

El esplendor del 'Mario Bros'

Expertos del mundo del videojuego muestran las oportunidades de este negocio en la Universitat Politècnica de València

ALBERTO G. PALOMO Valencia 25 ABR 2012 - 22:10 CET

Archivado en:



Una imagen de la VII Jornada sobre Tecnologías Gráficas y Visión por Computador, ayer, en la UPV. / MANUEL BRUQUE (EFE)

Hay quien ve en el videojuego un pasatiempo extraño y autómatas. Muchos sociólogos lo acusan de favorecer la inevitable individualización del ser humano. Para otros, sin embargo, es un mercado en expansión y una oportunidad de desarrollo artístico. Por este derrotero transitó ayer la VII Jornada sobre Tecnologías Gráficas y Visión por Computador que tuvo lugar en la Universitat Politècnica de València (UPV), donde usuarios y expertos del mundo del videojuego se reunieron para mostrar las alternativas de este negocio.

“Las nuevas tecnologías y el videojuego están en su época dorada”, afirmó Tomás Marco, director de proyectos del estudio Nerlaska. Este empresario de la Vall d’Uixó, en Castellón, comenzó en los años noventa y ahora está presente en 115 países. “La veteranía te enseña dónde están los casos de éxito y de fracaso”, relataba, “pero si creas un ecosistema de trabajo pequeño y rápido se abren las posibilidades”.

Hay empleo para músicos, diseñadores o informáticos

De hecho, según los organizadores, el mundo de los videojuegos factura alrededor de 1.250 millones de euros solo en España. Ni siquiera la crisis, que rebajó el beneficio un 5% en 2010 con respecto al año anterior, ha hecho mella: “Estamos en un ámbito que destaca por la creatividad”, remarcaba Jordi Linares, profesor de la UPV y creador del juego *Spinning Top Adventure*, “y la generación que se incorpora ahora tiene una visión muy distinta y puede aportar mucho”. “Es un momento muy dulce donde el talento tiene recompensa”, sentenciaba. Este tipo de ocio, no solo conocido por clásicos como el Super Mario Bros, abre las puertas a distintas ramas laborales. Desde el mundo artístico hasta el informático: “Es un universo que agrupa a diseñadores gráficos, estudiantes de bellas artes, músicos, programadores o expertos en marketing”, explicaba Ramón Mollá, investigador del Instituto de Informática y Automática Industrial ia2 de la UPV, “que ahora ha multiplicado su abanico de oportunidades gracias a los nuevos soportes como las tabletas electrónicas o los *smartphones*”, señalaba. Otra de las facetas que ofrece esta tecnología —aparte de la lúdica— es el uso médico: “Se están llevando a cabo tratamientos de rehabilitación neuronal o de estimulación física”, añadía Mollá.

Esta tecnología también se está utilizando en terapias médicas

Los ponentes destacaron que, a pesar de que en nuestro país solo constituya un 1% del total del mercado, el videojuego es la cuarta potencia de consumo en Europa: “Hemos pasado de lo táctil a lo visual”, indicaba Linares. “Ahora no importa tener una empresa aquí o en Silicon Valley, porque una de las ventajas de la globalización es la ubicuidad”, recordó. Unas 30 personas, mientras, anotaban pistas para su futuro profesional: “Tiene bastantes salidas”,

confirmaba P.L., una diseñadora de 22 años, "pero lo más seguro es que naya que irse fuera", reflexionaba.