



Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo

© Fernando García Fernández. 2005
(fgarcia@irabia.org)

VIDEOJUEGOS: Un análisis desde el punto de vista educativo

- 1. Breve historia de los videojuegos**
- 2. Tipos de videojuegos**
- 3. Algunos datos de interés**
- 4. Videojuegos: el lado humano**
 - 4.1. Luces y sombras**
 - 4.2. Videojuegos: las razones del éxito**
 - 4.3. Videojuegos, educación y desarrollo intelectual**
 - 4.4. ¿Aislamiento o sociabilidad?**
 - 4.5. Videojuegos y violencia**
 - 4.6. Videojuegos y adicción**
 - 4.7. Videojuegos y sexismo**
- 5. El caso “GTA San Andreas”**
- 6. El caso “Los Sims 2”**
- 7. Los juegos en Red y los MUD’s**
- 8. Ideas madre a modo de conclusión**
- 9. Para saber más**

1. Breve historia de los videojuegos

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

Como apunta Ortega (2001), su estructura narrativa es muy variada. Así, encontramos argumentos basados en la apología, la parábola, la alegoría, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos, los ritos iniciáticos o los juegos de rol.

Aunque hemos dicho que su origen es lúdico, hoy en día se han ampliado y sobrepasado los límites del entretenimiento, porque se han abierto posibilidades de aplicación en el ámbito educativo.

Podríamos situar el origen de esta modalidad de entretenimiento digital en el primer simulador de vuelo diseñado en los Estados Unidos para el entrenamiento de pilotos. Nos encontrábamos en los años cuarenta del pasado siglo.

Otros escritos apuntan a que el primer videojuego fue “SpaceWar”, muy parecido al posteriormente famoso “Asteroids”. Al parecer fue creado en 1961 (1962, según otros documentos) por Steve Rusell, un joven estudiante, en un ordenador del tamaño de un armario que contaba con una pequeña pantalla de rayos catódicos, como la de un televisor o un monitor de ordenador. Aunque fue muy popular en las universidades, cuando intentó comercializarse fue un absoluto fracaso.

Incluso hay quienes ubican el nacimiento de estos juegos a comienzos de los setenta, momento en el que los grandes ordenadores –atendiendo al enorme tamaño de sus procesadores- se transformaron en dispositivos prácticamente portátiles, gracias al nacimiento del microprocesador.

En 1972 se desarrolla el primer videojuego, llamado PONG, que consiste en una simplificada partida de ping-pong virtual.

En cuanto a la preocupación por el efecto de estos artilugios en la conducta infantil, las primeras luces de alarma se encienden en 1977, fecha en la que la firma Atari colocó en el mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho para ordenador, que alcanzó un notable éxito comercial en EEUU. También empiezan a proliferar en los establecimientos de ocio –bares, salones recreativos,...- máquinas electrónicas que permiten jugar al “comecocos” (*Pacman*) o matar “marcianos” (*Space Invaders*), por citar algún ejemplo. Su éxito es tal que desplazan por completo a billares, futbolines o máquinas de petacos.

Con la generalización del uso de los ordenadores personales en las dos últimas décadas del siglo XX, comienzan a aparecer las primeras empresas dedicadas

a liderar el emergente y prometedor mercado de los videojuegos. Este esfuerzo por captar clientes hace que los nuevos productos sean cada vez más fantásticos, de mayor calidad gráfica y sonora, con enorme realismo y una gran interactividad.

Los videojuegos hoy son bastante más que un producto informático; también son un negocio, un instrumento de información y formación, un objeto de investigación y un fenómeno social.

2. Tipos de videojuegos

El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador. Por ello, resulta difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivo y dado que pueden observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía.

- Juegos de Arcade
 - Plataformas
 - Laberintos
 - Deportivos
 - “Dispara y olvida”
- Juegos de simulación
 - Simuladores instrumentales
 - Simuladores deportivos
 - “Simuladores de Dios”
- Juegos de estrategia
 - Aventuras gráficas
 - Juegos de Rol
- Juegos de mesa

Analicemos con un poco más de detalle cada uno de estos tipos.

2.1. Juegos de Arcade

El ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto.

Dentro de este tipo podemos encontrar hasta cuatro subcategorías:

Plataformas: El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos transversales y longitudinales. Puede que el ejemplo más conocido sea *Super Mario BROS*

Laberintos: El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es *Pacman*

Deportivos: El núcleo argumental es un deporte. Seguramente recordarán las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad y realismo considerablemente menor que las versiones más modernos, que clasificaremos en otra categoría distinta.

Dispara y olvida: La acción es trepidante, los escenarios son siempre iguales y sólo se modifican al cambiar de nivel tras haber “matado” a cierto número de enemigos. El clásico *Space Invaders* –marcianitos- sería el representante más famoso de esta subcategoría.

2.2. Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con las más sofisticadas tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos.

Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicados aparatos. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas.

Podemos distinguir hasta tres subcategorías.

Simuladores instrumentales: Por ejemplo los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave. El más conocido sería el *Fligh Simulator*.

Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie *Fifa2000* y *pico* pertenecería a esta subcategoría.

“Simuladores de Dios”: El jugador asume el papel de un personaje sobrenatural o de varios personajes simultáneamente. Toda la serie *The Sims* entraría dentro de este apartado.

2.3. Juegos de estrategia

Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas. Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.

Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. En ocasiones los personajes provienen del cine o la literatura, aunque últimamente suele ser al revés: primero triunfan en el videojuego y luego dan el salto al papel o a la pantalla gigante. Quizá el

más conocido sea *Tomb Raider*, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida *Lara Croft*.

Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia, etcétera. En el fondo es la transposición de sus homónimos de mesa al ordenador, que asume el papel de director del cotarro.

2.4. Juegos de mesa

Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales, con lo que nos ahorramos el tablero, las fichas o, incluso, el contrincante, ya que éste puede ser el propio ordenador. De esta manera se puede jugar al ajedrez, a las damas, al *monopoly* o al *trivial pursuit*.

3. Algunos datos de interés

3.1. Datos socioeconómicos¹

La industria del software de entretenimiento -así se denomina técnicamente a los videojuegos- tiene en nuestro país una gran importancia económica. Durante el pasado año 2004 generó un consumo de casi 800 millones de euros, es decir, unos 20 euros por español, superando en más de 100 millones lo recaudado por todas las salas de cine del estado. En ese mismo periodo de tiempo, se vendieron en España algo más de un millón setecientas mil consolas.

La importancia de estos datos se acrecienta si efectuamos una comparación con lo consumido en nuestros países vecinos. Así, mientras ocupamos el décimo lugar de la Unión Europea en renta per cápita, somos los quintos si el parámetro que analizamos es el gasto por habitante en videojuegos. En este mismo concepto, duplicamos a Italia o Portugal y cuadruplicamos a Irlanda.

Por otro lado, en España hay más de ocho millones de jugadores, lo que supone un 20% de la población, porcentaje que aumenta considerablemente si consideramos únicamente a los jóvenes, es decir, a los menores de 34 años, ya que casi siete millones de los jugadores se encuentran en esta franja de edad. En cuanto a los menores de edad, más de tres millones de individuos con menos de 18 años se apuntan a esta modalidad de entretenimiento.

3.2. Radiografía de los jugadores españoles menores de edad²

¹ Datos extraídos del instituto nacional de estadística (www.ine.es), del eurostat (<http://epp.eurostat.cec.eu.int>) y de la asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento (www.adese.es).

² Datos extraídos del estudio "niños y pantallas" llevado a cabo por el centro de investigación vértice (www.civertice.com).

Para analizar el perfil de los jugadores menores de edad, presentaremos algunos datos extraídos de un estudio realizado por civertice.com durante el último trimestre de 2004 y el primero de 2005. En este periodo se entrevistó a casi 4000 escolares de todo el país, de ambos sexos y con edades comprendidas entre 10 y 18 años.

Interrogados sobre si prefieren la televisión o los videojuegos, se aprecia una diferencia significativa en función del sexo y de la edad. Los chicos se decantan mayoritariamente por los juegos, un 54% los elegiría mientras que uno de cada tres elegiría la televisión. Por el contrario, las chicas lo hacen por la tele, tres de cada cuatro así lo declaran. En ambos casos la preferencia por los videojuegos disminuye con la edad. Por ejemplo, un 66% de los varones los prefiere a los 10-12 años, porcentaje que desciende hasta el 40% a los 16-18 años.

Encontramos que el 85% de los chicos de estas edades suele jugar con la consola o el ordenador, mientras que sólo la mitad de las chicas lo hace. Además, en el caso de los chicos, los porcentajes prácticamente permanecen invariables con la edad. Las chicas, sin embargo, disminuyen la frecuencia de juego al crecer, pasando de un 68% a los 12 años al 30% cuando alcanzan la mayoría de edad.

El consumo aumenta durante el fin de semana y es mayor en los chicos. Durante la semana, nueve de cada diez chicas y ocho de cada diez chicos juega menos de una hora al día. Al llegar el fin de semana, sólo uno de cada diez chicos supera las cuatro horas de juego, porcentaje que es testimonial en el caso de las chicas. Estos datos no están apenas influenciados por la edad de los individuos. A la vista de estos números, parece apuntarse un consumo muy comedido, afirmación que basamos en que, por ejemplo, en otros estudios se ha cifrado que los niños consumen entre dos y tres horas diarias de televisión.

En cuanto a si juegan solos o acompañados, casi la mitad de los varones declaran jugar algunas veces con hermanos o amigos, mientras que, sorprendentemente, sólo una de cada tres chicas comparte momentos de juego. Estos datos se corroboran al analizar la cuestión de si prefieren jugar solos o en compañía, la mitad de los chicos y una de cada tres chicas prefieren compartir el juego. Sin embargo, también es más frecuente encontrar chicos jugando en solitario pues dos de cada tres varones y una de cada tres mujeres así lo declaran.

Los progenitores juegan muy poco, sólo un 10% de los padres y un 4% de las madres juega con videojuegos. Como cabía esperar, estos datos están influenciados por la edad de los hijos, así encontramos que a medida que aumenta la edad de los retoños disminuye entre dos y tres veces el porcentaje de padres y madres que juegan. Como curiosidad, uno de cada cien abuelos juega con sus nietos.

Si atendemos a las discusiones que se originan en el hogar a cuenta de los videojuegos, encontramos que discuten apreciablemente más los chicos y que la controversia más frecuente se origina por el tiempo que pasan jugando, cuatro de cada diez así lo reconoce. Sólo uno de cada diez discute por el tipo de juego que utiliza, es decir, los contenidos no parecen preocupar demasiado a los progenitores. Además, se observa que casi el 40% de los padres no discute por nada, por lo que aparentemente no efectúa ninguna mediación educativa. En todos los casos la variable edad no parece representativa.

Si analizamos lo que contestan acerca de la influencia que los videojuegos ejercen sobre su vida, la tercera parte cree que le quitan tiempo para estudiar; la cuarta parte, tiempo para estar con la familia; la quinta parte, tiempo para estar con los amigos.

La percepción de estar “enganchado” a los videojuegos disminuye con la edad y es mayor en los varones. Así, el 28% de los niños de 10-12 años creen estar “enganchados”, porcentaje que se reduce a la mitad al alcanzar la mayoría de edad. Si les preguntamos si conocen a alguien que esté “enganchado”, tres de cada diez chicos responden afirmativamente, además esta percepción no cambia con la edad.

Para finalizar, el 20% de los niños más pequeños declara que los videojuegos pueden hacerles más violentos, porcentaje que desciende cuatro veces en el caso de los más mayores.

4. Videojuegos: el lado humano

4.1. Luces y sombras

En cuanto nos sumergimos en la literatura sobre videojuegos, indagamos en lo aireado por los medios de comunicación o pulsamos la opinión entre la ciudadanía, nos topamos con la controversia más absoluta: existen acérrimos defensores del potencial educativo de esa modalidad de entretenimiento y enconados detractores, que proclaman a los cuatro vientos los efectos perniciosos que esta práctica tiene en la salud física y psíquica de nuestros niños. Pero, ¿qué hay de cierto en todo ello?, ¿se trata tan sólo de un conjunto de rumores?, ¿no estaremos ante una colección de leyendas?

Lo cierto es que, por un lado, mucho de esta polémica está basado más en opiniones y especulaciones que en conocimiento científico. Por otro, los propios investigadores encuentran resultados que podrían servir a ambos bandos, lo cual alimenta aún más el dilema. Quizá, como apuntó *Mc Luhan* en 1973, el afán puesto en el empleo de la técnica no nos ha dejado tiempo para considerar sus implicaciones. Nos hemos convertido en consumidores de tecnologías que cambian tan rápidamente que nos resulta imposible pararnos a pensar en lo que nos están haciendo. Por ello es muy frecuente que nos quedamos en la superficialidad de los titulares de prensa más sensacionalistas.

Además, dada la novedad de este producto, es imposible disponer de estudios dilatados en el tiempo de manera que puedan verificarse muchas de las hipótesis existentes en la actualidad; incluso, podrían descubrirse otros efectos no previstos a día de hoy, si estos no se manifestaran de manera inmediata sino tras cierto periodo de exposición. A todo esto debemos añadir que la mayor parte de la investigación realizada se ha desarrollado en el contexto de los salones recreativos y lo cierto es que en la actualidad estos han perdido su apogeo y el lugar de juego habitual es el hogar.

En cualquier caso, de todo lo leído, visto o escuchado, podemos extraer una serie de tópicos referentes a los beneficios y los perjuicios que hipotéticamente causaría la utilización de esta alternativa de ocio digital. Argumentos que, tanto por una parte como por la otra, se repiten constantemente y que podemos resumir en:

- Partidarios:
 - Tienen un importante potencial educativo ya que estimulan la capacidad lógica, el desarrollo de estrategias encaminadas a la resolución de problemas, la perseverancia en aras a conseguir una meta y la tolerancia ante el fracaso.
 - Permiten desarrollar la coordinación visual-manual, la capacidad de concentrarse en una tarea y de mantener la atención sobre ella.
 - Favorecen el contacto social con el grupo de iguales y la participación en actividades comunes.
 - Además de entretener, son una introducción a la informática y a las Nuevas Tecnologías.
- Detractores:
 - Producen aislamiento y adicción.
 - Fomentan conductas violentas y sexistas.
 - Promueven una visión simplificada del mundo, dividiéndolo en buenos y malos, proponiendo de manera habitual soluciones entre dos únicas alternativas, sin términos medios.
 - Limitan la imaginación y afectan de manera negativa al rendimiento académico.
 - Tienen efectos nocivos sobre la salud ya que pueden desencadenar ataques epilépticos, atrofia del cerebro, pérdida de visión o dolores de cabeza, espalda y extremidades superiores.

Centrémonos en algunos de estos supuestos beneficios o en sus hipotéticos perjuicios, con el objetivo de desentrañar lo que haya de cierto detrás de ellos. Pero antes, intentemos responder a la siguiente pregunta: ¿por qué les gustan tanto los videojuegos?

4.2. Videojuegos: las razones del éxito

Antes de analizar cuáles son las causas que pueden explicar el espectacular éxito de los videojuegos, intentemos responder a una cuestión: **¿son los videojuegos un juego?** Para ello definamos previamente qué es el juego.

Hay ciertas actividades humanas que pueden encontrarse en todas las civilizaciones y en todos los tiempos. Una de ellas es el juego. No es posible conocer con exactitud en qué momento de la historia el hombre comienza a jugar, aunque no sería demasiado arriesgado decir que el juego es intrínseco a él y, por tanto, tiene su misma antigüedad. Además, a todas las personas, tengan las características que tengan les gusta jugar. No hay razones de sexo, raza, edad, religión o cualquier otra que impida al hombre enfrascarse en los más diversos tipos de actividad lúdica.

Huizinga (1996) define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. Si desmenuzamos esta definición podemos encontrar una serie de peculiaridades intrínsecas que permiten caracterizar una actividad para que pueda ser considerada como un juego; así, debe tratarse de una actividad libre, cuya finalidad esté en sí misma, que produzca placer, que sea ficticia, que tenga límites espaciotemporales concretos y, por último, que esté regulada por unas normas muy precisas.

Por otro lado, toda actividad lúdica conlleva una serie de potenciales que afectan a cuatro dimensiones fundamentales en la maduración del ser humano; a saber, el desarrollo motor, el intelectual, el afectivo y el social. Tanto es así que numerosas investigaciones han concluido que los juegos tienen un enorme potencial educativo ya que con ellos pueden aprenderse conceptos, desarrollarse destrezas y adquirirse hábitos. Sobre ello hablaremos en el siguiente apartado.

En conclusión, los videojuegos son juegos si la actividad desarrollada con ellos tiene las características y los potenciales mencionados en los anteriores párrafos. Si es así, además de entretener permitirán ciertos aprendizajes; esta idea la condensó De Kerckhove (1999) en el neologismo “edutenimiento”. De lo contrario, es posible que el individuo esté utilizando un dispositivo digital que quizá reciba el nombre de videojuego, sin embargo, no estará jugando, sino realizando algo distinto y no necesariamente formativo.

Respondida la primera cuestión, pasemos a analizar otro interrogante: **¿por qué gustan tanto los videojuegos?**

Para contestar a esta pregunta podemos recurrir tanto a aspectos formales como a otros de mayor profundidad psicológica. Intentaremos explicar en los siguientes párrafos algunos de los más relevantes.

Los videojuegos despiertan interés porque van indefectiblemente unidos a las últimas tecnologías y esto es del agrado de las nuevas generaciones. A esto se une que, por un lado, dada la ignorancia manifiesta de los adultos y su poca destreza en el manejo de estos artilugios, podemos encontrarnos con una de las primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse un

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

