

## Desarmando el *poder* antisocial de los videojuegos

Yolanda ARAGÓN CARRETERO

Correspondencia:

Yolanda Aragón Carretero

Correo electrónico:  
yragon@ugr.es

Teléfono:  
958 242934

Dirección postal:  
Dpto. Didáctica y Org. Escolar  
Facultad Ciencias de la Educación  
Universidad de Granada

Recibido: 10 de abril de 2011  
Aceptado: 30 de mayo de 2011

### RESUMEN

El presente artículo intenta desmoronar la concepción negativa que la sociedad tiene de los videojuegos como herramientas de aprendizaje de conductas y actitudes antisociales, tales como agresividad o sexismo entre otras. Muy al contrario, los presentamos como mediadores para la construcción de la identidad social y la adquisición de nuevas competencias asociadas a la alfabetización del siglo XXI.

**PALABRAS CLAVE:** *Videojuegos, Educación y Ciudadanía.*

## Disarming the antisocial *Power* of videogames

### ABSTRACT

The present article attempts to dismantle the negative conception that the society has of videogames as tools of learning antisocial behaviours and attitudes, such as aggressiveness or sexism among others. Quite on the contrary, we present them as mediators for the construction of social identity and for the acquisition of new competences associated to the 21<sup>st</sup> century literacy.

**KEY WORDS:** *Videogames, Education and citizenship.*

### 1. ¿Qué es un videojuego?

Ésta sería la primera pregunta que deberíamos plantearnos para posteriormente analizar sus repercusiones *antisociales*. En este artículo no pretendemos realizar un discurso sobre las definiciones de videojuego, sino, más bien, destacar cuáles son los rasgos más definitorios del mismo. Para ello, recogemos en las siguientes líneas el trabajo realizado por Lacasa (2011: 21). Partiendo de la definición del antropólogo Johann Huizinga (2000), esta autora identifica los siguientes:

- El videojuego no es considerado como una actividad seria, es un medio para *evadirnos* de la vida ordinaria.
- Al estar más centrado en los aspecto emocionales, y no tanto en los cognitivos, provoca un efecto *absorbente* en los jugadores.
- El jugador *no se mueve por intereses económicos*, aunque como bien sabemos los videojuegos forman parte de un mercado economicista.
- El jugador debe atenerse a unas *reglas de juego* para continuar jugando.
- Cada videojuego y jugador establece sus *límites espacio-temporales*.
- El videojuego tiene la capacidad tanto de *aislar al jugador* (visión del jugador recluido en su casa) como la de *crear grupos sociales* (creación de comunidades virtuales que compartan la afición por un mismo juego).

Estos rasgos se pueden completar con otros que se han ido recogiendo del análisis de diferentes definiciones:

- Para McLuhan (1996), los videojuegos provocan tanto la *acción* como la *reacción* de los jugadores.
- González (2010) recoge otras características como: *identificación positiva* con el protagonista, existencia de *desafíos* o retos a superar y capacidad de provocar *retroalimentación constante*.
- Gramigna & González (2009: 158) afirman que los videojuegos *“plantan respuestas simples a sueños y deseos de heroísmo, acción y aventura, y también a los ancestrales fantasmas de la muerte, dolor, la injusticia y la pobreza”*.
- Gee (2008) identifica que, si bien hay juegos con retos preestablecidos de antemano, existen otros que permiten a los videojugadores *establecer de forma libre los objetivos y metas* a conseguir con el juego.
- Stevens, Satwicz & McCarthy (2008) hacen especial hincapié en el poder de *trasferencia de aprendizajes* que tiene los videojuegos.

Identificados los rasgos más sobresalientes de los juegos, es el momento de establecer brevemente una clasificación de los mismos atendiendo a diferentes ámbitos. Adaptada de las clasificaciones que realizan Marqués (2009) y Díez (2004A)<sup>1</sup> presentamos la siguiente taxonomía:

TIPO DE VIDEOJUEGO	EJEMPLOS
<b>Arcade</b> (tipo plataforma)	<i>Pacman, Super Mario Bros, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter...</i>
<b>Deportes</b>	<i>FIFA, PC Futbol, NBA, Formula I GrandPrix, Need For Speed...</i>
<b>Juegos de aventura y rol</b>	<i>King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon, Ultima Online...</i>
<b>Simuladores y constructores</b>	<i>Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine, Theme Park...</i>
<b>Juegos de estrategia</b>	<i>Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civilitation, Lemmings, Black &amp; White, Centurion...</i>

<sup>1</sup> Para completar el estudio sobre los tipos de videojuegos se recomienda la obra de Díez (2004A).

Puzzles y juegos de lógica	<i>7th.Guest, Tetris</i>
Juegos de mesa	<i>Trivial, Buzz, Ajedrez, Monopoly...</i>
Juegos de combate	<i>Halo, Viercong, Call of duty. Mafia...</i>

Tabla1. Clasificación de videojuegos

No debemos olvidar que el número de jugadores es importante, puesto que no es lo mismo un videojuego individual que otro colectivo, donde se favorecen actitudes competitivas, colaborativas y/o cooperativas. También es importante recordar que, como indica González (2010), hay juegos que poseen ritmo externo (videojuego de tenis) y otros internos que dependen de las habilidades del jugador (videojuego de ajedrez). Es más, también identifica juegos extrínsecos (como el Trivial Pursuit) e intrínsecos (simulador de vuelo) en función del tipo de habilidades externas o internas del jugador puestas en juego.

## 2. Los mitos de los videojuegos

Sabemos que la industria de los videojuegos es, en los últimos tiempos, una de las mayores fuentes de entretenimiento de los más jóvenes. Hecho que preocupa sobremanera a los padres, pues conciben que el uso/abuso de los videojuegos dentro del espacio lúdico de los adolescentes puede llegar a provocar competencias asociadas, en especial los valores antisociales (*mitos*) que *parecen* transmitir y que tanto preocupan. La sociedad en general, y los padres en particular, establecen dos ámbitos de riesgo, a saber: violencia y sexismo. Analizaremos estos mitos teniendo presente sólo los videojuegos comerciales, dejando al margen los propiamente educativos, también llamados *edutainment* o *edujuegos* (DÍEZ, 2004A). Esta exclusión es evidente, puesto que la finalidad de estos últimos es claramente el aprendizaje de contenidos educativos.

### a) El mito de la violencia

Con frecuencia se les acusa de fomentar la violencia. No sin razón, puesto que existen en el mercado gran variedad de videojuegos con contenidos especialmente violentos como hostilidad, agresión, racismo, asesinato, tortura, matanzas, malos tratos... Por lo general, la sociedad y los padres piensan que los videojuegos ofrecen un mayor grado de violencia que el resto de medios audiovisuales. La causa, la interactividad que estos ofrecen convirtiendo al *videojugador* en un agente activo, ejecutor y promotor de acciones violentas. Así se contempla en un estudio realizado en 2003 por la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU) y recogido por Llorca (2009). Entre las conclusiones de este estudio se afirma que la violencia se ha convertido en elemento crucial para que un videojuego triunfe, es el gancho publicitario para que ser un número uno en ventas (LLORCA, 2009: 57). Otras organizaciones, como Amnistía Internacional (sección española), han denunciado la violación que se realiza a los Derechos Humanos en los videojuegos (2000) y en particular con las mujeres (2004), y la escasa regulación y control del Código de Autorregulación PEGI en España para la protección de los menores frente a los videojuegos (2007). En 2002, esta misma organización dio a conocer una lista de videojuegos de alto contenido racista y/o xenófobo. Incluso llegó a afirmar la utilización de estos por grupos extremistas como medio de propaganda y captación de adeptos. En definitiva, tal es el auge de los contenidos violentos en los videojuegos que nos parece normal su existencia; incluso, a veces, no nos cuestionamos su carga moral negativa, la damos por sentada y ajena a nuestras formas de actuar y entender el mundo.

### b) El mito del sexismo

Son muchas las investigaciones realizadas a este respecto, basta con examinar el barrido histórico y contextual que establece Díez (2004A). Este autor, junto con otros investigadores, analiza los primeros estudios sobre clasificación de los videojuegos en función del rol sexual realizados por Ferry Toles (1985), Provenzo (1991), Ward Gailey (1993), Estallo (1995), Dietz (1998), Etxeberria Balerdi (1999), Bonder (2001), Urbina Ramírez *et al.* (2002), FAD (2002) o Muñoz Luque (2003), entre otros. Todos ellos concluyen en una visión estereotipa y distorsionada por su simplificación tanto de las figuras masculinas como femeninas en perjuicio de estas últimas. Mientras a los varones se les asignan roles dominantes y activos (valor, fuerza, inteligencia, competitividad...), las mujeres, además de contar con una presencia menor, se representan pasivas y sumisas, reproduciendo arquetipos viriles o

simplemente como consumistas y superficiales. Es decir, modelos masoquista, sádico y *barbie* respectivamente (DÍEZ, 2004A: 352). El motivo, bien claro, el mercado de los videojuegos se ha declinado en exceso al público masculino y, por tanto, los videojuegos reproducen la imagen que los hombres tienen de las mujeres, o lo que es lo mismo los valores de la cultura *macho* (DÍEZ, 2004A: 358). Esto puede provocar una nueva forma de socialización androcéntrica y misógina, de exclusión y violencia de género; ellos aprenden dominación y ellas dependencia.

### 3. El videojuego como herramienta de construcción social y cultural

Sabemos que los videojuegos actúan como mecanismos de construcción social y cultural, puesto que “*constituyen espacios donde se ensayan y reproducen las relaciones de poder y la desigualdad de modo inevitable*” (BUCKINGHAM, 2008: 146). Son objetos culturales capaces de reflejar las prácticas de la sociedad occidental y que permiten reproducirlas en un mundo virtual (LACASA, 2011: 155). Pero lo que verdaderamente nos interesa saber es cómo hacen de catalizadores para la construcción del concepto de *ciudadano e identidad social*. Castells (2009) defiende que el poder se ejerce mediante la construcción de significados a través de los procesos de comunicación. Los videojuegos implican dichos procesos, son el contexto para la difusión, comprensión y desarrollo de significados. Es decir, permiten codificar y construir significados sobre el *yo* como ciudadano, como persona que actúa de forma responsable antes sus derechos y obligaciones. En este sentido, la identidad social de los videojugadores se construye mediante las interrelaciones que se producen entre los sujetos y la cultura en la que se desarrolla el juego, incorporando a su constructo tanto valores como sentimientos y significados. Así vistos, los videojuegos se convierten en mediadores de la conducta social a través de la identificación con personajes (arquetipos). Este hecho queda demostrado en la tesis doctoral defendida por Esnaola (2004) titulada *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. El problema de investigación que plantea es si la construcción narrativa y los significados socioculturales de los videojuegos que intervienen en el espacio lúdico de los niños influyen en la construcción de la identidad social aportándoles prácticas y significados que generan una microcultura ajena a la escolar. Entre sus aportaciones manifiesta que el espacio lúdico provocado por su uso homogeneiza modalidades de aprendizaje que intervienen en el proceso de construcción de la identidad social, facilitando arquetipos de identificación. Es decir, la narrativa de los videojuegos organiza el registro imaginario sobre la realidad social. “*El sujeto se proyecta y se identifica con el personaje que adquiere las características arquetípicas del héroe que sale a la búsqueda de descubrimientos, sortea obstáculos, vence imprevistos, conquista, compite y vence a los oponentes... se constituyen en un registro simbólico con el que se expresa un “yo” que necesita encontrar un orden y evitar la catástrofe*” (ESNAOLA, 2004: 478).

Los riesgos, dos:

- La identificación con personajes violentos y destructivos.
- Y como señala Marqués (2009), aquellas personas con problemas psicológicos previos que al introducirse en el mundo de los videojuegos pueden llegar a encerrarse de tal manera que se desconectan de forma gradual de las demás realidades de su entorno (personal, profesional y/o académico) y padecer otros trastornos graves de personalidad y conducta.

He aquí nuestra labor, desarrollar estrategias metodológicas (desde una pedagogía crítica) partiendo del contacto social con el grupo de iguales y la participación en actividades individuales y comunes inducidas por los videojuegos para, en consecuencia, fomentar en los jóvenes la construcción o re-construcción de su identidad como ser social; en definitiva, una ciudadanía crítica.

### 4. Rompiendo mitos: Re-descubriendo los videojuegos

Ante la panorámica mostrada en el apartado anterior, parece difícil reemplazar las percepciones negativas que tenemos de los videojuegos. Éste será el eje vertebrador de nuestro argumento y objetivo fundamental del artículo, el re-descubrimiento de los videojuegos como medios o herramientas de construcción sociocultural. Consecuentemente, argumentaremos la inclusión de los videojuegos como un elemento más dentro de los espacios de aprendizaje. Demostraremos cuándo, dónde, qué y cómo aprenden los niños con los videojuegos. En otras palabras, aterrizaremos en la adquisición de nuevas

competencias dentro de la denominada Alfabetización del siglo XXI. Como conclusión final, intentaremos desbancar los mitos tradicionales asociados a los videojuegos.

Repasando la literatura, podemos observar que hay opositores y defensores de los videojuegos. Mientras que los primeros argumentan sus tesis en las conductas nocivas que éstos provocan: aislamiento, adicción, violencia, sexismo, efectos perjudiciales para la salud (ataques epilépticos, dolor de espalda...), visión dual del mundo (buenos vs. malos); los segundos afirman, y coincidimos con ellos, que todo depende del control y supervisión tanto del tiempo empleado como del contenido del videojuego. No son sólo meros instrumentos de entretenimiento, sino que pueden favorecer el desarrollo de capacidades en los *videojugadores* como: coordinación viso-manual, capacidad lógica, capacidad espacial, resolución de problemas, desarrollo de estrategias, concentración, atención, tolerancia ante el fracaso, razonamiento espacial y matemático, habilidades de alfabetización digital, colaboración, cooperación, discriminación y selección de información relevante, estimulación auditiva, etc. Son varios los estudios e investigaciones que así lo demuestran, destacamos los de Enrique Díez, Pilar Lacasa, Katie Salen y David Buckingham:

- Díez (2004B), como resultado y complemento a su estudio de 2004 sobre la diferencia sexual en el análisis de los videojuegos, publicó una guía didáctica de actividades para analizar los videojuegos desde cuatro bloques diferenciados que obligan a reflexionar sobre ellos desde un posicionamiento cada vez más crítico y profundo: “*aprender a mirar*”, “*comprender y analizar*”, “*interpretar y valorar*” y, por último, “*transformar*”.
- Lacasa (2009)<sup>2</sup> realizó, junto con la compañía Electronic Arts (EA), un estudio de investigación etnográfica sobre el uso de los videojuegos en los institutos de la Comunidad de Madrid como estímulo para la enseñanza de numerosos conceptos. Dicho estudio fue precedido por uno anterior en 2007 realizado con la misma metodología pero en tres contextos diferentes, dos colegios de Infantil y Primaria y la VII Feria de la Ciencia de Madrid. Le sigue el informe realizado en 2010 y recientemente su último libro de 2011 (*Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*), donde analiza en profundidad cómo los juegos se convierten en instrumentos educativos para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera de las escuelas. Como botón de muestra recomendamos la lectura del taller con el videojuego *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (LACASA, 2011: 232–240), dando como producto final la creación de un periódico a través de Internet (blog) denominado *El profeta*. También es importante resaltar la conexión directa que esta autora establece entre conocimiento y emoción a la hora de jugar, una de las particularidades de los videojuegos que los hacen tan atractivos para el público más joven (y no tan joven) y que deberíamos aprovechar más desde el ámbito educativo.
- Salen (2008), en el libro *The ecology of games. Connecting youth, games and learning* de la Fundación MacArthur, recoge las aportaciones de diferentes expertos sobre cómo, cuándo y por qué los niños aprenden con los juegos. Nos introducen en una ecología del aprendizaje donde los videojuegos establecen nuevas formas de pensar e interactuar con la realidad, con la organización social y la creación de la identidad digital. Este libro, más que aclarar el debate sobre los beneficios de los videojuegos para el aprendizaje, nos abre nuevos desafíos a resolver como: ¿de qué manera afectan al conocimiento, alfabetización digital y organización social de los niños?, ¿qué capacidades asociadas conlleva el utilizarlos para el aprendizaje y la construcción de la identidad?, ¿qué conexión existe entre éstos y la accesibilidad a la igualdad de participación social dentro y fuera de la escuela?, ¿en qué consiste su arte de la persuasión? y ¿cómo nos inducen a codificar y re-construir nuevos conceptos de raza y género? Son sólo algunas de las cuestiones que nos plantea. Resumiendo, nos presenta el uso de los videojuegos como un *nodo* más dentro de la red de aprendizaje de cualquier persona.
- Buckingham (2008), por su parte, nos plantea una nueva alfabetización en el campo de los videojuegos. Establece una nueva *brecha digital* entre la escuela y el hogar que obliga a introducir los videojuegos no sólo como elementos para la adquisición de

<sup>2</sup> Se pueden consultar todos los informes y las guías en <http://www.aprendeyjuegaconea.com/>

competencias digitales (perspectiva reduccionista) sino también como recursos para el acceso a la comprensión crítica y a la producción creativa de contenidos.

En definitiva, con este trabajo hemos querido presentar una nueva visión de los videojuegos alejada de la concepción tradicional que la sociedad tiene de ellos como perjudiciales y provocadores de conductas antisociales. Abogamos por una metodología de trabajo basada en la experimentación y la reflexión crítica donde la inclusión de estos en los contextos de aprendizaje genere cambios de actitudes y valores en los jóvenes. Nos obliga, por tanto, a diseñar estrategias que vayan desde el simple conocimiento del videojuego hasta la construcción de nuevos saberes para el cambio y la transformación, rompiendo los estereotipos raciales, sexistas y violentos que nos ofrecen. No podemos negar que estos contenidos están presentes, pero debemos convertirlos en contenidos para el debate, la reflexión, el posicionamiento; en definitiva, para el aprendizaje y la construcción de la identidad individual y social del alumnado. Esta labor no es única y exclusiva de la escuela, debe ser compartida y construida con la familia y la sociedad. Por tanto, el mito de los videojuegos como inductores de conductas violentas, sexistas, racistas, etc., queda así desarmado. Además, por qué tanto bombo y platillo (visión simplista) a estos aspectos en los videojuegos, que al fin y al cabo son realidades ficticias, si en las noticias (por ejemplo, la guerra en Libia), y en horario infantil, vemos escenas reales de muertes, asesinatos, conductas y comentarios racistas, sexistas, etc. Nuestro papel como educadores es romper con estos estereotipos y conductas antisociales a todos los niveles (educativo, social y cultural), no sólo de los videojuegos, sino también de otros juguetes, cuentos infantiles o libros de texto entre otros, fomentando el pensamiento crítico sobre ellos.

No queremos terminar sin romper otro mito, la supuesta relación directa entre rendimiento académico y uso de videojuegos. No es verdad que jugar con la consola altere el rendimiento académico; si lo es el tiempo dedicado al juego. Un tiempo abusivo restará horas de estudio y por tanto afectará al aprendizaje, pero, ¿no pasaría exactamente igual que con otra actividad como ver la televisión en exceso? Por ende, padres y educadores deben enseñar cómo administrar el tiempo entre ocio y estudio de forma responsable y autónoma.

## A modo de conclusión final

Las personas construyen su identidad interpretando y dando significado a las visiones del mundo que les rodea. Los videojuegos son un elemento más de esta realidad. En consecuencia, padres y educadores deben favorecer el pensamiento crítico, reflexivo y responsable en el uso de los videojuegos, alertar de sus peligros transformándolos en contenidos educativos, reconocer sus beneficios educativos (creatividad, resolución de problemas, nuevas capacidades de alfabetización...) y enseñar a evaluar la propia actividad desarrollada con ellos.

## Referencias bibliográficas

- AMNISTÍA INTERNACIONAL (2000). *Haz clic y tortura. Videojuegos tortura y violación de derechos humanos*. Consultado el 25 de marzo de 2011 en <http://www.edualter.org/material/nadal2003/hazclick.pdf>.
- AMNISTÍA INTERNACIONAL (2002). *¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de derechos humano*. Consultado el 25 de marzo de 2011 en <http://www.edualter.org/material/nadal2003/racismo.pdf>.
- AMNISTÍA INTERNACIONAL (2004). *Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres*. Consultado el 25 de marzo de 2011 en <http://www.stjteresianas.pcn.net/rec-mujer/Conla%20violencia%20de%20las%20mujeres%20no%20se%20juega.pdf>.
- AMNISTÍA INTERNACIONAL (2007). *Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños*. Consultado el 25 de marzo de 2011 en [http://www.es.amnesty.org/uploads/media/Videojuegos\\_2007.pdf](http://www.es.amnesty.org/uploads/media/Videojuegos_2007.pdf).
- BUCKINGHAM, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura*. Buenos Aires: Manantial.
- CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.

- DÍEZ, E.J. (2004A) (coord.). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) y CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia). Consultado el 2 de marzo de 2011 en <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm>.
- DÍEZ, E.J. (2004B) (coord.). *Investigación desde la práctica. Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*. Madrid: Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) y CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia). Consultado el 4 de marzo de 2011 en <http://www.educacion.es/cide/espanol/publicaciones/colecciones/mujeres/colm006/colm006pc.pdf>
- ESNAOLA, G.A. (2004). *Tesis Doctoral. La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de Valencia.
- GEE, J.P. (2008). "Learning and games". En KATIE SALEN (ed.), *The ecology of games. Connecting youth, games, and learning*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 21–40.
- GONZÁLEZ, J.L. (2010). *Tesis Doctoral. Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. Granada: Universidad de Granada.
- GRAMIGNA, A. & GONZÁLEZ, J.C. (2009). "Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento la educación". *Comunicar*, n° 33, 157–164.
- LACASA, P. (2009). *Videojuegos en el Instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza. Informe de investigación*. Madrid: Universidad de Alcalá.
- LACASA, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- LLORCA DÍEZ, M<sup>a</sup>.A. (2009). *Tesis Doctoral. Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: influencia de la inteligencia espacial y el rendimiento escolar*. Granada: Universidad de Granada.
- MARQUÉS, P. (2009). *Los videojuegos*. Consultado el 20 de marzo de 2001 en <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>.
- MCLUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- SALEN (2008). *The ecology of games. Connecting youth, games, and learning*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- STEVENS, R.; SATWICZ, T. & MCCARTHY, L. (2008). "In–Game, In–Room, In–World: Reconnecting video game play to the rest of kids' lives". En KATIE SALEN (ed.), *The ecology of games. Connecting youth, games, and learning*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 41–66.