



Los Pokémon dejan huella en el cerebro

Personajes como Pikachu, Bulbasaur o Wobbuffet forman parte de la vida de una generación de niños que pasaron horas jugando con los Pokémon. Una actividad que dejó huella en su cerebro, donde tienen una zona que se activa cuando vuelven a ver esas imágenes.

Un equipo de psicólogos de la estadounidense Universidad de Stanford publicó hoy lunes un informe en la revista *Nature Human Behavior* en el que hablan sobre la activación de esa zona del cerebro.

Los resultados ayudan a saber más sobre dos misterios relacionados con el sistema visual. ¿Por qué hay regiones cerebrales que responden ante palabras y caras, pero no a otros estímulos, y por qué aparecen en el mismo lugar en el cerebro de todas las personas?

Estudios previos con monos establecieron que para que en la corteza visual se desarrollen regiones dedicadas a una nueva categoría de objetos, la exposición a ellos debe empezar desde pequeños, cuando el cerebro es especialmente maleable y sensible a la experiencia visual.

El equipo se preguntó si eso se produce también en humanos y buscaron cómo

probarlo. Así, el autor principal del estudio, Jesse Gómez, recodó que cuando tenía seis años empezó a jugar con los Pokémon durante horas y lo hizo toda su infancia. Además esos personajes se diferencian mucho de cualquier objeto de la vida diaria.

Si la exposición en la infancia es fundamental para que se desarrollen zonas específicas en el cerebro, el de Gómez y otros muchos niños de su generación debería tener una respuesta mayor ante un personaje de Pokémon que ante otros estímulos.

En el juego hay cientos de personajes «y tienes que saber todo de ellos para jugar con éxito. El juego te recompensa por identificar a cientos de estos pequeños personajes que se parecen», por lo que «si no tienes una región (del cerebro) para ellos, entonces no la habrá para nada», indicó Gómez en un comunicado de la Universidad.

El juego, cuya primera versión salió en 1996, no solo exponía a los niños a los mismos personajes una y otra vez, sino que además les daba una recompensa cuando ganaban.

Además, todos jugaban en el mismo tipo de aparato y lo sostenían, más o menos, a la misma distancia de la cara, circunstancia que servía a los psicólogos para comprobar una teoría visual llamada «sesgo de excentricidad».

Dicha teoría indica que el tamaño y la ubicación de una región en el cerebro dedicado a una determinada categoría depende de qué cantidad del campo visual ocupan esos objetos y de qué parte de la visión -central o periférica- usamos para verlos.

Finalmente se formó un grupo de once adultos, entre ellos Gómez, que en su infancia habían jugado mucho a los Pokémon, a los que se les sometió a un escáner mientras les enseñaban cientos de imágenes de personajes del juego.

El resultado fue que sus cerebros respondían más a esas imágenes en comparación con el grupo de control que no había usado ese videojuego en su infancia.

En todos ellos se activaba además la misma zona cerebral, el giro fusiforme, que está situado detrás de los oídos y que es una región que normalmente responde a

las imágenes de animales, a los que los Pokémon se parecen.

Para los padres que pudieran ver en este estudio una prueba de que los videojuegos pueden dejar un efecto duradero en el cerebro de sus hijos, Gómez señaló que las personas que se sometieron a la prueba «todos tenían doctorados».