XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2005.

Aprendizaje y nuevas tecnologias: el caso de los videojuegos.

Esnaola, Graciela, García, Eduardo, Novack, Fanny, Rusculleda, Claudia y Marchelli, Gabriela.

Cita:

Esnaola, Graciela, García, Eduardo, Novack, Fanny, Rusculleda, Claudia y Marchelli, Gabriela (2005). *Aprendizaje y nuevas tecnologias: el caso de los videojuegos. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-051/209

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/ewYf/Pr4

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.*

APRENDIZAJE Y NUEVAS TECNOLOGIAS: EL CASO DE LOS VIDEOJUEGOS

Esnaola Graciela, García Eduardo, Novack Fanny, Rusculleda Claudia, Marchelli, Gabriela
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PATAGONIA AUSTRAL

Resumen
Desde nuestro interés como Psicopedagogos abrimos esta línea de investigación para comprender cómo el sujeto aprendiente organiza sus comportamientos e identificaciones y qué estrategias comunicativas se ponen en juego ante los relatos electrónicos por las incidencias que tienen en el ámbito de la construcción de la identidad social y en el aprendizaje escolar. (Esnaola, G., 2001 y 2004. Universidad de Valencia) Abordamos el aprendizaje a través de los objetos tecnológicos, en este caso "los videojuegos", analizándolos desde el macro discurso sociocultural que mueve al mundo más allá de los muros de la escuela. Definimos el problema de investigación expresando que los videojuegos intervienen en la configuración del espacio lúdico y en la construcción de relatos homogeneizando identificaciones y configurando modalidades de aprendizaje que generan una microcultura de prácticas y significados ajenos a la que propone la cultura escolar. Nos posicionamos en los aportes de la teoría crítica para fundamentar la intervención educativa demostrando que las nuevas tecnologías configuran espacios de poder y de autoridad en el entramado organizacional de las instituciones.

Palabras Clave
Aprendizaje, objetos lúdicos, TICS

Abstract
A STUDY OF THE LEARNING THROUGH A TECHNOLOGICAL OBJECTS: THE VIDEOGAMES.
This research studies the problem of learning a technological object: the videogames. We analyze these technologies as an "homogeneous discourse of surface" that can only be understood searching the keys that move the world beyond the walls of the school. From this perspective we are interested in the new spaces of power and authority that these technologies introduce in the institutions. To understand these processes we organize the analysis around certain aspects that operate in the interaction between children and this object. These reasons will guide us in the analyses. The problem of this study is defined by stating that videogames are involved in the construction of the social identity of the users facilitating archetypes of identification models. These discourses design learning modes that generate a microculture of practices and meanings with a logic different from the school culture. As educators, we are interested in understanding how students organize their behaviours and identifications once immersed in this technological culture. Furthermore, we aim at comprehending the communicative strategies developed by users when utilizing this technology. We claim that these cultural behaviours bring about consequences in academic learning.

Key words
Learning, ludic objetcs, videogames

Los procesos de digitalización que atraviesan la vida cotidiana de los sujetos que convivimos en la llamada "aldea global" están inscribiendo características significativas en la construcción de la identidad social. Esto sucede, precisamente, porque estamos presenciando una particular revolución en las prácticas sociales vinculadas con la producción y la circulación del conocimiento. Advertimos que los procesos y condiciones en los cuales se está construyendo la subjetividad en la llamada "generación digital" pueden llevar a confusiones y desaciertos si no son estudiados y comprendidos desde la complejidad que este proceso cultural está desarrollando.

Es nuestra tarea como profesionales de la educación intervenir para comprender en profundidad estos cambios y diseñar estrategias educativas que propicien la construcción del conocimiento y la autoría del pensamiento. Advertir, en este sentido que desarrollo tecnológico no implica necesariamente desarrollo del conocimiento y que la lógica de la innovación y el vértigo tampoco lleva, necesariamente, a la caducidad del pensamiento o su devaluación.

En esta línea reflexiva sostenemos la necesidad de establecer espacios de "resistencia" en los cuales circulen las ideas, se construya la experiencia y el sujeto crítico, autor de su historia pueda reconocerse en su producción cultural.

La hipótesis que defendemos sostiene que los sujetos nos vamos constituyendo a partir de las prácticas sociales y de los discursos de nuestro tiempo histórico. En las formas de comunicarnos nos explicamos a nosotros mismos reconstruyendo y reafirmando el universo de sentido que nos rodea. Prácticas sociales, discursos y herramientas culturales que construimos como cuerpo social dan cuenta de estos procesos. Y en este sentido, la sociedad digital expresa esta configuración fragmentada y desregulada, propia de tiempos postmodernos. Nuestras prácticas cotidianas están atravesadas por tecnologías virtuales que no reconocen antecedentes, precisamente por la vertiginosa aceleración de los cambios. Sin embargo, los discursos, las herramientas conceptuales que utilizamos para explicarlas son herencia del entorno histórico que les ha dado origen. En este aspecto evidenciamos un choque, nos quedamos "sin palabras" para comprender qué nos está sucediendo ya que hemos vaciado de significado los significantes… La palabra se hiere, enmudece, precisamente porque no puede anclarse en la experiencia de sentido. Esta disonancia entre prácticas y discursos, entre significados y significantes mediados por las tecnologías han producido una fragmentación en los procesos de constitución de la subjetividad y, en consecuencia, un quiebre en los procesos de identificación que nos conmueve. Necesitamos realizar un trabajo de reflexión y análisis para rescatarnos y re-conocernos como sujetos en nuestra vida cotidiana.

Adherimos a los conceptos de Talens (1994) cuando expresa que el lenguaje electrónico no cuestiona solamente el aparato perceptor sino el "estatuto mismo de la subjetividad: cómo nos relacionamos con los objetos del mundo y qué perspectiva adoptamos al respecto"

Una de las categorías que más evidentemente está interviniendo en la constitución de la identidad y que se escenifica en el lenguaje de las tecnologías la constituye, precisamente la "estabilidad de los sistemas". Estabilidad que implica un sujeto situado en espacio y tiempo determinado, con una perspectiva

de desarrollo en futuro. Si comparamos estas cuestiones con los procesos de construcción de la subjetividad que se daban en la modernidad advertimos que el sujeto que analiza Foucault se constituye como una unidad individual, racional y capaz de establecer relaciones lógicas entre símbolos, aún desde su aislamiento. En cambio, el sujeto de la era electrónica se encuentra inmerso en sistemas inestables, dinámicos, de continua transformación. Sistemas tecnológicos y sistemas organizacionales frágiles que se reconfiguran al paso de las innovaciones, siguiendo una cada vez más sutil y ajustada "agenda de control supra nacional". Cambios bruscos que impiden el tiempo necesario para reflexionarlos y otorgarles sentido, incorporarlos a nuestros esquemas de referencia para evitar que desconozcan lo que ya estaba construido.

Esta "inestabilidad" fragmenta los discursos que no alcanzan a ponerle voz a los significados. Inestabilidad y fragilidad que se disuelve en "los excesos", al decir de Baudrillard (1988) y Marc Augé (1996) quienes señalan que el exceso de espacio y de tiempo son los signos que caracterizan el escenario de la cultura actual, dominada por el "simulacro y la superficie fantasmática". Signos que las narrativas de los videojuegos escenifican dramáticamente en relatos electrónicos que como sistema social hemos diseñado para que nuestros niños traduzcan en ellos nuestros temores y anhelos más primitivos. Ya hemos desarrollado abundantemente el concepto de narrativa electrónica como "discurso homogéneo de superficie" (Esnaola, G. 2001, 2004) haciendo especial referencia a la multiplicidad de mensajes que "hablan-de-lo-mismo" replicándose infinitamente, en la metáfora del héroe que nunca muere, aún después de librar eternas batallas. El relato electrónico siempre puede reiniciarse, volver al punto en el cual simulamos morir para volver a intentar la salida, una y otra vez, hasta cumplir con el diseño que el programa acepta como válido… En el diagrama diseñado no hay posibilidad de fuga creativa sin una búsqueda deliberada, no hay posibilidad de disenso ni de reconstrucción si no se dispone de un espacio determinado para ello. El sujeto se debe ajustar a las normas del sistema instituído y su libertad queda atrapada en la opción de apagar el artefacto o esperar la resolución en el "game over"…

Sin embargo, estas narrativas producidas no necesariamente deben remitir a un determinado status de significado. Deberíamos señalar, en vistas a definir a los objetos tecnológicos en tanto "artefactos culturales" que el medio es precisamente eso, un objeto cultural que traduce el sentido que desea trasmitir quien lo produce…

Los videojuegos, en la jerga popular, tienen mala prensa… Demasiado frecuentemente se los señala como "responsables" de inundar de violencia los espacios de juego de los niños y jóvenes que los eligen para ocupar su tiempo libre. Ahora bien, estas cuestiones pueden explicarse como mecanismos defensivos al mirarnos como sociedad ante la superficie de las pantallas cual "espejo mágico" (reminiscencias de la cándida Blancanieves quizá?...) Nos asusta lo que vemos y lo rechazamos… Vale como excusa, pero no sostiene el más delicado análisis.

Esta sociedad conserva vestigios modernos, de un tiempo en el cual se privilegiaba la ilustración, en el formato institucional que lo sostenía. Y decimos que aún los conserva precisamente porque en el discurso escolar permanece el "culto a la erudición" que nos atreveríamos a definirla como "neoilustración de superficie" -si se nos permite el neologismo- precisamente porque en sus prácticas de evaluación y control se focaliza específicamente en el dato. El producto que se evalúa está en franca contradicción con el discurso pedagógico que fundamenta el aprendizaje desde los procesos de apropiación de significado. Se demuestra de este modo cómo operan, sutilmente, los procesos de regulación del conocimiento en las instituciones de control social, que no han sido conmovidos por las abundantes teorizaciones pedagógicas que sostienen un posicionamiento opuesto.

Desde todos los tiempos, el saber ha conservado esa peculiaridad de su origen centralizado en las figuras de autoridad que diseñaban las estrategias de intervención sobre los sujetos que debían iniciarse en las instituciones de control social. De allí que una de las transformaciones más significativas que una sociedad puede experimentar se sitúa, precisamente, allí donde circula el conocimiento...

Por ello los relatos electrónicos irrumpen con tanta fuerza desreguladora. Esto sucede, precisamente, porque se sitúan desde un lugar de "privilegio" que los señala como garantía del éxito y del desarrollo. Alrededor de las tecnologías se generan rituales de uso propiciados por las condiciones del propio entorno material, y no solamente se constituyen en signos mediadores entre el sujeto y el mundo social, sino que, con su utilización habitual terminan por constituirse en lentes a través de las cuales se pueden realizar determinadas lecturas del mundo (San Martín, 1995). Ya existen abundantes desarrollos teóricos que señalan que el pasaje de soporte tecnológico configura estilos de apropiación de la realidad. Así es que cada material utilizado en la historia de la humanidad fue imponiendo sus características, posibilidades y restricciones tanto a la "mano" como al "instrumento". La forma lineal de organizar y encadenar las ideas en un texto genera a su vez, un pensamiento similar. La escritura en soporte papel, permite que se objetive el pensamiento y que se acceda a él de manera lineal. Los soportes tecnológicos, por lo tanto, configuran herramientas culturales que provocan cambios en los sistemas cognitivos como consecuencia de la interacción mantenida con los diferentes entornos. Al respecto expresa A. Riviere (1984) que: «...las herramientas, los utensilios, son tan necesarios para la construcción de la conciencia como cualquier artefacto humano ya que (...) permiten la regulación de la propia conducta y de la conducta de los otros a través de los signos, que son utensilios que median la relación del hombre con los demás y consigo mismo».

Enunciábamos en el comienzo de nuestra reflexión acerca de rupturas entre discursos y prácticas. Y las evidenciamos en este relato cuando advertimos que los procesos hipertextuales propios de las narrativas electrónicas imprimen prácticas de escritura y de lectura en los usuarios que remiten a lógicas diferentes a las que construyó la institución "libro de texto". La cultura electrónica inunda a un lector que, se supone, incorpora a su sistema conceptual los fragmentos dispersos. Competencias que familiarizan al sujeto con una lectura caleidoscópica (Murray, 1997) propia de los entornos digitalizados. El signo de los tiempos pasa ahora por la electrónica, y el soporte privilegiado es el digitalizado.

Podemos afirmar entonces que este cambio de soporte tecnológico es solidario de un cambio en las prácticas de uso signado principalmente por la independencia del soporte papel, que, acompañando las características del momento actual se sitúa en la superficie de privilegio: la pantalla.

El desarrollo de las tecnologías instala el consumo de medios audiovisuales y la utilización de los ordenadores para el procesamiento de la información en los espacios dedicados al aprendizaje, al ocio y al trabajo tradicionalmente asociados a otras herramientas culturales. Estamos entonces en un momento que promueve el cambio de soporte para un sujeto ya habituado al nuevo soporte. En definitiva, continuamos avanzando en la historia de los soportes que acompañan la evolución de las tecnologías.

En la literatura hallamos que estos viajes físicos remiten a viajes interiores que el personaje resuelve utilizando sus propias fuerzas, hasta ese momento desconocidas para él. En la identificación con el héroe, el lector emprende el viaje ritual que en los momentos actuales se impregna del signo de la virtualidad. En estos juegos se instala el «espacio transicional» de Winnicot que le permite construir desde el juego de roles, desde el «como sí», su propia identidad como sujeto social. En este sentido es que observamos que la novela de aventuras ha

trasladado su seducción hacia los formatos electrónicos, absorbiendo los géneros populares, incluso los considerados marginales (policiales, románticos, de terror, de aventuras). Estas temáticas atraen masivamente, provocan un alto nivel de consumo asegurado y por lo tanto se han reproducido a través de los diferentes formatos: el gráfico, el audiovisual, el electrónico. Los argumentos marginales de estos relatos remiten a pulsiones profundas de los lectores- espectadores y otorgan al productor ganancias económicas aseguradas. La reaparición y puesta en escena de obras clásicas en este sentido confirman estas hipótesis. Los diseñadores de software de videogames continúan esta trayectoria siguiendo el esquema básico del género de aventuras en la que se reiteran las escenas de los viajes de obstáculos, y el despliegue de poderes y luchas hacia la obtención de algún crédito final. En este sentido es la misma implicación afectiva la que se produce entre el lector de una novela de aventuras, una serie, un film o un videojuego, si es que la aventura del personaje así lo propone. Sólo que en el tránsito entre los formatos, la propuesta del esquema narrativo va ciñéndose a las posibilidades del medio y genera en los lectores-usuarios diferentes competencias.

Y en las temáticas, las diferencias también se impregnan de los entornos sociales. Una de las mayores críticas que reciben los videojuegos es su alto contenido de violencia explícita, maximizada a través de las pantallas. La propuesta narrativa que se desarrolla para la resolución de los conflictos, debe ser afrontada por el personaje-usuario a través de una acción inmediata y eficaz. Al estar sometida bajo la inmediatez de la resolución, no hay espacio para la reflexión ni para el diálogo, la respuesta es básicamente pulsional y la habilidad para la lucha es el signo que caracteriza estos tránsitos. Nuestras jóvenes generaciones transitan en estos relatos narrativos en sus momentos de recreación, incorporando en estos juegos simbólicos los contenidos culturales que como sociedad estamos elaborando. Una vez más insistimos en que resulta necesario instalar la reflexión en torno a estos productos tecnológicos que nos muestran los lados oscuros de nuestra sociedad a fin de constituirlos en objeto de conocimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGE, M. (1993) Los no lugares. *Espacios del anonimato*. Gedisa. Barcelona

BARTHES, R (1989): *Variaciones sobre la escritura* en CAMPA, R.: La escritura y la etimología del mundo. Sudamericana. Buenos Aires.

BAUDRILLARD (1988) *El otro por sí mismo*. Barcelona. Anagrama.

CARANDELL, J (1982): *Protagonista: el niño,* en POE, E.: Las aventuras de Arturo, Gordon Pym. Bilbao, Legasa.

DE KERKOVE, D (1999) *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica* . Barcelona. Gedisa Edit

ESNAOLA HORACEK, G. (2001): *El discurso narrativo del relato electrónico. El caso de los videojuegos.* Universidad de Valencia.

ESNAOLA HORACEK, G. (2002): *Los rituales contemporáneos y los video-juegos: la digitalización del espacio lúdico*, en Quadernsdigitalis.net.

GUATTARI (1996): *Caosmosis*. Buenos Aires. Edit. Manantial

HAVELOCK, E. (1982): *The literature revolution in Greece and its Cultural Consequences*. Princeton, University Press.

MARTIN BARBERO, J. (2000)*: Jóvenes: comunicación e identidad*. Boletín del Programa Iberoamérica: unidad cultural en la diversidad. Organización de Estados iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura.