

X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2018.

Videojuegos: entre el aprendizaje digital y el deporte electrónico.

Roel, Agustín.

Cita:

Roel, Agustín (2018). *Videojuegos: entre el aprendizaje digital y el deporte electrónico*. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-122/692>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ewym/xyW>

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>.

VIDEOJUEGOS: ENTRE EL APRENDIZAJE DIGITAL Y EL DEPORTE ELECTRÓNICO

Roel, Agustín

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Argentina

RESUMEN

Los videojuegos, entre otras cosas, son un ejemplo más de un desarrollo tecnológico que ha creado la humanidad y que ha impactado sobre sí misma generando cambios. Este trabajo retrata algunos de ellos desde la teoría conectivista del Aprendizaje Digital y las e-Competencias a nivel individual y la aparición del fenómeno del Deporte Electrónico y sus consecuencias a nivel social.

Palabras clave

Videojuegos - Deporte electrónico - Aprendizaje digital

ABSTRACT

VIDEOGAMES: BETWEEN DIGITAL LEARNING AND ESPORTS

Video games, among other things, are one more example of a technological development that humanity has created and which has had an impact on it, generating changes. This paper portrays some of said changes, from the perspective of the connectivist theory of Digital Learning and e-Competences at the individual level and the emergence of the phenomenon of Electronic Sports and its consequences at a social level.

Keywords

Video-games - Esports - Digital learning

Introducción:

Sólo el observar algunos fenómenos actuales relacionados con los videojuegos nos brinda la pauta de que las cosas han cambiado profundamente en torno a ellos. Los videojuegos han pasado de ser un mero entretenimiento a influir en amplios espectros de la vida humana. Se han realizado a día de hoy serios estudios en relación a la educación y factores que inciden en el aprendizaje tales son los ejemplos de autores como Squire (2006) quien examina el aprendizaje basado en videojuegos concluyendo que “son un nuevo medio poderoso con implicaciones potenciales para la escuela” y explica que el foco debería estar puesto en el desarrollo de experiencias situadas en los límites que el software imponga para que los estudiantes aprendan a través del fracaso y adquieran nuevas identidades como expertos solucionadores de problemas o el estudio de Prensky (2000) que ha buscado e indagado principalmente sobre educación apuntando a que los videojuegos sirvan para aprender con mayor efectividad y planteando que el aprendizaje basado en videojuegos se dará por sentado gracias a su versatilidad, a la capacidad de adaptarse a casi cualquier tema, información o habilidad a ser aprendida y teniendo en cuenta que, cuando se utiliza correctamente, puede ser extremadamente efectivo. También, por otro lado, tenemos los aportes presentados por Neri y Zalazar

(2010) quienes cuestionan algunas de las conclusiones en relación al desarrollo de habilidades y que ha dejado la puerta abierta al estudio empírico de las e-competencias.

La importancia del presente estudio es, en gran medida, contextual. Servirá de orientación tanto para la psicología, como para la sociedad y para la educación. Puesto que se hace una revisión teórica de las nuevas formas de aprender mediadas por videojuegos y de los efectos de estos últimos sobre los individuos y también del impacto social que ha generado como la creación del concepto de Deporte Electrónico que acarrea también la creación de nuevas empresas, torneos, sponsors, organizaciones o la mismísima Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA). Es hora de revisar este fenómeno a fondo. Es por eso, que es necesario sumergirnos en preguntas del estilo ¿Se puede aprender a través de los videojuegos? ¿Qué se aprende? ¿Qué es un Deporte Electrónico? ¿Qué niveles de atención demandan los Deportes Electrónicos? ¿Cómo han modificado los Videojuegos la forma de relacionarnos con la tecnología? ¿Cómo han modificado los videojuegos, particularmente los Deportes Electrónicos, a las sociedades? A fin de responder algunas de estas preguntas y a modo didáctico, el trabajo será dividido en implicancias individuales e implicancias sociales a pesar de que están íntimamente ligadas y recíprocamente influenciadas.

Sobre las implicancias individuales

Aprendizaje Digital

El primer concepto que se presenta aquí es el de Aprendizaje Digital, tanto por su relevancia como por la utilidad que tiene, puesto que desde él, se desplegará el contexto sobre el cual se imprime este fenómeno a estudiar. Esta conceptualización está basada en el trabajo de Siemens (2004) y entiende que la inclusión de la tecnología ha llevado a las teorías del aprendizaje, como la del procesamiento cognitivo de la información, hacia la era digital. Una era en la cual los aprendices se desempeñarán en diferentes tareas, las cuales probablemente no tendrán relación entre sí. Una era en la que el aprendizaje formal ya no constituye la mayor parte de nuestro aprendizaje y en la cual la tecnología modifica nuestra forma de pensar.

Una de las teorías que surgen del advenimiento de esta nueva era, es la Teoría del Conectivismo que se basa en las ideas de que el aprendizaje es el proceso de conectar fuentes de información especializada, de que éste puede alojarse en dispositivos no humanos, de que el aprendizaje es continuo y que deben mantenerse y alimentarse las conexiones necesarias para su desarrollo, de que el conocimiento que más importa en este contexto, es aquel que es preciso y actual, (por eso que las actividades conectivistas apun-

tan a una constante actualización del conocimiento) y por último, entre otras, la conceptualización de que la toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje, puesto que están sujetas al lente de una realidad cambiante, lo que produce que una decisión correcta hoy, puede ser una decisión incorrecta mañana. Bajo el contexto que nos aporta el concepto de Aprendizaje Digital se analiza el resto de las implicancias de los Videojuegos y el Deporte Electrónico a nivel individual.

e-Competencias.

Es imperativo dejar planteada la problemática que ha surgido a raíz de aquellas preguntas que se han planteado educadores en relación a los videojuegos. Esa pregunta que implicaría un corrimiento teórico y práctico, desde el cual los videojuegos podrían pasar de ser enemigos a aliados de la educación. Bajo la luz de este enigma, Cobo (2009), luego de sopesar otros términos, da la definición de e-Competencia como "...un conjunto de capacidades y habilidades para explotar el conocimiento tácito y explícito, mejorado mediante la utilización de tecnologías digitales y el uso estratégico de la información."(p.19). Y a pesar de brindar esta definición, el mismo autor aclara luego que aún no ha habido un consenso acerca de cómo definir a las llamadas "habilidades TIC" o "ICT skills". También refiere que "La definición propuesta abarca habilidades cognitivas y también competencias técnicas. Encapsula la idea de que el desarrollo de las e-competencias es enriquecido por la interacción continua entre conocimiento y experiencia."(p.23). Es decir, que estaríamos hablando de esquemas al estilo Piagetiano acerca de cómo obtenemos nuevo conocimiento sumando además las competencias técnicas. Como conclusión de este pequeño recorrido teórico, podríamos dejar asentado que los videojuegos como referente de las tecnologías digitales son susceptibles de mejorar, mediante su uso, las e-competencias. Puesto que no es necesariamente por el videojuego en sí, sino por el uso que se le da como herramienta y la habilidad cognitiva puesta en la tarea la que generará (o no) un nuevo conocimiento, una nueva competencia o una nueva habilidad TIC.

Según estudios como el de Prensky (2000) o Budich, Osés, Damiani y Zalazar (2009) los Videojuegos de Rol de Multijugador Masivo Online o MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game, sus siglas en inglés) han demostrado cuán importantes pueden ser los videojuegos a la hora de poder ensayar a través de ellos, como si de una situación andamiada se tratara, ciertas conductas o actitudes que no son capaces de tomar efectivamente en la realidad. Gianni, Schiavello y Paz (2009) mencionan: "El videojuego es susceptible de cumplir el papel de mediador entre la fantasía y la realidad como enlace necesario en las construcciones psíquicas de un sujeto."(p.2).

Quizá habría que dejar de preguntarnos si los videojuegos son la causa del desarrollo de nuevas competencias o no. Los videojuegos, como las TIC, están ya instaladas en la sociedad moderna. La pregunta a partir de ahora será (o volverá a ser) epistemológica y estará en relación con qué uso le damos los seres humanos a las herramientas que encontramos disponibles gracias a los avances tecnológicos. Es por eso, que la hipótesis que empieza a surgir aquí (gracias también a los resultados arrojados por investigaciones

previamente mencionadas) es que no es el videojuego en sí, sino el rol que el videojuego nos permite adoptar y en qué medida las personas aprovechamos esta herramienta para desarrollar nuestras competencias. Este rol podría incluso ser pensado desde el punto de vista Piagetiano cuando desarrolla en "Formación del Símbolo en el Niño" (1973) el concepto de Juego Simbólico según el cual escribe:

Sobre el terreno del juego y la imitación, se puede seguir de una manera continua el paso de la asimilación y de la acomodación sensorio-motora [...] a la asimilación y la acomodación mentales que caracterizan los comienzos de la representación.(p.3)

Esta hipótesis nos puede entonces llevar a pensar que ocupar un rol como "Team Leader" en *Counter Strike: Global Offensive* el cual se caracteriza por impartir las órdenes estratégicas dentro del juego al equipo, podría facilitar el desarrollo de la representación del liderazgo así como también el concepto de rol descrito por Alonzo (2006) como "una pauta de conducta estable constituida en el marco de reglas también estables que determinan la naturaleza de la interacción entre la persona y el contexto"(p.17) nos da la idea de que un rol incipiente en un videojuego puede convertirse en un rol estable y ser replicado dado el contexto.

Atención y concentración

En lo que refiere puntualmente a éste tópico existe abundante bibliografía y muchísimos autores han escrito en relación a la misma. Pero existe una razón especial por la cual aparece este apartado y es por la sencilla razón de dejar planteada una nueva hipótesis a contrastar con futuros estudios. Para que quede más claro el punto a investigar a futuro, ciertamente es pertinente hacer una revisión de lo que ha sido investigado y teorizado hasta el momento y para tal fin tomaré un capítulo de "Entrenamiento Psicológico en el Deporte" de Isabel Balaguer (1994). La atención es conceptualizada allí como "un mecanismo que consiste en la percepción estimular selectiva y dirigida."(p.210) y se caracteriza por la selectividad, la capacidad atencional, la claridad y amplitud del campo atencional y la atención como mecanismo de alerta. Desde la perspectiva del Procesamiento de la Información, se define como la "habilidad para cambiar el foco atencional de una fuente de información a otra" y en relación a "la cantidad de información que un sujeto puede atender en un momento determinado". La atención ha sido objeto de estudio de tal forma que se han elaborado tests para medirla, en el caso del Deporte se suelen usar el test de rejilla de Harris & Harris, el TAIS (Test de Estilos Atencionales e Interpersonales) de Nideffer (1976). Lo que jamás se ha hecho hasta la fecha es un estudio atencional en población de Deportistas Electrónicos, a pesar de que en algunos lugares de Europa existan lugares donde se imparte una enseñanza que aún no ha sido contrastada científicamente. Es de vital importancia, dada la creciente demanda en el ámbito del Deporte Electrónico, que se realicen dichos estudios puesto que es plausible que los niveles de atención y concentración que demanden sean superiores que en un deporte tradicional puesto que la variedad de estímulos a los que se exponen son altamente superiores también.

Los videojuegos no nos convierten en violentos

Este mismo año, ha salido a la luz un estudio dirigido por Zendle, Kudenko y Cairns (2018). Éste se pensó desde la premisa de que los Videojuegos Violentos (VVG), por sus siglas en inglés, no sólo contienen representaciones violentas realistas sino que las conductas en los VVG también se comportan de manera realista, por lo que se plantea que tal vez sean éstas últimas las que podrían generar la “activación de conceptos agresivos”. Se realizaron 2 estudios a gran escala (n=898 y n= 1880) con dos manipulaciones diferentes de realismo conductual y la activación de conceptos agresivos. El diseño del primer estudio fue con dos grupos diferentes, todos jugando un First Person Shooter. Un grupo fue expuesto a un tipo de animación de muerte realista llamado “Ragdoll” y el otro a una animación predefinida de muerte. El segundo experimento se basó en la experiencia de juego con NPCs (Jugadores controlados por Inteligencia Artificial). En un grupo, los participantes jugaron contra un grupo controlado por IA que utilizó soldados que no se comportaron como soldados ‘reales’. En el otro grupo, los participantes jugaron contra soldados controlados también por IA que utilizaron comportamientos realistas basados en un escuadrón. Como resultado, a mayor realismo en el comportamiento de los NPC menor el sentimiento de competencia (Mayores niveles de competencia conducirían a mayores niveles de activación de conceptos de agresividad). En ninguno de los experimentos el realismo creciente aumentó la activación de conceptos agresivos.

Sobre las implicancias sociales Deporte Electrónico

Hay avances en la tecnología que se dan de manera tan acelerada que parece que las sociedades del mundo no llegan a equiparar su ritmo y quedan sectores de la población desfasados, pero eso no significa que la tecnología no siga modificando la forma de ser humanos todos los días. Un concepto que resume este avance es el de Deporte Electrónico, el cual queda inmerso dentro de una nueva definición de Deporte que sigue un poco las líneas de Parlebas (1988) y de Tidemann (2004) y queda definido como un campo cultural de actividad donde las personas se relacionan y buscan mejorar sus habilidades, realizando una competición en áreas determinadas bajo las premisas de que en la actividad no deben faltar la normatización o reglas, el carácter lúdico y la institucionalización. A la luz de ésta definición, el Deporte Electrónico queda incluido como Deporte y a raíz de ello, cabe también hacer ciertas distinciones. Como dicen García y López (s.f):

Lo primero es destacar la diferencia entre un jugador profesional, el ciber-atleta o deportista electrónico, y el jugador de videojuegos normal. La principal distinción reside en la intencionalidad del juego, es decir, si se trata de ocio o competición, de la misma manera que se distingue al jugador de fútbol profesional de aquel que juega un partido con los amigos de manera casual

Y en relación al videojuego en sí para ser considerado Deporte Electrónico tiene que ser, en primer lugar, “reconocido por la sociedad, es decir, que tenga una participación masiva, y por supuesto, debe disponer de un modo on-line o ser para varios jugadores, lo que implica la participación en modo multijugador permitiendo la competitividad” (García y López, s.f, p.4).

Existen en el mundo algunos ejemplos del reconocimiento mundial del Deporte Electrónico como modalidad de Deporte. En primer lugar tenemos una reciente entrevista a Gonzalo Corrales, director de la empresa AGM, que se dedica a asesorar a jóvenes para obtener becas en Estados Unidos. En la cual dice:

“Hace unos años nos llamó la atención la primera universidad americana que ofrecía becas de ‘eSports’ y el crecimiento de estos programas ha sido bestial, hay más de 100, y en algunas están incluidos dentro del departamento de deportes, como un deporte más. Es una oportunidad tremenda para muchos españoles”

Este ejemplo habla a las claras de la situación actual del Deporte Electrónico y cómo es reconocido a nivel mundial. Pero no solo existen Universidades en EEUU que acogen con becas estudiantiles a los profesionales del Deporte Electrónico, sino que incluso el Gobierno Estadounidense ha decidido desde el año 2013 otorgar visado P-1A. Este visado se otorga únicamente a los atletas profesionales que “compiten a un nivel reconocido internacionalmente”. Por último, tenemos una pronunciación oficial realizada por el Comité Olímpico Internacional, el cual escribió un comunicado que fue publicado el 28 de Octubre del 2017 en su página web oficial confirmando que acepta a los eSports como Deporte dado que “Los jugadores involucrados se preparan y entrenan con una intensidad que puede ser comparable a la de los atletas en los deportes tradicionales”.

Conclusión

Es así entonces, que encontramos la foto del fenómeno: con los videojuegos como nueva modalidad de aprendizaje, anclada en la idea de que facilita la toma de decisiones, el desarrollo de ciertas competencias y la construcción psíquica de un sujeto y por otro lado, como nueva modalidad de deporte, en la cual se ponen en juego características similares (o iguales) al deporte tradicional en tanto permite la socialización, la sana competencia, la institucionalización y la inclusión de personas con capacidades diferentes a las competiciones. Lo crucial de la interpretación de esta foto es que se logre observar la transversalidad del fenómeno. Es decir, lo que antes se veía como un simple entretenimiento se ha convertido indudablemente en un aspecto de la vida humana inseparable de otras áreas de desarrollo como lo es la enseñanza, el aprendizaje y el deporte.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonzo, C. (2006). Roles e Intervenciones profesionales del Psicólogo del Trabajo. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires.
- Balaguer, I., & Castillo, I. (1994). Entrenamiento psicológico en el deporte. Valencia: Albatros.
- Bauman, Z. (2005). Modernidad líquida, Fondo de Cultura Económica: Argentina.
- Budich, P., Osés, M.V., Damiani, R., & Fernández Zalazar, D.C. (2009). LA ESTRATEGIA EN LOS VIDEOJUEGOS. In 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.
- Cobo, C. (2009). Strategies to Promote the Development of e-Competences in the next Generation of Professionals: european and international Trends.

- Fernández Zalazar, D.C., & Neri, C. (2010). TICS, entre lo invisible y lo imposible. In Memorias del II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XVII Jornadas de Investigación y Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Buenos Aires, Facultad de Psicología (UBA).
- Gianni, K.N., Schiavello, M.G., & Paz, S. (2009). Narrativa y videojuegos. In 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.
- Los jugadores de 'eSports' también pueden optar a una beca deportiva en EEUU (2018). La Vanguardia. Barcelona, España. Recuperado el 20 de Abril de 2018 de <http://www.lavanguardia.com/deportes/20180414/442558167778/los-jugadores-de-esports-tambien-pueden-optar-a-una-beca-deportiva-en-eeuu.html?platform=hootsuite>
- Jimenez Valencia, S. (2013). Gobierno de Estados Unidos concede a los 'gamers' la visa de atletas profesionales. CNN en Español. Atlanta, Georgia, EU. Recuperado el 20 de Abril de 2018 de <http://cnnespanol.cnn.com/2013/07/14/gobierno-de-estados-unidos-concede-a-los-gamers-la-visa-de-los-atletas-profesionales/#0>
- Parlebas, P. (1988). Elementos de la Sociología del Deporte. Teoría de juegos y juegos deportivos. Ed. Unisport. Malaga
- Piaget, J. (1973). La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura económica.
- Prensky, M. (2001). J COMPUTER GAMES AND LEARNING: DIGITAL GAME-BASED LEARNING.
- Nideffer, R.M. (1976). Test of attentional and interpersonal style. *Journal of personality and social psychology*, 34(3), 394.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado el, 15.
- Squire, K. (2006). From content to context: Videogames as designed experience. *Educational researcher*, 35(8), 19-29.
- Zendle, Kudenko, Cairns (2018). Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games. Entertainment Computing. University of York. United Kingdom.