

NUEVAS PROFESIONES Y NUEVAS DEMANDAS DE FORMACIÓN EN EL NEGOCIO DEL ENTRETENIMIENTO

# La industria del videojuego se doctora en la Universidad

La industria del entretenimiento crea nuevas profesiones, y las compañías de videojuegos son las más activas en el desarrollo de estos nuevos perfiles. La Universidad no tiene más remedio que responder con carreras y formación específica.

TINO FERNÁNDEZ. Madrid

Es una evolución constante. La industria de los videojuegos se adapta como ninguna a las características de una audiencia que no está formada sólo por jóvenes y niños –un público casi imposible para otros medios–, sino que cuenta entre sus seguidores con un público adulto también fiel. Las compañías que desarrollan videojuegos se han decidido incluso a conquistar el mercado femenino, y llegan aún más lejos: captar a las madres de familia.

Con tanto trabajo por delante, la industria de los juegos multimedia ha generado nuevas necesidades y perfiles profesionales también novedosos. Así, los videojuegos han encontrado un lugar en la vida académica, porque la Universidad no tiene más remedio que responder con nuevas fórmulas a las demandas profesionales. En los últimos tiempos, algunas universidades

## Los videojuegos, que rivalizan con la industria del cine, serán los 'medios' del nuevo siglo

con prestigio han iniciado programas serios y continuados sobre el desarrollo de videojuegos, que ya forman parte de la cultura contemporánea.

Algunos, más tradicionalistas, tanto en la vida académica como en la propia industria del entretenimiento, consideran que esta tendencia es una simple moda pasajera y absurda. Pero cada vez más, en ambos lados, creen que los videojuegos, que rivalizan con éxito con la propia industria cinematográfica, serán los medios dominantes en el nuevo siglo. Y esa posición demanda nuevas profesiones y también una formación adecuada a los perfiles que surgen.

La industria floreciente de los videojuegos está fámica de nuevos talentos, y las universidades pueden ser un vivero interesante para muchas compañías. En un número creciente de empresas y universidades empieza a considerarse que los estudios relacionados con el desarrollo de videojuegos no son un capricho superficial, sino que adquieren una dimensión similar a los estudios relacionados con el cine o la televisión.



Uno de los creadores del videojuego 'The Westerner'.

En países como Estados Unidos, esta tendencia crece a ojos vista. Así, según datos de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos, hace cinco años apenas una docena de universidades estadounidenses ofrecían con seriedad este tipo de formación. Hoy son más de cien las que han llevado el desarrollo de juegos de ordenador a las aulas, como la del Sur de California o la University of Central Florida. En centros como la Carnegie Mellon University, un profesor de teatro y otro de ciencias de la computación han creado un programa de tecnología del entretenimiento que abrirá nuevas filiales en Australia y Corea del Sur.

Compañías multinacionales como Electronic Arts, la número uno en desarrollo de videojuegos, son un ejemplo en el fomento de esta formación aca-

## De vagón a locomotora

Hasta hace bien poco, la relación entre la industria de los videojuegos y la cinematográfica era, a la vez, de competencia y colaboración. Para empezar, existen sinergias importantes, entre otras cosas porque numerosas empresas de videojuegos han absorbido a mucha gente de la industria del cine, sobre todo en Estados Unidos. Para las compañías de cine el videojuego es muy importante, porque supone una fuente de ingresos adicional a las producciones y, para la industria de videojuegos, beneficiarse de las campañas, de las películas, y del tirón que tienen entre los usuarios, también resulta fundamental. Ahora, con una trama cada vez más elaborada, los videojuegos exigen a sus creadores no ya sólo nuevas capacidades técnicas y de diseño, sino también de contenidos. Muchos juegos se han llevado al cine, pero cada vez se dan más

démica. Esta empresa está involucrada en un master de tres años en arte y entretenimiento interactivo en la Universidad del Sur de California. Cualquier compañía del sector puede estar interesada en que esta tendencia prospere ya que, desde hace más de 20 años, los alumnos que llegaban a la industria del videojuego procedentes de estudios tradicionales debían olvidarse de casi todo lo aprendido en computación y arte, ya que esta formación no era válida para que los nuevos empleados se pusieran a trabajar inmediatamente. Era necesario un proceso de formación y reciclaje antes de incorporar a esos nuevos creadores a proyectos reales.

La tendencia no es exclusiva del mercado estadounidense. En España, empresas como Pyro Studios también fomentan la cercanía del desarrollo

## Un motor muy animado

La industria de los medios y del entretenimiento crecerá más en la segunda mitad de esta década de lo que lo ha hecho hasta ahora, y alcanzará unas ventas anuales de 1,9 billones de dólares en 2009, según un reciente informe de PriceWaterhouseCoopers. Los videojuegos por Internet y para dispositivos portátiles; los servicios de pago de alquiler de películas a través de la red; la distribución de música digital por medios legales; las descargas de música a través de teléfonos móviles y el video bajo demanda serán los motores del sector en todo el mundo.

Específicamente, la industria de los videojuegos doblará su tamaño, al pasar de 25.000 millones el año pasado a 55.000 en 2009. La música, impulsada por la expansión de los sistemas legales de descarga, de los reproductores y de los tonos para móviles, también vivirá un gran momento dulce. Y los hogares con DVD superarán los 304 millones; habrá 321 millones con Internet de banda ancha y 167 millones de hogares contarán con televisión de pago.

de videojuegos con el mundo académico. Esta compañía, creada en 1996, y que obtuvo dos años más tarde un gran éxito con *Commandos: Behind The Enemy Lines*, mantiene acuerdos con la Universidad Complutense de Madrid y con la Pompeu Fabra –la primera en crear un master en desarrollo de videojuegos en España– para incorporar estos perfiles a la vida académica (en la Universidad de Valencia también se desarrollan cursos).

### Perfiles variados

Iñigo Vinós, director de marketing de Pyros, explica que los perfiles profesionales requeridos en esta industria son muy variados: hay tres grupos básicos, de artistas gráficos, programadores y diseñadores (los que plantean las reglas de a qué y cómo se juega), a los que se unen músicos, especia-

listas en sonido, o verificados de calidad. Muchos profesionales para proyectos en los que pueden trabajar entre 70 y 80 personas durante un par de años.

Algunos creen que el arte de los videojuegos tiene además mucho que ver con la gestión y manipulación de la información. Y el hecho es que en Estados Unidos hay un número creciente de alumnos matriculados en cursos de desarrollo de videojuegos que jamás trabajarán en la industria del entretenimiento, pero dirigirán sus pasos hacia Wall Street. Los responsables de algunos programas académicos no encuentran demasiada diferencia entre quienes desarrollan estos productos y quienes manejan sistemas de bases de datos ingentes, que ayudan a adivinar por dónde despuntan los mercados financieros.

casos de compañías que compran los derechos para series de televisión. Lo normal es que la colaboración entre la televisión y la industria de videojuegos se materialice en la transferencia de los éxitos televisivos a los otros medios, pero las cosas han cambiado, y cadenas infantiles como Nickelodeon han decidido que los videojuegos pueden captar al público infantil desde otra perspectiva. Una vez creada la necesidad, llegará todo un rosario de productos multimedia, incluida la serie de televisión. Hace sólo unas semanas, THQ y Nickelodeon presentaron el tercer videojuego basado en el personaje de 'Tak', un muchacho que vive en la selva y que ya ha conseguido vender, sólo en Estados Unidos, más de 1,7 millones de unidades, con sus dos primeros videojuegos. De pieza central de un videojuego, 'Tak' pasará a ser en 2007

una nueva estrella de la televisión para niños.

Algunos canales de cable centran ya gran parte de sus esfuerzos en una programación original que gira en torno a los videojuegos, en un intento por recuperar la fidelidad de la audiencia. La cadena Spike TV o Game Show Network basan su programación en este tipo de contenidos. Otras, como MTV, ya han lanzado algunos programas sobre videojuegos utilizando como plataforma su serie 'True Life', mientras que The Discovery Channel, que ha creado un documental sobre Xbox –'The X Factor: Inside Microsoft's Xbox'– incluye un programa sobre 'Halo 2'. Y Fox ha firmado un acuerdo con Will Wright, creador de 'Los Simms', que permite a la cadena explotar los primeros proyectos originales para televisión basados en la creación de Wright.

SIN ACUERDO POLÍTICO

## La LOE mejora su aceptación después de los cambios

EXPANSIÓN. Madrid

Las conversaciones sobre la LOE entre el Gobierno y las organizaciones que representan al ámbito escolar se han acelerado para intentar elaborar un texto definitivo que regule la calidad de la enseñanza en los próximos años. Ayer, los secretarios generales de FERE-CECA (Federación Española de Religiosos de Enseñanza), EyG (Educación y Gestión) y FSIE (Federación de Sindicatos Independientes de la Enseñanza) mostraron un discreto optimismo al término de la reunión con el PSOE.

### Puntos de acuerdo

Manuel de Castro Barco, secretario general de FERE-CECA, explicó ayer que se han aproximado las posiciones en aspectos como la elección de centro, que queda asegurada para todas las familias; el reconocimiento de que todos los centros de enseñanza básica pueden acogerse al concierto educativo y generalización de la concertación de la educación infantil, o la escolarización equitativa de los alumnos inmigrantes suprimiendo criterios de admisión excluyentes, entre otros. Sin embargo, persisten divergencias en materia de concertación, especialmente relacionadas con la autonomía de los centros y la definición de un calendario y unos compromisos de que los conciertos se financien a tiempo real.

Los representantes de estas organizaciones lamentaron que el Proyecto de Ley no cuente con el consenso político necesario para hacer un referente común y aseguraron que esa falta de acuerdo entre políticos está transmitiendo a la sociedad y a las comunidades educativas "un profundo pesimismo sobre nuestra capacidad para generar propuestas compartidas".

Más entusiasta en sus declaraciones fue la presidenta de la Confederación Española de Asociaciones de Padres de Alumnos (Ceapa), Lola Abelló, que destacó que las modificaciones introducidas en el proyecto de la LOE no implican la "pérdida de las señales de identidad de la escuela pública".