

CARLOS CEBRIÁN PERIODISTA, PUBLICISTA Y EXPERTO EN VIDEOJUEGOS

“Los videojuegos muestran un mundo más justo que el real”

Comenzó a jugar de adolescente en los recreativos y hoy lo hace en casa, con sus tres hijos. Sobre los videojuegos, la infancia y los personajes de su vida habla en su último libro de relatos

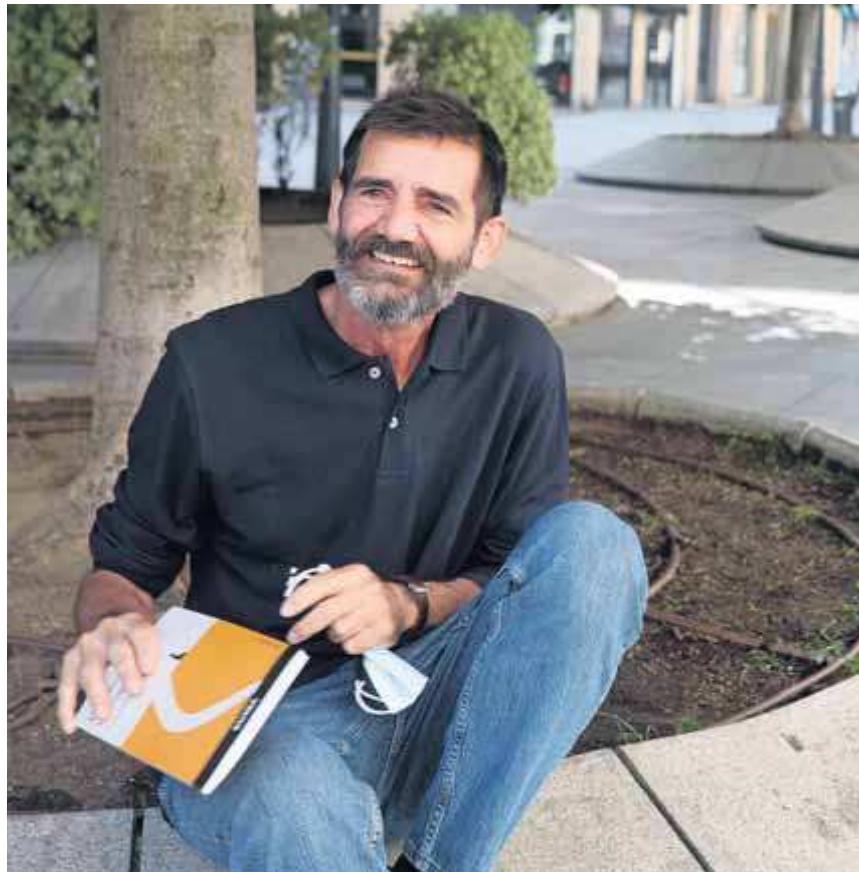
SONSOLES ECHAVARREN Pamplona

Carlos Cebrián era un adolescente de 12 años que iba a los recreativos de su pueblo a jugar a las 'maquinitas'. Corría mediados de la década de los setenta y su padre, un reputado cirujano, lo acompañaba a ese local. "Se justificaba y decía que tenía que acompañarme. 'El niño, ya sabéis', contaba a los que se encontraba". Carlos Cebrián Cuesta (Rota, Cádiz, 1963) tiene ahora 58 años y tres hijos de 20, 18 y 14 (Miguel, Lucía y Daniel). Y se ríe al recordar esa anécdota mientras apura un café con leche en una terraza del centro de Pamplona. "Los videojuegos nos vienen de familia", insiste. Por eso, sobre este asunto, junto con otros temas de la vida cotidiana (como la infancia, el enamoramiento o las aventuras de algunas personajes que han escrito los renglones de su vida), habla en su último libro de relatos, *Qué raro es todo en la superficie* (Eunsa, 19,90 euros). Periodista, guionista, publicista y diseñador gráfico, los videojuegos no solo han configurado su ocio, sino también su 'negocio'. Y así, es profesor asociado de la Universidad de Navarra, donde imparte la materia optativa de Narrativa de videojuegos.

Resulta curioso que en un libro de relatos incluya alguno sobre los videojuegos, algo que, de entrada, no parece muy literario...

(Risas) Sí, ha llamado bastante la atención y eso que el tema de los videojuegos es un porcentaje pequeño del libro. Pero los videojuegos son mucho más. Cuentan historias en su propio lenguaje.

Algo que muchos padres no saben. ¿Qué les recomendaría?



Carlos Cebrián Cuesta, de 58 años, posa con un ejemplar de su libro 'Qué raro es todo en la superficie'. J. A. GOÑI

Lo primero que se informen de a qué juegan sus hijos y si el contenido de ese videojuego es adecuado a la edad del niño. ¡Porque igual es violento o de contenido sexual! Pasa como con las películas: hay que saber de qué van. Por eso, a los padres les diría que jueguen con sus hijos y que se enteren de qué va ese 'mundo' en el que los menores van a pasar tantas horas. Es algo parecido a un profesor que solo recomienda los libros que ha leído.

Dice que los videojuegos cuentan historias. ¿Como cuáles?
Muchos tratan de los temas clásicos (la venganza, el héroe...) A veces, incluso, se puede caer en la contemplación. Los desarrolladores de los juegos saben manejar

SUS FRASES

"Los padres deben saber de qué va y si es adecuado a su edad el videojuego que su hijo se va a tragar durante horas"

"Hay juegos que fomentan la empatía, interactividad y el trabajo en equipo"

"El negocio del videojuego ha superado al del libro, cine y música juntos. La mitad de la gente juega"

muy bien las emociones. Y hay juegos que fomentan la empatía, la interacción o el trabajo en equipo.

Así, en *That dragon cancer*, se comparte el dolor de unos padres con un hijo con cáncer y te instalas en ese mundo. O en *It takes two* no se puede avanzar si no se toman decisiones juntos y es como una terapia de pareja.

Vamos, que los videojuegos no son tan malos como algunos creen ni solo algo de niños...

¡Claro! Algo tiene el videojuego que no encuentras en el mundo real y que por eso te atrae. Se muestra un mundo justo, en el que estás a gusto, y un modo de bienestar que echas de menos en el mundo real. Como dice el mi-

Las raíces de la infancia y el legado familiar para los hijos

No renegar de las raíces y saber de dónde viene cada uno. Esa autenticidad, ese saber contar "cosas poderosas de manera sencilla" es lo que persigue Carlos Cebrián en su último libro. Así, por las páginas de sus relatos aparece el niño que él fue en Rota, en ese ámbito militar "donde vivía a sus anchas, como en un paraíso", esos pescadores curtidos que lo llevaban en sus barcas, zapateros remendones, sicarios emigrantes que protagonizan una obra de teatro o una recreación de la primera vez que vio a su mujer. Pero sobre todo, Cebrián quiere dejar en sus páginas un legado para sus hijos. "Al final, no hay tantas cosas que transmitir. Solo algunas importantes para vivir (como los asuntos cotidianos que recoge en *Cosas que sé que mis hijos saben*)".



QUÉ RARO ES TODO EN LA SUPERFICIE

Autor: Carlos Cebrián Cuesta

Editorial: Eunsa

Número de páginas: 116

Precio: 10,90 euros

nero en el *World of Warcraft*. Hay que traducir la superficie.

De acuerdo con que los videojuegos no son solo para niños. ¿Pero sí son solo para chicos?
¡No! También hay muchas chicas que juegan. De hecho, según algunos estudios, más del 50% de las personas entre 16 y 54 años lo hacen. Y ya se ha convertido en un negocio que supera al de los libros, el cine y la música juntos.

¿Le gusta jugar con sus hijos?
Es bonito vivir con ellos la experiencia del juego *online*, con equipos de 45 personas, donde cada uno tiene su cometido.

¿Y su mujer? ¿No juega?
Nos avisa de que dejemos las batallas y vayamos a cenar (risas).