

Videojuegos y transmisión de valores

M.ª TERESA GÓMEZ DEL CASTILLO SEGURADO
Universidad de Sevilla, España

1. Juegos y videojuegos

¿Qué son los juegos?

El juego es una constante antropológica que se da en todos los pueblos y en todas las edades. Se da, incluso, antes que el juguete, que ya se encuentra en los restos de pueblos primitivos.

Cualquier juego, también los videojuegos, se caracteriza por ser una actividad (Rodríguez, 2002):

- *Libre*: El sujeto accede a él de forma voluntaria y lo termina cuando quiere.
- *Improductiva*: La finalidad del juego está en si mismo. Es el propio juego y no el producto final lo que interesa.
- *Placentera*: Está unida a la risa, el humor, la diversión, la satisfacción y el entretenimiento.
- *Ficticia*: Es algo diferente a la vida corriente, tiene un poder de evasión temporal.
- *Limitada en el tiempo y en el espacio*: Tiene un lugar de realización, un principio y un fin.
- *Normalizada*: Regulada por reglas y normas específicas, aceptadas y/o consensuadas por todos. Si no se cumplen el juego se acaba. Se aceptan y rechazan valores.

Estas características conllevan unas potencialidades que subyacen al juego en varios ámbitos:

- 1) *En el ámbito motor*: Implican movimientos, precisión, fuerza, velocidad...
- 2) *En el desarrollo intelectual*: Comprender cómo funciona, solucionar situaciones, elaborar estrategias...
- 3) *En el desarrollo afectivo*: Ayuda a identificar y comprender situaciones, implica confianza, actuar como si...
- 4) *En el desarrollo social*: Es una forma de relación, de respetar o consensuar normas, de usar el lenguaje, de realizar aportaciones creativas a partir de la actuación del otro, de transmisión de valores.

¿Qué son los videojuegos?

La Real Academia de la Lengua los define como el dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador. Y el profesor Marqués (2000) como todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, *on-line*) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videocónsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática).

Aunque algunos autores no incluyen los llamados "programas educativos" o "juegos educativos" dentro de los videojuegos, nosotros, en esta ocasión vamos a incluirlos, ya que cada vez más su componente lúdico es mayor, aunque hay una diferencia clara y es que están pensados y diseñados con una finalidad de tipo curricular, como medio para el aprendizaje de unos contenidos de enseñanza más o menos reglados; mientras que los videojuegos como tal tienen una finalidad exclusivamente de tipo lúdica. Es decir, el usuario de videojuegos lo que pretende cuando los utiliza es divertirse, no aprender contenidos, aunque esto no excluye, como posteriormente ampliaremos, que también se estén desarrollando capacidades, conocimientos y estrategias de forma importante.

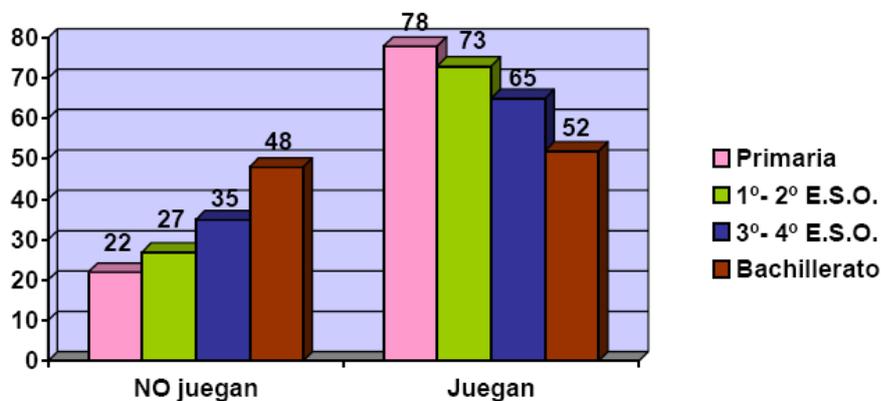
Así, podemos distinguir diferentes tipos de juegos: los videojuegos denominados Arcade donde el usuario debe superar pantallas con ciertas dificultades y llevar un ritmo rápido que requiere tiempos de reacción cortos. Los videojuegos deportivos que recrean algún deporte (fútbol, tenis, baloncesto...) y requieren habilidad, rapidez y precisión para su manejo. Los videojuegos de estrategia (aventuras, rol...), que tratan de trazar una estrategia para superar al contrincante, exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. También están los videojuegos denominados de simulaciones que reproducen una realidad de forma ficticia, permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones, y pueden aportar conocimientos específicos. Los videojuegos de mesa similares a los materiales tradicionales, pudiendo ser sustituido el adversario por la máquina, potencian la rapidez de reflejos, la coordinación oculomanual, la organización espacial, la astucia y la adquisición de conocimientos. También contamos con los videojuegos de acción, estos son normalmente violentos (luchas, peleas, destrucción...). Y por último lo que denominaremos aquí videojuegos educativos descritos anteriormente, y que se suelen emplear, mayoritariamente, en edades de Educación Infantil y Primaria.

Alrededor de esta importante forma de divertirse hay creada una gran industria, una gran piratería y unas nuevas formas de relacionarse, de crear "comunidades" a través del chat, foros, revistas, tiendas, salones recreativos...etc. Además los recursos multimedia, el 3D, internet, la banda ancha... son recursos que van impulsando y aumentando las posibilidades de este tipo de entretenimiento.

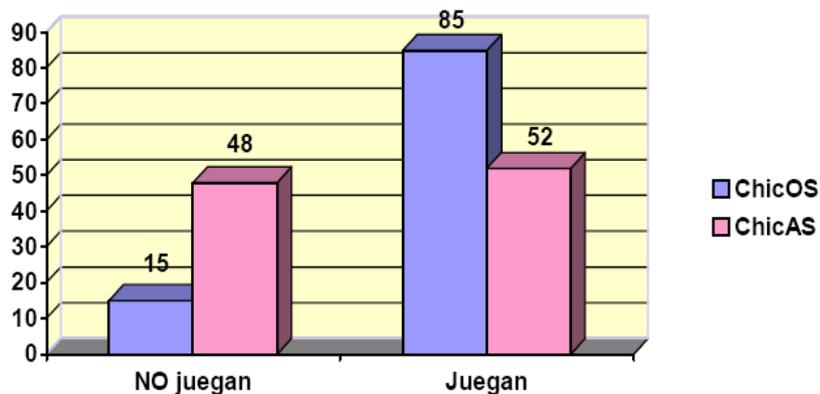
Algunos datos significativos

Todos los informes nos muestran que la actividad más importante de tiempo libre en casa para niños y adolescente es ver la TV, muy por encima del resto de actividades, tanto si nos fijamos en el número de personas que la utilizan como en el tiempo que dedican a ella; y en segundo lugar la música. No podemos perder esto de vista para no primar la influencia de los juegos electrónicos por encima de otras formas de diversión.

Según el informe del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2005) el consumo de videojuegos se produce con más frecuencia entre los alumnos de Primaria y Secundaria, descendiendo su uso cuando va aumentando la edad de los sujetos.



También aparece en este informe cómo juegan mucho más los niños que las niñas:



Se juega sobre todo los fines de semana, aunque un 7% confiesa jugar más de dos horas en días lectivos; esta cantidad aumenta hasta el 23% si se pregunta por los fines de semana.

Cuando se puede elegir jugar solo o con alguien el 63% prefieren hacerlo acompañado, y el 25% prefieren hacerlo solo (Rodríguez, 2002). Sin embargo, más de la mitad lo hacen solos (39% de las chicas y 65% de los chicos) y normalmente en sus casas.

Otro dato relevante es que en todas las edades los hombres utilizan juegos más violentos que las mujeres.

Otros datos interesantes a la hora de afrontar este tema, también proporcionados por del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2005) sobre la infancia y adolescencia de este territorio, son los siguientes:

PREGUNTAS	NIÑOS	NIÑAS
Reconocen que usan videojuegos clasificados para mayores de 18 años	50%	15%
Afirman discutir con los padres por el tiempo que pasan con los videojuegos	40%	13,6%
Afirman utilizar videojuegos de violencia contra mujeres embarazadas, ancianos o niños	40%	5,3%
Usan videojuegos en los que los personajes consumen drogas	28%	2,6%

Debemos tener presente, también, que el 56% de los padres prefieren que sus hijos se distraigan con el ordenador antes que estar jugando en la calle.

2. Las posibilidades didácticas de los videojuegos

Nadie discute el valor educativo de los juegos, sin embargo, en muchos casos, desde casa y sobre todo desde la escuela, se rechaza el valor educativo de los videojuegos, sin preguntarnos qué tienen para que motiven y hagan esforzarse tanto para aprender su manejo durante horas, algunos se ha calculado que requieren entre 50 y 100 horas para saber manejarlos (Gree, 2004) y se busca ayuda en revistas, foros o contactos para llegar a dominarlos.

Cualidades de los videojuegos

Diversos autores (Grupo F9; Gree, 2004; Alfageme, 2003) han señalado aspectos potenciadores del aprendizaje y beneficiosos para nuestros jóvenes. Los vamos a agrupar en cuatro vertientes:

1. Aspectos cognitivos

- Memorización de hechos.
- Observación hacia los detalles.
- Percepción y reconocimiento espacial.
- Descubrimiento inductivo.
- Capacidades lógicas y de razonamiento.
- Comprensión lectora y vocabulario.
- Conocimientos geográficos, históricos, matemáticos...
- Resolución de problemas y planificación de estrategias.

2. Destrezas y habilidades

- Autocontrol y autoevaluación.
- Implicación y motivación. Instinto de superación.

- Inversión de esfuerzo que es reconocido de forma inmediata.
- Habilidades motrices, de reflejos y respuestas rápidas.
- Percepción visual, coordinación óculo-manual, y percepción espacial.
- Curiosidad e inquietud por probar y por investigar.

3. Aspectos socializadores

- Aumenta la autoestima: proporcionan un sentido de dominio, control y cumplimiento. Debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas
- Interacción con amigos de manera no jerárquica (presencial o a distancia)

4. Alfabetización digital

- Suele ser la herramienta para introducir al niño en el mundo de la informática: Manejo de ventanas, comprensión de iconos, velocidad en el manejo del ratón... A veces esto lleva a que el adulto piense que el niño sabe más de las TIC que él y se inhiba de su supervisión.

¿Por qué gustan los videojuegos?

Vamos a intentar abordar por qué son tan motivadores y gratificantes los videojuegos, a la inversa que la mayoría de actividades escolares. Tanto Gros (2004) como Pindado (2005) nos dan algunas pistas. Ponen el acento en los atractivos de los videojuegos, y nos proponen convertirlos en recursos educativos en nuestros centros educativos. Los aspectos más destacados son:

- Visión general para conocer cuál es el objetivo.
- Estructura sólida. Con un número limitado de opciones que el usuario puede elegir.
- Individualización al ritmo personal. Capacidad de adaptación al usuario según su destreza. Presentando niveles de dificultad progresivos.
- Retos continuos que precisan de una constante superación personal.
- Situación de competitividad por saber quién es el mejor.
- Manejo fácil de aprender, pero difícil de ganar.
- Recibir un feedback constante para saber si se juega bien.
- Existencia de incentivos (puntuaciones, pasar de pantallas...).
- Aumenta la autoestima.
- Incluyen exploración y descubrimiento.
- Proporcionan ayudas, pistas, web... para mejorar el juego.
- Incluyen la posibilidad de guardar los progresos.
- Es una actividad de ocio, incluida en la atractiva "cultura electrónica".

Para incluirlo en la escuela habrá que tener en cuenta especialmente, los contenidos que trabaja, las habilidades que predominan y los valores y contravalores que se manifiestan.

Aunque también tenemos que tener en cuenta que se presentan algunos inconvenientes en el uso de estos medios, como son:

- Que “enganchen” y se les dedique demasiado tiempo, quitándoselo a otros quehaceres obligatorios (estudios) o de ocio (calle, deporte, lectura...).
- Se dan contravalores muy frecuentemente: Violencia, competitividad, individualismo... que veremos más detenidamente en el punto siguiente.
- Los videojuegos de contenido agresivo pueden generar ansiedad y sentimientos hostiles (al menos a corto plazo).
- No se percibe la violencia de forma pasiva, sino que se participa en ella, se es protagonista.
- Pueden producir, en algunos casos, adicción. Ya que influye la seducción por el control, la acción compulsiva y las ganas de ganar, además de la accesibilidad, aceptación social, posibilidad de aumentar puntuación, brevedad entre apuesta y resultado...

3. Reflejo del mundo en el que vivimos

Como ya analizamos en otro artículo (Gómez del Castillo, 2005), los motores de la sociedad actual son el dinero y el poder que dan lugar a estructuras de explotación del fuerte hacia el débil, de violencia y de injusticia entre el hemisferio norte y el sur, entre los países o bloque de países, entre regiones de un mismo país o entre individuos de un mismo lugar. Decíamos en aquel artículo que vivíamos en una sociedad:

- *Políticamente imperialista*: expansionista, crece, se propaga y se impone rápidamente por todo el mundo gracias a los modernos medios de comunicación, publicidad, sistema educativo...
- *Económicamente neoliberal*: donde impone las reglas de juego el más fuerte, el que más recursos tiene, determinando la acción del estado (el pez grande se come al pequeño), siendo el lucro el motor de la economía.
- *Culturalmente de dominación sobre todos los pueblos de la tierra*. Es una dominación más sutil que el poder dictatorial, consigue que los dominados tengan y hagan suyos los valores del dominador, piensen como él, actúen como él, vistan como él... Pretende dominar la conciencia de los ciudadanos y hasta el sentido de la vida.

Los videojuegos como el resto de medios de comunicación, son causa y reflejo de la sociedad que hemos creado. Algunos valores que nos tienen que preocupar de cara a la educación integral de nuestros jóvenes y que hemos analizado en este tipo de medios son (Gómez del Castillo, 2001; Díez, 2004):

- *El sexismo*: Reproducen los roles de una cultura machista tradicional. Los personajes femeninos aparecen poco, sólo el 12% de los manejados por el jugador son mujeres.

- *Estereotipos físicos*: Tanto los hombres como las mujeres son, en su mayoría, jóvenes, esbeltos, guapos y blancos. En los juegos de rol y de acción las protagonistas, con frecuencia, presentan cuerpos de proporciones poco creíbles, top ajustados, pechos voluminosos, grandes escotes, transparencias, faldas cortas...
- *Fantasías eróticas de dominio/sumisión*: Aunque no de forma mayoritaria, en algunos videojuegos aparecen estas actitudes.
- *Competitividad* como forma frecuente de relación, por encima claramente de la colaboración.
- *El fin justifica los medios*: La victoria o conseguir el objetivo se sitúa por encima de cómo conseguirlo.
- *Visión maniquea de la realidad*: El mundo está dividido en ganadores y perdedores, en buenos y malos, y hay que aprender a aplastar a los demás para sobrevivir. Esto es más frecuente en los juegos de acción, por ejemplo, se puede leer en una propaganda: "cuando has conseguido 4000 puntos en Space Invaders no serás nunca más un perdedor".
- *Menosprecio a los débiles*: De hecho apenas aparecen personas mayores, minusválidos...
- *La violencia y las agresiones son demasiado frecuentes*: Existen juegos cuyo objetivo es matar, torturar, disparar... a iraquíes, vietnamitas, palestinos, guerrillas latinoamericanas, nazis...etc, potenciando el odio hacia estos colectivos.
- Algunos autores defienden que la violencia en los videojuegos es más perjudicial que la de la TV o el cine, ya que en estos medios el espectador mantiene una actitud pasiva, mientras que en los videojuegos el sujeto asume una actitud protagonista en esas situaciones de agresividad extrema cada vez mayor y más realista. Sin embargo, otros defienden que sirve como forma de catarsis y que contribuyen a disminuir la violencia en la vida real. Creemos, en cualquier caso, que el problema es que se conviva con la violencia con demasiada naturalidad y nos insensibilicen ante ella.
- *Racismo*: Es poco frecuente que aparezcan negros, árabes, gitanos..., al menos que sean deportistas, o que aparezcan como "los malos" (aunque muchos fabricantes son orientales)
- *Pensamiento único*: No se puede pensar de otra manera distinta a la del poder imperialista actual. Hay que ser el fuerte para mantener la paz y el equilibrio en el mundo, el poder y el dinero son los motores de la historia. El modelo social deseable es el de la clase media-alta.
- *Impulsividad*: En muchos videojuegos existe el factor tiempo que nos obliga a actuar sin reflexionar (nos matan, perdemos puntos o no los ganamos, cambia la imagen...)

Aunque no podemos afirmar que existen investigaciones concluyentes para afirmar que los videojuegos violentos llevan a comportamientos violentos, es decir, no se ha encontrado una relación de causa-efecto, sí parece existir relación entre una mayor conducta agresiva y el uso/abuso de videojuegos violentos.

Los programas violentos pueden insensibilizar ante la violencia y facilitar un aprendizaje vicario de las armas, un uso sin escrúpulos, ya que exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado...(Díez, 2002), que suponen modelos sociales que se van interiorizando, junto

con otros modelos igualmente negativos, desde el punto de vista de los valores. Esto no ocurre sólo con los videojuegos, sino que se potencian desde mensajes televisivos, de cine, revistas...etc.

Podemos afirmar que los videojuegos están basados en gran medida, y matizando en cada caso, en la competitividad, en ser el mejor, el primero, en la violencia, en el sexismo y el racismo, en el consumo y en las formas de vida burguesa. También existe, de forma minoritaria y puntual, otros intentos de hacer videojuegos, como reflejo también, de la sociedad en que vivimos que aportan historias en los juegos de corte asistencialista y mantenedoras de las estructuras políticas y económicas imperantes, como puede ser el videojuego Food Force que ha lanzado el Programa Mundial de Alimentos de la ONU para niños entre 8 y 13 años que consiste en realizar misiones humanitarias en una isla ficticia. O los juegos de inspiración cristiana como Guerra Espiritual o Exodo: Viaje a la Tierra Prometida que intentan combinar los temas bíblicos, la acción y los valores como la verdad y la honestidad, algunas empresas multinacionales del sector creen que este sector está en auge al igual que el llamado "pop cristiano" en el mundo de la música (Amnistía Internacional, 2005).

4. Actuaciones ante los videojuegos

Los niños, y especialmente los adolescentes, están cada vez más solos en su educación. En las enseñanzas medias tienen tantos profesores que algunos de ellos no conocen ni sus nombres, mucho menos pueden realizar un seguimiento personalizado de sus actividades de ocio. Y los padres tenemos mucho que hacer, no podemos con ellos, o ¡cómo ya son mayores! nos vamos desentendiendo de sus amistades, de sus actividades de ocio, de su seguimiento escolar, de lo que hacen en su habitación con su ordenador y su tv... Un dato significativo de esto que decimos es que en la investigación llevada a cabo por Fernández (2004) sobre videojuegos en el ámbito escolar de la localidad de Dos Hermanas (Sevilla) y que contó con un cuestionario enviado a los padres de los centros participantes, tuvo una participación del 51,1% entre los padres de Educación Infantil, del 40,48% entre los de Primaria y del 23,71% entre los de Secundaria.

Esta situación exige un cambio que impulse el protagonismo educativo por parte de todos los estamentos implicados. A modo de sugerencia y con respecto a los videojuegos proponemos las siguientes líneas de actuación:

- Para los padres:
 - Conocer y controlar los videojuegos que utilizan los hijos y el tiempo de uso.
 - Jugar con ellos, compartir su experiencia de juego y competir con ellos, esto ayuda a establecer una relación más cercana y de empatía.
 - Entablar diálogos para saber por qué les motivan tanto, y por qué a los padres les pueden parecer perjudiciales. Animar a verbalizar lo que ve y lo que siente porque es una manera de distanciarse de ello (Tisseron, 2006).
 - No censurar su uso como primera estrategia, sino buscar alternativas de ocio.
 - Animar a que jueguen con amigos.
 - No permitir el juego durante tiempos prolongados.

- Fomentar un criterio selectivo para la adquisición de videojuegos.
- No consentir el uso de determinados videojuegos o en determinadas circunstancias.
- Desde la legislación:
 - Promover una legislación sobre los videojuegos donde queden protegidos los derechos de los niños, jóvenes y adultos en su dimensión física, intelectual y espiritual.
 - Regular y/o prohibir aquellos productos que dañen la integridad de los sujetos o las comunidades (al igual que se está haciendo en el ámbito de la salud o del medioambiente).
 - Inspección estricta ante los fabricantes (en su mayoría multinacionales) de videojuegos y de los creadores de web.
- Desde los educadores:
 - No dejar de lado los videojuegos para no seguir manteniendo una escuela alejada de la realidad de los alumnos, incluyéndolos en el currículo.
 - Convertir las escuelas en lugares de exploración, abiertos a las nuevas fuentes del saber (no sólo de la información). Abriendo la escuela a la comunidad cercana y a otras comunidades lejanas utilizando medios tecnológicos.
 - Convertir la escuela en el lugar donde se conoce, se construye, y se analiza la cultura mediática.
 - Concienciar a los niños del carácter nocivo de algunos videojuegos, potenciando la lectura crítica de los mismos.
 - Promover alternativas: talleres de videojuegos en los centros cívicos o en las escuelas, usos de internet...
 - Acercar a familias y enseñantes al mundo de los videojuegos.
 - Diseñar y crear nuevos videojuegos.

Como en tantos otros ámbitos educativos, el lucro y el poder no puede ser el motor de la formación de los ciudadanos (niños, jóvenes y adultos) ni de los intereses sociales.

Bibliografía

ALFAGEME, M. G. y SÁNCHEZ, P. (2003): *Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos*. Pixel Bit n.º 20; pp. 17-32.

AMNISTÍA INTERNACIONAL (2005): *Videojuegos y valores. Aprende a divertirte con los videojuegos cristianos*. <<http://www.amnistiacatalunya.org/educadors/2/virtual/vid-elsiglodetorreon.com.mx.html>> [Consulta 2006-07-05].

Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2005): *Videojuego, menores y responsabilidad de los padres*. Madrid: Defensor del Menor.

DÍEZ, E. J. (Dir) (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, CIDE e Instituto de la Mujer.

DÍEZ, E. J., TERRÓN, E. y ROJO, J. (2002): "La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos". En *Estrategias e instrumentos para la gestión educativa*. GAIRIN Y DAROLER (Eds). Barcelona, CISSPRAXIS.

- FÉRNANDEZ MÁRQUEZ, E. (2004): *Juventud y ocio: Televisión, videojuegos y juguetes. Implicación familiar desde las primeras edades*. Sevilla, Ayuntamiento de Dos Hermanas.
- GEE, J. P. (2004): *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe
- GÓMEZ DEL CASTILLO, M. T. (2001): *Análisis de valores en el software educativo multimedia*. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla.
- GÓMEZ DEL CASTILLO, M. T. (2005). *Violencia social y videojuegos*. Pixel Bit, n.º 25; pp. 45-51.
- GROS, B. (Coord) (2004): *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao, Desclée
- GRUPO F9. *Acceder a la cultura informática a través de los videojuegos*. <<http://www.xtec.es/~abernat>> [Consulta: 03-04-14].
- MARQUÉS, P. (2000): *Los videojuegos*. <<http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm>> [Consulta: 01-106-23].
- PINDADO, J. (2005): *Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos*. Edutec, n.º 26.
- RODRÍGUEZ, E. (2002): *Jóvenes y videojuegos*. Madrid, MEC.
- TISSERON, S. (2006): *Internet, videojuegos, televisión. Manual para padres preocupados*. Barcelona, Grao.