



Videojuegos: Jugando se aprende

Diego Levis, Noviembre de 2005

1- Sin fronteras

Los videojuegos son parte de la tecnocultura contemporánea y como tales ocupan un lugar importante en el imaginario de millones de personas en todo el mundo¹. En pocos casos, la popularidad de los productos de la cultura mercantilizada alcanza la dimensión internacional que tienen algunos programas de juegos informáticos. Quake, Counter Strike, la saga de los Sim, Age of Empires y Doom², entre otros, son jugados con parecida pasión por videojugadores de todo el mundo.

La popularización de las prácticas de juego en red ha acentuado la transfronterización del videojuego en tanto producto cultural emblemático de la digitalización sociocomunicacional. Transfronterizo no multicultural. Al igual que en la mayor parte de las industrias audiovisuales e informáticas, de las cuales los videojuegos forman parte, el mercado de juegos interactivos está cada vez más controlado por productores y editores estadounidenses

En efecto, durante la última década se ha producido un progresivo y significativo cambio en el origen de las empresas editoras de los juegos más populares. Hasta finales de la década de 1990, junto a programas de editados en Estados Unidos, ocupaban los primeros lugares de popularidad más juegos creados en Japón (la saga de Mario Bros, Mortal Kombatt, Tomb Raider, Pokemon, entre tantos) e incluso se podían encontrar

¹ Según un informe de la OECD (2005) el mercado global estimado de los videojuegos en 2003 fue de 21 mil millones de dólares, superando los ingresos en taquilla del cine.

² Todos estos nombres son marcas registradas de sus respectivos editores. Internet ha exasperado hasta el absurdo las cuestiones de la propiedad intelectual hasta el punto de impedir muchas veces, incluso, la mera cita de una marca. El tema merece nuestra atención pues esta tendencia puede terminar representando una verdadera amenaza para la creación de conocimiento.

programas editados por compañías europeas como *Alone in the Dark*, una aventura gráfica muy popular durante la década de 1990, creada por una compañía francesa³.

La creciente incidencia de la industria estadounidense en el mercado de contenidos de videojuegos se puede asimilar a lo que sucede en el caso de otras industrias culturales. Estados Unidos domina la industria del cine y la televisión pero los televisores, los reproductores de video y DVD y otros aparatos electrónicos son producidos en diversos países por compañías de distintos orígenes. ¿Casualidad o estrategia?

Las empresas estadounidenses parecen comprender que lo importante no son los reproductores sino los contenidos, no sólo por su mayor rentabilidad económica. Los contenidos, en tanto productos simbólicos, representan valores e ideas. Transmiten pautas de conducta y modelos actitudinales, guías para el pensamiento, reflejan y crean aspiraciones y deseos. Por acción y por omisión. No determinan los actos y pensamientos concretos de cada persona pero sí contribuyen activamente en la constitución de los imaginarios individuales y colectivos. La literatura, el cine, la televisión, la publicidad y también los videojuegos.

2- Videojuegos en una cultura de la violencia

Los juegos de combate en primera persona como *Quake*, *Doom* y *Counter Strike*, entre otros, son productos de una cultura en la que predomina la idea de que la violencia es un método eficaz para resolver los problemas, una cultura armamentista, hegemónica y global que considera aceptable a destrucción y muerte de aquellos a quienes considera, con o sin razón, sus enemigos.

Un imaginario violento que el entretenimiento informático comparte con una gran parte de la producción mediática estadounidense, cuya influencia se observa cada vez más en el cine y la televisión de otros países. No por esto, caigamos en el error de pensar que la violencia es patrimonio exclusivo de Estados Unidos y que sólo caracteriza

³ Infogrames, la empresa francesa que creó "*Alone in the Dark*", hoy pertenece a Atari, la compañía que desarrolló "*Pong*" en 1972, el juego que inició la industria del videojuego.

a la sociedad “posmoderna” y de la “información” que algunos autores han caracterizado como del conocimiento

La primera y segunda guerra mundial, la guerra de España, las purgas en la Unión Soviética, las dictaduras latinoamericanas durante la década de 1970, el perpetuo conflicto palestino-israelí y más recientemente el terrorismo islámico, las guerras en la antigua Yugoslavia y la guerra en Chechenia, entre tantísimos otros ejemplos, nos demuestran que el ejercicio de la violencia no es excluyente. Ninguna sociedad está exenta de violencia, tampoco las vidas cotidianas de las personas que las componen.

Habitualmente la mirada que tenemos sobre los videojuegos está muy influenciada por las voces de alarma que alzan amplios sectores de la sociedad preocupados por los contenidos de muchos de ellos.

Es cierto que existen videojuegos sangrientos, sexistas y/o xenófobos que exaltan la violencia, la crueldad y la discriminación pero no, por condenarlos, conseguiremos que dejen de resultar atractivos para muchas personas.

Los videojuegos aparecen muchas veces en los medios como propicio chivo expiatorio de la repetida e insistente presencia de representaciones cada vez más brutales de la violencia en los medios audiovisuales. Las alarmas y las condenas que generan los juegos informáticos rara vez se extienden a películas o series televisivas y aún menos a la programación televisiva destinada a la infancia, muchas veces tan o más violentas que la gran mayoría de videojuegos. Nada justifica la existencia de contenidos de violencia extrema, ni ningún tipo de discriminación sexual o étnica. Tanto en los videojuegos como en cualquier otro medio de comunicación.

Las diferencias que existen entre los medios audiovisuales tradicionales y los videojuegos no explica la distinta valoración social que se hace de los contenidos de los videojuegos en relación con los del cine y la televisión. Los diarios y los noticieros de televisión acostumbran a utilizar titulares altisonantes asociando hechos violentos cometidos por jóvenes a su afición a jugar con videojuegos. Legisladores y otras autoridades públicas y portavoces de grupos de presión social manifiestan públicamente

su inquietud por los contenidos de ciertos videojuegos a los que se califica (muchas veces con razón) como sádicos, de mal gusto, violentos y degradantes para la mujer. Como consecuencia de esto en más de una ocasión desde instancias gubernamentales se dictan regulaciones atravesadas por la idea de que jugar con videojuegos es una actividad nociva, en particular para niños y jóvenes.

Se parte del prejuicio: los videojuegos, se repite para justificar este tipo de disposiciones, reducen el sentido de la responsabilidad de los jugadores y promueven la transgresión de todo tipo de reglas sociales y culturales.

Es indudable, los videojuegos a pesar de su importancia económica, social y cultural tienen “mala prensa”. Sin embargo, como dijimos anteriormente, se trata del producto cultural que mejor expresa los rasgos de la sociedad contemporánea, moldeada por la lógica que imponen computadoras y redes. Los videojuegos son (además de violentos y entre otras cosas) interactivos, multisensoriales, hipertextuales, transfronterizos, individualistas, heterogéneos, rápidos, eclécticos, audiovisuales, exigentes, competitivos y cronofágicos .

3- Los videojuegos en la formación

Una de las características (y funciones) de los juegos de computadora a las que menos atención se le presta es su capacidad como instrumento de formación.

Los videojuegos representan para niños y niñas y jóvenes de todo el mundo un camino de entrada en la cultura de la simulación digital⁴ . Muchos autores han destacado el enorme potencial que poseen los juegos interactivos como herramienta educativa, tanto para la formación en valores como para la enseñanza-aprendizaje de contenidos conceptuales y de habilidades instrumentales. Entre beneficios complementarios asociados al uso en la educación este tipo de programas informáticos se considera que incrementan la capacidad para resolver problemas, aumentan la destreza manual y facilitan la familiarización con el uso de las tecnologías digitales.

⁴ Sherry Turkle (1984) *el segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Bs.As. Ediciones Galápagos

Con la intención de sacar provecho de estas posibilidades muchos editores de software desarrollan juegos dirigidos a la formación en distintos conocimientos y capacidades destinados a niños y jóvenes y también a adultos. Juegos destinados a la capacitación empresarial y también a la formación de adultos en el ámbito de la salud, el cuidado del medioambiente, el entrenamiento militar⁵, la educación formal y la capacitación ejecutiva en management y otras actividades vinculadas con el mundo de la empresa, entre otras posibilidades. Son los llamados “Serius Games” o “Juegos serios”, juegos informáticos cuyo principal propósito apunta a algo diferente al entretenimiento⁶. Juegos, en su mayoría, pensados para adultos.

4- Los videojuegos no son sólo para niños

Contrariamente a la percepción habitual que asocia los videojuegos a una actividad propia de la infancia y la adolescencia diversos estudios demuestran que cada vez es mayor el número de hombres y mujeres que juegan a algún tipo de juego informático (en PC, en videoconsolas, en salones recreativos y en los celulares y otros dispositivos portátiles) ⁷. Esta circunstancia por si sola establece la necesidad de establecer otro tipo de mirada al fenómeno de los videojuegos entendiéndolo como un fenómeno cultural social y económica de primera magnitud, cuyo alcance e influencia trasciende a la propia naturaleza lúdica de los programas. No sólo porque comparten e intercambian con otros medios un número creciente de personajes, escenarios y argumentos narrativos, sino también porque contribuyen a naturalizar formas hipertextuales de narración (no secuenciales), que influyen poderosamente en el modo en que nos acercamos al conocimiento.

⁵ Históricamente, entre la industria de los videojuegos y la industria militar siempre ha existido una importante vinculación a través de las innovaciones tecnológicas en campo de las imágenes en 3D y del uso de algunos VJ para entrenamiento militar.

⁶ Serious Games Initiative (Iniciativa para los juegos serios) Entre los objetivos de esta iniciativa se encuentra “ayudar a forjar vínculos productivos entre la industria de los juegos electrónicos y proyectos que contemplen el uso de juegos en la educación, la formación, la salud y las políticas públicas” (trad. del autor de este artículo). Ver <http://www.seriousgames.org/>

⁷ Según un estudio de la Asociación de editores de videojuegos de Estados Unidos (Entertainment Software Association-ESA) el promedio de edad de los videojugadores estadounidenses es de 30 años. El 35% de los jugadores son menores de 18 años y el 19% mayores de 50. el mismo informe señala que el 75% de los cabezas de familia juega a algún tipo de videojuegos.

Los juegos informáticos deben ser valorados, analizados y utilizados como lo que son: un producto cultural propio de la sociedad de nuestro tiempo, atravesada en las actividades más diversas por computadoras y otros dispositivos digitales. También son un negocio multimillonario, un entretenimiento de enorme atractivo para millones de personas en todo el mundo, un medio formativo de gran potencial y una herramienta de expresión estética y narrativa (los videojuegos incorporan elementos propios de las artes plásticas, música y banda sonora, alrededor de una estructura narrativa hipertextual específica).

Hay buenos juegos y malos juegos, productos estéticamente deplorables y otros de una enorme riqueza visual. Juegos que contribuyen a naturalizar los comportamientos violentos y antisociales y otros que, en cambio, realzan el valor de la vida, los derechos humanos, la defensa del medioambiente. Así como la existencia de libros funestos (pienso en "Mein Kampf" de A. Hitler que contribuyó a llevar a millones de personas a la muerte) no nos hace rechazar al libro como medio, el contenido abominable de algunos videojuegos no ha teñir nuestra valoración de todos los juegos informáticos.

El desarrollo que están teniendo los llamados "serious games" pone de relieve que cada vez son más las empresas e instituciones públicas y privadas que valoran las posibilidades que ofrece la utilización de programas de juego interactivos en actividades de capacitación. Así como existen juegos destinados a fines terapéuticos, a personas con distintas discapacidades⁸ o de capacitación comunitaria⁹ y medioambiental¹⁰, y otros dedicados a actividades de management y a otras prácticas empresariales¹¹, también hay numerosos juegos de entrenamiento militar, incluyendo prácticas de combate, que pueden generar escalofrío¹². En particular por la simbiosis que se produce, muchas veces entre la industria del entretenimiento y la militar, entre el juego y la guerra, en el

⁸ Incluso existen juegos informáticos para no videntes. <http://www.gmagames.com/>

⁹ En este área es muy interesante el proyecto "agoraXchange", una comunidad online para la discusión y el diseño de un juego mundial multi-jugador (multiplayer) que desafíe la violencia y la desigualdad del sistema político actual. <http://www.agoraxchange.net>

¹⁰ Juegos para transmitir ideas: "Newsgaming" <http://www.newsgaming.com/games/madrid/>

¹¹ La capacitación ejecutiva es una de las áreas a la que mayor atención prestan los editores de "Serious games" dado el potencial económico del mercado corporativo

¹² Recientemente Ubisoft, uno de los más importantes editores de videojuegos de Estados Unidos, lanzó al mercado "America's Army: Rise of the Soldier," un juego desarrollado originalmente por el Ejército de Estados Unidos como herramienta de propaganda y que durante años se distribuyó gratuitamente

marco de una sociedad, la estadounidense, orgullosa de su aplastante supremacía militar, sustento de su poder político y económico. No en vano, hubo épocas en la historia de la humanidad en que los “juegos de la guerra” eran, para algunos poderosos, un modo de entretenimiento de los señores del poder.

5- El final de esta partida

Los videojuegos forman parte de la cultura a la que de un modo u otro pertenecemos, en un mundo en el lenguaje informático está deviniendo la técnica cultural dominante.

No olvidemos que las formas de entretenimiento forman parte de la sociedad en la que se producen. A una época caracterizada por la presencia casi universal de procesadores informáticos y pantallas electrónicas en casi todos los ámbitos de nuestras vidas, le corresponden los videojuegos, en sus distintos soportes, modalidades y géneros. La existencia de contenidos aberrantes no debe obnubilarnos.

Estigmatizar a los videojuegos, despreciarlos, condenarlos no sólo es inútil, sino que nos impide asumir su importancia no sólo en el ámbito del entretenimiento sino también como herramienta educativa en el sentido amplio. La interactividad que ofrecen los sistemas informáticos y las enormes posibilidades expresivas que ofrece el lenguaje digital permite imaginar un abanico enorme de posibilidades de programas informáticos de entretenimiento capaces de brindar diversión facilitando al mismo tiempo la adquisición de conocimientos y habilidades de distinto tipo

Este reconocimiento no implica perder de vista la naturaleza del imaginario violento y discriminatorio que promueven numerosos videojuegos. Imaginario que reproduce, recordemos, muchos de los valores dominantes en el poder político, económico y militar de los principales centros de poder del planeta



