

LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA TOMA DE DECISIONES

Juan Esteban Rodríguez¹

“Mi trabajo es un juego, un juego muy serio”

Maurits Cornelis Escher

RESUMEN

El contenido que se presenta a continuación expone tres beneficios que se pueden obtener a partir del uso de los *videojuegos* desde una comprensión crítica y reflexiva, para fortalecer la toma de decisiones en adolescentes, mejorar la capacidad de razonamiento y pensamiento crítico. La categoría de videojuegos de estrategia permitirá demostrar los beneficios que se pueden obtener, al comprender modos de juego que involucran la cooperación y la puesta en marcha de estrategias de actuación. También se plantea un contexto general del desarrollo de los videojuegos, sus innovaciones y juegos más conocidos que hasta hoy tienen más impacto en la sociedad. De esta manera se entenderá cómo los procesos comunicativos que posee un videojuego permiten llegar a convertirse en una herramienta de educación que no alejada del conflicto social se puede convertir en un elemento dinamizador para el cambio social.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos, competencias estratégicas, decisiones, comunicación, pensamiento crítico y educación.

ABSTRAC: The content that follows exposes three benefits that can be obtained from the use of video games from a more critical and reflective understanding to strengthen decision making in adolescents, improve the ability of reasoning and critical thinking. The category of strategy games will allow demonstrating the benefits that they can be referred to above, involving game modes that involve the cooperation and involvement of strategies for action. Also there is a general context of the development of video games, their early developments.

¹ Comunicador Social para la Paz con énfasis en Comunicación Organizacional, Trabajo de grado, Facultad de Comunicación Social para la Paz, Universidad Santo Tomás, Abril de 2018

Innovations and best known games that until today have more impact in the society. In this way it is understood as communicative process that has a video game enable visitors to become an educational tool that not far from the social conflict it can become a dynamic element for social change.

KEYWORDS: Videogames, strategic competences, decisions, communication, critical thinking, education.

Mucho se ha dicho acerca de los beneficios o perjuicios que pueden tener los videojuegos al considerarlos como un medio que va más allá del entretenimiento. Sin embargo, en su libre uso, recae el origen de su confrontación mediática. En este artículo, usted encontrará en primer lugar, un abordaje a toda la historia de producción y desarrollos de videojuegos, posteriormente un desarrollo de conceptos clave para así dar paso al desarrollo de tres argumentos que sustentan la idea central del texto.

El desarrollo del presente artículo se encuentra acompañado por aportes de autores como Natalia Monjolat, Adriana Gil, Cristian Raventós entre otros, que a partir de su inmersión en el campo del videojuego, han logrado identificar herramientas conceptuales que permiten demostrar que más allá de un simple juego, pueden llegar a comprenderse como herramientas educativas y elementos dinamizadores para el cambio social. A su vez, el presente artículo da a conocer en primer lugar todo lo positivo que se puede obtener a partir la utilización de estos juegos en escenarios educativos, y por otra parte, los efectos negativos que pueden llegar a tener en la sociedad.

De esta manera se han logrado identificar mejores concepciones y apreciaciones del videojuego. Por ejemplo; interpretarlos de una manera crítica y reflexiva fortaleciendo la toma de decisiones para la vida real, como también, un medio que permite el desarrollo de habilidades de cooperación y pensamiento lógico para grandes y jóvenes. Se sustentan los videojuegos como herramienta para la formación de competencias estratégicas a partir de tres argumentos:

El fortalecimiento del pensamiento crítico se aborda a partir del libro “El videojuego como herramienta educativa y Videojugando se aprende” (Raventos, Gramigna, 2009). Por otra parte, la mejora de la capacidad de razonamiento se desarrolla a partir del libro “Videojuegos

y Ocio” (Pintado, J. Monica H. 2016). Y por último, el fortalecimiento del aprendizaje, se toma como referencia el texto “Procesos de Resolución de problemas y Videojuegos” (Monjelat, 2012)

El A, B, C del Videojuego

Para el entendimiento del tema central de este artículo de reflexión, a continuación se conocerán los conceptos clave que permitirán al lector entender e interactuar de una manera más sencilla, el lenguaje y los escenarios de los videojuegos y posteriormente el contexto histórico de producción y desarrollos de videojuegos. Así mismo, se conocerá la relación que se comprende en los conceptos presentados, que se verá reflejada en los argumentos y contrargumentos en donde se desarrolla cada uno.

El término videojuego se desarrollará a partir de Adriana Gil entendiéndolo como *programa informático diseñado para el entretenimiento y la diversión a partir de la combinación de lenguajes audiovisuales* (Juárez & Mombiola, 2011). Esto permitirá comprender desde un contexto más desarrollado lo que representa un juego programado por computadora y aplicado a distintas consolas de video.

Se entenderá el concepto *competencias* procedente del latín *competeré* que significa aspirar y que aplicado al contexto español se relaciona con la idea de la competitividad o autoridad en un dominio. Según el blog Mundo competencias (Mundo de Competencias - Ministerio de Educación Nacional Colombia, 2017). Estas se entienden como “*conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y participar en el mundo en el que vive*”. El entendimiento de este concepto permitirá al lector entender la intención central del texto al considerar la herramienta del juego como un factor productivo para las competencias.

Posteriormente se conocerá el término Competencias Estratégicas a partir del texto *“Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”* del autor (Gema, 2008). La cual las define como *“los procedimientos necesarios para procesar información o codificación de lo aprendido”*. Entendiéndolas como herramientas que se desarrollan a partir del uso y consumo de videojuegos aplicados en la categoría de estrategia.

Ahora se explica lo que se entiende por <videojuego de estrategia>, a partir de la concepción de (Lacasa, 2011) en su libro *“Los videojuegos aprender en mundos reales y virtuales”*. Allí se define esta categoría como aquellos juegos que exigen poner en práctica habilidades específicas, como la planeación y resolución de problemas, con el ánimo de llevar al jugador a desarrollar su capacidad de respuesta en situaciones que requieran tomar decisiones.

La categoría estrategia se introduce en los videojuegos a partir del año 1980 cuando Dave y Barry Murry desarrollan un videojuego que motivado bajo los juegos de mesa permitiera llevar la estrategia a la pantalla de una forma más interactiva y con más contenido gráfico. Por eso, crearon *The Ancient Art of War* el primer videojuego de estrategia y táctica que permitía en tiempo real jugar y ser parte de la historia propuesta por el juego (Parcela Digital, 2017). *The Ancient Art of War* marcó un camino de producción de distintos juegos de estrategia que de acuerdo a su dinámica producía una categoría distinta. Esta, dio origen a: estrategia en tiempo real, táctica en tiempo real, estrategia por turnos hasta llegar a las temáticas por temas de guerras, imperios, artillerías, etc.

El <Pensamiento crítico> se entenderá a partir de la revista educativa *El Educador* (Cotrina, 2008) que define como *“un proceso de generación de conclusiones basadas en la evidencia”*. De esta manera se identificará lo que logra un videojuego al representar formas de pensamiento y actuación en las personas que establecidas dentro de un videojuego permiten adoptar nuevas formas de ver la realidad por el jugador. Cabe recalcar que los videojuegos son una herramienta dinamizadora del entretenimiento para jóvenes y adultos que junto con las nuevas tecnologías, se convierte en una industria que día a día se consolida más debido a la alta recepción que genera en la sociedad. Sin embargo, se estudiarán y conocerán los contextos aplicados en donde el videojuego de estrategia ha desarrollado y generado una recepción más crítica del jugador.

EL PASO A PASO DE LOS VIDEOJUEGOS

Para el año 1952, en Estados Unidos se empezaba a gestar una gran invención tecnológica como lo era la primera computadora desarrollada por la Universidad de Harvard, considerada como la primera calculadora operada por secuencias. Grandes científicos comenzaban a realizar experimentos en cálculos de trayectorias operadas en osciloscopios, uno de ellos Alexander S. Douglas, quien hizo uso de la primera computadora creada la EDSAC para dar origen a OXO, también conocido en nuestro lenguaje como *triqui* o *tres en raya*, considerado como el primer videojuego que permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. (Tomasi, W 2003)

No pasaron más de 10 años, para conocer el segundo videojuego de la historia, que motivado por el primer invento, permitiría la interacción entre dos jugadores humanos, así lo pensó Bill Nighinbottham, físico y programador americano que dio origen al juego *tennis for two* (tenis para dos) un simulador que proyectado en la pantalla de un osciloscopio, simulaba un partido de tenis. Este gran invento no fue de gran sorpresa para este físico programador, por lo que optó por no registrarlo, para su mala suerte 10 años más tarde, Nolan Bushnell funda la compañía de juegos Atari y publica este gran juego bajo el nombre de *pong* convirtiéndolo en uno de los más exitosos del momento (Malusita, 2017).

Pong marcó un boom tecnológico en el camino de la producción de videojuegos que daba sus primeros pasos, fue cuando se consideraron estos juegos como una industria que prometía grandes desafíos y grandes avances. El año 1972 dio vida a la primera consola, la Magnavox Odyssey, compuesta por cubiertas de plástico y componentes analógicos, una obra de arte que sin tener memoria de almacenamiento invitaba al jugador a anotar en un papel los marcadores del juego *pong* (Malusita, 2017).

Los desarrollos e innovaciones no dieron espera, se implementaron los primeros microprocesadores y chips de memoria que permitirían desarrollar el primer videojuego a color de la industria, el *Indi 800* una cabina de juego que permitía jugar hasta 8 jugadores en una simulación de carreras, creado también por la compañía Atari (Retro Informática, 2017).

Un año después, de este boom aparecerían en la historia del videojuego dos personajes que más adelante desarrollarían el universo de la computación en su máxima expresión. Steve Jobs y Steve Wozniak quienes para ese entonces eran programadores de Atari, desarrollan una versión más clásica del conocido juego pong, en la que solo lo habían construido para ser jugador por una sola persona, el cual consistía en destruir un muro de ladrillos que se ubicaba en la parte de arriba de la pantalla, este lo denominaron *Pong: Breakout* Para en 1978 fundar la compañía Apple Computer dejando atrás Atari con una gran experiencia en desarrollo de videojuegos (Isaacson, W 2011).

Para finales de los años 70, Tohru Iwatani un diseñador de la empresa de desarrollo de software para videojuegos Namco, salió a comer pizza en compañía de varios amigos. Al morder su trozo de pizza y detenerse a observarla, notó que la forma luego de morderla asemejaba un círculo con lo que podría ser una boca. Este preciso momento fue más que suficiente para construir al personaje que se convertiría en uno de los más famosos videojuegos, el *Pac man*. Un año tardó en desarrollarse, junto con la ayuda de todo el equipo de Namco, allí se construyeron los 255 niveles o laberintos que atravesaría este personaje por donde comería puntos amarillos, evitando ser atrapado por los fantasmas (Fuentes, J. 2015).

Pac man es el nombre comercial utilizado en el mercado norteamericano y occidental pero originalmente se llamó *Puck man*, nombre proveniente de la onomatopeya japonesa paku, la cual asemeja el sonido producido al abrir y cerrar la boca. Fue por supuesto, un éxito rotundo que hasta hoy en día lo sigue conservando y que ha sido fuente de inspiración para el desarrollo de otros juegos que hacen alusión a estas lógicas de programación.

Al escuchar de Nintendo, la misma empresa que creó Mario Bros y que hoy en día sorprende con nuevas consolas y mejores juegos, pero lo que muchos no saben es que esta empresa no se dedicó siempre a crear videojuegos. Nintendo para el año 1889 en Kyoto Japón, fabricaba cartas a mano para juegos de naipes, los cuales para la época se vendían muy bien en tierras americanas. De esta manera se hizo cada vez más grande hasta que en su camino de producción se presentó la empresa Mitsubishi, con la cual crearon una alianza que marcó el punto de partida para desarrollar lo más cercano a un videojuego (Historia de los videojuegos, 2017).

Entre los años 1889 y 1985, Nintendo lanza al mercado ya consolidado de los videojuegos sus primeras consolas, *Tv Game 15* y *Tv Game 16*, las cuales proyectadas a los televisores permitían vivir la experiencia de partidos de tenis, batallas de cohetes, carreras de automóviles. Así mismo, este período de tiempo marcaría un hito histórico en el desarrollo de videojuegos al lanzar al mercado *Súper Mario Bros* el cual describía las aventuras de Mario y Luigi al intentar rescatar a la princesa *Peach* este juego marca un camino de producción innovador al implementar el desplazamiento lateral de la secuela de juego (Malusita, 2017).

Para principios de los años 90 las consolas de videojuegos dan un gran salto al avance tecnológico, gracias a la llamada *Generación de 16 bits* la cual permitió contar con microprocesadores más poderosos, la ampliación de los controles de juego en hasta 8 botones y la aplicación de audio estéreo. Este avance tecnológico, supuso la llegada y aplicación de conceptos e ilustraciones tridimensionales aplicadas a los videojuegos que se empezaban a desarrollar principalmente para computadoras (Retro Informática, 2017).

El concepto tridimensional dio luz a Tetris, el juego de puzzles que consistía en encajar piezas según su forma y el que se convirtió después de *pong* en el juego más vendido y divulgado en toda la historia de los videojuegos. Su concepto de simplicidad y dificultad al mismo tiempo, enganchó a millones de personas alrededor del mundo, sin embargo, sus creadores, los rusos Alexei Pazhitnov y Gerasimov, fueron privados de los derechos de este juego por la aún existente Unión Soviética. No fue sino hasta mediados de los años 90, cuando el régimen ya caído, el mismo gobierno ruso optó por reconocer los derechos a sus creadores (Malusita, 2017).

Para comienzos del 2000, se marca un nuevo camino de producción de videojuegos que acompañados de consolas como *Play Station* por parte de Sony, o la *Xbox* producida a partir de la entrada de Microsoft a la industria de las consolas de videojuegos, empiezan a producir juegos que bajo categorías establecidas empiezan a representar problemáticas sociales, o vivencias de la sociedad. Esto con el fin de gamificar todo momento o situación social permitiendo promover el entretenimiento.

Así mismo, el ordenador personal adquiere más valor ya que a partir de los avances tecnológicos que se producen, este dispositivo empieza a permitir mejoras continuas que le

permiten llegar a convertirse en otra consola de videojuegos, con la flexibilidad de añadirle componentes para hacerla más eficiente y de mejor rendimiento. Hoy en día, gracias a una generación de desarrollos tecnológicos contamos con plataformas y ordenadores que superan la imaginación de lo que se pensaba que un videojuego puede llegar a representar.

MÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO

Autores como Crawford (1982) dan al videojuego un valor muy importante en la significación de algo más que un medio de entretenimiento:

“El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos, invita la participación activa por parte del jugador, desarrolla la competencia intelectual y estabilidad personal”

Se puede afirmar que no solo constituye un medio de entretenimiento sino que también es una herramienta fundamental para estimular el desarrollo crítico e integral de una persona en general. No obstante, cada categoría de videojuego desarrolla cierto tipo de habilidades que para este desarrollo no serán tenidas en cuenta, únicamente desde la categoría estrategia.

Es así como <el videojuego como herramienta educativa>² permite desarrollar el pensamiento crítico a partir de la utilización y concepción del videojuego como una herramienta educativa (Raventós, 2016). Lo fundamental de los objetivos educativos pueden ser cubiertos por los videojuegos al desarrollar destrezas manuales, organizativas y de motivación. Esta idea se desarrolla a partir del texto del autor, (Pindado, 2016) “*Las posibilidades educativas de los videojuegos*” en donde expone lo que el fenómeno de los videojuegos puede producir en los jugadores a partir de acciones lógicas y teóricas.

² Las herramientas educativas están destinadas a la enseñanza y el aprendizaje autónomo, permitiendo el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas (Padilla, A., 2013)

Se han adelantado estudios en contextos educativos como el trabajo realizado por el autor Salvador Gómez aplicado en estudiantes universitarios y el estudio de Mercedes Leticia experimentado en niños de preescolar, que demuestran que la implementación y experiencia de jugar videojuegos de estrategia, generó en los estudiantes modelos de aprendizaje basados en *prácticas colaborativas*³ orientadas a conseguir recompensas a partir del trabajo en equipo y de la puesta en práctica de distintas habilidades de cada jugador (Melo, 2016, p 86).

Las prácticas colaborativas dialogan de la mano del videojuego en la medida en que el jugador colabora con otro personaje o jugador, con el ánimo de ganar y lograr objetivos que no podría alcanzar sin la oportunidad de conocer estrategias que le proporcionen en torno al objetivo central del juego. Es así, como se desarrolla la práctica colaborativa en los videojuegos, como un enfoque a tener en cuenta para el desarrollo de competencias en los jugadores.

En palabras de Monjolat *“Los beneficios que adquieren los jugadores al experimentar esta categoría de videojuegos se dan a partir del establecimiento de submetas que les permiten alcanzar las diferentes recompensas o logros que se proponen en determinados videojuegos”* (Monjelat, Zaballós, & Lacasa, 2012 p.15-17). Así mismo, la aplicación y representación de estas estrategias, permiten hacer del proceso de resolución de conflictos un proceso más crítico aplicado en determinado contexto o situación social.

Es por esto que el desarrollo del tema central permitirá corroborar los aspectos positivos que se obtienen a partir de los videojuegos de estrategia, haciendo de estos una herramienta estratégica para la toma de decisiones. Así mismo, hasta el día de hoy siguen apareciendo mejoras y nuevas tecnologías que hacen de los videojuegos una industria de entretenimiento que no solo se remite a pantallas de video sino también a la vida social.

Es así como el videojuego se puede utilizar y comprender como estrategia didáctica para identificar las causas de los problemas sociales. Estas estrategias, se pueden entender como *“procedimientos o serie de pasos definidos con anticipación que establece pautas y se emplea para alcanzar un propósito educativo”* (Estrategias Didácticas, 2018). Estas aplicadas al

³ Se pueden entender como *“actividades estructuradas a trabajar con otra u otras personas en la realización de una obra”* (RAE, 2011)

contexto del videojuego de estrategia que por medio de sus niveles de dificultad u objetivos generales hacen una forma didáctica de fortalecer el pensamiento crítico.

El fortalecimiento del pensamiento crítico se origina a partir de las estrategias que implementan los jugadores para prevenir maniobras de actuación de sus rivales en determinadas situaciones de juego, la estrategia como categoría de juego también tiene su motivación a partir de la finalidad de ofrecerle al usuario un modo de juego en donde involucrará su lógica de gestionar, organizar y planificar estrategias que le permitieran alcanzar recompensas que estarían condicionadas según el tipo de decisiones que estos llegarán a tomar.

Así mismo los videojuegos de estrategia corresponden una gran herramienta para generar estrategias de razonamiento espacio-temporales y de planificación jerárquica. Este planteamiento se desarrolla por medio de dos ideas acerca de los beneficios racionales que se pueden obtener a partir de la utilización del videojuego; Las Estrategias Cognitivas y las Simulaciones basadas en la vida real.

En primer lugar *Las Estrategias cognitivas* como lo son: la toma de decisiones y resolución de problemas se plantean a partir del texto de Monjolat *Procesos de Resolución de Problemas y Videojuegos: El caso de Sim City Creator* en donde a partir de un estudio de caso a este juego, se pueden observar los resultados que corroboran el aprendizaje que se obtiene luego de experimentarlo. Las estrategias cognitivas mencionadas anteriormente se entienden como un “grupo de herramientas de aprendizaje que comprenden actividades y procesos mentales que de manera consciente o inconsciente mejoran la comprensión del lenguaje, su asimilación y almacenamiento en la memoria” (Nisbet, J. y Shucksmith, J. 1991).

La segunda idea contempla las experiencias que se obtienen de modelos o simulaciones basadas en la vida real de los videojuegos. El texto que soporta esta idea es el de (Del Poso, 2015) “*Videojuegos y Aprendizaje Colaborativo*” en donde se toma como referencia el aprendizaje colaborativo que se construye por medio de la experiencia del juego. Juegos como *Studio 5*, *Pokemon Diamante* y *Math Blaster* fueron utilizados para trabajar con niños de 6 a 8 años para fortalecer contenidos educativos como tablas alfanuméricas y gráficos de barras,

demostrando que estos juegos permiten trabajar áreas de las Ciencias Sociales y Matemáticas gracias a su proximidad con la narrativa que proponen estas ciencias de la educación (Del Poso, 2015, p72).

La implementación de nuevos canales de información para los jóvenes que van de la mano con el desarrollo de las nuevas tecnologías, se puede obtener a partir del videojuego como elemento productor de aprendizaje, al ser un factor didáctico que permite transmitir conceptos y materias educativas “*Los ambientes de videojuegos de estrategia ofrecen a los jugadores un entorno que logra implicarlos, haciéndolos sentir y participar en un sistema organizado de relaciones que en su conjunto conforman un escenario situado de interacción*” (Garrido, J. 2013). Juegos como *The Sims* o *Clash Royale* son un claro ejemplo de este escenario de participación y educación de nuevos conceptos al proponer un aprendizaje basado en nuevas experiencias de colaboración y participación inmersas en el desarrollo de cada escenario virtual.

Al mencionar estos espacios de participación e intercambio de normas y valores no alejados del objetivo principal de cada jugador que es sobrepasar o demostrar su superioridad frente a otros, recae la importancia de reconocer *el honor* ⁴ como categoría determinante en cada juego. Entendiéndolo como “*valor, dignidad o significación de una persona*” (Fernández, 2017).

Este desarrollo se origina desde el análisis reflexivo que se propone en los juegos, el cual se puede aplicar en contextos sociales. Esta idea, se desarrolla a partir del texto de Herrera, *Videojuegos y Ocio* donde se exponen múltiples ejemplos que exponen los efectos de determinados juegos, los cuales permiten ser ejemplificados en contextos sociales no alejados de la realidad que viven muchos, como lo son los de violencia principalmente. Estos juegos llegan a representar una oportunidad de estudio y análisis del discurso que proponen al llegar a convertirse en herramientas influenciadoras en el desarrollo cognitivo social.

Estos videojuegos producen una dinámica social en la que permiten a los jugadores aprender, e intercambiar normas y valores no alejados de su contexto cultural, generando un ambiente de participación en donde recae el fin del videojuego, presenciado en su mayoría en la

⁴ Cualidad moral que impulsa a una persona a actuar rectamente, cumpliendo su deber y de acuerdo con la moral.

categoría estrategia. Allí se configuran mensajes y naturalezas cognitivas distintas de acuerdo a la intención del juego. Sin embargo, *este no se debe asumir como violento, a menos que su entorno de producción y desarrollo si lo haya sido* (Dorantes, A. 2017. pp 12).

De esta manera se llega a entender el videojuego como una herramienta que permite una mayor percepción de la violencia en la cotidianidad, con el fin de comprender los problemas sociales desde distintos escenarios de resolución. Así mismo, los videojuegos de estrategia también representan una herramienta comunicativa que se pueda gestar en la interpretación de sus discursos producidos, al considerarlos generadores de acciones y reflexiones que desde la mirada comunicacional se pueden interpretar como agentes de cambio social.

NO EDUCAN, SOLO ENTRETENEN

Los videojuegos promueven la repulsión hacia los deberes escolares ya que influyen en el fracaso escolar porque no generan aprendizaje. Esta idea se desarrolla a partir del *Diario ABC Familia* donde se aclaran los por menores de la implicación que tienen estos juegos en la producción de aprendizaje en los jóvenes. Sonsoles Vidal afirma que los videojuegos son *“uno de los agentes que separan a los niños de la familia, en una etapa tan determinante para su educación. Además, «los videojuegos, como cualquier otro tipo de juego, crean adicción”* (ABC Familia, 2017). Afirmaciones como estas permiten evidenciar que estas herramientas del mundo moderno no llegan a tener implicaciones favorables para el desarrollo de niños y adolescentes, sin embargo lo propuesto en el capítulo anterior permite contrastar que se puede y que no se puede obtener de un videojuego para el desarrollo social.

Se ha criticado esta nueva industria de entretenimiento ya que se considera que a partir de imágenes y escenas violentas promueven formas de actuar en las personas alejadas del diálogo y de la ética, en palabras del autor Isaacson *“Los videojuegos disparadores son un ejemplo representativo de estos perjuicios, como los que muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre y la extrema violencia que son nocivas para algunas personas y particularmente para niños y adolescentes”* (Reyes-Hernández, 2014. p76). Esta categoría de juegos es sin duda un espacio de conflicto virtualizado desde distintos problemas sociales,

sin embargo cabe recalcar que el espacio en donde haya sido producido es lo que determina su intención de juego.

Casos de juego como la saga *Grand Theft Auto* permiten reconocer que estas historias de juego no reflejan más que escenarios de la vida real en donde, las pandillas, las drogas, los robos, asesinatos, entre otras, son el éxito que lo preceden desde su lanzamiento en el año 2013 (Gross , 2013). Cabe recalcar que no se produce un videojuego con la simple intención de que sea violento, es más allá de su concepción, desde su misma producción en donde recae su fin que es convertirse en uno de los medios más lucrativos para sus desarrolladores. ¿Por qué son tan populares? Esta clase de juegos se aleja de los cotidianos guiones de buenos contra malos, aquí el jugador encarna la piel de muchos criminales a partir del *mundoabierto*⁵ que le ofrece el juego, que le permite explorar y elegir cualquier camino de acción.

Por otra parte estos videojuegos no llegan a considerarse como herramientas que permitan el desarrollo del razonamiento en la persona, ya que se convierten en *adicciones* en donde la persona es incapaz de interrumpir la conexión con el juego. Estas adicciones corresponden a procesos repetitivos y a la exposición constante a juegos de contenido M (17 años en adelante) En palabras de los autores Vallejo y Capa (2010) la adicción se convierte en un factor que descuida facetas tanto profesionales como personales:

“la incapacidad de controlar la conducta que le hace sentirse mal, cayendo paulatinamente en un estado de deterioro y en un círculo vicioso ya que, aún queriendo salir de su adicción, le va a ser muy difícil, si no imposible, conseguirlo por sí mismo”

Esta idea se expone a partir del artículo *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos*, donde se toma como referencia los múltiples aportes que hace el autor al hacer del videojuego un medio para envolver a la persona sin darle oportunidad de responder crítica o reflexivamente.

⁵ Los *mundos abiertos* en los videojuegos son los espacios que no limitan los campos de acción del jugador, en estos, se tiene la oportunidad de explorar cualquier rincón y escenario del juego ya que su producción ha sido empleada para este fin, la exploración autónoma de cada usuario. (CNN, 2013)

Otra negativa consideración que llegan a tener los videojuegos es que en vez de desarrollar el pensamiento crítico generan un comportamiento de indiferencia frente a temas de interés académico o intelectual y a su vez, pueden incitar altos niveles de comportamientos violentos generando adicción en sus receptores. Esta es una preocupación para los padres producida por los videojuegos, al considerarlos la principal causa de afectación en el rendimiento académico de sus hijos o hasta su grado de actividad física.

Este planteamiento se desarrolla a partir del texto de (Reyes-Hernández, 2014) en donde se exponen los *factores* que pueden ser *perjudiciales* para las personas que experimentan los videojuegos, permitiendo evidenciar que tan perjudiciales llegan a resultar frente al planteamiento central del texto –el videojuego como herramienta para fortalecer el desarrollo de competencias estratégicas para la toma de decisiones.

Uno de esos factores perjudiciales recae en la concepción que puede tener un criminal de un videojuego al llegar a convertirse en el héroe para un niño, con el cual, se puede sentir identificado hasta influenciado por los actos que este realice, como por ejemplo el morbo de causar daño sin dolor. Es de esta manera que los videojuegos llegan a convertirse en elementos que insensibilizan las respuestas autónomas de las personas a actitudes violentas, incluso, llevando a los jugadores a actuar de manera hostil con otros (Reyes-Hernández, 2014, p76).

Las prácticas violentas producidas por los videojuegos llegan a suponer el hecho de apariciones de conductas delictivas y problematizantes para la sociedad, en palabras del autor Salguero *“los jugadores son con frecuencia niños y adolescentes, que no disponen de suficientes recursos económicos propios, supone una circunstancia que puede resultar propiciatoria para la aparición de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o adquisición de juegos”* (Vallecillo, 2009, p, 242).

En relación con la asociación que llegan a tener los videojuegos y los comportamientos agresivos, los niños llegan a preferir este medio de entretenimiento al permitirles tener un control activo del personaje del juego que de alguna manera les permite verse representados en la historia que se desarrolla. Además *“el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en destruir a los enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración de la partida”* (Salguero, Pelegrina, & Vallecillo, 2009,

p239). Es por esto que son tan contundentes sus efectos negativos para la representación social y apreciación de un jugador, principalmente para los menores de edad.

Se han adelantado estudios que evalúan el comportamiento de las personas y su nivel de agresión, los cuales se ven seriamente alterados tras el uso u observación de videojuegos en su mayoría de categoría violenta. Sin embargo, no todo corresponde a efectos negativos o conductas violentas, según... *“es posible que la experiencia de niveles de hostilidad elevados suponga un beneficio para el sujeto al proporcionarle una oportunidad para practicar estrategias de afrontamiento”* (Salguero, 2009, p, 240). De esta manera se pueden confrontar los beneficios y perjuicios que resultan pertinentes para un posterior desarrollo del tema central o para cualquier persona que quiera adentrarse en demostrar lo que en verdad representan los videojuegos para la sociedad, la resolución de conflictos, el fortalecimiento de capacidades integrales de las personas, entre muchos otros factores a consideración.

Es pertinente mencionar que un medio de entretenimiento y una gran invención del mundo moderno, llegue a significar una discusión mediática para la sociedad, en palabras del autor Gonzalo Soltero *“este debate siempre debe tomarse en cuenta que la naturaleza misma de lo lúdico con frecuencia puede acercarse a escarpados abismos”* (Soltero, 2011, p.12). En todo caso, la confrontación que llegan a generar los videojuegos, es un tema que día a día da más campo para la discusión y que innegablemente sus avances darán más espacio a este conflicto de opiniones.

El avance tecnológico y todos los desarrollos que día a día sorprenden en el mercado, desde electrodomésticos para el hogar, carros con sistemas inteligentes hasta casas controladas por sistemas remotos, suponen que el boom tecnológico representa un punto de partida para avivar el debate de lo lúdico como factor de confrontación y de críticas sociales (Martínez, 2009). El videojuego, mayor beneficiador de estos avances, desafía las leyes de lo cotidiano y se abre paso a nuevos espacios virtualizados en donde la gamificación de hechos sociales del mundo real, lo llevan a convertirse en un nuevo medio de comunicación.

EL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

Más allá de un medio del entretenimiento el videojuego es un producto cultural que acude a un contexto y a una sociedad, su constitución cambia según los avances tecnológicos producidos por su entorno de desarrollo, hasta su intención de contenido (Peláez, 2006). Este fenómeno tecnológico, denominado de entretenimiento, se ha convertido en un movimiento social, al acudir a prácticas urbanas, históricas y hechos noticiosos que llegan a verse representados virtualmente y que crean comunidades en línea en donde la cooperación, interacción y la comunicación, se convierten en el principal producto que ofrecen los videojuegos.

Se puede hablar que esta comunicación que se produce desde los videojuegos se da en un modo multidireccional, alejado del esquema creado por Shannon y Weaver⁶ al ser un proceso que se compone de numerosos elementos que interfieren en el acto comunicativo (2012, Revuelta-Bernabé, p.161). En 1949 desarrollan el modelo matemático de la comunicación, con el objetivo de aumentar la velocidad de transmisión de los mensajes y analizar las condiciones óptimas de su transmisión (2013, Mora). Es decir, que la posibilidad que ofrece un juego de contar con múltiples emisores y/o receptores hacen de este proceso comunicativo una nueva dimensión única productora de los videojuegos.

Esta nueva dimensión del proceso comunicativo que se propone desde los videojuegos también destaca que los sujetos o *gamers* más allá de utilizar el lenguaje para intercambiar y expresar ideas, también hacen parte de interacciones económicas, políticas y culturales (van Dijk, 2000) De esta manera, esta dimensión se puede comprender como un discurso⁷ que no es más que un fenómeno socio-comunicativo. Ahora bien, la formación de una actitud crítica en el uso y consumo de este nuevo medio de comunicación por parte de los jugadores y hasta de sus familiares, llega a estar directamente vinculado con el diálogo productora entre los miembros de la misma (Marín, 2004, p. 116) Es así como el acercamiento y la socialización

⁶ “Para ellos la información es un producto vinculado a la cantidad de datos de un mensaje. La teoría permite estudiar la cantidad de información de un mensaje en función de la capacidad del medio” (2013, Mora) Modelo Shannon y Weaver

⁷ “Hablar de discurso es, ante todo, hablar de una práctica social, de una forma de acción entre las personas que se articula a partir del uso lingüístico contextualizado” (Calsamiglia & Tucón, 1999, p.15)

de estos nuevos medios permite una mejor apreciación de lo que suponen actualmente en la sociedad.

Ahora bien, hoy en día los videojuegos se llegan a utilizar como medio de comunicación en la medida en que se cuenta con publicidad y anuncios en estos, en palabras del autor Giordano *“hay un sinfín de recursos que se pueden utilizar para enviar un mensaje directamente al jugador, desde una simple imagen a un dialogo entre dos personas”* (Giordano, 2017). Es decir, se puede considerar que la transmisión de información siempre ha estado inmersa en los discursos presentados en los videojuegos, en algunos al nombrar marcas, imágenes de hechos históricos, hasta conversaciones que no esconden su intención de generar controversia frente a temas políticos y sociales.

Para entender este tránsito por el que atraviesan los videojuegos para convertirse en medios de comunicación, se debe reconocer que parten de influencias del entorno y del mercado que lo hacen adquirir elementos de otros medios de comunicación, en palabras del autor Estani, este fenómeno se denomina *intermedialidad*, que nos es más que la influencia de un medio de comunicación en otro *“es importante que los videojuegos mantengan unas características propias, pero a la vez, es bueno que desarrollen y mejoren, aunque esto suponga copiar elementos de otros medios de comunicación”* (Estani, 2018). Allí, recae la nueva intención de los videojuegos, al incluir en sus narrativas nuevas formas de interpretar la realidad no alejadas del propósito de generar reflexiones o acciones en los jugadores que le permitan informarse sobre el hecho o acto presentado en el juego.

Al entender el videojuego como un medio de comunicación se hace posible el planteamiento central del artículo de; ser más críticos frente a las problemáticas sociales, tener una mejor capacidad de razonamiento frente a las situaciones que implican tomar decisiones, y por otra parte, adquirir un mayor aprendizaje a partir de la experiencia gamificada⁸ de los discursos presentados en cada juego.

⁸ La *Gamificación* o *ludificación* son técnicas de aprendizaje que trasladan la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

CONCLUSIONES

A manera de conclusión, el tema propuesto en torno a los beneficios que se pueden obtener a partir del uso de videojuegos para la toma de decisiones permite entender que interpretados de una manera crítica y reflexiva llegan a orientar al jugador a tomar mejores decisiones en situaciones y contextos de la vida real. Ya que estos involucran discursos que no alejados de la intención de producir comportamientos en el jugador, permiten repensar y replantear el modos de responder y actuar en situaciones cotidianas de la vida.

No solo los videojuegos producen nuevas formas de comportamiento en los jugadores, también se ha evidenciado que estos juegos y en su mayoría los de categoría de estrategia, pueden desarrollar habilidades de cooperación e intercambio de ideas y pensamientos, ya que su intención de juego recae en hacer que las personas que experimentan estos juegos, tengan que pensar más allá de simples rutas de actuación y puedan comprender lo que representa tomar una decisión. Este planteamiento se ha demostrado a partir de los múltiples ejemplos de casos de estudio aplicados en escenarios educativos en donde los alumnos que fueron sometidos a experimentar esta clase de juegos, llegaban a responder en pruebas académicas de una manera más eficiente al involucrar herramientas de análisis, crítica y reflexión sobre la consecución de un acto.

Así mismo los videojuegos representan una oportunidad de educación que puede ser implementada en escenarios educativos para fortalecer el aprendizaje de niños y adolescentes. Es a partir del avance tecnológico y de nuevas formas de producción de videojuegos, que se hace posible esta herramienta para complementar la educación de los jóvenes, ya que en estos juegos se puede adquirir conocimiento acerca de historia, adquirir habilidades para pensar críticamente y más razonablemente, al involucrar nuevos modos de juego que invitan al jugador a actuar de una manera distinta a como lo haría cualquier videojuego tradicional.

Por otra parte se evidenció que la postura que se tiene en la sociedad sobre los videojuegos se encuentra dividida para quienes defienden los beneficios que se pueden obtener a partir de la experiencia de estos y así mismo sus contradictores, quienes rechazan los múltiples perjuicios para la persona y para su entorno que son generados por la utilización del videojuego como herramienta de entretenimiento. Esto se concluye al llegar a provocar

niveles de comportamiento violentos alejados del dialogo y de la ética y también la producción de ausentismo en los deberes académicos y para con sus familiares.

REFERENCIAS

- Parreño, J. M. (2010). *MARKETING Y VIDEOJUEGOS*. Editorial ESIC
- Garrido Miranda, J. M. (2013). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Strategy Video Games: Some Principles for Teaching.*, 15(1), 62-74.
- Origen de los videojuegos.pdf. (2017, Octubre 12). Recuperado 12 de octubre de 2017, a partir de <https://es.scribd.com/document/197125920/Origen-de-los-videojuegos-pdf>
- Historia de los videojuegos. (s. f.). Recuperado 12 de octubre de 2017, a partir de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Vandellós, A. S. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning.* 18(34), 183-189.
- Bosch, C., Miranda, J., Sangiorgio, M., Acuña, I., Michelini, Y., Marengo, L., & Godoy, J. C. (2016). Efecto del entrenamiento con un juego de estrategia en tiempo real sobre la toma de decisiones en adolescentes. *Effect of Training with a Real- Time Strategy Game on Decision Making in Adolescents.*, 8(1), 1-19. <https://doi.org/10.5872/psiencia/8.1.22>
- Cotrina, C. (s. f.). El Educador, (16). Recuperado a partir de <http://www.criticalthinking.org/files/educador%2016%2017.11%20baja.pdf>
- Fernández, J. P. (2017). Ontología, funciones y discurso en el videojuego. *Revista humanidades*, 7(1), 1-22.
- Fuentes, J. (2015). La historia del inolvidable Pac-Man, el videojuego más famoso de la historia. Recuperado a partir de <https://www.guioteca.com/los-80/la-historia-del-inolvidable-pac-man-el-videojuego-mas-famoso-de-la-historia/>

- Gema, S. (2008). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Recuperado a partir de <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Historia de los videojuegos. (2017, octubre 12). Recuperado 12 de octubre de 2017, a partir de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs*. Penguin Random House Grupo Editorial España.
- Juárez, A. G., & Mombiola, T. V. (2011). *Los videojuegos*. Editorial UOC.
- La importancia del videojuego como medio de comunicación. (s. f.). Recuperado 20 de abril de 2018, a partir de http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia_comunicacion/articulo.asp?i=1718
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos*. Ediciones Morata.
- Malusita. (2017, octubre 12). Origen de los videojuegos.pdf. Recuperado 12 de octubre de 2017, a partir de <https://es.scribd.com/document/197125920/Origen-de-los-videojuegos-pdf>
- Melo, M. (s. f.). VIDEOJUEGOS Y OCIO: ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO FÍSICO-SOCIAL DE LOS JÓVENES. Recuperado a partir de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/viewFile/3306/3557>
- Monjolat, N., Zaballo, L. M., & Lacasa, P. (2012). Procesos de Resolución de Problemas y Videojuegos: el Caso de Sim City Creator. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(28), 1493-1522.

- ¿Qué son las competencias? - Mundo de Competencias - Ministerio de Educación Nacional Colombia. (s. f.). Recuperado 8 de marzo de 2018, a partir de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/competencias/1751/w3-propertyvalue-44921.html>
- Raventós, C. L. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 1-1.
- Reyes-Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *The video games: advantages and disadvantages for the children.*, 81(2), 74-78.
- Salguero, R. T., Pelegrina, M., & Vallecillo, J. L. G. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. . . ISSN, 16.
- Tomasi, W. (2003). *Sistemas de comunicaciones electrónicas*. Pearson Educación.
- ¿Qué son las competencias? - Mundo de Competencias - Ministerio de Educación Nacional Colombia. (2018) Recuperado 8 de marzo de 2018, a partir de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/competencias/1751/w3-propertyvalue-44921.html>
- Padilla, A. (2013) *¿Qué son las herramientas educativas?* Herramientas Educativas. Recuperado de <http://computazion2013.blogspot.com.co/2013/07/que-son-las-herramientas-educativas.html>
- ¿Qué son las estrategias didácticas? (2018) [ebook] Universidad Estatal a Distancia, pp.2-3. Available at: https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf [Accessed 10 Mar. 2018].

- Nisbet, J. y Shucksmith, J. (1991) *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana, 1994.
- Fernández, J. P. (2017) Ontología, funciones y discurso en el videojuego. *Revista humanidades*, 7(1), 1-22.
- Garrido, J. M. (2013). ¿Por qué los estudiantes juegan con videojuegos de estrategia?: algunos principios para la enseñanza. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 15(1), 62-74. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol15no1/contenido-garridojm.html>
- Peláez, Bruno (2006). Videojuegos: una Aproximación. Texto publicado en la Revista Comunicología@: Indicios y conjeturas, Publicación Electrónica del Departamento de Comunicación de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, Primera Época, Número 5, Primavera 2006 disponible en http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia_comunicacion/articulo.asp?i=1718