

El lenguaje de los videojuegos, sus pliegues y recortes en las prácticas sociales

Lic. Viviana Elisabeth Celso

La licenciada y profesora Viviana Celso es docente en el área de tecnologías de la información y la comunicación, es asesora para el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación en temas relacionados con la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula, dicta cursos de formación docente en estas temáticas y es asesora pedagógica en Reporte (Red Porteña Telemática) del GCBA. Posee una especialización de posgrado en Educación, Lenguajes y Medios en la Universidad de San Martín.

En este artículo intentaré hacer algunas aportaciones, surgidas de mis observaciones y mi trabajo cotidiano con docentes y alumnos en relación al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) y su valor pedagógico. Plantearé una vía de acceso desde las prácticas sociales como forma de expresión de la cultura y sus efectos. Vía de acceso entre dos mundos que parecen irreconciliables, aparentemente enfrentados: la escuela y los medios, con sus discursos (el discurso pedagógico y el discurso mediático) y sus prácticas propias.

Es un hecho incuestionable que las nuevas tecnologías están integradas ya a la vida cotidiana de los niños y los jóvenes.

¿Por qué centrarnos en los videojuegos?

Porque los video juegos son un fenómeno típico de nuestros días cuyo abordaje como objeto de estudio es propicio para explicar una serie de cambios en las prácticas sociales de los niños y jóvenes usuarios. Jugar juegos de video, formar parte de una sociedad que los tiene como evidentes protagonistas, implica un replanteo de pautas básicas de nuestra relación con el mundo hoy. Lo cierto es que son un fenómeno social importante que en los últimos años se han presentado de una forma creciente, fenómeno fundamental que contribuye a entender estos tiempos y que recrea y potencia la mirada pedagógica de los docentes.

Un mundo que se despliega...

Videojuegos diversos se presentan como propuesta de entretenimiento para pasar el tiempo proponiéndonos la resolución de algún enigma o la superación de alguna dificultad. Pero ¿por qué no aprovechar sus múltiples posibilidades en la escuela?. ¿Cómo es ser usuario (niño/adolescente) de los juegos en Internet? ¿Son negativas las NT en la vida de los niños y adolescentes?¹ ¿Las prácticas de juego en relación a los videojuegos determinan (modifican-establecen) otros estilos de comprender la vida? ¿Existen nuevas y diferentes

¹ NT corresponde a Nuevas Tecnologías y es otra manera de denominar a lo que nosotros nos referimos como TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

formas de jugar hoy? ¿Podemos hablar de nuevas formas de expresión en torno a las nuevas tecnologías digitales, cuando hablamos de nuevas formas de jugar? . En mi recorrido de análisis me voy a centrar principalmente en un tipo de video juegos denominado “juegos en red”, el cual permite, entre otras cosas, que varias personas de cualquier lugar del mundo se encuentren jugando, chateando y participando al mismo tiempo del entorno² del juego.

Me interesa resaltar la importancia del juego como tal y su introducción al mundo escolar, con sus cualidades culturales más que escolares, que son las que las hacen más atractivas. Jugar sin necesidad de dar cuenta de una evaluación por parte del docente. Implica ponernos en posición de rejerarquizar el valor del juego y especialmente introducir los juegos de video como alternativa posible para interrelacionarlo con contenidos conceptuales de algunas disciplinas y con beneficios educativos potenciales como la dinamización de la conducta y del pensamiento estratégico. La actividad lúdica tiene un valor de disfrute en sí mismo, y actualmente se le ha agregado también un valor terapéutico (se recomienda en los geriátricos y en las terapias de enfermos mentales y autistas). Me interesa reconocer y generar miradas diferentes sobre los acercamientos posibles al videojuego y su relación con la enseñanza.

Veamos un poco de historia...

Hace unos veinte años nació en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y la aventura. A ésta nueva modalidad de jugar, se le llamó “Juegos de Rol”. En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció, extrañamente, un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay más de cuatrocientos juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas.

Pero a pesar de las luces, existen algunas sombras, ya que algunas fuentes de información afirman que practicar esta clase de juegos conduce a la enfermedad, y que a la larga inducen a practicar la violencia. En cierto modo, no es fácil obtener información sobre el tema, y los medios de comunicación han relacionado los Juegos de Rol con temas de lo más escabrosos. Esto ha hecho que las personas que no han tenido nunca ningún contacto con un juego de rol se formen ideas del todo distorsionadas. Ante este hecho debemos preguntarnos: ¿Cómo es posible que los actores, que también interpretan, no se vuelvan locos y agresivos? o ¿acaso todos los aficionados a este tipo de aventuras (cine, televisión, literatura...) se volverán violentos o vivirán en un mundo irreal que los mantendrá desconectados? Por todo caso también podríamos pensar lo mismo sobre el clásico juego de policías y ladrones.

² "es pensar como un lugar en el cual docentes y estudiantes pueden trabajar con fuentes que permiten dar sentido a formas de pensamiento y construir de manera reflexiva, soluciones en torno a diferentes problemáticas. Un espacio virtual, que puede ser en el cyber espacio o en un entorno espacial. El fin es alcanzar objetivos de aprendizaje y encarar actividades de resolución de problemas." Wilson, 1998.

Estas preguntas nos pueden hacer reflexionar sobre las ventajas e inconvenientes de estos juegos, nuestra idea en este trabajo producto de la observación en cybers, de la consulta por entrevistas realizada a desarrolladores y a usuarios de juegos en red, nos interpela como adultos y como docentes y nos permite abrir un debate que no intenta cerrar significaciones sino dar cuenta de la multitud de sentidos que rodean a estas prácticas tan contemporáneas.

Siendo este objeto inabarcable en su magnitud y espesor, nos vamos a centrar aquí en un tipo específico de juego de video que podríamos denominar *juegos multiusuario* o *juegos en red*.

Este tipo de juegos aparece a mediados de la década del 80 en forma muy restringida³ y sólo ha podido cobrar popularidad conforme se generalizaron e hicieron accesibles las tecnologías necesarias para su uso. El auge que desde hace unos años vive la Internet, por ejemplo, desarrolló en gran medida esta forma de videojuego que puede presentar diferentes temáticas pero encuentra especial predilección por los llamados M.U.D. (Multi-user Dungeons).⁴ Se trata de una forma de juego de rol cuya acción transcurre en una imaginada tierra de aspecto legendario. En la actualidad los títulos más importantes son EverQuest, Lineage y World of Warcraft. También podemos mencionar a El diablo2, Ragnarock (juego medieval fantástico), Ogame (juego de ciencia ficción futurista), Lineage2 y MU.

Una reflexión sobre los espacios públicos: cybercafés

Los espacios públicos que los niños y jóvenes encuentran, por donde circulan y se socializan prácticas como jugadores de juegos en red, son los cybercafés.

Los cybers son espacios transparentes, regulados y controlados, donde se da el encuentro entre extraños, espacios de fugacidad y de permanencia, de comunicación, y de desconexión. Son los nuevos lugares públicos para el consumo de prácticas variadas y de oferta de servicios en torno a la comunicación digital y al esparcimiento, especialmente con los juego de video (en red, multiusuario, o monousuario).

A propósito de la digitalización de los vínculos

Que exista ahora la posibilidad para que un grupo de amigos se junte a jugar *Lineage* en un *cybercafe*, no destierra automáticamente la ya existente posibilidad, en la que otro grupo de amigos podía hacerlo también,

³ “El precursor de estos juegos mutiusuarios fue *Habitat*, creado en 1986 por Lucas Films Games y Quantum Computer Services, una empresa de servicios informáticos. El juego, destinado a pequeños ordenadores domésticos Commodore 64 (los más populares en la época) estaba diseñado para veinte mil jugadores y se preveía una posible expansión posterior hasta cincuenta mil jugadores. En la práctica llegó a reunir quince mil participantes”. Diego Levis, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós, 1997.

⁴ La palabra *dungeons* (calabozo en inglés) remite aquí sin dudas a los juegos de rol de mesa que supieron generar adeptos a lo largo de la década del ochenta entre adolescentes universitarios de los países centrales, y que están muy relacionados con los relatos en los que este tipo de videojuegos basan sus temáticas. “Calabozos y Dragones” era el nombre de uno de los juegos más populares de este tipo.

interconectando sus computadoras portátiles en la casa de alguno de ellos. Es cierto que esta nueva forma de circulación (los *cybercafe*) “democratiza” fuertemente algunos usos tecnológicos, pero tampoco es capaz de resignificarlos totalmente en tanto devenidos espacios que interpelan el compromiso afectivo con el otro y la amistad. No necesariamente estar y compartir un mismo grupo o clan que transita una aventura compartida mediante el juego de video de rol, deviene en grupo que se identifica fuertemente por el lazo permanente y profundo de la amistad. Podemos entonces aplicar aquí el concepto que hace referencia a la virtualización de los vínculos, mediadores de encuentros, fugaces, evanescentes o permanentes, pero encuentros al fin.

A propósito de lo antedicho y pensando en la fugacidad de los encuentros entre extraños y en la circulación de las prácticas seguimos a Quiroz quien reconoce que no se puede hablar de una subcultura digital monolítica sino de varias subculturas. Podemos decir en términos de Bourdieu que hay nuevas organizaciones de sentido alrededor de estas nuevas prácticas, hay un nuevo sistema de hábitos constituídos en su mayoría desde la infancia.

Dinamización de la conducta y del pensamiento

Asistimos hoy a la era del mercado y del consumo, en consecuencia somos transformados en usuarios de ciertas prácticas que nos interpelan como consumidores. Centralmente me pregunto si alrededor de las prácticas de consumo de niños y jóvenes, ¿se puede hablar de un hábito de apropiación pasiva más que de un proceso dinámico y activo?.

Comprender las aportaciones pedagógico-didácticas de los videojuegos como factor de dinamización de la conducta, de los vínculos y del pensamiento es comprender qué saberes interpela en los sujetos usuarios.

Saberes para:

- el tratamiento de la información general y específica,
- para la resolución de problemas, el despliegue de la imaginación y el pensamiento,
- para la comprensión de la estructura y contexto del juego, de la red, de las interacciones y las diferentes interfases,
- para la reflexión sobre los roles, asignación de cualidades y jerarquías,
- para la aplicación de estrategias de intervención individuales y grupales, dado que participan en tribus o cofradías para diseñar estrategias colectivas de avance sobre los territorios del juego,
- la facultad de análisis, síntesis y abstracción,
- el manejo de innumerables variables de forma simultánea,
- la anticipación de hipótesis estratégicas,
- la formulación de un pensamiento en función de estructuras en base a la lógica propia del juego,
- la jerarquización de datos y procesos que luego se transforman en información para avanzar en el juego,
- la adopción de un rol (personaje) característico apropiado al contexto del juego,
- la comunicación con otros y el logro de acuerdos en un diálogo atravesado por lo digital,

Sin duda las nuevas tecnologías (Tics), en su dimensión simbólica y social, guardan relación con la constitución de los sujetos y promueven nuevas formas de comunicación. En relación a su valor pedagógico y a la mirada que los sujetos tienen sobre la apropiación de las Tics en lo cotidiano, nos llama la atención que los docentes usen el correo electrónico para su vida privada, pero puestos a pensar en el valor pedagógico y el uso tecnológico en el aula, cuesta innovar, recuperar o plantear una opción de articulación. Esto me lleva a pensar otro gran tema en relación a la inclusión de las tecnologías e Internet en el espacio pedagógico, y es el tema de la comunicación actual mediada por la tecnología y su representación social. Pongo un ejemplo que me sucedió en una oportunidad, un directivo de una escuela me comenta que a partir del uso del celular *“los chicos hoy no se comunican, han perdido el código”*. ¿Podemos ser tan enfáticos y denostar maniqueamente la articulación/disrupción entre tecnología y comunicación? Esta es una pregunta que hoy hay que hacerse. Hoy hay nuevos contratos de lectura en pantalla y de comunicación mediada por el formato digital. Entonces hay otras maneras de comunicar. Avancemos un poco más en relación a estas preocupaciones.

Nuevas formas de jugar en el “hogar de los sueños”

Si nos interesa entonces el estudio de los videojuegos en general, y de algunas de sus formas más recientes en particular, fundamentalmente los juegos para jugar en red y on line, es porque entendemos que esta tecnología contiene un modo particular de representación visual y guarda en su uso, en sus diferentes formas de apropiación, nuevos modos de encontrarse con lo real, con el otro y con el mundo. Y lejos de ser un fenómeno aislado o acotado a lugares privilegiados o específicos de la sociedad, tiende a abarcar y a expandirse hacia todos los confines de las prácticas culturales. El juego muchas veces es considerado como una actividad vana y superflua.

En referencia a esta temática y siguiendo las expresiones de Graciela Scheines acerca de los valores que ha tomado el juego en la sociedad actual, nos expresa que se conceptualiza al juego *“dentro del sistema de utilidades y beneficios y se escamotea su autentico sentido: su esencia ontológica y existencial. Jugando nos relacionamos con el ser, con la vida y con la muerte, el más allá y el más acá, lo visible y o invisible, la gracia y la desgracia (los designios de los dioses oscuros). Restauramos los lazos entre uno y el universo, entre uno y los otros[...].”*⁵

Jugar es ingresar en un viaje, ser transportado “estar en otra parte” (Bauman.2002), es ser un poco actor portando máscaras que recubren facetas nuestras para dejar descubiertas otras. El juego de video en red tiene una particularidad interesante que nos permite observar temas como la identidad o los roles que los jugadores van tomando desde los personajes que construyen. El juego de rol en video permite (facilita, promueve) la transformación en otro u otros (personajes del juego construidos por el sujeto).

Son muchas y muy variadas las puertas que esta tecnología abre. Abre las puertas de la velocidad y consecución de pantallas fugaces, ubicuas, ilimitadas; abre las puertas de la hipertrofia de información y de estímulos. Y principalmente para los juegos que estamos observando, las de la simulación y

⁵ Graciela Schenies. “Juegos inocentes, juegos terribles” Eudeba. 1998.

la interactividad⁶. Además de estas, y para finalizar por ahora, también queremos hacer referencia a los múltiples lugares de producción que la red (Internet) facilita (promueve, caotiza), lugares de producción de conocimiento que se reproduce ilimitadamente. Ahora bien, en parte es certero pensar que democráticamente se facilita el acceso al conocimiento producido, al tenerlo disponible en la red, pero muchas veces vemos que no necesariamente esto implica que se logra el acceso para todos en forma masiva. Por el contrario, sigue existiendo un circuito de espacios controlados (de espacios de saber) donde se aloja el reservorio de la memoria virtual disponible en la red. Para encontrar, hay que saber buscar, y para saber buscar hay que contar con un capital cultural (en términos de conocimientos y habilidades) apreciable que permita el acceso y uso productivo. Es necesario un rol docente muy fortalecido que pueda propiciar “usuarios/lectores críticos”, que entiendan los hipertextos informáticos desde una mirada más crítica. Con respecto a este manejo de la información y su transformación en conocimiento, en redes de sentido, es crucial el rol del adulto y del docente en la sociedad y la institución. No cabe desentendernos de nuestro rol de mediadores de cultura, somos responsables de que se propicien búsquedas y hallazgos acertados en Internet y usar ese conocimiento para aplicarlo a otros contextos.

Abril 2006

vivianacelso@yahoo.com.ar

⁶ En la actualidad los juegos de rol en red abren también las puertas de la comunicación y la espectacularización.