

Tekst 3

Los videojuegos



(1) Cuando alguien lee un libro, ve una película o disfruta de una obra de teatro nadie pone en duda que está consumiendo un producto cultural. Pero, ¿por qué no pasa lo mismo con los videojuegos? ¿Por qué se relacionan a un mero pasatiempo del que poco provecho se puede sacar?

5 La industria de los videojuegos pasa por su mejor momento en España y quiere demostrar lo que siempre ha sido, pero que tanto le ha costado evidenciar: un elemento de riqueza cultural.

(2) “El videojuego es cultura”, declaró tajante el ministro de Cultura y Deporte, José Guirao, en su paso por la Gamescom, la feria de

10 videojuegos más importante de Europa y en la que España era el país invitado, antes de continuar diciendo que “hay que trabajar para dar una imagen verdadera del videojuego (...). Su base es creativa y sus valores son igual de importantes que los de un libro o una película; lo que cambia es el soporte¹”. Además, Guirao detalló que la imagen (ocio y exceso)

15 que tiene la industria es “completamente falsa” y hay que cambiar el punto de vista. Desde el Ministerio de Cultura y Deporte se están tomando en serio este lavado de imagen. Prueba de ello, el incremento de presupuesto que dedican al sector, que crece año tras año de manera consecutiva.

20 (3) “El videojuego es el soporte de la creatividad de ahora, de nuestro tiempo”, declaró el ministro desde Alemania, donde se celebra la Gamescom. Pero la lucha de relacionar el videojuego con la cultura y la creatividad se viene haciendo desde mucho antes por parte de los profesionales del sector. Daniel Muriel, investigador en el Instituto de

25 Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto y coautor del libro *Video Games as Culture* (Videojuegos como cultura), explica a *eldiario.es* que “hay una serie de elementos estructurales, sociales y culturales muy evidentes hoy en día que hacen posible articular el discurso de que los videojuegos son cultura”.

30 **(4)** “Cada vez la gente que juega es más diversa, desde un punto de vista sociodemográfico”, describe Muriel. “Cada vez vemos más exposiciones y empiezan a aparecer en los museos como un elemento más, como puede ser la escultura o la pintura... Incluso ya hay museos específicos, como en Berlín. También hay que destacar la influencia que está ejerciendo el videojuego en el cine, cuando antes era al revés (...). El videojuego está entrando en todas las esferas de lo social”, considera el experto.

(5) 11, el investigador comprende el estigma que pesa sobre el sector —al que el ministro también hizo referencia— y asegura que responde a motivos históricos y generacionales. Principalmente, por lo joven que es el medio: “Desde el punto de vista sociológico, tienen relevancia desde la década de los 80”, año en el que ven la luz *Pac-Man* y *Space Invaders*, “por lo que estamos hablando de unos 40 años como medio”, declara Muriel.

(6) “El estigma que existe sobre los videojuegos tiene que ver con cómo se vinculó al principio con el joven blanco heterosexual, un público muy específico para producir un tipo de obra destinado al mero entretenimiento, y también con unos contenidos ligados muchas veces al ‘matamarcianos’, al ‘comecocos’... una idea muy básica de lo que es un videojuego”, dice el investigador. Según el especialista, gran parte de este problema reside en la forma de comercializarse el videojuego y la imagen que vendía de para quién era ese producto. “Esto se fija en la década de los 80 y todavía aun lo estamos arrastrando, aunque los videojuegos apunten ahora hacia una maduración”.

(7) En comparación con otras ofertas culturales, Muriel destaca la “interactividad” que caracteriza al videojuego, ya que “tiene que haber alguien que se ponga a los mandos”. En cambio, con un libro o una película, el experto considera que se genera “una relación mucho más pasiva con el sujeto que la consume, ya que es una obra cerrada”. Para el investigador, el Gobierno está en el buen camino para reforzar la imagen cultural del videojuego: “Es muy interesante que en la Gamescom, cuando invitan a España, no vaya un cualquiera. Se manda al ministro de Cultura y Deporte, y con eso ya estás mandando un mensaje y metes en la cuestión pública el videojuego como cultura”.

(8) No quedan dudas de que vivimos en una cultura del videojuego. Prueba de ello es que “todos podemos reconocer ciertos símbolos, estéticas y personajes, incluso aunque no se juegue a videojuegos”. Y eso que ‘solo’ estamos en el principio.

adaptado de: www.eldiario.es, 26-08-2018

noot 1 el soporte = de informatiedrager, het medium

Tekst 3

- 1p 7 ¿Qué se sabe del primer párrafo?
La industria de los videojuegos
- A ambiciona enseñar que los videojuegos sí forman parte del sector cultural.
 - B le agradece al sector cultural su reconocimiento del elemento cultural en los videojuegos.
 - C se enoja con la imagen negativa que tienen los videojuegos gracias al sector cultural.
 - D se sorprende sobre la discusión en el sector cultural en cuanto a la popularidad de los videojuegos.

Lees alinea 2.

- 2p 8 Geef van elk van de volgende beweringen over José Guirao aan of deze wel of niet overeenkomt met de inhoud van deze alinea.
- 1 Volgens José Guirao moet er nog wel wat gebeuren aan het imago dat aan de videogame-industrie kleeft.
 - 2 Volgens José Guirao zal door meer investeringen te doen de culturele waarde van videogames net zo groot worden als die van boeken.
 - 3 José Guirao heeft geld beschikbaar gesteld om de kwaliteit van de producten in de videogame-industrie te verbeteren.
- Noteer 'wel' of 'niet' achter de nummers op het antwoordblad.

Lee el párrafo 3.

- 1p 9 ¿Qué se sabe de Daniel Muriel?
Es un investigador que
- A acaba de iniciar una investigación universitaria sobre la creatividad de los videojuegos.
 - B consiguió que el ministro de Cultura y Deporte apoyara la profesionalización del sector de los videojuegos.
 - C opina que ya no se puede negar el aspecto cultural de los videojuegos.
 - D presentó su último libro sobre videojuegos en la feria de videojuegos Gamescom.

Lees alinea 4.

“El videojuego está entrando en todas las esferas de lo social”.
(regels 35-36).

- 2p 10 Schrijf **twee** voorbeelden op waaruit dit blijkt.

- Lee el párrafo 5.
- 1p 11 ¿Qué palabras faltan en la línea 37?
- A En resumen,
 - B Es decir,
 - C No obstante,
 - D Por eso,
- 1p 12 ¿A qué pregunta contesta el párrafo 5?
- A ¿A qué se debe la imagen actual de los videojuegos?
 - B ¿Para qué edades están pensados sobre todo los videojuegos actuales?
 - C ¿Por qué se hicieron muy populares los videojuegos como *Pac-Man*?
 - D ¿Qué hechos históricos han tenido influencia en los videojuegos?
- Lees alinea 6.
- 2p 13 Geef van elk van de volgende beweringen aan of deze wel of niet overeenkomt met de inhoud van deze alinea.
- Volgens Muriel
- 1 werden videogames in eerste instantie ontwikkeld voor één bepaalde doelgroep.
 - 2 worden eenvoudige videogames nog steeds het best verkocht.
 - 3 is het jaren tachtig-beeld over de doelgroep van videogames nog niet helemaal verdwenen.
- Noteer 'wel' of 'niet' achter de nummers op het antwoordblad.
- Lee el párrafo 7.
- 1p 14 ¿Qué describe Muriel en las líneas 54-58 ("En ... cerrada.")?
- A una cualidad distintiva de los videojuegos
 - B una desventaja de los videojuegos
 - C una mejora en el diseño de los videojuegos
- 1p 15 Waaruit blijkt dat de regering "en el buen camino" (regel 59) is volgens Muriel?
- 1p 16 ¿Qué expresa el último párrafo?
- A decepción
 - B duda
 - C idealismo
 - D optimismo