

I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2009.

La estrategia en los videojuegos.

Budich, Paula, Osés, Mara Vanina, Damiani, Raúl y Fernández Zalazar, Diana Concepción.

Cita:

Budich, Paula, Osés, Mara Vanina, Damiani, Raúl y Fernández Zalazar, Diana Concepción (2009). *La estrategia en los videojuegos. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-020/13>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eYG7/E1k>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

LA ESTRATEGIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Budich, Paula; Osés, Mara Vanina; Damiani, Raúl; Fernández Zalazar, Diana Concepción
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

En el estudio exploratorio perteneciente al Proyecto del Programa PROINPSI: Videojuegos, psicología y educación, de la Facultad de Psicología de la UBA año 2007-2008, se tomó una muestra de 30 casos, individuos mayoritariamente varones de 12 a 17 años, escolarizados. El objetivo de la muestra era observar los sujetos en la práctica del video juego, en una situación cotidiana, con la finalidad de inferir a partir de esa situación las estrategias que los sujetos diseñan y aplican. Los videojuegos ejercitados son de uso comercial, tales como Age of Empire, Travian, Argentum, Diablo, Final Fantasy, Tomb Raider y los Sims. La observación permite proponer la hipótesis de que los sujetos no son conscientes de estar aplicando una estrategia, o de que esta pueda ser transferida a otro contexto. Sin embargo, sí reconocen que lo que aprenden en un videojuego puede ser usado en otro del mismo género, por lo que son capaces de diferenciar un esquema, construir estrategias y generalizar el esquema mencionado.

Palabras clave

Videojuego Estrategias Interactividad Educación

ABSTRACT

STRATEGIES IN VIDEOGAMES

During an exploratory study carried out during 2007 and 2008, in the context of a project belonging to PROINPSI Program Project: Videogames, psychology and education, from the Faculty of Psychology of University of Buenos Aires, a sample of 30 cases was taken, composed of mostly male individuals from 12 to 17 years old, attending school. This study was aimed at watching the subjects while they played commercial videogames in a real life playing situation, in order to infer from this situation the strategies they devised and applied. The videogames were commercial ones such as such as Age of Empire, Travian, Argentum, Diablo, Final Fantasy, Tomb Raider and the Sims. From the observation, an hypothesis may be put forward, that the subjects are not consciously applying a strategy, or that they are not conscious that a strategy can be transferred to a different context. However, they do acknowledge that what they are using during a videogame can be used in another videogame of the same type, and so they are capable of differentiating a schema, building strategies and generalizing the aforementioned schema.

Key words

Videogames Strategies Interactivity Education.

INTRODUCCIÓN

De las formas de juego artesanal a los juegos digitales

Lo esencial del juego radica en entrar a otro mundo. Según Jean Piaget el niño juega porque asimila la realidad al yo, dado que se encuentra en un mundo con reglas y convenciones que él no ha construido.

“Obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores y a un mundo físico que todavía comprende mal, el niño no llega como nosotros a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de su yo en esas adaptaciones (...).

Resulta, por tanto, indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino por el contrario, la asimilación de lo real al yo...” (Piaget, 2002).

Desde el punto de vista de la cultura, el juego no se halla ligado a ninguna etapa particular del desarrollo cultural, lo más interesante que se produce en el juego es la dimensión de estar fuera del tiempo, fuera de la realidad cotidiana, entrar en otro mundo. Todos los pueblos juegan y todos han jugado. Por lo tanto el juego no pertenece a un momento del desarrollo sociohistórico. Ni implica una concepción particular del mundo.

En esta nueva era digital los juegos también han variado sus características:

“Los juegos computacionales se distinguen de los juegos artesanales o en general pre-computacionales en el hecho de que son juegos formales, esto es que sus componentes y posibilidades de acción se hallan definidos (Haugeland, 1988). Los juegos artesanales contienen la incertidumbre de las posibilidades infinitas e inciertas del mundo empírico. Por ello los juegos computacionales son algo menos lúdico que los artesanales ello quiere decir que el papel de la fantasía es algo menor esta claro que a mayor complejidad de elementos y del nivel inferencial mayores son los grados de libertad para jugar y solidariamente más es la impresión del jugador de hallarse en un mundo indeterminado donde lo que importa es lo que él crea”. (Benbenaste y Neri, 2007).

En la presente investigación se han seleccionado juegos de estrategia, que se distinguen por poseer una trama bastante compleja en la cual se procura organizar distintas variables, tomando en cuenta las consecuencias de dicha reorganización para ratificar o rectificar un determinado plan o curso de acción. Estos juegos pueden también relacionarse con sucesos históricos, aspectos éticos, o representar el transcurso de la vida de un personaje imaginario en el contexto de la sociedad actual (como en el caso de los Sims), y suelen además contar con variados niveles de simulación que buscan reproducir aspectos de la vida real.

A pesar de la diferencia en los soportes y en las formas o el tipo de juegos sigue existiendo una muy estrecha relación entre el juego y la evolución de la inteligencia, y en particular del pensamiento; el juego y el desarrollo cognoscitivo se acompañan uno a otro.

DESARROLLO

Las estrategias en los videojuegos

No es posible comprender el efecto de los juegos si se los considera separadamente del sistema cognitivo. Los juegos representan una forma de conocer, en este caso en un modelo acorde a las nuevas tecnologías y a sus implicancias sociales. Un elemento interesante que se surge es el juego globalizado, dado que en esta época el contacto con otros sujetos del mundo hace interrumpir las barreras espacio-temporales y conlleva la necesidad de comprender un mundo diferente, complejo y cambiante. Esto se plasma en los juegos on line, que suelen ser del tipo. MMORPGs[i], y que implican diversos intercambio de objetos. Los intercambios a veces pueden ser realizados con instrumentos monetarios, reflejo del mundo real con sus fenómenos concomitantes (aumento o baja de los precios, por ejemplo).

Consideraremos ahora el caso específico de uno de los juegos seleccionados: Age of Empire. El objetivo de éste es crear una población que sea capaz de derrotar por la fuerza a las otras poblaciones en el mapa, para lo que es necesario balancear los distintos grupos de variables. Un ejemplo de este tipo de interrelación de variables es: se cuenta con una cantidad de individuos recolectores (o aldeanos) y tres tipos de elementos básicos de la economía: construcciones, tecnologías, milicias y aldeanos. Está en cada uno dar prioridad a un elemento por sobre los otros, sabiendo que al dar prioridad a uno se puede elegir hacer con él una cosa (construir un edificio, crear armas, crear guerreros o recolectores) pero con eso se renuncia a la posibilidad de hacer otras. En cada momento del juego el jugador debe tomar decisiones en relación a qué variable es más importante que las otras y por cuánto tiempo esta supremacía se mantiene. El juego induce las distintas habilidades que el jugador deberá poner en acción, y el sentido en el que lo hará va a depender del tipo de subjetividad de cada individuo y de la situación vigente, que está asociada con la clase de juego. Se analizaron especialmente los momentos de la construcción, uso y modificación de una estrategia[iii] y la elección entre algunas de las variables posibles. El esquema de control de variables presupone el pensamiento formal. Por ejemplo, al variar

la asignación de valores a las diversas variables el sujeto puede poner en juego las proporciones; puede aplicar las combinatorias de los distintos elementos, considerar la relatividad de movimientos, sus compensación o anulación, y también las probabilidades implícitas tal como la de ser atacado, es decir su vulnerabilidad, coordinando los tiempos de respuesta de sus acciones con los del posible ataque. La estrategia debe cambiar constantemente en el transcurso del juego, lo que implica no solamente empleo y coordinación de estrategias conocidas sino además la invención de otras nuevas con un fin determinado, lo que supone una alta capacidad de adaptación.

ANÁLISIS DE ALGUNAS DE LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO AGE OF EMPIRES

Para nuestro análisis definimos la estrategia como una forma específica de pensamiento que busca alcanzar un objetivo determinado, o, siguiendo a Piaget, como los “métodos corrientes de razonamiento[iii] del sujeto” (Piaget, 1987).

Se ha observado que los sujetos para poder diseñar sus estrategias, aplican estructuras formales como la combinatoria (múltiples posibilidades derivadas de la combinación de las variables en función de un objetivo defensivo o de ataque, por ejemplo), y sistemas de referencias que implican poder manejar las proporciones de los recursos por ej.: para la construcción los dobles sistemas de referencia que se ponen en acto cuando para incrementar la cantidad necesaria de un producto se necesita contar con una también mayor (proporcionalmente) de otro. Se puede observar como, de manera dinámica, se aplican continuamente razonamientos de tipo deductivo e inductivo articulados con relación a hipótesis que se corroboran en la consecución de la acción. Esto permite al sujeto representar y anticiparse a la resolución de una situación a partir del empleo de una estrategia, e ir modificando paulatinamente la misma a partir de la experiencia.

Se han relacionado estos datos con los resultados de las tomas de problemas lógicos y matemáticos de similar estructura administrados. Allí se observó que los sujetos mostraban poseer la capacidad operatoria necesaria para la puesta en acto de estas estrategias. No obstante ello, la mayoría no toma conciencia de las estrategias desarrolladas ni tampoco de la posibilidad de transferencia de las mismas a entornos no lúdicos. Sólo a veces contestan que lo que “aprenden” en un juego lo pueden aplicar en otro, pero esto se reduce desde su punto de vista a las coordinaciones visomotrices y a algunos trucos que son compartidos en diversos juegos.

Consideran mayormente (65%) que la experiencia de un juego es útil para otros juegos y que la experiencia de juego sólo en el caso de los de deporte (football) les sirve para la vida real. Prefieren generalmente (73%) los juegos electrónicos a otro tipo de juegos.

CONCLUSIONES

Es importante considerar que los sujetos entrevistados, en su mayoría varones (91%), son los jugadores de videojuegos más frecuentes. Si bien no son conscientes de estar diseñando o aplicando una determinada estrategia, y menos aún comprender que esa estrategia aplicada a la resolución del problema puede ser transferida a otras situaciones, a la vez comprenden y manifiestan que lo que aprenden en un videojuego puede ser usado en otro del mismo tipo pero refiriéndose sólo a los aspectos de tipo instrumental en el manejo del juego o a algunos trucos que comparten los juegos de un mismo género. Esto supone que de algún modo el sujeto capta la estructura del tipo de juego y la posibilidad de generalización de las estrategias, aunque no sea conciente de ello.

Es entendible porqué los adolescentes responden que lo que aprender a través del videojuego no puede ser, en la mayoría de los casos aplicado en otras situaciones. Observamos que los sujetos tienden a pensar el videojuego como un contexto separado, sin relación con otros entornos en los que se desarrolla su vida cotidiana - incluso el contexto escolar. Esto hace pensar lo que se espera de los juegos, dependiendo desde qué lugar se los enfoque teóricamente. ¿El juego debe ser para jugar o para aprender? ¿Tiene sentido esta dicotomía?

Corresponde analizar la relevancia entonces del uso de los videojuegos en los niños. Los niños encuentran en ellos su puerta de ingreso al mundo digital, pero esto no es bien recibido en las ins-

tituciones educativas porque a la mayor parte de los docentes les resulta difícil concebirlos como una herramienta formativa. La presencia de los videojuegos en la escuela requeriría de parte de los docentes un replanteamiento de las prácticas vigentes y la generación de propuestas innovadoras y positivas, lo que contradice la formación tradicional de la mayoría.

Existen una gran variedad de juegos, los que tienen mayores potencialidades educativas son los juegos de estrategia, de rol, los simuladores situacionales y los universos persistentes. Es importante saber que además de ser un material útil para aprender estrategias, desarrollan aprendizajes propios de la cultura de la sociedad de la información. Muchos de estos juegos podrían tener aplicaciones didácticas pues favorecen el desarrollo de estrategias de pensamiento, la toma de decisiones, resolución de situaciones problemáticas, el análisis de valores, la discusión y el trabajo colaborativo.

El videojuego tiene información que hay que procesar, comprender, analizar, organizar, intercambiar, discutir, de la misma manera que cualquier contenido en el aula. El uso de videojuegos en el aula podría ayudar a desarrollar ideas, debatir, sostener el punto de vista propio, aceptar el de otros o discutirlo, analizar situaciones reales o ficticias, reflexionar sobre el contenido de una historia, organizar información, hasta repensar el mismo juego en cuanto a posibilidades diferentes de aplicación, usos, o modificaciones en cuanto al planteamiento y o resolución del mismo.

“..he observado que los chicos que se involucran intensamente con los juegos de computadora con frecuencia exhiben un grado excepcional de sofisticación en sus formas de pensar y hablar sobre el aprendizaje; y es fácil ver por qué.

Los aficionados serios a los juegos de video, alcanzan la gloria mayormente por ser el primero en la cuadra que consigue dominar el juego que acaba de salir al mercado, lo que significa que los chicos cuentan con un incentivo poderoso para desempeñarse bien aprendiendo bien y rápidamente. (...). Un factor que justifica su mérito es que el aprender un juego nuevo es un proyecto de aprendizaje definido, con un comienzo, un desarrollo y un final. El hecho de que jugar un video se desarrolla en un tiempo limitado — cuya presencia en la vida del individuo se extiende bastante en el pasado y el futuro, y resultan por lo tanto difíciles de reconocer como algo separado, que uno puede estar haciendo bien o mal. (Papert, 1998)

De todos modos, como con cualquier herramienta que se incluye en el aula, es preciso conocer adecuadamente las posibilidades y características, los valores y los contenidos, para poder hacer una selección eficaz del juego en particular que pueda resultar motivador, y que ayude a alcanzar los objetivos propuestos.

Parafraseando (Neri y Fernández Zalazar, 2005) todos estamos inmersos en la sociedad de la información, pero no todos se apropian de las nuevas tecnologías de la misma manera o en el mismo grado. Los docentes han nacido en distintos momentos de la era digital, y han tenido durante su formación diversos grados de inmersión, que por cierto suelen ser bien distintos de los que han experimentado sus alumnos. La interpretación de estas nuevas formas discursivas no siempre es acorde con su contexto por la forma en la que se da la interiorización y la relación con estas nuevas herramientas.

NOTAS

[i] Massively multiplayer online role-player game: Juegos de múltiples participantes, que en forma simultánea y conectados a través de la web practican juegos en los que los participantes adoptan diversos roles (“role-playing”) y se desenvuelven en el juego de acuerdo con el rol adoptado.

[ii] Se ha tomado en este trabajo la acción de modificación de la estrategia en el mismo sentido que aparece mencionada en (Benbenaste y Neri, 2007), como uno de los momentos del análisis del juego (el 4º momento).

[iii] Según Piaget, las formas o métodos que pone en juego un sujeto para la resolución de un problema dado, dan cuenta de las características funcionales del período en el que se encuentra el dicho sujeto.

BIBLIOGRAFÍA

BENBENASTE, N. y NERI, C. (2007): Videojuegos : un análisis psicoepiste-

mológico. En: Benbenaste, Narciso, et al: Desarrollo de conocimiento, juegos e informática.. Pág. 181-187. Buenos Aires, JCE Ediciones.

FERNÁNDEZ ZALAZAR, D. La tecnología informática, sus implicancias psicosociales. Jornadas de investigación en Psicología. Tomo III, p 442.

HAUGELAND, J. (1988): La inteligencia artificial, Madrid. Siglo XXI Editores.

NERI, C. y FERNÁNDEZ ZALAZAR, D. (2005): La lectura en tiempos de internet, en No todo es click. Usabilidad, accesibilidad y experiencia del usuario en la Web., Pags. 117-119. Culturas en red, libros y bytes

NERI, C. y FERNÁNDEZ ZALAZAR, D. (2008): Telarañas de conocimiento, educando en tiempos de la Web 2.0., Cap. 5 “Hacia una web menos tonta. La web y la inteligencia distribuida”, pág. 46-49, Culturas en red, libros y bytes

NERI, C y FERNANDEZ ZALAZAR, D (2006). La Lectura en tiempos de Internet. No todo es Click. Ed. Libros y Bytes.

PAPERT, S. (1998), Does Easy Do It? Children, Games, and Learning. Edición de Junio de 1998 de Game Developer magazine, “Soapbox” section, página 88

PIAGET, J. (2002), Psicología del niño (17ª ed.) Madrid, Editorial Morata.

PIAGET, J. (1987). La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo. Madrid, Siglo XXI Editores de España.

PRENSKY, M. (2001) Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales, Parte II. ¿Realmente Piensan Diferente? Diferentes tipos de experiencias llevan a diferentes estructuras cerebrales. Dr. Bruce D. Berry, Facultad de Medicina Baylor. De On the Horizon (NCB University Press, Vo 6, Diciembre 2001). Traducción libre: Mara Osés

VYGOTSKY, L. (2006) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica, Barcelona, España