

LA PRÁCTICA DEL DEPORTE A TRAVÉS DEL WII NINTENDO

Garduño Sánchez Adriana Esthela,¹ Garduño Sánchez Luis Alberto,²

RESUMEN

El deporte en la actualidad ha dejado de ser un impedimento para todos, ya que existen nuevos métodos para practicarlo, es el ejemplo de la consola wii de nintendo con la cual podemos no solo recrear situaciones de acción y aventura sino que también somos parte de los deportes ya sea dentro o fuera de las canchas, duelas, pista, etc. Vivimos una realidad virtual que se convierte en realidad al condicionar nuestro cuerpo a través de diferentes rutinas de ejercicio que con consistencia nos llevan a obtener el físico deseado que es presentado por los medios de comunicación. Han pasado más de treinta años desde que la industria de los videojuegos hizo su aparición en la sociedad y cuyo objetivo era cambiar la forma de ver televisión y pasar de ser pasivo a un receptor activo, esto parecía una locura ya que lo único que entraba en acción eran los pulgares generando así, un sedentarismo en los individuos, posiblemente este objetivo ha alcanzado su cumbre a través de la consola wii nintendo ha hecho que la interacción sea verdadera en donde no solo se trata de apretar botones sino que también de moverse de un lado a otro haciendo que el cuerpo de los sujetos empiece a ser protagonista de un deporte tanto virtual como real.

ABSTRACT

The sport at the present time has stopped being an impediment for all, since new methods exist to practice it, is the example of the console wii of nintendo with which we can not only recreate action situations and adventure but that also we are part of the sports or inside or outside the fields, you hurt, track, etc. We lived a virtual reality that in fact becomes when conditioning our body through different routines from exercise that with consistency take to us to obtain the wished physicist that it is presented / displayed by mass media. They have spent more than thirty years from which the industry of the videogames made its appearance in the society and whose objective era to change the form to watch and to pass to be passive to receiving assets, this seemed a unique madness since that conducted battle were the thumbs thus generating, a sedentarismo in the individuals, this objective has possibly reached its summit through the console wii nintendo it has caused that the interaction is true in where not only it is to tighten bellboys but that also to move from a side to another one causing that the body of the subjects begins a to be protagonist of a virtual sport as as much real.

PALABRAS CLAVES: Deporte, videojuego, wii Nintendo, realidad virtual.

“Construimos nuestras tecnologías, y nuestras tecnologías nos construyen a nosotros en nuestros tiempos. Nuestros tiempos nos hacen, nosotros hacemos nuestras máquinas, nuestras máquinas hacen nuestros tiempos. Nos

convertimos en los objetos que miramos pasivamente, pero ellos se convierten en lo que nosotros hacemos”

(Sherry Turkle citado en Gros, 2000: 95)

El ser humano, desde hace mucho tiempo se ha dedicado a investigar y crear con el fin de satisfacer sus necesidades y una de ellas es acortar tiempo y distancia en la realización de un sin número de actividades cotidianas, entre ellas el deporte. De ahí el interés por conocer lo que está pasando con la tecnología que cada día avanza a pasos agigantados, perneando todos los aspectos de nuestra vida: en el trabajo, la casa, los estudios y en el campo del deporte no es la excepción. Se han creado muchos videojuegos utilizando los avances tecnológicos, tal es el caso de Wii Nintendo, el cual ofrece una alternativa para practicar el deporte desde la comodidad del hogar. La importancia de tratar sobre videojuegos y deporte radica que en la actualidad se ha incrementado el interés de los individuos por verse y sentirse bien físicamente, además de que los medios de comunicación se han encargado de difundir una cultura física a través de una serie de programas, que involucran a individuos con sobrepeso, convirtiéndose esto en un fenómeno social que genera cambios físicamente. De ahí que Wii Nintendo sea una alternativa de interacción que presenta una realidad virtual.

Nos encontramos en los primeros años del siglo XXI, en una época en que las tecnologías se han convertido en un aspecto esencial para la sociedad y en todos los ámbitos desde el campo hasta las oficinas y las grandes empresas. Los bancos de datos, la alta definición, la realidad virtual, los satélites, los teléfonos celulares, el reproductor de discos compactos, el video digital, internet, entre otros, han permitido que el flujo de la información esté garantizado. La era digital ofrece herramientas eficientes y de gran capacidad, en este sentido, el ámbito de la actividad física y el deporte se ha visto envuelto de forma vertiginosa por las posibilidades que ofrece la tecnología, la informática e internet. Es importante entender que la tecnología es un concepto amplio, que abarca, como define la Real Academia Española de la Lengua: “el conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto”. Por otro lado Rodríguez Jiménez (1988:10) refiere que: “son los distintos conocimientos científicos y técnicos que proceden de ciencias fundamentales como las matemáticas y la física y ciencias aplicadas como la

electrónica”. Podemos afirmar que la tecnología no es estática, sino un conjunto de conocimientos que se desarrollan continuamente y que se van renovando conforme a las necesidades que surgen en la sociedad, entendiendo que éstas son el resultado de la combinación de características de diferentes aparatos dando como resultado uno mejor y más avanzado para dar solución a las necesidades que se nos presentan a lo largo de nuestra vida. Una de estas el deporte, el cual se reduce a la utilización de la tecnología para el tratamiento automático, es decir, que la informática será el conjunto de conocimientos científicos y técnicas sobre la automatización a través de computadoras. De esta manera, podremos hablar del tratamiento informático, a través de una competición deportiva o de la evaluación física de los sujetos.

Una definición más de tecnología nos permitirá comprender mejor su naturaleza. Como señala López (2002) siguiendo algunas de las pautas dadas por la UNESCO: “la tecnología es el proceso científico y creativo que permite utilizar herramientas, recursos y sistemas para resolver problemas y promover el control del entorno natural y artificial en un intento por mejorar la condición humana”. Desde una perspectiva analítica, la tecnología englobaría principalmente a los objetos (instrumentos, máquinas o equipos), las destrezas de operación (de manejo o funcionamiento), las destrezas de montaje (de elaboración o de construcción) y la ciencia aplicada (conocimiento destinado a una situación). Entonces, aparece en escena los videojuegos, aquél medio lúdico y ocio, incluso visto como un problema social. Desde sus orígenes, cerca de cuarenta años, los videojuegos se convirtieron en una herramienta que permitía interactuar con las imágenes que aparecían en el televisor, incluso se les invitaba a los receptores a consumir el producto con la leyenda “Ver televisión ya no será lo mismo, lo nuevo es interactuar con este” (Atari: 1970); desde entonces los consumidores recibirían el nombre de video jugadores. La actividad realizada por los video jugadores consistía en mover los pulgares y demás dedos en contacto con un control en ocasiones incómodo pero que se convertía en una extensión de las extremidades superiores, no importaba la forma, el lugar, la hora, todo era mover los dedos y caer en un estado de hipnosis provocada por los movimientos acompañados de los colores y sonidos, claro que las empresas y las generaciones se fueron desarrollando con grandes rapidez, primero las imágenes eran elementos simples como dos franjas y un punto, posteriormente

se desarrollaron personajes, espacios y situaciones a través de píxeles (era bastante simple pero había para todos los gustos: aventura, simulador espacial, deportivos, etc.).

Luego llegamos a la era Nintendo cuyo personaje principal Mario Bros, rompe con los esquemas en los ochenta y presenta una imagen más estilizada, para la primera mitad de los noventa la industria del videojuego nos presenta la transición del Nintendo Entertainment System (NES) al Súper NES. Sin embargo, un proyecto rechazado por Nintendo traería consigo un nuevo sistema desarrollado por Phillips y que al encontrar la negativa de los empresarios "Súper NES" le vende el proyecto a SONY, la idea consistía en videojuegos grabados en CD y cuyos avances tendrían que ser guardados en memorias externas, surge: El Playstation. El éxito fue rotundo, las imágenes eran específicas y realmente recreaban ambientes reales y ficticios con gran claridad, para competir NINTENDO lanzó al mercado el NINTENDO 64 (cuyos bits para imagen consistían en el número presentado en el nombre). El nuevo siglo trajo un cambio radical y nos presenta avances y nuevos sistemas siempre con la idea de darle lo mejor a los consumidores en esta batalla por interactuar con la pantalla, el XBOX, el PLAYSTATION 2 y el NINTENDO GAMECUBE juegan un papel fundamental en las consolas de juego. Ese era tan solo el principio de una cuarta generación de videojuegos y video jugadores ya que se aproximaba la era reciente en la que tenemos en el mercado el XBOX 360, el PLAYSTATION 3 y el WII, éste último le permite a NINTENDO alcanzar los primeros lugares de ventas en diferentes países, pero, ¿por qué el éxito de la nueva consola?

El éxito es muy fácil de responder, la nueva generación de juegos, quizás introducidos por la consola Wii, es la de juegos de mayor interacción, donde el jugador entra más en el personaje, ya sea empuñando una espada o una ametralladora o, por ejemplo, haciendo deporte mental (Brain training) o físico. Además es la consola con más finalidad de juego entre dos personas, de ahí el nombre Wii (parecido a We, pronunciado como "oui", y que tiene dos ii como sujetos del juego). Por supuesto no todos son para bienes y la calidad de los gráficos y el sonido frente a otros monstruos hacen que algunos no le auguren un futuro tan claro como el que aquí se indica. De lo que no cabe duda es que es un gran éxito comercial y de introducción en un mercado tan competitivo. La práctica del deporte es otro punto a favor para la consola, sin embargo, ¿cómo es eso?, si desde su aparición el género

deportivo ha sido fundamental en cada una de las consolas ya que permiten que los video jugadores simulen ser un deportista famoso; un personaje cuyos triunfos son vitoreados por quienes los observan, se logran hazañas increíbles que hacen que se tenga el rol de héroe; pues sí, así es, pero todo es a través del movimiento de las manos, dejando en un estado estático toda la masa corporal, provocando según algunos expertos de la salud, daños a la salud en quienes abusan del medio. Entonces, ¿por qué el éxito? La industria NINTENDO desarrolló un sistema a partir de 2006 el cual detecta los movimientos de quién se coloca frente a un sensor y estos son detectados en la pantalla, así el video jugador pone en movimiento todo su cuerpo, generando una práctica del deporte planteada para personas de todas las edades (no sólo los niños consumen la consola, podemos observar que en una tienda departamental quienes se acercan a conocer las especificaciones del producto son en su mayoría mujeres) que no cuentan con mucho tiempo para asistir a un gimnasio.

Sumado a esto, Wii Nintendo puso en el mercado en abril del 2008 para Latinoamérica un juego con un accesorio muy interesante, el Wii Fit que consiste en una tabla 100% digital que lleva por diversas actividades y retos para alcanzar objetivos específicos en pro de la salud del video jugador; es practicar deporte a través de un nuevo medio; esto nos lleva a reflexionar en el deporte de aficionados y, sobre todo, en el profesional, que desde su perspectiva de consumo y comercialización se ha visto envuelto por el progreso a través de los avances tecnológicos. Esto se hace especialmente evidente en los equipamientos deportivos, en el apoyo a los procesos de aprendizaje y enseñanza, en los medios de comunicación y las retransmisiones, y en los sofisticados métodos de valoración y mejora del rendimiento, en ocasiones traspasando los límites éticos, como ocurre con el dopaje y las implicaciones filosóficas y éticas de estos usos, como advierten Miah y Eassom (2002), “se han convertido cada vez más en foco de debate durante los últimos años”. Al conjuntar el videojuego Wii y deporte, nos permite entender nuevos procesos de recepción y consumo, elementos que deben ser desarrollados en las siguientes páginas, hechos que recaerán en prácticas descriptivas, reflexivas, pero que al final nos darán una nueva visión de aprovechamiento de la tecnología en pro de la mejor condición humana. La práctica del deporte es fundamental para el desarrollo de los seres humanos, sin embargo, algunos no ven ninguna utilidad en la práctica del deporte o de cualquier actividad física. La mente de estas personas solamente ve utilidad en aquellas cosas que en un futuro le pueden aportar

beneficios económicos única y exclusivamente. Sin embargo, no se dan cuenta que en la vida de una persona hay otros aspectos fundamentales para su existencia, y no solamente el económico. Vivir no es algo puramente ligado a lo material, sino que es algo más, y mucho más.

El deporte aporta una serie de valores y beneficios fundamentales para la formación y la calidad de vida de las personas que siempre habría que tenerlos muy presentes, por su parte, Umberto Eco menciona: “el deporte es el hombre, el deporte es la sociedad”(Pericles, 2004:33), esto nos indica que debemos estar en el principio de estar más allá de toda duda, es decir, es un principio para la sobrevivencia de la especie, es competir por ser el mejor, sobresalir y ser reconocido, esa es la naturaleza de los hombres. Son procesos que históricamente se enmarcan en un esquema de machismo, las mujeres estaban exentas de todo ejercicio físico; ahora bien, en la actualidad este fenómeno ha quedado en el olvido y son las mujeres las que nos sorprenden con sus actividades físicas alcanzando el éxito, siendo reconocidas en la sociedad. Tal es el caso de los resultados obtenidos por las atletas mexicanas en los juegos olímpicos de Beijing 2008. Pero no se queda ahí, esto va más allá, ya que el hacer deporte por parte de las mujeres responde a la necesidad de verse bien, entrar en el esquema de cuerpo ideal y saludable, preocupado por esto, Nintendo supo desarrollar un sistema que invitara a la convivencia familiar, al encuentro con elementos en un mundo alternativo, pero que principalmente cautivara a un público olvidado en el mercado de los videojuegos, las mujeres. Bajo ésta perspectiva la Wii Fit, a través de la Balance Board (una tabla estilo step) cuya plancha se compone de sensores que detectan el movimiento de las personas al colocarse sobre esta.

Esto no se queda ahí, el primer juego que salió al mercado y que acompañó a la Wii fue Wii Sports, en el que se saca provecho de los controles inalámbricos del sistema y que hace que el cuerpo entre en dinamismo con actividades como box, tenis, beisbol, boliche y golf. Esta nueva forma de jugar provoca escepticismo en los videojugadores tradicionales, pero que con el tiempo ha ido ganando adeptos a través de la interacción que genera entre máquina y hombre, incluso hombre a hombre. Suena fácil jugarlo pero no todo es tan fácil ya que al adquirir una consola Wii debemos crear un Wii Mii, un personaje virtual, la representación de nosotros en el sistema, por cierto bastante carente de características físicas pero que nos

adentran en un mundo alterno. Para continuar con la designación de posición del control, esto es, si somos derechos o zurdos, con la finalidad de adecuarnos el control de manera cómoda para poder realizar las actividades físicas que se nos indican. Con la Wii balance board podemos crear un perfil a partir del Wii Mii con nombre, fundamental para identificarnos dentro del mundo virtual, fecha de nacimiento, dato de suma importancia ya que más adelante es el fundamento para poder realizar las actividades físicas; peso que es detectado por la propia tabla y que lleva a reconocernos en patrones de peso ideal, sobrepeso y obesidad; además de calcular la masa corporal y el centro de gravedad, claro esto nos lleva a trazarnos metas para mejorar la salud y condición física. Sorprendente pero cierto, además de generarte una edad virtual, que se calcula por la capacidad de equilibrio y postura que guarda el cuerpo al estar parados en la superficie plana.

Una vez dentro, se puede elegir un entrenador personal el cual te guía durante todas las actividades para el buen funcionamiento del sistema y evitar que nos hagamos daño. Las actividades y mini-juegos van desde Yoga, pruebas de equilibrio, tonificación y aerobics. Cada una con diferentes niveles y sub-actividades en las cuales se alcanzan récords y es ahí donde se fomenta la competencia para alcanzar el primer lugar por parte de quienes hacen uso del sistema. En México el sistema ha ganado popularidad, sin embargo, es en Canadá y España en donde se ha convertido en una herramienta necesaria para practicar deporte no sólo en el hogar sino que se ha transferido a los gimnasios; datos recientes en la Web señalan que en Madrid se ha construido un gimnasio que sustituyó a los entrenadores físicos por expertos en videojuegos y ha colocado máquinas de Balance Board para que sus asistentes lleven a cabo los ejercicios. Las que asisten son mujeres, público que ha mostrado gran interés por el sistema ya que ayuda a mantener la figura. Sin embargo, todavía existe la duda de su efectividad para ejercitarse y los resultados obtenidos. Muchos nos preguntamos si es realmente igual quemar calorías con la Wii fit que haciendo deportes o actividad física en otro ámbito más tradicional (gimnasios, parques, clubes deportivos, etc) que la sala de nuestra casa. Caso reciente, tenemos que: La forma de jugar a la Wii permite que ciertas afecciones puedan ser tratadas jugando a alguno de sus juegos, tal es el caso en Estados Unidos, en el que un hombre de 77 años, ex jugador de tenis, que sufrió una apoplejía, gracias a esta consola recuperó buena parte de la movilidad en brazos y piernas jugando al tenis con ella. Los terapeutas que le trataron coinciden en afirmar que la

consola lo ayudó a recuperarse. Uno de los responsables del centro de rehabilitación de Minneapolis asegura que aunque no está diseñada para ser utilizada como terapia, algunos de los juegos son muy útiles a la hora de activar al paciente. (<http://www.20minutos.es/noticia/286766/0/wii/terapia/pacientes/>)

Estamos entonces, en un punto medio entre la realidad material y la generada por la consola de juego, denominada realidad virtual. Nada fácil definirla ya que encontramos puntos de vista diversos según la perspectiva planteada; Aukstankanis y Blatner: “la realidad virtual es una forma humana de visualizar, manipular e interactuar con ordenadores y datos complejos” (1993:22), o los problemas que parece causarle a Claude Cadoz que, tras grandes dudas acerca de la propia terminología, deshecha la denominación de Realidad Virtual, sustituyéndola por la de “representaciones integrales” (1994:31). Podemos encontrar también un gran número de definiciones de realidad virtual que fijan su atención en el interfaz. Interfaz que puede ser de distintos tipos y que, por tanto, generará diferentes definiciones. Por un lado tenemos los llamados sistemas ventanas, que han sido definidos como sistemas de realidad virtual sin inmersión. Todos los que estamos aquí hemos tenido alguna experiencia de realidad virtual de este tipo, la mayoría de nosotros la tenemos a diario. No necesariamente jugando a videojuegos (que seguramente es lo primero que se nos viene a la mente), sino, por ejemplo, sin ir más lejos, cada vez que escribimos y leemos los textos en los monitores de las computadoras.

También encontramos los sistemas de mapeo por imágenes electrónicas, consistentes en la incorporación a la pantalla de representaciones humanas y contextuales que son grabadas con cámaras de video a tiempo real, que pueden, de este modo, interactuar con imágenes generadas por computadora o con otros usuarios. El usuario puede, a través de este enfoque, simular su participación en aventuras, deportes u otras formas de interacción física. Por ejemplo, la videoconsola Wii incorpora este tipo de interfaz. En los denominados sistemas llamados inmersivos, acompañados por accesorios que equipan en la realidad al videojugador para adentrarlo con mayor eficacia en el contexto virtual creado.

Por lo tanto, la realidad virtual generada a través de la pantalla del Wii nos permite reconocer situaciones que afectan a nuestra condición de la realidad física, sin olvidar que es incognoscible, y siempre será virtual desde el momento en que accedemos a ella, en

tanto que debe pasar por la interfaz de los sentidos y la de la interpretación. Moverse ante una pantalla implica una relación estrecha, es moverse ante un ser gráfico que simplemente responde a nuestras acciones y que al igual que nosotros en la vida real va sufriendo cambios en su físico (aunque virtual), se modificada y podemos afirmar que quienes pretenden tener un conocimiento puro e incontaminado de la realidad, se comportan del mismo modo, no importa el espacio real, lo que importa es el recreado en la pantalla, el lugar en donde impondremos marcas a través de nuestra actividad. Claro, no estamos diciendo que se debe de sustituir el deporte al aire libre, al contrario, si somos capaces de adentrarnos en los sistemas electrónicos de videojuegos, también somos capaces de interactuar con el medio, con los otros que nos rodean, siendo el objetivo de la consola Wii fit, que el competidor principal no sea una inteligencia artificial, sino un ser de carne y hueso con capacidades para realizar los ejercicios y buscar el mejoramiento físico de cada uno de nosotros. Es el futuro del juego y del ejercicio, más lúdico, más social e incluso sensibilizado para los que hacemos menos deporte del que debiéramos y para esos jóvenes que como nosotros hemos dejado a la pelota a un lado por tener un control en nuestras manos.

REFERENCIAS

Aukstankanis, S. y Blatner, D. (1993). *“El espejismo de silicio. Arte y ciencia de la realidad virtual”*. Barcelona: Uno Editorial.

Cadoz, C. (1994). *“Le geste, canal de communication homme/machine. La communication instrumentale”* en *Technique et science informatique*.

Gros, B. (2000). *“El ordenador invisible. Hacia una apropiación del ordenador en la enseñanza”*. Barcelona: Gedisa.

López, M. A. (2002). *“¿Qué significa la globalización para la Tecnología de la Información y la Educación Física? Perspectiva latinoamericana”*, en *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, n. 7.

Miah, A.; Eassom, S. (2002). *“Sport Technology”*. *History, Philosophy & Policy*. Oxford. Elsevier.

Pericles, Peter. (2004). *“Umberto Eco y el Fútbol”*. Barcelona: Gedisa.

Rodríguez, Miguel. (1988). *“Nuevas Tecnologías de la Información”*. Madrid: Quiestio
<http://www.20minutos.es/noticia/286766/0/wii/terapia/pacientes/>

Fuente: <http://www.meristation.com/> <http://noticias.maixua.com/2008/04/10/wii-fit-nos-ayudara-a-romper-con-el-sedentarismo/>

NOTAS

¹ Maestra en Comunicación Visual por la Universidad Simón Bolívar y se desarrolla como docente en la Universidad Autónoma del Estado de México, México. Su correo es sagaead@hotmail.com

² Licenciado en Comunicación por la Universidad Autónoma del Estado de México, México y actualmente se desarrolla como docente de la propia Institución. Su correo es luisalbertogs@yahoo.com.mx