegos, al igual que películas, cuadros o las rosas, nos llevan a disfrutar de ellas y quedarnos anonadados.

¿Por dónde van los derroteros de la interacción hombre-máquina?.

Se lleva años hablando de la Realidad Virtual, del control mental... Bajo mi punto de vista, seguiremos mejorando lo que tenemos e incorporando poco a poco algunos elementos, como los rudimentos de sensores de movimiento en Wii y PS3 o la pantalla táctil, pero creo que seguiremos básicamente con lo que está probado que funciona, pantalla, ratón, teclado, pad...

La oferta cultural sobre videojuegos parece ampliarse por momentos: Congresos, reuniones, debates, talleres, foros, blogs, revistas, libros, exposiciones, documentales... ¿han madurado los videojuegos o los jugadores?.

Han madurado los videojuegos, los videojugadores y está empezando a nacer, en España con cierto retraso, el mundo académico y los proyectos desde instituciones. Es evidente que algo que usa más del 25% de la población tiene que generar impacto en todos los aspectos.



| videojuego favorito de Tardón
American McGee's Alice

Hay dos corrientes básicas en los videojuegos, la ludología y la narratología, preferencia por lo jugable o por la historia respectivamente, ¿de verdad tienen que estar enfrentadas?

No, en absoluto, pero siempre es interesante dicha confrontación. La confrontación te lleva a dar lo mejor de cada una de las corrientes y de eso sale beneficiado el mundo de los

videojuegos. También es cierto que este debate está más en un marco teórico que práctico pero siempre es interesante ver un juego tipo Max Paine y compararlo con Wario Ware e intentar aprender de ambos lo rico que es este formato de entretenimiento.

Dentro de la investigación sobre videojuegos hay mucho sentimentalismo ochobitero, ¿es peligroso el exceso de nostalgia?

No, los videojuegos de esa época enseñan muchas cosas que parecen olvidadas, por ejemplo la idea de que menos es más o de que si no hay jugabilidad el videojuego no funciona.

Lo que sí es cierto es que los investigadores actuales suelen estar divididos en dos equipos, los grandes jugadores de toda la vida que aman los videojuegos (que muchos de ellos vienen de los 8 bits) y los no-jugadores que se suben al carro porque ven sus posibilidades.

Esto va a ir cambiando y con ello los tipos de investigación, la calidad y los sesgos que tienen.

En la incipiente historiografía del videojuego ya se encienden debates muy relevantes, el primer videojuego de la historia es uno de los más jugosos ¿qué opina al respecto?, mejor formulada la pregunta quizá sería ¿qué es y que no es un videojuego?

Es lógico este debate, cuál fue el primer escrito, dónde se originó el hombre, quién hizo la primera pizza...

Cuando un campo se convierte en un campo de investigación siempre surge este debate y las opiniones son muy variadas, pero todas válidas ya que en el fondo de lo que se habla es de cuáles son las características para ser un videojuego.

Para mí un videojuego es un programa informático, con una salida mínimo visual y una entrada de datos.

Tiene que cumplir tres requisitos: Ser interactivo (que lo que ocurra en la pantalla te afecte y que tú puedas afectar a lo que ocurre en la pantalla), sea lúdico (que su pretensión sea divertir) y que pretenda la inmersión (es decir, y resumiendo mucho, que el jugador "se enganche").

Bajo mi punto de vista, el primer videojuego fue Tennis For Two (1958), pese a que ya se habían creado programas anteriores que podían cumplir los requisitos.

La diferencia de T F T respecto a lo demás que conozco es que este era en tiempo real, mientras que los otros no, y que además era una simulación de una situación de una situación real y no de un juego de mesa.

Como psicólogo especializado en videojuegos, ¿cómo sería su videoconsola y/o videojuegos ideal?

La verdad es que son muy interesantes las actuales, creo que si la Wii utilizara más el mando clásico y un poco más potente sería la consola ideal, respecto a las portátiles, la DS ha llegado a un gran nivel.

¿Qué opinión le merece la actual generación de videoconsolas?

Es una gran generación, sobre todo por la variedad y el potencial. Creo que Nintendo ha acertado y que ha abierto un camino muy interesante para los videojuegos, además ha roto con muchas de las resistencias de la sociedad hacia este tipo de ocio.

Respecto a la pelea Microsoft-Sony también es muy buena ya que les obligará a exprimir hasta el máximo sus máquinas. Pese a los odios que me puedo granjear, creo que Sony tiene las de ganar a medio y largo plazo, pero quién sabe.

Siguiéndole el rastro descubrimos su afición por el diseñador de juegos American McGee, ¿por qué?

Me parece un desarrollador interesante, además es uno de los pocos que contesta si le preguntas algo, lo cual dice mucho como persona. Respecto a sus juegos a mí el que más me interesa es "American McGee's Alice", que es una especie de continuación del libro de Alicia en el País de las Maravillas pero de una forma retorcida.

Muy recomendable su uso y a partir de aquí, cualquier persona que vaya a jugar con él, por favor que salte a la siguiente pregunta porque lo voy a destrípar un poco...

...Este videojuego presenta el retorno de Alicia al País de las Maravillas después de haber sufrido el incendio de su casa con la consecuente muerte de sus padres. Ella está internada en un psiquiátrico y la llaman a que salve su mundo imaginario, que está lleno de violencia y truculencias, monstruos...

Lo primero que te dan es un cuchillo para matar a los guardias de la reina de corazones, a la que debes eliminar...

Todo está contaminado de locura, oscuridad, abusos, asesinatos, sangre... Además toda la ambientación es acorde con la situación mental de Alicia, por lo que es un viaje a la locura interior. Y hasta aquí cuento, lo demás lo jugáis.

¿Zenfighters?.

Es una idea creada por el especialista de videojuegos [Flavio Escribano](#). Somos un grupo de gente que *nos dedicamos a intervenir en ambientes virtuales*, juegos on-line, chats con avatares..., con el fin de generar impacto social.

Nuestro principal objetivo es intentar transferir algunas situaciones "espirituales" a estos ambientes y observar cuál es la reacción de la comunidad. También es una forma de poder visitar y probar muchos de los juegos on-line gratuitos que existen en la actualidad de la mano de especialistas en este campo, yo estoy aprendiendo mucho y, sobre todo, pasándomelo muy bien.

Todo el que quiera puede participar con nosotros y hacerse todo un Zenfighter, de hecho siempre estamos buscando gente nueva que quiera

colaborar. Así que si cualquier lector se anima que entre a www.zenfighters.org y allí encontrará toda la información de lo que hacemos y cómo apuntarse.

¿Cuáles son los videojuegos preferidos por Carlos y por qué?.

Para mí los videojuegos son una extensión y un enriquecimiento de mi experiencia off-game, por ello me gustan muchos videojuegos y, sobre todo, me gusta probar muchos videojuegos, pero al grano:

- American McGee's Alice, por lo comentado anteriormente.

- Civilization II, el mapa de la Segunda Guerra Mundial me parece apasionante.

Creo que es a lo que he jugado más veces y he utilizado todas las posibles facciones, es vivir la historia y poder cambiarla, tomar N.Y. con los rusos, o controlar Europa con los neutrales...

- La saga Hitman y Max Paine, también Fable.

En este caso es porque te llevan a vivir una experiencia y a ser tu personaje, es una especie de teatro pero más divertido...

- Los Manager, de fútbol, baloncesto, ciclismo...

Me encanta gestionar, entrenar, dirigir, fichar, crear tácticas... Yo llevo bastantes años en el mundo del deporte y desde 2002 como entrenador de hockey adaptado y la experiencia me llena enormemente, tanto de forma virtual como real.

- La saga X-Com. Porque es gestión más ciencia ficción, que es una de mis pasiones.

- Muchos juegos Flash, como por ejemplo Flow, ya que son rápidos de ver y siempre hay muchos interesantes y entretenidos.

Hay muchos más, pero creo que son los principales.

¿Qué webs y/o publicación recomienda a nuestros lectores?

Respecto al mundo de los videojuegos, en revistas de papel es interesante leer Edge y Superjuegos Extreme, ya que son las más serias y las que tienen artículos más interesantes fuera de los comentarios de videojuegos.

En on-line yo leo de información general [VidaExtra](#) y [AnaitGames](#), luego más específicos [ViralGames](#), [Inside the Game Developer Studio](#) y [Videojuegos y Sociedad](#).

Algunas direcciones de juegos flash o descargables, [Molleindustria](#), [Kongregate](#) y [NewGrounds](#).

Respecto a publicaciones más generales, evidentemente la revista [RedMensual](#), ya que aunque muy reciente es muy fresca e interesante de leer, y [Colma Spam Cultural](#), con mucha información muy útil sobre el mundo del arte, cursos, recursos...

Finalmente, ¿cuáles son sus próximos proyectos?

En la actualidad he iniciado un proyecto llamado [People & VIDEOGAMES](#), su objetivo es asesorar, desarrollar y gestionar talleres, conferencias, investigaciones, publicaciones, software... que relacionen el mundo de los videojuegos y la sociedad.

Por el momento estoy preparando varios cursos, jornadas y conferencias. También, espero que pronto, poner en marcha una campaña y una publicación para la sensibilización y conocimiento sobre el uso y consumo de videojuegos.

Otro objetivo es comenzar a colaborar con empresas e instituciones en la creación de videojuegos.

En otros ámbitos, acabar la tesis doctoral, colaborar mucho con los Zenfighters y pronto visitar Corea del Sur y Japón.

Le agradezco mucho su presencia en redmensual, esperamos publicar pronto alguna buena noticia sobre sus investigaciones. |

