

1° Encuentro Latinoamericano de Infancia y Educación. Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Tandil, 2013.

Los videojuegos: una nueva modalidad de juego.

Santiago Garcia.

Cita:

Santiago Garcia (2013). *Los videojuegos: una nueva modalidad de juego*. 1° Encuentro Latinoamericano de Infancia y Educación. Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Tandil.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/santiago.garcia.cernaz/3>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p78y/qgb>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

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>.

LOS VIDEOJUEGOS: UNA NUEVA MODALIDAD DE JUEGO

Autor: GARCIA, Santiago

Universidad Nacional del Comahue. Facultad de Ciencias de la Educación

Estudiante de Psicología

Email: pensemo@yahoo.com.ar

Dirección: Brentana 479, Cipolletti, Río Negro- TE. 0299-155437349

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo comunicar algunos hallazgos de un proyecto de investigación en curso denominado *“Preferencias y gustos del niño como jugador de videojuegos: el papel de los juicios estéticos en esta actividad lúdica”*, que se desarrolla en el marco del Programa de Becas de Estímulo a las Vocaciones Científicas del Consejo Inter-Universitario Nacional¹, articulado con un proyecto de investigación en curso de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Comahue, denominado: *“El juicio moral y el juicio estético del niño como espectador de Dibujos Animados”*

Se trata de un estudio de carácter exploratorio que indaga la perspectiva de los niños como jugadores de videojuegos. En esta presentación haremos una breve reseña de algunas líneas de investigación en este campo, que permiten mostrar las principales tendencias de abordaje sobre el tema, situando el enfoque particular que se adopta en este estudio. Expondremos, en segundo lugar, los avances realizados hasta el momento, con la presentación de algunos resultados preliminares que surgen del análisis de las entrevistas realizadas a niños de 6 a 12 años de edad.

Palabras clave: videojuegos, niños, gustos, preferencias, juicios estéticos.

¹ Beca para estudiantes de grado obtenida en el año 2012 con la dirección de Mg. Marina Barbabella.

Un breve recorrido sobre la polémica actual acerca de los videojuegos

Los videojuegos constituyen hoy un fenómeno ampliamente conocido. En términos de Levis “*un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas*” (Levis, 1997, p. 27). Esta forma de jugar ha abierto una nueva modalidad lúdica en la sociedad industrializada, que tiene como particularidad específica el uso del video, como interfaz entre el jugador y la máquina, y que se agrega como una opción más en la vida del niño, junto con los juegos tradicionales.

Existen en una muy variada cantidad de formas y en una multiplicidad de soportes diversos, desde las máquinas de juego arcade, que aún subsisten en los salones, hasta en las distintas videoconsolas domésticas y portátiles, computadoras y en los teléfonos celulares, en modo solitario o multi-jugador en línea, con accesorios opcionales como volantes y pedales para simular autos de carreras, y en una variedad aún más amplia de géneros que día a día van surgiendo en el mercado. Si bien, cuando surgieron los videojuegos tenían unas características comunes muy básicas, hoy en día se encuentran una multitud de videojuegos muy diferentes entre sí que dificulta, en gran medida, su abordaje.

Desde su origen en las salas de juegos recreativas, han encontrado una gran recepción en el público, tanto infantil como adulto, al punto de que hoy ocupan un lugar de privilegio dentro de las actividades de ocio en la vida cotidiana de los habitantes de los países industrializados.

Es por esta razón que el uso de videojuegos se ha convertido en un tema polémico, siendo objeto de todo tipo de críticas y consideraciones, desde la opinión pública, de los medios de comunicación, de padres y docentes preocupados por el uso que los niños hacen de este medio digital. Pero también estas críticas provienen de especialistas de la medicina, la pedagogía y la psicología, y otros campos de las Ciencias Sociales, que con diferentes abordajes, y muchas veces desde posiciones encontradas, conforman un campo de discusión polémico. En términos generales, estos estudios se inscriben en dos grandes líneas de investigación sustentadas en posicionamientos diferentes:

- a. por un lado se ubican las que se preocupan por estudiar cuáles son los *efectos* negativos concretos que esta actividad lúdica tiene en la vida del niño,

- b. mientras que, en las antípodas, se sitúan las que intentan rescatar el potencial educativo de los videojuegos como un aporte para trascender la connotación ociosa y perniciosa de los mismos.

Los estudios que se inscriben dentro de la primera de estas líneas, plantean una gran variedad de problemas, a veces con resultados en muchos casos contradictorios y difíciles de interpretar. En algunos casos asocian el uso excesivo de videojuegos con conductas adictivas -con resultados tanto negativos como positivos (Ortega y Romero, 2001; Estallo, 1994; Chóliz y Marco, 2011)-, con trastornos de personalidad antisocial (Mcloure y Mears, 1986), con trastornos de la atención (Birkerts, 1994) y hasta con la aparición de algunos efectos físicos adversos como cefaleas, fatiga física y visual (Bonnafont, 1992). En esta misma línea también se encuentran investigaciones que estudian el contenido de los videojuegos a fin de establecer los mensajes éticos que transmiten a los niños (Gailey, 1996) y otros que aluden al contenido sexista de los mismos (Díez Gutiérrez, 2004; Provenzo, 1991). Con respecto a éstos últimos, hay varios trabajos que alertan acerca de la desigualdad de género en detrimento de la mujer que existe en los videojuegos, lo cual podría incidir en el menor interés que muestran las niñas por estos juegos².

Sin embargo, el aspecto más recurrente y difundido es el que se refiere a la violencia que se muestra en los videojuegos y su incidencia en la conducta de los niños. Se considera que esta violencia es generadora y responsable de los comportamientos agresivos en los niños. Al respecto es posible distinguir dos posiciones opuestas, por un lado las que se sustentan en las *teorías de la estimulación* -que sostienen que el uso de videojuegos estimula las conductas violentas- y por el otro, las que se basan en las *teorías de la catarsis* -que afirman que este uso tiene una función de descarga de los impulsos violentos- (Estallo, 1995 y 1997). Es, quizás el tema más controvertido y generalizado, ya que forma parte del contenido de gran parte de los videojuegos disponibles en el mercado, lo que ha impulsado a los gobiernos de distintos países a reglamentar el uso de videojuegos de acuerdo a su aptitud para las diferentes edades³. Pero por otro lado, como sostiene Levis,

² Serie Informes. Videojuegos y Educación. Ministerio de Educación y Ciencia de España. En: <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

³ En la Unión Europea: PEGI (Pan European Game Information) <http://www.pegi.info/es/index/id/91/>, y en EE.UU: ESRB (Entertainment Software Rating Board) <http://www.esrb.org/index-js.jsp>.

“cómo discernir los posibles efectos de la violencia de los videojuegos, de los ocasionados por la brutalidad y el sadismo de las películas o los causados por la catarata de muertes, explosiones y destrucción que desborda la televisión, o, por qué no, los originados por los desmanes de la vida cotidiana” (1997, p. 185)

En este sentido, el tema de la violencia en los videojuegos es complejo y trasciende el mero análisis de los contenidos.

Dentro de la segunda línea de investigación, se sitúan los estudios que buscan rescatar los aspectos educativos de este tipo de juegos, tanto en el ámbito de la vida cotidiana, de aprendizaje espontáneo, como en las aulas, valorizándolo como material didáctico para la enseñanza de contenidos disciplinares específicos. Este aspecto educativo de los videojuegos fue visualizado hace largo tiempo ya por las compañías desarrolladoras de juegos, entre ellas *Nintendo*, lanzando al mercado una serie de videojuegos educativos (Levis, 1997). Desafortunadamente este tipo de videojuegos no tuvieron la misma recepción del público como los otros, desalentando quizás la continuidad de la propuesta. Hoy en día, de todos modos, existen toda una serie de videojuegos educativos que se pueden clasificar por su estructura, por los contenidos que enseñan, por las habilidades que desarrollan o el tipo de estrategia didáctica⁴.

Algunos de los “defensores” de la tesis educativa sostienen, sin embargo, que los videojuegos no necesariamente deben tener un objetivo, o más precisamente una intencionalidad explícitamente educativa, sino que muchos juegos de distinto géneros, como juegos de acción o de estrategia, son *per se* educativos y son éstos los que hay que valorizar. Gros (citado en Alfageme y Sánchez Murcia, 2002) resume las habilidades que se pueden encontrar en los videojuegos, entre las que pueden mencionarse la adquisición de habilidades psicomotrices, mejorar y educar la atención, la asimilación y retención de la información, mejorar las habilidades organizativas, mejorar las habilidades creativas, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades meta-cognitivas. Por ejemplo,

“los juegos de plataforma, los shoot´em up y beat´em up/lucha pueden contribuir al desarrollo psicomotor, de la orientación espacial y a la dirección y

⁴ Serie Informes. Videojuegos y Educación. Ministerio de Educación y Ciencia de España. En: <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

focalización de la atención, así como a la rapidez de respuesta. Los de estrategia (aventura, rol, simuladores de sistemas) exigen aprender a administrar recursos escasos (dinero, tiempo, armas...), prever los comportamientos de todos los personajes (propios y rivales), tomar la personalidad e identificarse con ellos, razonar acerca de estrategias de actuación en distintos campos en orden a la consecución de unos objetivos y aplicar conocimientos específicos”⁵

De hecho, el grupo de investigación catalán F9 viene desarrollando desde el año 1999 una lista de videojuegos con potencial educativo junto con propuestas pedagógicas concretas para aplicar en el aula, incluyendo un análisis del juego, los objetivos del educador y de los educandos, los contenidos específicos de las distintas áreas, las habilidades que pueden desarrollarse y las intervenciones concretas del docente a la hora de llevar a cabo la experiencia⁶. Según Buckingham (2008) la discusión de introducir los videojuegos en el aula, no es sino expresión de un debate educativo mucho más amplio que implica la renovación de los aprendizajes formales que se realizan en la escuela hacia modalidades más informales, o lúdicas si se quiere, que tanto ansían los educadores para incorporar en sus prácticas y de ese modo “encantar al niño desencantado”.

Más allá de las diferencias entre estas dos corrientes de investigación, a las que brevemente nos hemos referido, ambas comparten una misma perspectiva en relación al niño-jugador: comparten la mirada de que el niño es un mero receptor de lo que le ofrecen los videojuegos; es objeto pasivo de los efectos, ya sean perniciosos o educativos, que tiene la realización de esta actividad lúdica.

La perspectiva de abordaje de este proyecto

En el marco de nuestra investigación, lo que nos interesa rescatar es lo que podríamos denominar “una tercera posición”. En este sentido, nos interesa retomar lo que ha quedado por fuera de los abordajes citados, que es la perspectiva del niño, el punto de vista del propio niño considerándolo un sujeto activo, que construye significados en su interacción con ese objeto cultural que son los videojuegos. Es decir, cambiar la pregunta ¿qué hacen los videojuegos con los niños? por la pregunta ¿qué hacen los niños con los

⁵ Ídem.

⁶ Para más información ingresar a la página web: <http://www.xtec.cat/~abernat/castellano/propuest.htm>

videojuegos? ¿Qué dicen los niños, en su calidad de usuarios de los videojuegos, respecto de esta forma de jugar? Más allá de las representaciones del mundo adulto acerca de por qué los eligen para jugar, nos interesa dar visibilidad a los niños recuperando su voz en el fundamento de esas elecciones.

Ubicados en este lugar, nos planteamos, como objetivo general, indagar las preferencias, los gustos y el papel que juegan los juicios estéticos de los niños como jugadores de videojuegos, bajo el supuesto de que la sensibilidad estética juega un papel importante en las elecciones que los niños realizan. Como objetivos específicos nos proponemos:

- Conocer cuáles son los videojuegos que prefieren.
- Indagar cómo fundamentan dichas elecciones o preferencias.
- Identificar qué papel juegan los juicios estéticos en la elección de los videojuegos.
- Analizar la fundamentación que sustenta esos juicios estéticos.
- Conocer si los prefieren antes que otros juegos tradicionales.
- Problematizar la perspectiva del pensamiento adulto de sentido común en torno al juego con videojuegos.

Más allá de la vastísima bibliografía que existe sobre el tema hemos podido constatar que son escasos los estudios que se abocan a indagar las preferencias y gustos de los niños en la elección de los videojuegos. En los escasos estudios que existen, el tema es abordado de manera tangencial.

En general, apuntan a conocer el tipo de videojuegos que prefieren. Funk y Buchman⁷ encontraron que los niños son más propensos a escoger como favoritos juegos con violencia en deportes, mientras que las niñas juegos con violencia imaginaria. Por su parte, Clarck⁸ sostiene que mientras las niñas prefieren historias con una orientación social y con un final feliz, los niños las prefieren con una orientación hacia la acción y con la necesidad de un superhéroe.

En otro trabajo realizado en España con una muestra de 2200 niños llamado *“La infancia ante las pantallas: los videojuegos que entretienen a los niños gallegos de último curso de*

⁷ Serie Informes. Videojuegos y Educación. Ministerio de Educación y Ciencia de España. En: <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>

⁸ Ídem.

primaria”⁹, Feijóo Fernández (2012) encontró que el 92,1% afirma que juega a los videojuegos, siendo los juegos del género plataforma los favoritos (20,5%) -principalmente los de la serie *Mario*-, seguidos por los de deportes (19,4%) -FIFA y PES-, luego los de acción (10,6%) -entre los que se nombró el *Grand Theft Auto*-, y finalmente los de estrategia, aventuras, lucha y simulación de sistemas. Los menos elegidos fueron los videojuegos educativos (0,2%) y los de rol (0.1%). En cuanto a la preferencia por sexos, se encontró que las niñas prefieren los juegos de plataforma, los de simulación de sistemas y los de estrategia, mientras que los niños se inclinan claramente por los de deporte en primer término, luego los de acción y por último los de plataforma.

Como puede observarse, más allá de sus valiosos aportes, estas investigaciones no contemplan el fundamento y la justificación de esas preferencias y gustos desde la óptica de los niños, que es el propósito de nuestro trabajo.

Desde el punto de vista metodológico se optó en esta investigación por un enfoque de carácter cualitativo, y para la recolección de los datos se utiliza una entrevista semi-estructurada de tipo clínico-crítica.

Al momento de elaborar esta ponencia, se finalizó con un Sondeo Preliminar en el que se administró la entrevista a 7 niños comprendidos entre 6 a 12 años. Las preguntas disparadoras giraron en torno a: si le gusta jugar con videojuegos, cuál es el videojuego que más le gusta y el que menos les gusta y por qué, si prefieren jugar solos o acompañados, y si prefieren los videojuegos a otro tipo de juegos y por qué.

El análisis de estas entrevistas sirvió para revisar las preguntas del interrogatorio inicial, seleccionar aquellas de las que se obtienen mejores respuestas en relación al objetivo de este estudio, y confeccionar nuevas preguntas para construir el protocolo de las entrevistas que conforman la muestra definitiva que será aplicada a una población infantil de 15 niños.

Los primeros hallazgos

Los datos de estas primeras entrevistas nos dan una primera aproximación de los elementos que están presentes en el gusto por los videojuegos. La mayoría de los niños expresaron que jugar videojuegos los *divierte*, es decir, la elección se sustenta en el placer. Al preguntarles qué es lo que los divierte apareció, en todos los casos y de forma central, que lo divertido es

⁹ Extraído de la página web <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/2012/604.pdf>

pasar de nivel: lo que supone ir sorteando los *obstáculos*, *derrotando* a los *adversarios* -o los que en general se presentan como los “*malos*”-, para avanzar en el videojuego, hasta llegar a ese punto en el cual finaliza una etapa y se ingresa a otra nueva, que tiene un nivel de mayor complejidad.

Es interesante señalar que el niño genera expectativa acerca de ese acontecimiento que es pasar de nivel, piensa cómo sería, se lo figura de antemano. Por ejemplo una niña expresó:

“la sirena está atrapada y yo tengo que hacer... pasar por el agua y esquivar todos los malos que hay para que yo pueda agarrar esa sirena y salvarla” (¿y te gusta cuando la agarrás?) *“Si, más o menos si lo pienso porque todavía no lo puedo pasar al nivel”*

El gusto por pasar de nivel está relacionado también con que, en la mayoría de los videojuegos, va acompañado con un *premio* para el jugador, que puede ser de muchas formas distintas, como, por ejemplo, obteniendo más “*vidas*”, o ganando más habilidad o más fuerza, otorgándole un título al jugador como “*máximo vencedor*” o “*número 1*”, dándole felicitaciones o elogios.

Además, aparecieron, íntimamente relacionadas entre sí y con el tema de pasar de nivel, dos cuestiones: la *diversidad* y la *dificultad*. En primer lugar, está la diversidad, el hecho de que, en cada nivel, el videojuego permita hacer muchas cosas diferentes, como las acciones de saltar, correr, disparar, golpear, etc., elegir distintos personajes de un abanico amplio, adquirir poderes nuevos, enfrentarse con sorprendentes desafíos, etc.; todo contribuye a la diversión del niño con el videojuego, ya que éste valora la novedad, la sorpresa, lo desconocido que le aguarda en el nivel siguiente y que le genera expectativa. Y en segundo lugar, está la dificultad, es decir, el hecho de que al niño le gusta que el videojuego tenga una dificultad, que le proponga un desafío que no se resuelva fácilmente sino que le demande un esfuerzo para superarlo. Estos desafíos, a medida que se van pasando, se van complejizando, se van diversificando, lo cual al niño le atrae y sirve de fundamento de su gusto por pasar de nivel.

No obstante, cuando un videojuego se torna *demasiado difícil*, al punto tal que no logra superarlo en sucesivos intentos, teniendo que *repetir* una y otra la misma acción, provoca en el niño frustración y desinterés por ese videojuego, que se expresa en *aburrimiento*, y que puede llevar a su eventual abandono. Esto sugiere que lo que divierte al niño es cuando

el videojuego le ofrece una dificultad que se ubica en un nivel próximo al que puede alcanzar, es decir, que le permite *aprender* a hacer algo que antes no sabía. Por ejemplo: “*me gusta también ir a los niveles más difíciles así voy aprendiendo más*”; (me gusta) “*porque es más divertido y jugás más tiempo*”; (es divertido porque) “*no tenés que hacer las mismas cosas como en los otros juegos*”

Respecto de la pregunta por si prefieren jugar solos o en compañía de otros, los niños entrevistados manifestaron su preferencia por jugar a los videojuegos con alguien más, con algún familiar o amigo y lo justificaron por la posibilidad de poder compartir la diversión, riendo, conversando, bromeando, y en algunos casos porque cooperando conjuntamente se puede avanzar más rápido a través de los niveles. Si bien es un dato preliminar, resulta interesante ya que se contrapone con quienes afirman que los videojuegos estimulan tendencias antisociales¹⁰.

Conforme se avance con la investigación esperamos poder esclarecer estos lineamientos preliminares, que ya desde esta etapa exploratoria se anuncian como de gran interés para el campo educativo, en tanto aportan una mirada muy enriquecedora de este controvertido objeto cultural que son los videojuegos. Asimismo, con esto se espera abrir nuevos interrogantes y nuevas líneas en investigación educativa.

Bibliografía

- Alfageme, B. y Sánchez Murcia, P. , 2002, *Aprendiendo habilidades con los VJ*, Extraído el día 10/10/2012 a las 19 hs de la página web: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1025/b15229051.pdf?sequence>
- Bonnafont, G. (1992). Video games and the child, paper presentado en Myths and Realities of Play Seminar, Londres.
- Buckingham, D., (2008), Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digita,. Bs.As. Edic. Manantial.

¹⁰ Véase supra.

- Chóliz, M. y Marco, C., (2011), Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia, Anales de psicología, vol. 27, nº 2, Murcia, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Díez Gutiérrez, E.J. (Dir), (2004), La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos, Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer. ISBN: 84-688-9969-0.
- Estallo, J.A. (1994), Videojuegos, personalidad y conducta, Psichotema, 6, 2.
- Estallo, J. A., (1995), Los videojuegos. Juicios y prejuicios, Barcelona, Planeta.
- Estallo, J. A., (1997), Psicopatología y videojuegos, Institut Psiquiàtric. Dpto. de Psicología, Extraído el 10/10/2012 a las 19 hs. de la página web:
<http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>
- Feijóo Fernández, B., 2012, La infancia ante las pantallas: los videojuegos que entretienen a los niños gallegos de último curso de primaria, Extraído el día 25/10/2012 a las 10.30 hs. de la página web:
<http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/2012/604.pdf>
- Gailey, C. (1996), "Mediated messages: gender, class, and cosmos in home video Games", en P.M. Greenfield y R.R. Cocling ed., Interacting with Video, Norwood, NJ.Ablex Publishing, pp. 9-24.
- Levis, D., 1997, Los videojuegos: un fenómeno de masas, Barcelona, Paidós.
- Licon Vega, A. L. y Piccolotto Carvalho Levy, D., *Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje*, Revista virtual Píxelbit, Extraída el día 10/10/2012 a las 19:30 hs de: <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n17/n17art/art174.htm>
- Mcloure, R. F. y Mears, F. G. (1986). "Videogame Playing and Psychopatology", en Psychological Reports, 59, 59-62.
- Ortega, J. A. y Romero J. F. (2001): "Videojuegos, Violencia y Cultura de Paz", en El Faro de Melilla, 4.
- Provenzo, E., (1991), Video Kids: Making sense of Nintendo, Cambridge, Harvard University Press.
- Serie Informes, Videojuegos y Educación, del Ministerio de Educación y Ciencia de España: <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>