Miguel Chover: "Queremos que la gente vea los videojuegos como un bien cultural" - Levante Castelló - 04/10/2017

Chover en su despacho ubicado en Espaitec II .
CARME RIPOLLÉS

Miguel Chover Sellés

Vicedirector del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la UJI. A punto de salir la segunda promoción del Grado de Videojuegos de la Jaume I de Castelló, el profesor Chover Sellés analiza los aspectos positivos del uso de las nuevas tecnologías y aboga por educar y eliminar estigmas.

«Queremos que la gente vea los videojuegos como un bien cultural»

▶ El catedrático de la UJI dice que son los primeros interesados «en sacar a los niños de la pantalla»

LABORATORIO DE IDEAS

Nerea Soriano
CASTELLÓ

■ La Universitat Jaume I (UJI) de Castelló oferta una de las seis carreras públicas de Diseño y Desarrollo de Videojuegos que hay en España. El vicedirector del grado, Miguel Chover Sellés, asegura que los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades y aboga por la eliminación de los estigmas. Eso sí, haciendo uso siempre del «sentido común».

P ¿El grado en Diseño del Videojuego ha logrado eliminar el estigma de las consolas?

R Actualmente el videojuego sigue teniendo una connotación muy negativa. Unos padres pueden reñir a un niño porque está todo el día jugando a un juego de móvil pero el problema no es que juegue, sino que lo haga durante todo el día. Igual que no dejamos que nuestros hijos vean la televisión todo el día, no debemos dejarle jugar a los videojuegos horas y horas. Pero si juegan a un videojuego, hay que respetar lo que hacen. De la misma manera que si ves una serie de televisión no la dejas a mitad y esperas a que se acabe, si un niño está en una partida se le tiene que dejar que la acabe. El mundo de los juegos permite desarrollar tus habilidades, hay gente que juega y está haciendo estrategia, como cuando juegas al ajedrez.

> «Cuando mi hija se pasa un nivel la felicito pero nunca la dejaría jugar ocho horas para conseguirlo»

P ¿Cree que es una herramienta que favorece el aislamiento de las personas?

R Nosotros somos los primeros que queremos sacar a los niños de la pantalla. El videojuego no es solo un entorno bonito, son misiones, retos, hay que lograr objetivos... En este sentido, tenemos proyectos para diseñar juegos que inviten a salir a la calle a jugar. Por ejemplo, un profesor está trabajando en el diseño de un personaje de móvil al que se alimenta cuando el niño se tira por el tobogán. No queremos que una persona esté encerrada en una habitación sin relacionarse con la gente y jugando todo el rato. Lo que queremos es que la gente vea los videojuegos como un bien cultural, como el cine, la televisión, el teatro...

P ¿Por qué crean esa adicción?

R Es difícil de explicar. En mi opinión tiene mucho que ver con que a la mente le gusta estar tranquila y el videojuego hace que mi mente esté relajada. Sé que cuando estoy jugando nadie me molesta, estoy concentrado en una cosa y a la mente le gusta ese tipo de sensaciones. Es como que te enfocas en cosas que no son importantes y te olvidas de todos los problemas. Lo que hay que tener siempre es sentido común.

P ¿Es partidario de hacer cultura del videojuego?

R Sí. Por ejemplo, cuando llego a un instituto y les explico que en la universidad se enseña a hacer videojuegos, lo primero que les digo es que nosotros vemos bien que la gente juegue, y se sorprenden. Es como si intentas dar clase de hacer cine y no dejaras ver películas, o estuviera mal visto ver películas. Tenemos que cambiar de mentalidad. Los videojuegos pueden servir para muchas cosas, no solo para entretener, también para educar, y la sociedad tendría que estar educada para ver los videojuegos como algo que tiene un cierto interés. Yo, cuando mi hija se pasa un nivel en un juego, la felicito porque ha conseguido hacer algo que es difícil, y lo ha logrado. Eso sí, no la dejaría nunca que estuviera ocho horas jugando para conseguir ese objetivo.