



Secretaría General

“La industria de los videojuegos genera más beneficios que el cine y la música juntos”, dicen Alberto Prieto y José Luis Bernier en un curso del CEMED de la UGR

23/07/2012

*** Los profesores Alberto Prieto Espinosa y José Luis Bernier Villamor son los directores del curso “Animación y videojuegos”, que se celebra en la Casa de la Cultura de Almuñécar, del 23 al 27 de julio, organizado por el Centro Mediterráneo de la UGR (CEMED)**

“Alrededor de los videojuegos se ha creado una importante industria que genera más cantidad de dinero que el cine y la música juntos”, dijeron los profesores Alberto Prieto Espinosa, catedrático del Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores y coordinador del Centro de Investigación TIC de la **Universidad de Granada** (CITIC-UGR), y José Luis Bernier Villamor, profesor titular del Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores, y director de la Oficina Web de la **UGR**, en la inauguración del curso “Animación y videojuegos”, que tiene lugar en la Casa de la Cultura de Almuñécar, del 23 al 27 de julio, organizado por el Centro Mediterráneo de la **UGR** (CEMED).



Los profesores de la **UGR** señalaron que el origen de los videojuegos se sitúa en 1949, cuando Shannon y Turing desarrollan los primeros programas de ajedrez sobre ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), ya en 1951: Douglas implementa el “3 en raya” sobre EDSAC.

En su conferencia de introducción, en la que hablaron de “Concepto y relevancia de los videojuegos”, Prieto y Bernier señalaron que el 45% de los usuarios dedica entre 1 y 5 horas a la semana; el 41% de los jugadores son mujeres, el 40% de los hogares españoles con menores dispone de una videoconsola, y el 18% de una videoconsola portátil. Asimismo indicaron que el 62% de los menores españoles juega de forma

<http://secretariageneral.ugr.es/>

habitual, dedicando una media de 5,2 horas a la semana; el 24% de los adultos españoles son usuarios habituales; el 54% de los padres españoles juega con sus hijos a videojuegos y los considera una buena actividad para compartir tiempo de ocio.

Respecto de la bondad y maldad de los videojuegos, los conferenciantes manifestaron las distintas opiniones que éstos generan y señalaron, en contra: el aislamiento y la violencia, y a favor: estimulación de las habilidades, mejora de los reflejos, aprendizaje y razonamiento científico, e incluso que mejoran la comunicación cuando se juega en familia o en línea. Otros aspectos favorables de los videojuegos son su utilización como terapias de rehabilitación y la motivación del alumnado en la enseñanza.

En este sentido señalaron que la Comisión de Mercado Interior del Parlamento Europeo ha reconocido en un informe que los videojuegos pueden ser beneficiosos porque promueven la creatividad y la cooperación. Asimismo, la industria del videojuego está reconocida por el Parlamento español como Industria Cultural desde el año 2009. En cifras, en 2010, los videojuegos generaron 56.000 millones de euros, y está previsto que en 2015 lleguen a 82.000 millones de euros.

Los directores del curso indicaron que “El crecimiento exponencial del uso de videojuegos ha despertado el interés de expertos en comunicación, psicología, educación, salud, productividad --y casi cualquier área de actividad humana-- por descifrar las claves que hacen del videojuego un medio tan eficaz”.



- **Más información:** <http://www.ugr.es/~cm/accesos/a6.html>
- **Centro Mediterráneo de la UGR:** Tfn: 958 838626
- **Contacto:** Profesores Alberto Prieto y José Luis Bernier, directores del curso.
Universidad de Granada. Tfns: 958 241718 y 958 240585. Correos electrónicos:
LINK: --LOGIN--98008954c2a4d7b7928dac27abd0fbb7ugr[dot]es -> --LOGIN--98008954c2a4d7b7928dac27abd0fbb7ugr%5Bdot%5Des y
LINK: --LOGIN--7970838cd2286f31af5b493bf43710c7ugr[dot]es -> --LOGIN--7970838cd2286f31af5b493bf43710c7ugr%5Bdot%5Des

Gabinete de Comunicación - Secretaría General

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Acera de San Ildefonso, s/n. 18071. Granada (España)

Tel. 958 243063 - 958 244278

Correo e. LINK: --LOGIN--4cd496e2ef4331d9b112f68e1169b628ugr[dot]es -> --

LOGIN--4cd496e2ef4331d9b112f68e1169b628ugr%5Bdot%5Des

Web: <http://canal.ugr.es>

- LINK: PROPUESTA DE ACTIVIDADES CANAL UGR -> <http://canal.ugr.es/prensa-y-comunicacion/item/54050>
- **CANALUGR: RECURSOS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN**
- **VER MÁS NOTICIAS DE LA UGR**
- **BUSCAR OTRAS NOTICIAS E INFORMACIONES DE LA UGR PUBLICADAS Y/O RECOGIDAS POR EL GABINETE DE COMUNICACIÓN**
- **RESUMEN DE MEDIOS IMPRESOS DE LA UGR**
- **RESUMEN DE MEDIOS DIGITALES DE LA UGR**
- **Perfiles oficiales institucionales de la UGR en las redes sociales virtuales Tuenti, Facebook, Twitter y YouTube**