

Los adultos también juegan

La media de edad de los usuarios de consolas se acerca a los 25 años, lo que impulsa el nacimiento de nuevos juegos más elaborados y con otros alicientes



Los que juegan frente a una pantalla cumplen años y crecen en número. Para 2010 se prevé que serán 80 millones los adultos de todo el mundo que utilizarán regularmente la consola o el ordenador para entretenerse, disfrutando así de un mundo que hasta la fecha se consideraba propio de la infancia y adolescencia. La ampliación y extensión de la franja de edad de los aficionados a los videojuegos se debe a dos factores: por un lado, el proceso natural por el que los adolescentes de los años ochenta, aquellos que jugaban en los salones recreativos, son hoy adultos que no han perdido esa costumbre lúdica. Por otra parte, nuevas generaciones de adultos

recién llegadas al ocio digital están descubriendo un nuevo entretenimiento, más activo e incluso social de lo que antes se creía, con títulos específicamente diseñados para ellos.

Y no son una minoría. Según el Centro de Análisis de Sociedad de la Información y las Telecomunicaciones, Enter, el usuario medio español no es un niño: tiene entre 13 y 35 años. La industria del videojuego también sitúa la edad media de los 20 a los 30 años. Las empresas del sector han descubierto además que el perfil del aficionado adulto no se centra en un único tipo de videojuego y que su demanda varía con la edad.

Nadie puede negar el atractivo hiperrealismo de los principales videojuegos de moda. Sus elaboradísimos entornos gráficos y su sonido envolvente hacen sentir al jugador como si estuviera en una trifulca en las calles de Los Ángeles o sentado sobre una motocicleta en la más trepidante de las carreras de la categoría GP. Pero más realista no tiene por qué ser sinónimo de más divertido o más retante. Por ello, muchos fabricantes están abriendo líneas de mercado con videojuegos en los que la creatividad y la reflexión son un componente esencial para atraer a este nuevo público. También el factor socializador tiene su importancia: jugar con la

consola no tiene por qué significa jugar solo: ahí radica el éxito de programas como Singstar que convierte a la consola Playstation en un karaoke en el que jugar con los amigos.

Retorno al Pong

Muchos de los adultos no se sienten atraídos por juegos de mecánica excesivamente compleja. Prefieren un juego directo, sencillo y de rápido aprendizaje. Así, no sorprende que en 2005 muchos usuarios eligieran como su juego favorito el Pong de los setenta, el primer videojuego de la historia (un "tenis virtual" en blanco y negro en el que la bola rebota una y otra vez). Tal vez por ello esté triunfando la consola Wii de Nintendo (sus ventas en Japón superan seis a uno a las de su rival Playstation 3), que compensa sus gráficos espartanos (a años luz de consolas modernas como la Xbox 360 o la Playstation 3, e incluso de la Playstation 2)

con un nuevo mando por control remoto que detecta el movimiento y que ha revolucionado la forma de relacionarse



con los videojuegos. Entretenerse con la Wii no requiere mayor pericia que mover el mando en el aire como si fuera una raqueta de tenis, un bate de béisbol o un palo de golf.

Recientemente se ha probado esta consola en geriátricos de Estados Unidos con excelentes resultados, tanto en el entretenimiento de los ancianos como en su mejoría física.

El universo de los mundos virtuales

Donde más se ha notado la entrada de los adultos en el mundo de los videojuegos es en el campo de los mundos virtuales o 'metaversos'. Se trata de programas que desarrollan universos dentro del ordenador y en los que el usuario juega solo y aislado, o conectado a Internet y en comunidad con otras personas. Por ejemplo, el juego 'The Sims' exige altas dosis de creatividad, ejercicio mental y sentido estético. En él, el usuario recrea una vida paralela con todos sus elementos. Otro ejemplo de universos virtuales curioso es el de VATSIM e IVAO, en los que miles de usuarios juegan simultáneamente con sus simuladores de vuelo. Los pilotos virtuales tienen así un espacio común en el que "volar" junto a muchos otros usuarios por los "cielos" de la red, imitando hasta la última coma los procedimientos de operaciones reales. Así, en estos juegos no es raro que algunos usuarios hagan un "vuelo" de Madrid a Nueva York en tiempo real. ★

OCIO MÓVIL PARA ADULTOS

Uno de los ejemplos más claros de búsqueda de un nuevo mercado entre la población adulta, e incluso ajena al mundo de las consolas, es el de la empresa japonesa Nintendo, y muy especialmente el de su modelo de consola portátil DS. Esta pequeña consola plegable posee dos pantallas, una de ellas táctil. Además, DS incluye un micrófono que capta los sonidos del exterior y le permite escuchar y obedecer las órdenes verbales. Así, la interactividad no se limita a pulsar botones.

ALGUNOS EJEMPLOS DE JUEGOS NOVEDOSOS:

Nintendogs: Convierte a la DS en una mascota virtual que ladra, pide de comer, jugar o que se la eduque. Apela al instinto protector de los adultos y a la vez les embarca en las técnicas de formación de un animal doméstico. Ha sido todo un éxito en Japón y Estados Unidos.

Brain Training: Un verdadero éxito en nuestro país ha sido 'Brain Training del doctor Kawashima', un juego diseñado por el neurólogo Ryuta Kawashima para ejercitar la mente partiendo de un supuesto grado de 'edad mental' del jugador, que se irá superando con ejercicios diarios de matemáticas, de memoria y agilidad mental. Así, el jugador irá elevando su 'edad mental'.

Big Brain Academy: Un juego similar a Brain Training pero menos basado en cálculos matemáticos y en la memoria, y más en la agilidad mental y en la concepción geométrica, con ejercicios parecidos a los del juego Tetris y a los puzzles.

English Training: Un videojuego pensado para mejorar el nivel de inglés, donde la DS propone frases para que el jugador las pronuncie al micrófono y después le puntúa. También se pueden escribir palabras que la máquina pronuncia en inglés.

Trauma: Se trata de un videojuego donde se ayuda a un cirujano en una operación a corazón abierto. Se empieza colaborando como asistente instrumentista y poco a poco se pasa por los diferentes cargos que conforman un equipo quirúrgico.

Animal Crossing: Animal Crossing es un 'metaverso', o mundo virtual, donde a medida que se vive se van viendo diferentes especies animales, que se van aprendiendo y clasificando. Trata de mostrar la diversidad de la naturaleza.

Actionloop: Un puzzle digital, en el que el usuario debe asociar los colores en los que se construye un bucle que va cambiando de tonalidades.

