

Resumen oficial II Congreso Simulación Campus Party 2007.

Valencia, 24 y 28 de julio de 2007, dentro de Campus Party (Área Simulación).



Preámbulo.

El pasado mes de julio se desarrolló, en el marco de la Campus Party XI, el II Congreso de Simulación, en las instalaciones de Fira de Valencia, y durante los días 24 y 28 de julio de 2007. El Congreso de Simulación tiene como objetivo y pretende aglutinar ideas, permitir exponer conceptos sobre el futuro de la simulación, y servir de foro de debate para todas las agrupaciones de simulación presentes. No tiene ninguna finalidad vinculante ni en su concepción ni en su desarrollo y conclusiones, siendo totalmente opcional llevar a cabo o no los objetivos que puedan estimarse oportunos. Se considera que el Congreso tiene la gran ventaja, frente a los sistemas clásicos de Internet, de permitir conocer a personas del mundo de la simulación directamente, intercambiar ideas, y de ese modo aproximar a personas que normalmente sólo tienen contacto online, lo que dificulta en gran medida la comunicación.

El Congreso no pertenece a ninguna entidad ni agrupación concreta. Su organización es itinerante y va pasando por aquellos miembros que expresen el deseo de llevarla a cabo de forma al menos anual. Actualmente el Ier y II congreso han sido gestionados por Iñaki “Darkness” del Escuadrón 69, el cual pasa ahora el relevo, tras la finalización del mismo, a quien desee seguir este importante proyecto, por lo que queda vacante la Presidencia del mismo hasta que se reúnan los candidatos que expresen su interés por llevarla a cabo.

A continuación resumimos los aspectos principales de este evento y conclusiones.

Ponentes del II Congreso: Natalia “Aeonflux” de A.V.A., Ricard “Raptor” del 101 Escuadrón, e Iñaki “Darkness” del Escuadrón 69.

Nota: cuando se habla de simulación, nos referimos a simulación aérea, naval y terrestre, excepto cuando se indica específicamente.

Resumen breve.

Las distintas agrupaciones de simulación aérea, naval y terrestre que se encontraban presentes en la Campus Party se dieron cita en el II Congreso de Simulación para hablar y discutir la situación de la simulación y su futuro. En esta ocasión, se realizó un análisis detallado por parte de la situación actual desde el punto de vista de desarrolladoras, distribuidoras, y medios de comunicación. Tras dicha presentación realizada por los tres ponentes, se desarrolló un debate que comenzó el martes 24 y se extendió al sábado 28 sobre la naturaleza de la simulación y los objetivos a cubrir.

Nuevas presencias y agradecimientos en el II Congreso.

Queremos ante todo agradecer a Campus Party las facilidades dadas para la realización del II Congreso, a Mandra como responsable del Área de Simulación el enorme esfuerzo realizado (un año más), y a las diferentes agrupaciones de simulación que se encontraban presentes. Felicitar también a los amigos del combate terrestre representado por ArmA, a los amantes de la velocidad con Rfactor, y a los fans del tren por su presencia, y esperar que sigan presentes en años posteriores. También tuvimos la posibilidad de expandir la simulación con la ayuda de los fans de simulación naval de la 24 Flotilla que ya comenzaron a navegar en la anterior edición de la Campus, con la presencia de simuladores veteranos como los Silent Hunter y la 32 Copa América, entre otros productos. También disfrutamos de presentaciones muy interesantes de hardware que fueron la envidia de muchos aficionados.

Resumen General II Congreso.

Resumimos ahora los aspectos más destacados debatidos en el II Congreso.

Presencia de empresas implicadas y medios de comunicación durante el Congreso.

La convocatoria de empresas relacionadas con la simulación, sea prensa escrita u online, empresas distribuidoras, y medios generalistas, sólo tuvo respuesta en la web especializada en videojuegos Meristation, que desplazó a una persona que intervino durante la jornada del martes y publicó un artículo resumen en dicha web. No hubo presencia de otras entidades.

En cuanto a medios de comunicación, su presencia fue media, destacándose la oficial de la propia Campus, pero con una respuesta de otros medios de comunicación irregular, excepto en presencias puntuales que no tuvieron mayor eco.

Conclusión y acciones: la falta de madurez del Congreso es la causa más probable de esta situación, junto con el elemento a tratar como es la simulación, que levanta poco interés a nivel de medios. La acción pertinente es seguir realizando convocatorias del Congreso en años posteriores conforme el evento vaya teniendo mayor respaldo mediático. En España la simulación es tratada de forma accesorio, a diferencia de otros países, y el desconocimiento de la misma es muy alto. El Congreso debería seguir desarrollando su actividad formativa e informativa en este sentido.

Problemática de la casi nula presencia de la simulación en revistas especializadas.

Las revistas de aviación general, comercial y militar no disponen de una sección sobre simulación, o ésta es muy esporádica y básicamente testimonial. Sin embargo, está visto y comprobado que la simulación tiene cada vez mayor presencia en muchas empresas de aeronáutica.

Por otro lado, las revistas de videojuegos, tanto en papel como online, prácticamente han dejado de mostrar información sobre simuladores, o lo hacen también de forma muy esporádica y superficial.

Para algunas de las personas que participaron en el Congreso, la cultura en España sin embargo dicta que la simulación es un videojuego y que por lo tanto el tratamiento debe ser como un software de entretenimiento más. Otras personas indicaron que en otros países se empieza a usar cada vez de forma más destacada lo que denota un cambio; también que la simulación ya no es un videojuego, ni sus practicantes tienen el mismo perfil que jugadores de otros tipos de software de entretenimiento.

Para muchos medios de comunicación y prensa especializada, la simulación sigue siendo básicamente un videojuego, aunque éste se haya vuelto algo más complejo, pero su finalidad y su desarrollo en los aficionados es similar al de otros videojuegos, por lo que no se puede establecer un cambio efectivo de rumbo de este tipo de software hacia una mayor especialización y un camino claro hacia la profesionalidad.

Conclusión y acciones: normalmente el público profesional de la aviación no suele conocer con mucho detalle los últimos desarrollos en simuladores para PC, excepto en las generaciones más jóvenes. Muchos de ellos se sorprenden al ver productos con un grado de realismo muy superior al que podrían imaginar. Por supuesto, estos productos están muy lejos de sustituir la formación básica de un piloto, pero sí parece que empiezan a ser buenos entrenadores básicos para que un piloto conozca los sistemas de aviónica y procedimientos de una aeronave. Actualmente se desarrolla hardware específico que, linkado a un PC, permite mejorar mucho este contacto piloto-PC. Creemos que poco a poco se irá introduciendo como ya ocurre en otros países. Quizás ello conlleve a dos perfiles, el aficionado que sólo desea entretenerse, y otros que buscan ir más allá, incluso a la profesionalización, por lo que es probable que ambas opiniones vertidas en el Congreso tengan su base y sus argumentos. Otra cosa es la definición futura que cada cual quiera proyectar de ambas opiniones. Sería muy interesante recabar información a la prensa especializada de aviación y de videojuegos sobre qué piensan acerca de la poca presencia de la simulación, que parece encontrarse actualmente claramente en tierra de nadie en cuanto a tratamiento informativo se refiere.

Elementos para la organización de las agrupaciones y actividades de simulación.

El punto donde se produjo mayor actividad y donde se polarizaron dos posturas claramente diferenciadas tuvo que ver con la necesidad de transformar la simulación de su estatus actual de actividad lúdica amateur, hacia un nuevo modelo basado en asociaciones registradas y que promuevan la actividad desde un punto de vista más organizativo.

Posturas a favor: convertir a los grupos de simulación en asociaciones y crear un núcleo donde se puedan llevar a cabo tareas coordinadas de organización de actividades permitiría tomar una posición más estable y más sólida frente a empresas, entidades públicas y medios de comunicación. Incluso con el proyecto futuro de que las Federaciones apoyen claramente a estos grupos, como ocurre ya con alguna federación como la F.A.C. (Federación Aérea Catalana) que dispone de un área específica de simulación.

Posturas en contra: la simulación es una actividad básicamente lúdica cuyos miembros se establecen en agrupaciones cuyo fin principal es el vuelo online pero que no buscan transformar esta actividad en legal, entendiéndose por legal la obtención de CIFs por conversión en Asociaciones y las complejidades que ello conlleva. Es suficiente seguir con el modelo actual y se espera que la participación sería bastante baja por lo que el esfuerzo no compensaría los resultados.

Conclusión y acciones: probablemente ambas partes tengan razones muy elaboradas y puntos de vista sólidos. En última instancia cada agrupación es libre de tomar las decisiones que considere oportunas, teniendo en cuenta las ventajas y desventajas de ambas posturas. Es posible que pudieran buscarse consensos y métodos alternativos en posteriores Congresos, como quizás la creación de Asociaciones que integraran a varios grupos que los representaran frente a entidades terceras, u otras fórmulas que permitieran combinar lo mejor de ambas ideas. En todo caso, es un tema candente que ya fue motivo de debate en el I Congreso de Simulación y sin duda lo seguirá siendo en el futuro.

Contacto con empresas e interés de la simulación.

El debate sobre el contacto con las empresas estuvo marcado por dos aspectos. Por un lado, el dato de que la simulación supone el 7% del mundo del videojuego en España. Por otro lado, la constancia de que las empresas expresan una opinión negativa hacia esta actividad a nivel económico para justificar la casi nula inversión en productos de este estilo y el poco apoyo que recibe.

Se consideró que ese 7% no constata la realidad española, en el sentido de que aparentemente las empresas dan un apoyo a la simulación que aparentemente está por debajo de esa cifra real indicada por ADESE y que fue presentada por el ponente Raptor en su exposición inicial. La discusión principal sobre este punto vino marcada sobre la realidad de las empresas de distribución y su justificación sobre el abandono de la simulación. Dos opiniones se encontraron: por un lado, justificación hacia las empresas entendiéndose que sus estructuras comerciales y políticas de costes no pueden soportar un producto que es deficitario. Otra postura expresaba la opinión de que las inversiones en España son pocas comparativamente con las de otros países, lo cual provocaba esa reacción que muestra la simulación como algo deficitario. Como argumento en contra se comentaron las relativamente importantes ventas de algunos simuladores, poniéndose como ejemplo las ventas de Microsoft Flight Simulator en España.

También se destacó por parte de algunas personas el bajo nivel de afición en España, y el alto nivel de piratería, como causa del poco interés en la distribución y venta de simuladores. Otras personas destacaron lo contrario, es decir, que la simulación goza de un nivel de piratería bajo, por lo que el producto puesto a la venta normalmente recibe

un respaldo importante del aficionado. Queda por ver si realmente la inversión tiene una respuesta comercial que permita llevarla a cabo.

Los compañeros de simulación naval nos explicaron su problemática, que es más compleja si cabe que la de la simulación aérea, por cuanto son muy pocos los simuladores y menos los aficionados a esta actividad. Reclaman que la simulación naval no se deje de lado y sea tenida como una más junto al resto de productos.

Conclusión y acciones: en próximos congresos es muy aconsejable conseguir la presencia de representantes de la empresa de distribución en España que expliquen a los aficionados, de primera mano, sus puntos de vista para ser discutidos y, en su caso, rebatidos o apoyados.

También es importante unir esfuerzos con la simulación naval y terrestre (en este caso con productos como ArmA y Rfactor), ya que se tiende a hablar de simulación aérea. La simulación naval y la terrestre tienen su propio espacio que debe ser apoyado sin duda y tenido en cuenta, en el Congreso y por todos los aficionados. Los medios de comunicación y empresas deberían tenerlos en cuenta como una parte más de la simulación.

Punto de encuentro online para agrupaciones de simulación.

Durante el debate se estableció la necesidad de disponer de un punto de encuentro neutro y común para todas las agrupaciones de simulación. Por neutro se entiende una web que no sea la de ninguna agrupación en concreto. Por común se entiende que todas las agrupaciones de simulación que lo deseen puedan intercambiar ideas, opiniones, y experiencias. Esta idea recibe un apoyo bastante alto por parte de los grupos de simulación, siempre teniendo en cuenta que como es natural la presencia o no de dicha agrupación es totalmente libre. Se propone usar la web del Área de Simulación de Campus Party, simulacion.es, para dicha zona de encuentro. Su responsable Mandra indica que dicha web es para actividades de Campus en exclusiva, por lo que no es posible su uso a largo plazo, si bien de momento puede establecerse un foro permanente que permita iniciar las actividades, como realización de eventos conjuntos.

Conclusión y acciones: una vez acordado crear un punto de encuentro, debería establecerse un núcleo de agrupaciones que desarrollen conjuntamente un website dedicado a compartir ideas y propuestas, con un responsable por agrupación. Dicho website no será de ningún grupo en concreto, y su participación es totalmente opcional.

Conclusiones finales.

En el II Congreso se han establecidos dos corrientes o formas de pensar que son aparentemente opuestas: el modelo clásico de agrupaciones que vuelan sin otros compromisos y cuyos miembros desean que la actividad se rija por los sistemas que hasta ahora han existido en la simulación, y un segundo grupo que desea llevar a cabo reformas de la simulación para, dicho de algún modo, oficializar este tipo de actividad. Ambas posturas no son excluyentes, sino que se complementan. Ahora bien, es muy importante remarcar que el desarrollo de actividades por parte de algunos grupos dentro de eventos oficiales, como competiciones a nivel regional y nacional y con reglas específicas reconocidas dentro de grupos legalmente establecidos en asociaciones,

puede crear una nueva capa que produzca en algún momento roces con grupos que desean seguir desarrollando su actividad de forma tradicional.

Actualmente hay una gran disparidad de criterios sobre qué modelo es mejor, si debería existir uno solo, o si podrán coexistir ambos. Es un tema muy interesante para seguir discutiendo en próximos congresos. Creemos que, como siempre, el diálogo permitirá encontrar nuevos caminos y alternativas. Creemos que el Congreso seguirá siendo un medio efectivo para ello. No el único, pero sí muy capaz. Por lo tanto, creemos que la participación de todos los grupos posibles de simulación, tengan las ideas que tengan, es muy importante.

Una opinión personal a modo de cierre y despedida.

Nos gustaría remarcar que, en cualquier caso, la simulación dispone de un creciente grupo de aficionados. No es comparable a aficionados de otros tipos de software de entretenimiento es cierto, pero el número aumenta constantemente. Es importante que estas nuevas personas que entren se introduzcan en las agrupaciones y aporten nuevos valores, ideas, y proyectos, y den savia nueva constantemente a los distintos grupos de simulación. O también que creen sus propios espacios web para enriquecer el panorama de la simulación con nuevas formas de ver la simulación y de desarrollarla. También es importante que no se cree un complejo de inferioridad o de conformismo entre los aficionados, porque eso podría llevar, no a la extinción, pero sí a que la simulación no se desarrolle como realmente está ocurriendo en otros países y quede como una actividad marginal.

También es importante la colaboración, aunque sea esporádica, de varios grupos en la consecución de objetivos comunes. Ello permite mejorar el contacto y aprender unos de otros. Vuelos comunes, organización de actividades y eventos de forma conjunta, y compartir ideas y criterios, aunque sean divergentes, son actitudes que permiten enriquecerse a todos los implicados. Un ejemplo sería el contacto con terceros, sean empresas desarrolladoras, medios de comunicación, o distribuidoras, para poder de ese modo hacer más fuerza.

Han sido dos años de Congreso, y la experiencia podría definirse como positiva, aunque sólo sea porque se ha arrancado una actividad que creemos es importante para el mundo de la simulación. Pero esta iniciativa es de todos, y es importante que la participación de todos crezca. Hay que ir superando etapas, prejuicios, y conflictos del pasado, y es importante ver que el Congreso es ante todo un lugar de encuentro, donde dirimir diferencias y buscar soluciones. Es muy difícil a veces, es cierto, pero merece la pena porque los beneficios son muy superiores a una situación de bloqueo que no conduce a nada.

Sería bueno, para próximos congresos, estudiar cómo establecer puentes y compartir el futuro de la simulación entre todos. Creemos que la simulación aérea, naval y terrestre tiene un gran futuro, y el Congreso es un buen lugar para hablar de este futuro que nos espera. **¡Nos vemos en el III Congreso!**