

TEXTO

	LÚDICA LUCIDEZ	
5	La extensión de los videojuegos a la enseñanza, el arte o la medicina ha ido cambiando la horrenda consideración que han sufrido. Una mala calificación que le atribuyeron tanto los intelectuales (maduros, naturalmente) como los padres de familia, quienes necesitaron probar directamente para dejar de satanizar estos artilugios que veían ensimismar a sus hijos. Una cosa se ha descubierto: el videojuego proporciona un entretenimiento que, alienaciones aparte, conduce a mejorar las neuronas y quién sabe si a mejorar también la empatía y los conocimientos.	5
10	Algo, en definitiva, parece claro: a diferencia de la maldita televisión, que ha necesitado medio siglo para ser aceptada como un excelente medio de saber y de estímulo para la conciencia humanitaria, los videojuegos han ganado gran favor en poco más de una década. A la televisión sigue llamándosela "caja tonta", pero los videojuegos se han legitimado pronto ante niños y adultos.	10
15	La media del usuario español supera los 33 años y, en EE UU, los 40. Según la Asociación de Software de Entretenimiento estadounidense, el mayor grupo de jugadores se encuentra entre los 28 y 49 años (49% del total) seguido por los mayores de 50 (26%) y los menores de 18 (25%). Los de 40 llevan ya unos 13 años jugando.	15
20	¿Juego para niños? Claro que no. Los videojuegos promueven modas, fomentan guiones, facilitan simulaciones mercantiles, políticas o familiares, pero además liberan al cine o a la televisión de viejas formas de relato. Así como la fotografía liberó a la pintura de la representación, el videojuego promueve la experimentación en otras expresiones audiovisuales. Y no sólo se trata de esto. Incontables escuelas cargan ya en las consolas programas para la enseñanza de la historia, la geografía, la biología, las matemáticas, la cristalografía o los idiomas.	20
25	¿Aprender jugando? Los fanáticos de la Ilustración y su ideología no aceptan el aprendizaje sin sacrificio ("la letra con sangre entra") como tampoco el trabajo sin dolor. Pero ahora no es así: los asuntos (no <i>las disciplinas</i>) que se aprenden con gusto permanecen, y con disgusto se olvidan.	25
30	A Debussy le preguntaban sus admiradores a qué reglas se atenía para componer música y su respuesta era: "<i>Mon plaisir</i>". La unión de placer y creación, lo mismo que juego y aprendizaje, se tuvo por una frivolidad en tiempos de la moral del ahorro, la abnegación y el sacrificio, pero en la cultura de consumo nada ha sido más natural que esta ecuación. Ya Keynes, anticonvencional y hedonista, impulsó el gasto como el único remedio del <i>crash</i> y el consumo (orgiástico) como la fuerza de la prosperidad. Es muy decadente aunar el dolor a la productividad, sea para componer, pintar, escribir o aprender algo. El orgón de Wilhelm Reich vino a anunciar hace medio siglo lo que actualmente es obviedad: el placer mejora la bondad del resultado, el juego promueve la creatividad, la lucidez se gana o recupera con aquello más lúdico.	30
35		35
	VICENTE VERDÚ, <i>El País</i> , viernes 20-02-2009	