

El mundo subjetivo de los videojuegos

Por Claudio Avendaño Ruz *

La presencia de las tecnologías digitales de información (TI) ha ido generando una serie de productos con muy buena aceptación en el público, en especial en niños y adolescentes: tal es el caso de los videojuegos. Es ya conocido el fuerte desarrollo de la industria de los videojuegos a nivel mundial y su gran aprobación por dichos grupos de edad, que pueden adquirirlos tanto en el mall como en la cuneta de la feria del barrio.

La presencia de las tecnologías digitales de información (TI) ha ido generando una serie de productos con muy buena aceptación en el público, en especial en niños y adolescentes: tal es el caso de los videojuegos. Es ya conocido el fuerte desarrollo de la industria de los videojuegos a nivel mundial y su gran aprobación por dichos grupos de edad, que pueden adquirirlos tanto en el mall como en la cuneta de la feria del barrio.

Al mismo tiempo se va estableciendo una serie de conversaciones y debates sobre sus potenciales beneficios o efectos no deseables. Muchas veces los intercambios de opinión entre personas se basan en percepciones muy alejadas de las experiencias directas, y surgen de diálogos en que alguien-alguna-vez-comentó-que-a-una-persona-le-pasó-tal-o-cual-cosa-con-un-video-juego. De ahí la importancia de contar con investigaciones sistemáticas que orienten la generación de puntos de vista, más allá de las categorías binarias “a favor” o “en contra”.

Tal es el caso del trabajo que viene realizando desde hace unos años el profesor de la Universidad de Chile Rafael del Villar. En sucesivos estudios, que parten del concurso más competitivo del país, Fondecyt, logra dar elementos valiosos para distinguir sobre los usos de videojuegos por niños y adolescentes. Se trata de un trabajo realizado en Santiago, Temuco y Antofagasta

(www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/17/brecha_digital_rdelvillar_cym_17.pdf). Un primer aspecto se relaciona con las preferencias por ciertos juegos, diferenciados por su complejidad. Un factor que emerge es la influencia del estrato socioeconómico en los gustos de niños/adolescentes en las diferentes ciudades. Lo frecuente es que el estrato bajo prefiera los de combate, por sobre otros como los de aventura gráfica y de simulación o estrategia. No se observan diferencias de hombre/mujer en la preferencia por uno u otro tipo de juegos.

No obstante, lo medular es llegar a comprender el tipo de relación que establecen los niños/adolescentes con los videojuegos. La pregunta recurrente es qué clase de actividad mental realizan los sujetos cuando están jugando. La respuesta a esta cuestión nos permitiría definir una visión sobre el posible “efecto” de los videojuegos. Una aproximación relativamente consensuada entre los especialistas es no pensar en términos de “efectos”, es decir, de influencia unidireccional desde el dispositivo hacia las conductas y subjetividad de los niños/adolescentes que están inermes psicológica y socioculturalmente frente a la pantalla.

En general, la tendencia actual es pensar que los sujetos usan los videojuegos desde sus propios “mapas mentales”, tienen un esquema previo que brinda los elementos para optar por uno u otro y, aun más, surgen ciertas formas cognitivas de relacionarse con ellos. El trabajo del profesor Del Villar permite afirmar, entonces, que en el caso de los videojuegos de combate las actividades cognitivas tienden a ser bastante básicas, los sujetos no ejecutan formas de pensamiento complejas, que requieran competencias como “relacionar espacios paralelos” dentro de un juego o incluir más elementos, tal como sucede en los individuos que participan en juegos de estrategias como el Age of Empire II. En términos más generales, en los juegos de

combate los usuarios no tienen competencias acordes con los desafíos del trabajo propio de la sociedad emergente en que, por ejemplo, se valoran los acercamientos globales que comprenden mayor número de elementos y complejidad, de modo que faciliten la resolución de problemas o situaciones, propias de estructuras productivas, que exigen personas que centren sus esfuerzos en el manejo adecuado de la información.

La escuela y la familia, ámbitos básicos tradicionales de la vida de los niños/adolescentes, se ven ahora acompañadas por este tipo de dispositivos que necesariamente requieren formación y orientación que ayuden a la reflexión sobre los videojuegos y, a su vez, potencien lógicas de pensamiento más propias de juegos de estrategia que de combate. Al respecto, Henry Jenkins en su último libro publicado en español "Fans, blogueros y videojuegos" (Paidós, 2009), ofrece interesantes casos de educación sobre el tema, que han permitido a niños/adolescentes tanto tomar conciencia de lo que están haciendo/jugando, como también desarrollar sus propios acercamientos en la construcción de videojuegos que dan cuenta de sus situaciones cotidianas. Tal es el caso de comunidades latinas de Los Angeles, que en el marco del proyecto Tropical América, de la organización On Ramp Arts, están produciendo variadas alternativas para entender los videojuegos y sus propias vidas.

** Director magíster internacional en Comunicación Universidad Diego Portales*