



Educación con tecnologías, de lo excepcional a lo cotidiano

Videojuegos: Un enfoque psicológico

Rangel, A. L.

Índice

- 1 Introducción
- 2 ¿Qué son los videojuegos?
- 3 En contra y a favor de los videojuegos
- 4 Prudencia para comprender
 - 4.1 El foco ético
 - 4.2 El foco educativo
 - 4.3 El foco psicológico
- 5 Bibliografía

Abstract

El estudio de los videojuegos se enfoca desde perspectivas diversas: interesa su efecto adictivo, los perjuicios que ocasionan, y su potencial pedagógico. Se investigan las implicaciones prácticas, sociales y éticas que evoca su práctica. Los videojuegos, en cuanto opción tecno-lúdica, tienen cualidades –no todas reconocidas aún– que invitan a la reflexión sobre aspectos inexplorados en la esfera psicológica, y especialmente, a la comprensión de la interacción con el fenómeno tecnológico: lo real-virtual y el lugar del individuo. Esta ponencia es un ejercicio analítico al respecto, antesala de una investigación que pretende estudiar el uso de los juegos de video desde una perspectiva psicológica, intentando encuadrar esta modalidad lúdica dentro de las clásicas explicaciones del desarrollo infantil.



1 Introducción

Uno de los retos más significativos del presente para la psicología es el modo de mirar el entorno de la virtualidad. Cómo comprenderla desde nuestra experiencia en el mundo real hasta cómo pensarla en términos nuevos, con criterios más ajustados a la condición particular de esa "otra realidad".

Un ejemplo perfecto para ilustrar esta disquisición son los juegos de video. Han pasado por el tamiz de la crítica desde distintas perspectivas y no hay resultados concluyentes sobre los aspectos esenciales de su impacto sobre los individuos. Intento, en este trabajo, organizar hallazgos y opiniones que pueden ser claves para comprender su "realidad" desde la psicología.

2 ¿Qué son los videojuegos?

La respuesta a esta pregunta no es diferente a la de los objetos que se dan por sentados. Aunque no sepamos muy bien qué son, a veces se les atribuye un componente fundamental. La esencia del videojuego es el entretenimiento y, en este sentido, se define por su finalidad. No importa lo que sea, si logra entretener. Así que podríamos hablar de ellos como juegos electrónicos que se practican ante una pantalla, soportados por consolas domésticas, computadores personales o máquinas recreativas (Frasca, 1997; Calvo, 2002). Se juega por jugar o se aprende jugando –edutenimiento– (Estallo, 1995) y existen múltiples maneras de clasificar los videojuegos y sus características, útiles para, a partir de ellas, intentar comprender algunos aspectos de la interacción que se genera entre el dispositivo electrónico y el usuario. Sin embargo, soslayaremos este aspecto.

3 En contra y a favor de los videojuegos

La diatriba sobre los perjuicios que ocasionan los videojuegos en sus usuarios, sigue rondando la adicción y los efectos perniciosos sobre la personalidad de los individuos (Fernández, 2001) y, del mismo modo, se insiste en que muchos de los valores que dominan la sociedad actual se reflejan en los juegos de video (Etxeberria, 2001). Algunos trabajos reportados desvirtúan gran parte de la crítica. Cabe preguntarse si esa misma sociedad no es capaz de producir videojuegos cuyos contenidos no se ajusten a sus propias reglas de reproducción de la negatividad. Habría que pensar si es posible generar juegos que compitan abiertamente con el culto a la disgresión y a la práctica recurrente de los valores propios de una cultura particular que, paradójicamente, atentan contra ella.

También la crítica se erige sobre la cultura psicológica. La psicología, más allá del ámbito disciplinar, ha logrado difundir sus conceptos a lo largo y ancho del imaginario social y el diagnóstico psicológico, a veces, es elaborado por el sentido común. Así, las patologías que se distinguen como efectos del uso constante de los videojuegos reafirman esa difusión secular del conocimiento psicológico. Pensemos críticamente cuánto del efecto de los videojuegos es atribuible a un padecimiento fáctico y cuánto a un padecimiento simbólico producto del discurso psicologicista que circula por las sociedades occidentales.

La polémica acerca del impacto de los videojuegos se mantiene en el medio científico. Recientemente, algunos psicólogos, neurólogos, y psiquiatras infantiles han resaltado su contribución con el desarrollo cognoscitivo de los niños (Bourdial, 2002) y otros, como Begoña Gros y su grupo (1998), se han dedicado a escudriñar el uso de los videojuegos con objetivos pedagógicos.

Aun cuando debe propiciarse la discusión sobre la fortaleza científica de la crítica negativa y de los efectos positivos de la práctica con videojuegos, también es urgente mirar de cerca lo que ocurre en nuestro entorno y distinguir claves para entender la complejidad del hecho psicológico, a través de un análisis psicosocial.



4 Prudencia para comprender

Debemos elegir hacia dónde mirar. El análisis debe hacerse a través de un esquema socioeducativo y psicológico para hacer frente a las distintas implicaciones que derivan de la interacción con los juegos de video:

4.1 El foco ético

Muchos especialistas tratan este tópico a propósito de la revolución tecnológica. Y no podemos eludirlo, ya como problema global y ubicuo, ya como problema propio o particular. Sin menudear más de la cuenta, por ética entenderemos un modo acostumbrado de obrar con arreglo a lo que nos resulta considerablemente bueno. Esta somera definición se centra en la cuestión del valor. Ético es aquel comportamiento que se rige por lo deseable, por lo digno de aceptación, o por aquello que nos resulta admirable o útil para alcanzar una meta.

Hay múltiples posturas y reflexiones de índole ética respecto de las alternativas tecnolúdicas. Cada acercamiento comprensivo depende no sólo de un aparato teórico, sino también de la referencia a un conjunto particular de valores. Está claro que gran parte de la producción comercial de juegos de video ensalza la violencia como su signo distintivo y que muchas revistas especializadas utilizan esta cualidad como índice de calidad (Gutiérrez, Terrón y Rojo, 2001). Se valora positivamente la violencia para vender el producto. Amén de ello, no es difícil identificar contenidos y valores que podemos considerar socialmente inadecuados, pero, en muchos casos, el ojo crítico se deja seducir por las virtudes gráficas y técnicas del objeto, y la cuestión del valor queda velada por la creatividad del diseñador o por el maravilloso uso de los recursos de programación en la concepción del videojuego –interfaz, animaciones o efectos especiales, por ejemplo–.

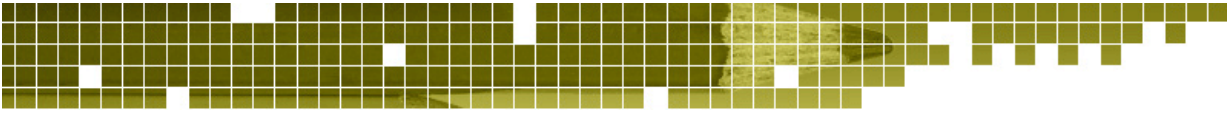
Así pues, cuando “lo virtual” está a nuestro alcance, aparentemente, cambian nuestros referentes éticos. El argumento es que todo suceso en pantalla no sucede en realidad. En consecuencia, no puede asumirse una postura dura, sino blanda en relación con la cuestión del valor. Como dice Silva (2003), “allí donde todo puede suceder sin que en realidad nada suceda, lo bueno y lo malo, por resumir burdamente eso que se llama moralidad, cambian de sentido” (p. 15). Pero podemos preguntarnos cuán inocuo puede resultar en la conformación de los valores de una sociedad, trivializar la acción de matar, tanto como considerarlas una modalidad terapéutica contra la producción desmedida de violencia característica de las sociedades modernas. ¿Qué podemos decir los psicólogos ante los efectos de la violencia fantástica que exhiben algunos juegos de video? ¿Existe una relación psicológicamente probable entre los videojuegos violentos y el comportamiento agresivo de los usuarios? ¿Estamos conduciendo estudios lo suficientemente comprensivos para dar respuestas a estas interrogantes? Es de capital importancia resolver la relación entre ética y teoría para orientar la investigación en torno a las nuevas formas digitales de movilización de valores.

Hay que agregar que ninguna comprensión disciplinar al respecto es completa, si no se toma en cuenta la constelación de factores que rodean al jugador –sociales, culturales y familiares–. Ella es medular en el control de los efectos negativos que los videojuegos pudieran ejercer sobre la conformación de los valores individuales y colectivos.

4.2 El foco educativo

Los juegos de video no son más perjudiciales que la información a la que niños y adolescentes se exponen cotidianamente a través de otros medios audiovisuales, ante la indiferencia de las autoridades y de muchos padres también. De la amplísima producción de videojuegos que se mercadean, muchos no resisten la prueba de un ojo pedagógico y analítico, pero a pesar de que no todos adoptan la violencia como su dispositivo de realización –existen propuestas interesantes para el desarrollo de destrezas básicas, de estrategia, deportivos y de simulación, por nombrar algunas categorías- para muchos se han convertido en un objeto nefasto. Tratemos de entender algunas razones. La información distribuida ligeramente en contra de esta alternativa de juego es en parte responsable de ello y, por otro lado, la tardía penetración de los productos de la tecnología en el campo educativo. Es casi lugar común justificarlo a partir de la falta de actualización de los docentes, y por la resistencia a los cambios que también impera en este contexto. El fin de las certezas ha tocado la puerta de las aulas y urge transformar la visión y la práctica de los maestros hacia una manera más ajustada a los tiempos que corren, para lo cual se requiere la participación colectiva de las instituciones comprometidas con el proceso educativo.

Se han reportado experiencias interesantes y exitosas que exploran la incorporación de los videojuegos en el ambiente escolar (Gros,1998; Alba ,2001; Calvo, 2002, pero cabe mencionar que durante el tiempo de juego los niños no actúan con motivaciones educativas. Su interés lúdico es la prioridad y este hecho, en sí mismo, es lo que lo define. La idea del aprovechamiento educativo exige facilitar la reflexión sobre las decisiones, sobre las acciones realizadas, el contraste de alternativas de solución, la evaluación de las acciones y sobre el contenido del propio juego.



Por otro lado, lo educativo no está circunscrito al espacio escolar, como sabemos. Una actitud crítica y evaluativa, confrontada con los mismos niños ante el juego, hace la diferencia. De allí que “padres y maestros debamos traspasar el límite de la sorpresa ante los nuevos formatos y aprender a evaluarlos críticamente, a seleccionarlos y a aprovecharlos” (Rangel, 2003, p 17).

4.3 El foco psicológico

Aun cuando la psicología atraviesa todos los ámbitos de esta discusión, quedan algunos aspectos que valdría la pena mencionar. Por ejemplo, cómo esta peculiar relación entre el individuo y el fenómeno tecnológico, marca la pauta para una redefinición del aparato conceptual. La paradoja ontológica entre lo virtual y lo real tiene repercusiones epistemológicas sobre las disciplinas comprensivas como la psicología, y eso apenas está comenzando a tomarse en cuenta, al menos en forma de interrogantes.

Es obvio que los videojuegos han revolucionado el mundo del ocio, pero no es tan evidente que hayan puesto en cuestionamiento las categorías comprensivas de esa revolución en las personas. No sabemos cuál es el dispositivo psicológico que “engancha” al juego de video. Podemos distinguir, partiendo de modelos clásicos, el conjunto de procesos psicológicos implicados en la actividad tecnolúdica; pero, ¿acaso es posible decir que el ser humano es siempre es el mismo y que lo que cambia son sus circunstancias ambientales? ¿Acaso el individuo no despliega procesos novedosos ante la novedad misma? De ser así, ¿sirven para su análisis los mismos elementos que utilizamos en el mundo de lo real, el discurso dado, o tenemos que echar mano de otros nuevos, construirlos?

Obviamente, las diversas disciplinas implicadas en esta búsqueda de explicaciones exigen un desarrollo coordinado que, en el caso de la psicología, ha tocado variables de diversos órdenes – sociológicos, educativos, técnicos, estéticos–. Pero profundizar la investigación intradisciplinar acerca de lo que sucede con los procesos psicológicos básicos –percepción, memoria, aprendizaje, atención y motivación– contribuiría indudablemente con la tarea de comprender la interacción con el fenómeno tecnológico: lo real-virtual y el lugar del individuo.

Puede que la tarea de encuadrar esta modalidad tecno-lúdica en el marco de las explicaciones clásicas del desarrollo infantil dé lugar a otra aproximación. Y aunque algunos han intentado identificar en el diseño instructivo de los juegos de video la influencia rectora de alguna de estas explicaciones (Del Moral, 2003), me aventuro a repetir lo que una vez consideré acerca del software educativo: la actual producción comercial excedió el diseño y producción fundamentados en la teoría (Rangel, 2002). Ante lo inesperado se hace necesario revisar ideas y teorías para interpretarlo (Morin, 1999). El hecho nuevo no debe entrar por la fuerza en las explicaciones derivadas de un modelo ya instalado cuya estructura no pueda acogerlo. Más bien, debemos reconocernos en nuestras ideas entendiendo “que lo real se resiste a la idea”(p. 30).

5 Bibliografía

Alba, C. (2001). Entretenimiento, educación y respeto a la diversidad en Internet. Algunas pistas para crear espacios accesibles en la Web. *Comunicación y Pedagogía*, 172, 32-36.

Bourdial, I. (2002). Les jeux vidéo rendent-ils intelligents? *Science & Vie*, 1013, 77-80.

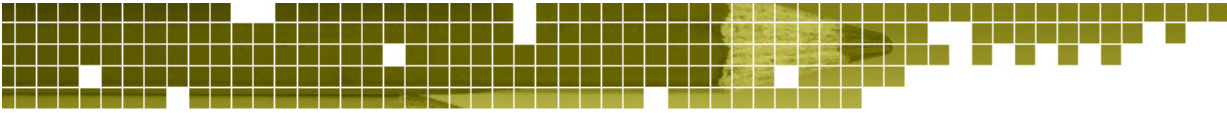
Cadenas, P. (2000). Nuevos soportes, ¿nuevas formas de leer?. Ponencia presentada en el Congreso de Educación e Informática EDUWEB 2001, del 18 al 21 de julio de 2001, Valencia, Edo. Carabobo.

Calvo, A. (2002). Videojuegos: Del juego al medio didáctico. En red. Disponible en: www.uib.es/depart/gte/calvo.html

Comité de Evaluación de Formatos Digitales (2001). *Esquema preliminar de tipologías de videojuegos*. Caracas: Banco del Libro.

Del Moral, M. (2003). Análisis de los videojuegos desde la convergencia de aspectos psico-educativos, técnicos y estéticos. *Comunicación y Pedagogía*, 191, 57-65.

Díez, E.; Terrón, E. y Rojo, J. (2001). Videojuegos: cuando la violencia vende. *Cuadernos de Pedagogía*, 305, 79-83.



Díez, E.; Terrón, E. y Rojo, J. (2001). Videojuegos: cuando la violencia vende. *Cuadernos de Pedagogía*, 305, 79-83.

Estallo, J. (1995). Los Videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta.

Estallo, J. (1997). Videojuegos, efectos sobre el comportamiento (Una aproximación al estudio de la dependencia de los juegos de alta tecnología). *Psichotema*, 6, 2, 181-190.

Etxebarria, F. (2001). Enganchados a los videojuegos. ¿Por qué tienen tanto éxito los videojuegos? *Comunicación y Pedagogía*, 172, 51-57.

Fernández, N. (2001, octubre 22) . Un monstruo saltó de la pantalla. *El Universal*. Disponible en: <http://www.eluniversal.com/2001/10/22/22470AA.shtml>

Frasca, G. (1997) *El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick*. En red. Disponible en: www.orbicom.uquam.ca.es/publicaciones/frasca.pdf

Gros, B. (Coord.) (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée De Brouwer.

Gros, B. Y Grupo F9 (2001). Los videojuegos: mucho más que un entretenimiento. *Comunicación y Pedagogía*. 172, 37-44.

Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Rangel, A. (2002). *La teoría tras la producción de software educativo y otras reflexiones*. Caracas: Fondo Editorial de Humanidades- UCV.

Rangel, A. (2003) ¿La amenaza tecno-lúdica? *Enlaces con la crítica*. Caracas: Banco del Libro. 16-17.

Silva, C. (2003). Muertes pixeladas. *Enlaces con la crítica*. Caracas: Banco del Libro. 14-15.

Rancel Fermín, Ana Lisett
Universidad Central de Venezuela
Instituto de Psicología
rangela@ucv.ve