

Héctor Fuster

“Los docentes deberíamos diseñar el currículo como una experiencia de juego”

S. M.

Héctor Fuster (Barcelona, 1979), entre otras cosas, es docente, diseñador de videojuegos, investigador y psicoterapeuta. Hablamos con él por la reciente publicación de su libro *Nuestros hijos y sus videojuegos*.

¿Con qué edad empezó a jugar a videojuegos? ¿Surgieron conflictos en su familia cuando usted era un jugador adolescente?

El primer recuerdo que tengo sobre videojuegos es a los 5 años, jugando a *Alex Kidd* en la Master System de SEGA que le trajeron los Reyes a mi hermano mayor. Desde entonces, han sido una parte relevante de mi vida, ya sea a nivel de ocio, académico o laboral. Por descontado, los videojuegos han sido motivo de conflictos familiares. Sin embargo, el videojuego no fue más que el vehículo de mis conflictos adolescentes, del mismo modo que otras generaciones han vehiculado dichos conflictos en la literatura *pulp*, el rock o el cómic. No hay adolescente sano que no tenga algún tipo de conflicto generacional con sus padres o tutores. La adolescencia es el período de individuación y cristalización de la personalidad, el momento en el que el joven busca independencia y un espacio personal ajeno a sus padres. En mi caso y en el de muchos jóvenes este espacio conflictivo se encapsula en el videojuego, además de las amistades y otras inquietudes personales.

¿Cómo surgió la idea *Nuestros hijos y sus videojuegos*?

Desde que inicié mi tesis he creído que era necesario crear literatura en torno al uso de videojuegos y los subproductos derivados (beneficios o perjuicios). En mi caso, he tenido la suerte de poder obser-

var de forma global todo el fenómeno (es decir, como jugador, diseñador, investigador y terapeuta), y observé que mucha de la literatura sobre el tema parte de un punto de vista provinciano que bebe solo de una perspectiva aislada del fenómeno. Así, en no pocas ocasiones he visto escritos que tratan al videojuego como poco más que un juguete dañino, menospreciando lo intrincados y elaborados que son en realidad o, por el contrario, escritos que solo hablan de las bondades del juego sin tener en cuenta que, como cualquier herramienta, tienen un potencial para generar resultados negativos.

Nuestros hijos y sus videojuegos pretende ser una guía ligera pero completa que define el videojuego en términos tangibles que se ajusten a la realidad, analiza sus usos positivos y negativos, y el papel que puede jugar en la familia y, finalmente, presenta pautas y consejos útiles para aquellas familias o profesionales que tratan con estos artefactos.

¿Cómo acabar con este provincianismo?

Nuestros hijos y sus videojuegos intenta realizar una exposición sobre la realidad empírica de ciertos fenómenos como videojuegos y violencia, o videojuegos y adicción. Por desgracia, a la población general no llega la globalidad de los resultados obtenidos por la academia, sino que reciben solo aquello preseleccionado por los medios y, en muchos casos, esta selección presenta cierta intencionalidad (no olvidemos que el videojuego es un competidor directo de estos medios) y, por desgracia, quien suele controlar la narrativa imperante es quien controla la opinión imperante.

Esta desinformación a veces se concreta en estigmas o prejuicios sobre el videojuego y la población jugadora. Un ejemplo evidente es este caso en el que la mitad de mis



alumnos han pensado en algún momento que pueden tener un problema con el videojuego. Esta situación es aberrante, primero por lo de fantasioso que tiene (no es posible tener una sociedad funcional en la que el 50% de los adolescentes y jóvenes adultos son adictos); y, segundo, porque genera un estigma en el jugador que en muchas ocasiones vive su ocio con preocupación y temor, y sintiéndose señalado. Parece mentira que con el progreso social que hemos realizado en el último siglo sigamos cayendo en los mismos errores generacionales. El rock, el cómic o el juego de rol vivieron situaciones similares y a posteriori identificamos lo absurdo y dañino de algunas afirmaciones que se realizaron; sin embargo, a cada nuevo salto generacional producimos el mismo discurso provinciano y anclado en el miedo.

¿Qué puede aprender la escuela de los videojuegos?

No creo que debiera existir una materia dedicada al videojuego, pero sí que este debiera usarse para vehicular ciertos aprendizajes. Por ejemplo, existen algunos como *Elegy for a dead world* cuya mecánica se basa en la escritura creativa y podría formar parte de lengua y literatura; o uno más comercial como *Assassin's Creed 2* presenta la Florencia y Roma del siglo XV con todo lujo de detalles y, en consecuencia, podría

resultar muy útil en una asignatura de historia del arte.

Los docentes deberíamos aprender a diseñar el currículo como se diseña una experiencia de juego. La mejor manera de aprender es jugando, mediante unos sistemas interactivos, que presenten un reto óptimo y una evaluación constante de la competencia del jugador. Un juego bien diseñado es inherentemente motivante y pienso que una asignatura debería tener el mismo objetivo. Que una asignatura sea un juego no significa que sea fácil, sino que presenta una experiencia significativa y atractiva para el aprendiz. Un gran ejemplo de esto es *Zombie-Based Learning* que se ha usado para enseñar geografía, lectura de mapas, etc.

¿Son las mujeres de su entorno tan jugadoras como los varones?

En los estudios que realizo y entre mis alumnos me encuentro con un 5% de jugadoras. En otros países esta diferencia de género no es tan abultada pero el videojuego es indisoluble de la cultura y es innegable que en España tenemos ciertos antecedentes históricos, políticos y sociales que prevén esta situación. Cada año que pasa esta diferencia se diluye un poco más, y la aparición de nuevos productos en el mercado que apelen más a un público femenino ayudará a que estos porcentajes se equiparen. ●



ebiblox
tu día a día

www.ebiblox.com

La nueva biblioteca digital para el profesional de la educación.


ebiblox te ayudará a preparar tus clases, gestionar tu centro y mantenerte al día sobre la actualidad educativa.


Consulta, actualiza y adquiere las últimas publicaciones dirigidas a mejorar tu formación y actualización permanente.

ACCEDER AHORA a **www.ebiblox.com** y empieza a utilizar nuestros **CONTENIDOS GRATUITOS**


biblioteca


catálogo


lector


Video presentación

Wolters Kluwer
Consúltanos tus dudas en info@ebiblox.com

Con la fiabilidad y garantía de los contenidos del grupo **Wolters Kluwer**, líder europeo en información y servicios para profesionales.

Más Info en:
www.ebiblox.com/info