

Los videojuegos constituyen una práctica de entretenimiento muy frecuente a partir de la cual, a menudo, los niños conocen y construyen la realidad que les circunda, incluida la realidad social y las normas que la regulan.

## ENTRETENIMIENTO DE LOS JÓVENES EN CONTEXTOS VIRTUALES

# APORTACIONES Y RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS

**M<sup>a</sup> ESTHER DEL MORAL PÉREZ**

*CATEDRÁTICA DE NUEVAS TECNOLOGÍAS*

*UNIVERSIDAD DE OVIEDO*

emoral@uniovi.es

### INTRODUCCIÓN

Si bien los dibujos animados, teleseries, películas, etc... conforman unas fabulosas plataformas para el aprendizaje social (Del Moral, 1994), dado que no en vano presentan una determinada manera de ver, de percibir el mundo..., lo cual merecería un análisis más profundo que nos llevaría a cuestionarnos por la pertinencia de esos modelos presentados, y por los riesgos de su asimilación acrítica (Del Moral y Villalustre, 2006). Mediante los videojuegos, los menores y los jóvenes, en general, adquieren un papel más activo, en tanto ejecutores de las tareas que deben desarrollar a lo largo del juego, siendo su incidencia sobre la conducta y las estructuras cognitivas, con las que se construye el conocimiento, aún mayor que la televisión, al implicar procedimentalmente a los sujetos. Por este motivo, y desde el punto de vista educativo, consideramos de vital importancia hacer una llamada de atención sobre a *qué, cómo y cuándo* juegan los niños y las repercusiones que esta actividad lúdica puede tener en su desarrollo psicológico y madurativo, así como por el aprendizaje de valores y contravalores sociales que suscita.

En estos momentos podemos considerar que los videojuegos son unos de los artilugios tecnológicos que absorben mayor cantidad del tiempo libre de nuestros jóvenes. En un reciente estudio, realizado a partir de una muestra representativa de los escolares de primaria asturianos (Del Moral y Villalustre, 2008), se pone de manifiesto que, concretamente los chicos juegan significativamente más que las chicas con los videojuegos, quienes afirman dedicar algo más de un 20% de su tiempo libre a esa actividad, mientras que ellas a penas dedican el 8% del mismo.

Por otro lado, es evidente que la constante interacción de los menores "con" y "en" contextos virtuales, aunque se considere una actividad con

un alto componente lúdico, puede contribuir a la adquisición y desarrollo de las competencias denominadas "digitales", así como de las vinculadas al tratamiento de la información, competencias básicas y propias de la Sociedad de la Información y la Comunicación en la que nos hallamos, tal como señala Romera (2009).

### APORTACIONES POSITIVAS DE ALGUNOS VIDEOJUEGOS

Es un hecho que entre las potencialidades que presentan determinados videojuegos se hallan las vinculadas al desarrollo de las inteligencias múltiples enunciadas por Gardner (2003), que de forma sintética se presenta a continuación, agrupándolas en siete categorías o "inteligencias":

1. **Inteligencia lingüística** o capacidad para usar palabras de manera efectiva, sea en forma oral o de manera escrita.
2. **Inteligencia lógico matemática.** Es el caso de los videojuegos centrados en practicar las habilidades para el cálculo mental (gametraining).
3. **Inteligencia corporal-kinética.** El fenómeno del exergaming con la wii (tenis, boxeo, esquí, etc.)
4. **Inteligencia espacial** o habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones.
5. **Inteligencia musical** Entrenamiento para la composición musical, creación de coreografías...
6. **Inteligencia interpersonal.** Existen interesantes aplicaciones educativas a partir de videojuegos de simulación social (Los Sims, Spore...).
7. **Inteligencia intrapersonal.** Cualquier videojuego que contribuya a la superación personal y al desarrollo profesional y/o entrenamiento, simuladores, etc...

También existen ciertos videojuegos con un alto potencial educativo que propician la implicación de los jóvenes a través de atractivos relatos hipermedia propios de este tipo de juegos altamente motivadores. En este sentido, los videojuegos pueden llegar a ser una valiosa herramienta educativa para el aprendizaje de valores pro-sociales y como escenarios atractivos para el desarrollo de las inteligencias múltiples, siempre y cuando exista una adecuada selec-

ción y evaluación previa de los mismos, con el fin de que no lleguen a manos de los jóvenes productos multimedia cargados de connotaciones culturales discriminatorias y violentas.

Además, con la utilización de videojuegos de estrategia, de recreación histórica, etc., es posible fomentar la transmisión de valores, tales como: la tolerancia, la solidaridad, el respeto, la justicia o la igualdad. Promoviendo la empatía y el desarrollo integral de la personalidad del niño como vehículo para prevenir conductas de riesgo social, como pueden ser las actitudes racistas, xenófobas o machistas. Igualmente, a través de estos formatos lúdicos se pueden adquirir y consolidar diversos tipos de capacidades y habilidades, desde las más básicas como: coordinación óculo-manual; agilidad de respuestas; organización espacio-temporal; discriminación de formas; organización de estrategias; rapidez de razonamiento, etc., a otras que se orientan a la construcción significativa del conocimiento.

### SIN EMBARGO...

Para que todo ello sea posible se precisa, por un lado, de un profesorado motivado y sin prejuicios para enfrentarse a estos nuevos contextos lúdicos, que aprovechando el soporte tecnológico que el ordenador y/o la videoconsola ofrecen, sepan descubrir fórmulas para lograr objetivos educativos de diversa índole desde una perspectiva más informal, que pase por rescatar el valor del juego para ponerlo al servicio del aprendizaje, y que de ese modo, rentabilicen el tiempo que los escolares dedican a estas actividades de ocio "irreflexivo" para reconvertirlas en ocasiones para propiciar un aprendizaje difuso. Y por otro, de la responsabilidad de las familias para seleccionar aquellos videojuegos que entran en sus hogares, tomando como referencia la clasificación que cada juego comercial tiene, consultando el código PGI que incluyen, informándose previamente de los contenidos que poseen, y siendo consecuentes con los valores que a través de ellos se transmiten, dado que no son inocuos.

Un listado interesante de videojuegos ludo-educativos puede encontrarse en la investigación coordinada por los profesores Miguel de Aguilera Moyano y Alfonso Méndiz Noguero, publicada por el MEC y localizada en la dirección de internet: [http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04\\_0500a.htm](http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0500a.htm)

## TEMÁTICAS CUESTIONABLES DE ALGUNOS VIDEOJUEGOS

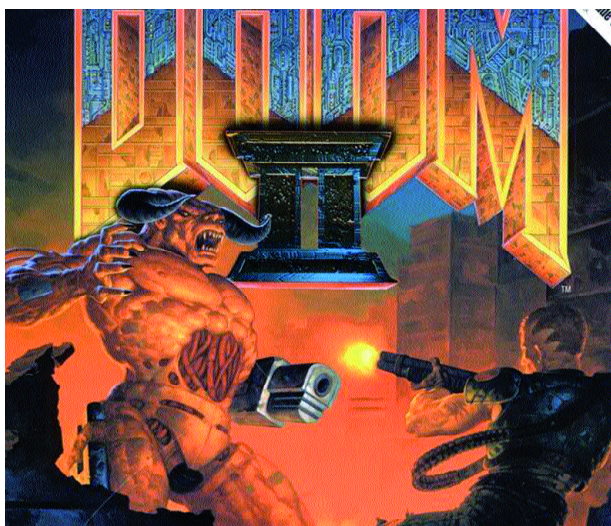
### 1. LA VIOLENCIA

Los investigadores Carnagey, Anderson y Bushman (2007), de la Universidad de Missouri-Columbia (EEUU) realizaron un minucioso estudio sobre los efectos de la violencia de determinados videojuegos como *Doom* o *Mortal Combat...*, en el comportamiento humano, y explican cómo se activa un mecanismo del cerebro que hace que las personas se comporten de forma agresiva. La representación de brutales asesinatos, la exhibición y uso de todo tipo de armas letales para aniquilar personas puede generar cierta insensibilización a la violencia. Con su experimento analizaron la reacción cerebral de los jugadores ante la exposición de imágenes de violencia real, detectando que estaba relacionada con un comportamiento agresivo. Los sujetos acostumbrados a jugar con videojuegos violentos tuvieron una reacción más débil y retardada que el resto de los individuos. Y se comprobó que cuando a los participantes se les daba la oportunidad de castigar a un supuesto enemigo en un juego, aquellos optaban por los castigos más duros.

El Dr. Craig Anderson (2003) en una entrevista para el periódico *The London Independent* afirmaba que "la naturaleza activa del entorno de aprendizaje de los videojuegos nos hace entrever que este medio es potencialmente más peligroso que la televisión o el cine".

### 2. EL SEXO Y EL SEXISMO

Insertos en una sociedad cada vez más relativista, en donde la línea entre lo óptimo y lo deleznable es cada vez más tenue, es preciso subrayar la necesidad de favorecer el respeto a la dignidad de la per-



Nada nuevo bajo el sol..., más de lo mismo, ¿dónde queda la creatividad para idear guiones originales, que no redunden en lo más espurio de la sociedad real para trasladarlo al escenario virtual?

sona, independientemente de su sexo y del contexto real o de ficción en donde se encuentre. En este sentido, los escenarios virtuales se prestan a representaciones ficticias que minimizan los efectos derivados de acciones perversas y/o discriminatorias, que si tuvieran lugar en contextos reales serían reprobadas sin lugar a duda desde distintos sectores del ámbito social (Del Moral, 1996). ¿No estaremos asistiendo a una doble moral? La preocupación por la creciente ola de delitos sexuales entre los más jóvenes hace que nos cuestionemos por estas controvertidas plataformas de entrenamiento virtual, aparentemente inocuas.

Hay que ser conscientes de que a través de las actividades lúdicas en las que los menores participan se generan numerosos aprendizajes de distinto tipo tanto conceptuales, procedimentales como actitudinales, los cuales pasan a formar parte de sus repertorios inconscientes que pueden condicionar en gran medida sus respuestas ante determinadas situaciones, sus comportamientos ante los otros u otras pueden repicar las fórmulas aprendidas perpetuando las relaciones de dominados-dominadores y víctimas-agresores. En este sentido, existen investigaciones (Smith y Moyer-Gusé, 2005) que ponen de relieve la condición sexista de la mayoría de los videojuegos comerciales y su carga erótica. En algunos, el papel de la mujer se reduce a un mero objeto de consumo (prostituta) que puede ser agredida impunemente como sucede en el *GTA San Andreas* (Del Moral y Villalustre, 2007).

La representación de la mujer se encuentra llena de estereotipos sexistas, a modo de prolongación de la publicidad más burda, del cómic o de las revistas pornográficas, mayoritariamente las protagonistas se presentan con cuerpos esculturales que son el reclamo fundamental para el público masculino, caricaturas de mujer con prominentes pechos y caderas pronunciadas, a menudo responden a un canon de belleza que ronda la anorexia, de medidas imposibles, aparecen semidesnudas, con actitudes insinuantes y provocadoras, que ponen sus encantos al servicio de fines no muy loables, acciones aderezadas con todo tipo de manifestaciones violentas (Del Moral, 2001).

Relatos recurrentes, en diametral contradicción con los valores propuestos desde las instancias educativas pertinentes, "hay que educar en igualdad", los menores asisten a discursos contrapuestos (Del Moral, 2003).

### 3. UNA REALIDAD SIMPLIFICADA POR ESTEREOTIPOS REDUCCIONISTAS

El aprendizaje infantil se produce a partir del contacto con lo que a los menores les circunda, con los elementos que comparten su tiempo que son fuente de experiencias directas, o mediadas a partir de los cuentos y narraciones orales, de las imágenes televisivas (dibujos animados, anuncios, etc.) y, por supuesto, de los relatos multimedia y videojuegos con los que interactúan. De ahí que sea preciso proporcionarles estímulos desposeídos de connotaciones negativas y simplistas, capaces de favorecer un aprendizaje social libre de estereotipos discriminatorios.

A menudo los videojuegos, -del mismo modo que los medios de comunicación-, muestran una realidad sesgada producto de una mirada contaminada, en ellos se pueden encontrar todos los tópicos sociales de carácter sexista, racista, localista, edaísta, etc., manidos hasta la saciedad, logrando que los más pequeños asuman acríticamente los patrones sociales asignados a cada grupo social: hombres, mujeres, blancos, negros, gitanos, italianos, afroamericanos, chinos, jóvenes, viejos, delgado, gordo, guapo, feo, etc., moldeando su percepción del mundo y contribuyendo a perpetuar esas lacras que condicionan las relaciones entre los distintos grupos sociales, dificultando la armonía y la convivencia, en la mayoría de las ocasiones.

El juego es una fuente de aprendizajes que no debe infravalorarse, los pequeños juegan a ser mayores asumiendo determinados roles y adquieren las estrategias para desempeñarlos con éxito, dicha operación cognitiva se afianza y se extrapola a contextos similares en los que éstos se encuentren. Por ello, desde el ámbito doméstico, especialmente, es necesario velar para proporcionar a los menores espacios reales y virtuales acordes con su desarrollo madurativo.

**El juego es una fuente de aprendizajes que no debe infravalorarse, los pequeños juegan a ser mayores asumiendo determinados roles**



### 4. CONTRA-MODELOS DE COMPORTAMIENTO SOCIAL

Insultos, descalificaciones, actos de venganza, violencia física y psicológica, ... son los ingredientes que contienen muchos de los videojuegos comerciales, ¿quién debe encargarse de que los niños y niñas aprovechen las oportunidades que presentan las nuevas tecnologías para desarrollar un juego constructivo? En primer lugar, las familias son las responsables de que éstos dediquen su tiempo de ocio a realizar actividades divertidas que favorezcan valores pro-sociales. Y la escuela, debe enseñar a reconvertir estas ocasiones de entretenimiento en fórmulas para la adquisición de determinados aprendizajes, aprovechando su gran valor motivador. No se puede mirar para otro lado, escudándose en que no se entienden o no se saben utilizar, etc., tal vez los videojuegos pueden servir como plataforma de encuentros intergeneracionales para el diálogo y la transferencia de saberes de múltiples tipos.

Sociedades de consumo que no saben de distribución equitativa de la riqueza, donde se fagocita a los más débiles; barrios marginales; personajes degradados; miseria humana; etc. son las representaciones más comunes de las narraciones de los videojuegos más promocionados... ¿Quién considera diversión el asesinato de policías, ancianos, mujeres...? Miles de jugadores se encuentran cautivos detrás de sus pantallas enganchados a historias que prometen ilusoriamente una libertad y desahogo de pasiones aparentes, pues no dejan de estar vigilados y controlados por bucles recurrentes aderezados con refuerzos y premios ante acciones reprobables en el mundo real y que, sin embargo, en el contexto virtual son exaltadas. Una vez más asistimos a discursos contradictorios que pueden provocar actitudes encontradas, sobre todo entre los más pequeños, pues muchos de ellos se encuentran desposeídos de los más básicos criterios éticos que les permitan discernir lo loable de lo censurable socialmente.

Competitividad desmedida, lucha por el poder a cualquier coste, el fin justifica los medios..., son algunos de los lemas que rigen la mayoría de las representaciones de los videojuegos..., elementos que bien podrían servir -desde un punto de vista educativo- para analizar y cuestionar su validez ético-moral, así como las consecuencias derivadas de esos postulados llevados a sus últimas consecuencias. Se hace preciso que los adultos, -padres, madres y educadores en general-, ayuden a los más pequeños a juzgar desde la reflexión aquello que les puede pasar desapercibido al integrarse en escenarios lúdicos, dotados de un ritmo trepidante que impide ser mensurado convenientemente.

## 5. ESTÉTICA PSEUDO-DADAÍSTA Y GORE

En otros videojuegos, triunfa lo feo, lo grotesco, lo provocador, lo escandaloso, se cuestionan las convenciones sociales y culturales. Otras notas que destacan son la irreverencia, la falta de respeto por todos los valores, el relativismo, la destrucción de las normas socio-morales preestablecidas que rigen los pueblos, el antihumanismo, exaltación de lo satánico y monstruoso. Se recrean guiones donde toman vida personajes de una crueldad indescriptible, la maldad personificada, propuestas que suscitan la emergencia de los instintos más básicos de forma agresiva, violentando cualquier sensibilidad. Vómitos, brotes de sangre, cuerpos destrozados, elementos viscerales, mutilaciones, etc. que alimentan descarnadamente la contracultura, que estimula al descontento, engendra una percepción totalmente negativa de la realidad y aboca a la destrucción.

No olvidemos que el aprendizaje social tiene lugar a partir de la presentación de modelos (Bandura, 1984), y si esos son los únicos modelos que perciben los menores, es fácil intuir el tipo de conductas que se pueden reproducir. ¿Por qué no ayudar a los más jóvenes a que descubran la belleza, se recreen en la armonía y se deleiten con lo agradable para los sentidos? Ello bien contribuiría a su desarrollo y estabilidad emocional, evitando conducirlos al abismo del desencanto, la desidia y la frustración.

## CONCLUSIONES

¿Cuántas horas dedican a jugar los menores con los videojuegos? ¿Y a las actividades formales de la escuela? ¿Qué tiempo libre dedican a leer, a hacer deporte, etc.? Lo preocupante de todo esto es que se corre el riesgo de que todo el ocio de los menores se reduzca a prácticas lúdicas mediadas por el ordenador, minimizando las que impliquen la interacción personal real y directa.

Padres, madres y educadores no deben permanecer ajenos a lo que juegan nuestros menores, es preciso documentarse sobre los videojuegos con los que pasan gran parte de su tiempo de ocio. Además, es conveniente proporcionarles estímulos atractivos que les ayuden a desarrollar todas sus habilidades y talentos intelectuales, artísticos, deportivos, etc., no se puede ser cómplices de la zafiedad y contribuir inconscientemente a cercenar la grandeza que como personas poseen en potencia, confinándoles a la cautividad en sofisticados "calabozos tecnológicos", que voluntariamente aceptan entretenidos infinitamente, pero con una relativa libertad "vigilada".

Para finalizar, y con ánimo de ser integradores de las ventajas de estos nuevos formatos de entretenimiento, desde la escuela no se puede desaprovechar las oportunidades que brindan algunos videojuegos para reconstruir situaciones históricas, adentrarnos en mundos virtuales difíciles de acceder desde la realidad inmediata, propiciar aprendizajes a través de simulaciones, etc., no en vano son parte de nuestra cultura digital.

### PARA SABER MÁS

ANDERSON, C. A., "Grand Theft Auto" Creators Sued for \$100M Over Killing. *The London Independent*, Sept 18, 2003.

BANDURA, A., *Teoría del aprendizaje social*, Espasa-Calpe, Madrid, 1984.

DEL MORAL PÉREZ, M. E., *Influencias psico-socio-educativas de los dibujos animados en los niños/as de primaria*, Tesis inédita, UNED. Madrid, 1994.

DEL MORAL PÉREZ, M. E., Los videojuegos con "chicas" y "para chicas" de Lara Croft a Barbie. En *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, nº 172, pp. 45-50, 2001.

DEL MORAL PÉREZ, M. E., Pautas procedimentales para el diseño y análisis de los videojuegos desde una perspectiva educativa. En Del Moral (2004) *Sociedad del conocimiento, ocio y cultura: un enfoque interdisciplinar*. Editorial KRK. Oviedo; pp. 407-426.

DEL MORAL PÉREZ, M. E. y VILLALUSTRE MARTÍNEZ, L., "GTA: San Andreas": ¿Videojuego o manual iniciático al servicio de la violencia y el sexismo? En *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, nº 217, pp. 24-31, 2007.

GARDNER, H., *Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica*, Editorial Paidós, Barcelona, 2003.

SMITH, S. L. & MOYER-GUSÉ, E., Voluptuous Vixens and Macho Males: A Look at the Portrayal of Gender and Sexuality in Video Games. In Reichert, T. & Lambiase, J. (eds) (2005): *Sex in Consumer Culture. The Erotic Content of Media and Marketing*. Published by Routledge. USA.

THE HENRY J. KAISER FAMILY FOUNDATION, Generation M: Media in the Lives of 8-18 Year Olds. A Kaiser Family Foundation Study, March 2005.