

Aprendizaje fuera de clases: *Assassin's Creed II* como tema de interés en la interacción social

Learning Outside of Classroom: Assassin's Creed II as a Topic of Interest in Social Interaction

Danilo Mauricio Ospina Orjuela (Venezuela)
Universidad Central de Venezuela
dan45osp@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Aprendizaje fuera de clases: *Assassin's Creed II* como tema de interés en la interacción social¹

Danilo Mauricio Ospina Orjuela
Universidad Central de Venezuela
<https://orcid.org/0000-0002-6157-2227>

Resumen:

El aprendizaje en la actualidad presenta un reto especial, el captar la atención de los adolescentes y jóvenes que prefieren invertir su tiempo en los videojuegos. La versatilidad que los mismos poseen pudiera ser llevada al campo académico, teniendo en mente que el sistema educativo pueda tornar esta atención a su favor. Por consiguiente, se plantea la búsqueda de una relación existente entre el contenido que poseen algunos videojuegos y las interacciones sociales que pudieran establecerse en torno a la discusión sobre esas temáticas, además el uso de otras fuentes de información como comics, libros y películas, a fin de nutrir dicha interacción. Para ello el nivel de investigación empleado fue el descriptivo y exploratorio a fin de escudriñar cada uno de los aspectos de este objeto de estudio. La técnica de recolección de información usada fue la entrevista a fin de conocer las experiencias de algunos jugadores con el videojuego *Assassin's Creed II*.

Descriptor: aprendizaje, emoción, interacción social, socialización, videojuegos.

Abstract:

Today's learning presents a characteristic challenge, capturing the attention of adolescents and young people who invest their time in video games. The versatility that they possess could be taken to the academic field, having in mind that the educational system could turn this attention to their favor. Therefore, the search for an existing relationship between the content of some video games and social relations could be established around the discussion of these themes as well as the use of other information sources such as comics, books and movies, in order to nurture said interaction. For this the level of research used was descriptive and exploratory in order to scrutinize each one of the aspects of this object of study. The technique of gathering information used was the interview, in order to know the experiences of some players with the *Assassin's Creed II* videogame.

Keywords: Learning, Emotion, Social Interaction, Socialization, Videogames.

¹ Artículo basado en el Trabajo Final de Grado (T.F.G.) titulado: "Análisis del proceso de interacción social en el videojuego *Assassin's Creed II*, a través de los acontecimientos históricos de *Ezio Auditore da Firenze*". Educomunicación, Socialización e Interacción Social.

Introducción

Los videojuegos², desde sus inicios, han sido considerados inapropiados, han sido acusados de causar adicción, conductas violentas y pérdida de tiempo (aspectos que no discutiremos en este escrito), pero también es cierto que la industria de los videojuegos se ha convertido, en los últimos años, en un medio lleno de innovación y entretenimiento.

Si bien la historia de los videojuegos es amplia, para adentrarnos en ella debemos recordar aquellos primeros juegos sencillos en apariencia y jugabilidad, en donde su capacidad gráfica se basaba en pequeñas figuras geométricas. Entre estos primeros videojuegos destacaba uno que daba la impresión de colocarnos frente a un partido de tenis: *Pong*, uno de los *videogames* más exitosos en los años '70 del siglo pasado, el mismo podía ser jugado en una máquina *Arcade* en una pequeña taberna en Sunnyvale, California (Kent, 2001, p. 42). Como consecuencia del éxito comercial que tuvo, muchas compañías se sumaron a la creación de nuevos videojuegos y dispositivos, con miras a ofrecer nuevas experiencias y a su vez mejorar técnicamente la calidad de audio y video, a fin de hacerlos aún más atractivos.

En estos primeros años, gran parte de los títulos creados, buscaban tan solo que el jugador asumiera la tarea de lograr la mayor cantidad de puntos posibles, resaltando el factor competitivo, siendo esto una figura importante en sus diseños. Los mismos carecían de una figura principal que llevara consigo una historia o una serie de atributos emocionales que hicieran posible una identificación personal con el jugador. Juegos como el ya mencionado *Pong*, la nave de *Space Invaders*, *Pacman* o la figura lineal de *Tetris*, por mencionar sólo algunos de los títulos más famosos, únicamente cumplían la función de generar puntos.

A medida que la tecnología avanzaba, nuevas ideas en el diseño de videojuegos se iban incorporando, los puntajes y los tiempos *records* se fueron combinando con diversos relatos. Comenzamos a encontrarnos personajes más “humanos”, escenarios interactivos y amplios, además de variedad en la jugabilidad, lo que permitió generar mayor interés de los consumidores hacia los videojuegos. Es decir, el jugador pasó de ganar sólo puntos a adentrarse en espacios llenos de historias -como el Desembarco de Normandía- o en mundos fantásticos donde unas aves gigantes, llamadas Chocobos, eran los principales medios de transporte.

Por otra parte, Internet aportó otro aspecto llamativo. Ya los *gamers* no se encontraban solos, por el contrario, los videojugadores se convirtieron en una gran comunidad que a través de la web mantendrían en circulación y renovación todos los detalles de sus videojuegos favoritos. Zonas no descubiertas, personajes o escenarios vistos en películas, series o incluso libros de historia forman parte de un conocimiento compartido entre quienes se encuentran al tanto de estos tópicos. Henry Jenkins (2008), tomando como referencia a Manuel Castells, explica lo anterior de la siguiente manera:

En *The Internet Galaxy* (2001) el teórico cibernético Manuel Castells afirma que, aunque el público ha mostrado un interés limitado en los hipertexto, ha desarrollado una relación hipertextual con los contenidos mediáticos existentes: “Nuestras mentes, no muestran máquinas, procesan la cultura [...] Si nuestras mentes poseen la capacidad material de acceder a todo el ámbito de las expresiones culturales, seleccionándolas y reorganizándolas, tenemos un hipertexto: el hipertexto está dentro de nosotros”. Los consumidores jóvenes se han convertido en cazadores y recolectores de información, que disfrutan rastreando la historia de los personajes y los elementos de la trama... (Jenkins, 2008, p. 134)

Entonces, tomado en cuenta lo dicho hasta ahora, podemos presumir que la existencia de un mayor interés hacia los videojuegos se da, en gran medida, porque éstos les permiten a los jugadores no sólo divertirse, sino

² Para entender el concepto de videojuego tomamos como referencia la definición de Xavier Ruiz Collantes: Los videojuegos son actividades culturales que proporcionan vivencias narrativas de carácter intersubjetivo, cuya gratificación fundamental se centra en una experiencia narrativa en la que se vive, a la vez y paradójicamente, la plenitud de un sentido nítido y de una intrascendencia constitutiva y en la que el sujeto participante se reconoce y es reconocido como un protagonista activo. Se trata de actividades culturales que oscilan entre lo superfluo y lo mítico o que articula, simultáneamente, lo superfluo y lo mítico, y que, de forma indirecta, provocan efectos pedagógicos que afectan a la socialización de los individuos (Scolari, 2013, p. 49).

compartir y socializar con otros los temas expuestos en ellos. Por ello, a través de este artículo deseamos responder las siguientes interrogantes: ¿Representan los videojuegos un papel en el proceso de socialización e interacción social de los individuos? Y a su vez, ¿Podrían contribuir los videojuegos, de forma complementaria, con información útil para el aprendizaje escolar? Para ello, comenzaremos diciendo que:

En un videojuego, el usuario forma parte (de diversas maneras posibles) del mundo ficcional; por lo tanto, puede intervenir en él y sus conocimientos acostumbra a coincidir con los del áter ego. Así pues, el principio básico del suspense, así como la separación entre el mundo real y el ficcional se desvanecen (Scolari, 2013, p. 63).

Tomando en consideración lo antes mencionado, hemos contemplado como caso de estudio el videojuego *Assassin's Creed II* (2009), primeramente, porque el mismo forma parte de una saga de videojuegos que se encuentra disponible en múltiples plataformas desde el año 2007 y, en segundo lugar, porque desde su primera entrega sorprendió a los jugadores al poseer una vasta gama de información histórica, la cual se teje alrededor de una serie de conspiraciones y la búsqueda del origen de los seres humanos. En el caso de la segunda parte, la historia se ubica a finales del siglo XV y nos narra cómo un noble florentino, llamado Ezio Auditore da Firenze, se encuentra en medio de un conflicto histórico entre dos bandos.

Cabe destacar que, en el presente artículo la historia del videojuego no se explicará de manera profunda, sino que se recurrirá a la misma –eventualmente- a fin de poder ejemplificar y explicar su parte en los procesos de socialización, interacción social y aprendizaje informal.

Socialización e Interacción Social

Con la finalidad de sacar provecho a los contenidos expuestos en *Assassin's Creed II*, es necesario que sus jugadores interactúen entre sí y compartan información. Esto resulta, en cierta medida, una tarea sencilla porque todos los seres humanos nacidos en sociedad, a medida que van creciendo se les transmiten una serie de directrices que les permiten interactuar con sus semejantes. En este sentido, Peter Berger y Thomas Luckmann (2003), en el texto "*La construcción social de la realidad*", consideran que los conceptos de conocimiento y realidad son vitales para entender cómo cualquier conducta o referencia en la sociedad queda establecida y defendida por sus integrantes.

La realidad se define socialmente, pero las definiciones siempre se encarnan, vale decir, los individuos y grupos de individuos concretos sirven como definidores de la realidad. Para comprender en un momento dado el estado del universo construido socialmente o los cambios que sufre con el tiempo, es necesario comprender la organización social que permite a los definidores efectuar sus definiciones (Berger y Luckmann, 2003, p. 147).

Tomando en cuenta lo anterior, podemos decir que todo grupo debe pasar por un proceso de socialización³, el cual, según Berger y Luckmann (2003), se da a través de la comprensión de todos los preceptos por los cuales se rige un conglomerado y el entendimiento de las normas y roles que rigen la realidad. Este proceso se divide en dos grandes fases, siendo socialización primaria, aquélla a cargo del grupo familiar y en la que el niño forma su identidad a partir del reconocimiento de su rol y el de los demás que conviven con él (Berger y Luckmann, 2003, p. 165) y seguidamente la socialización secundaria, la cual consiste en asumir los roles que ocuparán en un futuro, respecto a la división del trabajo y a las instituciones que componen la sociedad (Berger y Luckmann, 2003, p. 173).

Gracias a la socialización, el individuo puede contar con las directrices para moverse de forma segura y aceptable en la sociedad, pero este proceso se prolonga y amplía con la incorporación de una serie de variables como lo son, la familia, la economía o -en este caso particular- los videojuegos, entre otros. Claro está, para lograr un correcto desenvolvimiento en la sociedad los individuos deben incluir en su cotidianidad la interacción social, la cual se define en estricto sentido "como aquélla que se da exclusivamente en las situaciones

³ Para conocer más sobre el proceso de socialización y sus implicaciones, se sugiere consultar el texto, "*La construcción social de la realidad*" de Berger y Luckmann (2003).

sociales, es decir, en la que dos o más individuos se hallan en presencia de sus respuestas físicas respectivas” (Goffman, 1991, p. 173).

Los videojugadores, por ejemplo, reafirman sus lazos a través de conversaciones en donde tratan temas que les interesan, ya sean compartiendo información sobre los escenarios más espectaculares, los personajes más importantes o incluso debatiendo sobre la existencia o no de determinados personajes históricos. En el caso de *Assassin's Creed II*, algunos *gamers*, al tener conocimientos sobre importantes figuras del Renacimiento Italiano, bien sea por materias vistas en clases, lectura casual en sitios web o la presencia de estos personajes en películas o series de televisión, comparten historias con sus pares sobre estos personajes. Dicho esto, se pudiera hablar, en palabras de Jenkins (2008) y Téllez (2014) de una Convergencia de Cultura.

Este furor proviene, sin duda, de la sagacidad con que los ideólogos del videojuego mezclan en precisas dosis historia y ficción. También de sus inteligentes campañas de marketing. Alimentando el fenómeno viral con noticias, entrevistas a los desarrolladores, posts, blogs, tuits, etc. AC (*Assassin's Creed*) ha logrado aglutinar legiones de seguidores sedientos no solo de jugar sino más importante para los educadores, de debatir. Y lo hacen apasionadamente. Sobre cada uno de los detalles del juego. El efecto es demoledor: “aunque educar no es su objetivo, al crear un escenario realista, AC ha producido efectivamente un grupo de jugadores autodidactas” (Meyers, 2011). El jugador medio de AC no solo aprende historia jugando al videojuego, sino también leyendo, investigando y discutiendo con otros jugadores sobre las verdades y las mentiras de su vehículo de entretenimiento (p. 152).

Como expresa la cita anterior, adicionalmente al entretenimiento que puede aportar un videojuego, también resalta la emoción que los jugadores sienten al encontrarse con temas que en otros momentos fueron enseñados, por ejemplo, en sus salones de clases. Es decir, algunos videojuegos no sólo narran historias, sino que buscan involucrar a los jugadores a través de sus personajes, escenarios u otras características resaltantes, en el conocimiento de esas historias. En este sentido, juegos como *Assassin's Creed II* –aparentemente- entretienen y educan, al presentar temas históricos que pueden ser contrastados con la realidad. *Assassin's Creed II*, entonces, se convierte en un espacio en donde la información es puesta a la vista del jugador desde diversos ángulos: a modo de escenas cinematográficas, diccionario de términos, entre otros aspectos.

A la expectativa del porvenir

En *Assassin's Creed II*, el tratamiento de la trama es un tanto diferente en comparación con su predecesor, en el cual su protagonista, Altaïr, ya pertenecía a la orden de los Asesinos. En esta segunda entrega el protagonista, Ezio, es un joven totalmente despreocupado, tranquilo y común, como se supone eran los jóvenes de la época Renacentista. Las primeras misiones ofrecidas en el juego se dan a modo de tareas sencillas, como ayudar a la familia de Ezio y las mismas se van complicando a medida que el juego va evolucionando. También, se pueden ver cinemáticas en donde el protagonista interactúa con los otros personajes, primero con sus familiares y más adelante con amigos y enemigos, interactuando con -lo que Cuadrado (2013) llama- personajes dramáticos.

El salto del antropomorfismo al personaje dramático se produce cuando el personaje, además de instrumental como conjunto de acciones, adquiere, en mayor o menor medida, las características del personaje cinematográfico, teatral o literario, el personaje que posee emoción, psicología, rasgos, etc. (Scolari, 2013, p. 164).

Cada personaje posee características importantes para la trama, sus acciones e interacciones pueden transcurrir en momentos en los que el jugador interviene a través del control (*Quick Time Event*) o simplemente en los momentos en que la programación del juego es quien dirige las escenas, aportando mayor dinamismo y espectacularidad al juego.

Al ser videos se puede recurrir a todo el arsenal expresivo del lenguaje audiovisual y por lo tanto entra en juego la utilización del primer plano, tan importante como señalábamos, para la expresión emocional. Esta estructura habitual separa dos momentos claros: uno de acción en el que el

personaje predomina la jugabilidad y en el que el resultado de las acciones del personaje se muestra en una interfaz como balance cuantitativo, pero no se ofrece ninguna reacción expresiva y emocional, por eso se acude a un punto de vista en tercera persona (por detrás del personaje y ligeramente picado) que no muestra el rostro. En esta fase, el personaje se comporta de forma instrumental. Y otro, al final de la acción, que representa el balance emocional en forma de cutscene (Scolari, 2013, p. 164).

Como dijimos, estos momentos constituyen uno de los atractivos del videojuego, ya que le permiten al jugador conocer la historia de los personajes y la trama, en lo que podría resumirse como una vivencia narrativa, la cual es definida por Collantes como “una experiencia cognitiva, emocional y sensorial, producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como una narración” (en Scolari, 2013, p. 22). Gracias a este recurso, el jugador se ubica en un plano que combina aspectos del cine, la literatura, el teatro y el arte, al unísono con la interactividad que ofrece el videojuego, ofreciendo al *gamer* una mayor inmersión en el juego.

Además, la emoción expresada por los personajes y los escenarios de *Assassin's Creed II* generan en los jugadores cambios emocionales.

Un conjunto complejo de interacciones entre factores subjetivos y objetivos, mediados por sistemas neurohormonales que pueden dar lugar a experiencias afectivas (sentimientos de activación y placer/displacer), generar procesos cognoscitivos relevantes (perceptivos y de valoración), activar amplios ajustes fisiológicos a las situaciones y llevar a conductas que a menudo, aunque no siempre, son adaptativas (Scolari, 2013, p. 154).

Atendiendo a lo anterior, entendemos que las emociones generadas por el videojuego pueden contribuir a procesos cognitivos, que llevan al jugador a considerar, investigar o quizás dejar de lado la información que ofrece el propio juego. Claro está, dependiendo de cómo se presente el videojuego, él decidirá qué tiempo destinará a interactuar con los personajes y los escenarios.

Cada juego ofrece al usuario un instrumento diferente y diversos grupos de música para que le acompañen en la actuación. Asimismo, es la actuación del usuario lo que controla el complejo sistema de interacciones que genera, en cada ocasión, un único patrón de tensiones y ritmos, el propio clímax, las pausas y aceleraciones y, junto con el entorno, la propia música: la narración interactiva (Scolari, 2013, p. 68).

Igualmente, la emoción puede ser evocada a través de la presencia de desafíos, que pueden aparecer en forma de misiones sencillas y pasajeras o complicadas y extensas.

Una característica del diseño de competitividad gratificante en los juegos es la combinación de metas a corto y largo plazo. En los videojuegos, además de plantear un objetivo final motivador, los diseñadores raramente dejan a los usuarios sin metas intermedias durante el camino, que les permitan experimentar diversos pequeños momentos de éxito a lo largo del mismo. En relación con ello, observemos que en los videojuegos el ciclo de aprendizaje–recompensa suele ser rápido, se completa con mayor frecuencia que en la mayoría del resto de las actividades de la vida cotidiana. Esto mantiene al jugador permanentemente motivado, por la proximidad de nuevas recompensas en todo momento, aunque estas sean puramente simbólicas (Scolari, 2013, p. 239).

Uno de los principales motores de atracción por parte del juego hacia el jugador, es el deseo por desbloquear nuevos escenarios o habilidades, superar un record de tiempo o puntaje. Por ello, el jugador se ve comprometido con un reto que implica, además de completar el juego, superar los estándares establecidos por los diseñadores. Asimismo, la sensación de fracaso latente ante un mismo reto, por ejemplo, también genera emoción, como puede ser el caer desde una gran catedral o ser detectados por un guardia.

Una pequeña tensión aparece asociada con nuestro deseo de conseguir el logro y evitar el peligro (es lo que en el cine llamamos intriga y que sería reforzada con los recursos de la dirección de arte,

un montaje fragmentado para conseguir tensión junto con un crescendo musical). Una vez evaluada la situación nos decidimos a la acción, podemos fallar o conseguirlo, y la emoción entonces bascula entre la frustración o la satisfacción por el logro conseguido. Al igual que en el cine, el videojuego también puede apoyar esta escena con cambios en las planificaciones visuales y con refuerzo musical (Scolari, 2013, p. 163).

Al presentarse toda esta gama de sensaciones, producidas por los aspectos estéticos y narrativos propios de cada videojuego, en este caso *Assassin's Creed II*, se puede afirmar que el jugador se encuentra en un plano en el cual, a través del control o teclado, interactúa con el mundo que se le presenta, en donde se dan una serie de reglas por las cuales se debe de regir a fin de cumplir los objetivos planteados: conocer nuevos personajes que lo ayudarán o lo adversarán y atravesar diferentes escenarios que reúnen una serie de características que lo hacen propio del relato. En *Assassin's Creed II* el jugador se mueve en una Italia Renacentista con personajes concebidos especialmente para el videojuego y otros propios de la historia universal, por lo que la fórmula de este juego se sustenta en lo posiblemente conocido para el jugador, es decir, la historia del Renacimiento Italiano y algunos aspectos ficcionales inspirados en este periodo histórico, le permiten al jugador comparar e investigar sobre la trama propia del juego.

Toda esta atmósfera, ajustada a los elementos del videojuego antes mencionado (como los personajes y los escenarios), permite que el jugador se sienta atraído con lo que está jugando. Domingo Sánchez-Mesa, citando a Jenkins, expone que:

Los videojuegos formarían parte, según la propuesta de Jenkins, de cierta tradición de "historias espaciales", donde lo fundamental no reside tanto en la construcción de complejas tramas y personajes, sino, antes bien, en los espacios susceptibles de ser explorados, cartografiados y controlados (Sánchez-Mesa, 2007, p. 19).

La construcción arquitectónica, los habitantes de Florencia, Venecia y otras localidades, así como las expresiones en italiano, constituyen la creación de un mundo fiel -o por lo menos cercano- a la realidad. Esto, aunado al Banco de Datos sobre las obras arquitectónicas, los lugares, los personajes históricos y ficticios, las obras artísticas de la época y otra serie de datos, se transforman -al parecer- en un excelente mundo informativo y educativo para el jugador.

Todos estos elementos, constituyen una experiencia inmersiva, en la que el jugador se ve implicado en una historia con la cual interactúa, a través de ella va conociendo más sobre la época Renacentista y sus ganas de aprender sobre esta época histórica aumentan al querer descubrir más detalles sobre la trama, al ambicionar un mayor puntaje o al desear conseguir mejoras para su personaje. Dicho esto, vale la pena preguntarnos: ¿pueden emplearse los videojuegos, para complementar el aprendizaje en los salones de clases?

Aprendizaje informal y refuerzo entre pares

El jugador, al formar parte del mundo en el que interactúa, en este caso *Assassin's Creed II*, puede sentir la necesidad de revisar información relacionada con las temáticas tratadas en el videojuego, puede tener ganas de discutir sobre la trama con otros individuos o quizás comparar los datos ofrecidos con otros medios, como series de televisión, libros de historia, comics, entre otros. Este interés por aprender, que puede generar el *videogame*, puede ser direccionado al ámbito educativo, con miras a complementar lo enseñado en el aula. Esto pudiera generar, además, un mayor interés en las temáticas históricas, al darle un giro más atractivo y dinámico.

Placer y aprendizaje no están condenados a enfrentarse. Una buena película, canción, cómic o videojuego son en sí mismos educativos, no es necesario buscar películas-canciones-comics-videojuegos educativos para desarrollar una dinámica de aprendizaje cognitivo, emotivo y social. [...] El paraíso de gratificaciones que ofrecen estas narraciones (refiriéndose al ejemplo Harry Potter y Crepúsculo) necesita emprender una pedagogía del conflicto que entienda que el impacto multimedia es básicamente emotivo, contextualmente lúdico y cognitivamente social (Aparici, 2010, p. 218).

Desde esta perspectiva, se puede apreciar que el conocimiento está disponible para su ampliación y discusión. Por ejemplo, cuando jugadores de *Assassin's Creed II* se reúnen con otros jugadores aprenden cosas nuevas, puesto que las experiencias siempre son únicas e individuales. Asimismo, aquellos jugadores que logran incorporar las temáticas de los videojuegos a sus conversaciones, muchas veces logran reforzar los conocimientos adquiridos y logran obtener otros nuevos.

Los videojuegos, en definitiva, se convierten en foco de relaciones sociales entre colegas, conocidos [...] Son frecuentes los diálogos y discusiones on-line de forma paralela al juego. Esto es importante ya que son partícipes de un lenguaje específico que identifican como propio (Muros, Aragón y Bustos, 2013, p. 36).

Juegos como *Assassin's Creed*, *Age of Empires*, *Rome Total War*, *Empire Earth*, *Medal of Honor* o incluso *Call of Duty*, entre otros, se prestan para cuestionar al jugador sobre la importancia de eventos históricos o datos curiosos. Por ello, creemos en la necesidad de incluir estos videojuegos y sus discusiones al salón de clases. Puesto que, como plantean Muros, Aragón y Bustos (2013), las discusiones que se dan sobre estos videojuegos, bien sea en foros de internet o con amigos del colegio, sirven para reforzar los conocimientos adquiridos en las aulas.

En este sentido, algunos entrevistados presentes en la investigación "*Análisis del proceso de interacción social en el videojuego Assassin's Creed II, a través de los acontecimientos históricos de Ezio Auditore Da Firenze*" reafirmaron lo mencionado anteriormente. Es decir, la trama presente en algunos videojuegos ayuda a fortalecer los procesos de interacción social y, a través de ellos, adquirir nuevos conocimientos. Asimismo, es importante destacar que los entrevistados no se quedaron únicamente con los datos ofrecidos por el juego, sino que expusieron ver una serie de críticas, aportes, compromiso y, además de ello, investigaciones personales para ahondar más en el juego a través de diferentes vías como el abordaje de las obras de arte de Luis, la comparación del juego con visitas a Italia por parte de Gustavo y Daniel, a la vez de las relaciones con otros contenidos encontrados en otros juegos como explicaron Alejandro y Johanna, además de las relaciones de estos con sus áreas de estudio.

Un ejemplo particular de lo interesante que puede ser la interacción social a través de los videojuegos, es el caso narrado por Daniel Pérez, quien afirmó que uno de sus amigos cambió el idioma del juego a italiano para con ello alcanzar una experiencia más cercana a la "realidad": "es más, mi amigo lo puso en italiano, para jugarlo y a él le resultó excelente y dijo... Así me sentí en Italia chico, tal cual".

Incluso, la comparación que hacen los jugadores de *Assassin's Creed II* de las pinturas que aparecen en el juego con las reales o las críticas realizadas al mismo videojuego por no mantener la jugabilidad similar a otras entregas, son detalles que constituyen, desde la perspectiva del jugador, una serie de experiencias particulares que subyacen en una configuración única de vivencias, comparaciones y descubrimientos.

Final y Créditos

Luego de haber resaltado los aspectos socializadores y educadores presentes en *Assassin's Creed II* de forma breve, podemos decir que los videojuegos, aun cuando han sido objeto de diversas críticas, poseen características importantes y útiles para el beneficio de la sociedad, sobre todo en el ámbito educacional. Su transitar por el proceso de socialización de los individuos, pudiera constituirse en una herramienta al servicio de la enseñanza, ya que como se pudo apreciar, los elementos narrativos y emocionales constituyen un lazo de interés para que el jugador aprecie la importancia de conocer más sobre la historia presente en el juego, en este caso particular, un gusto por conocer mucho más la antigua Italia Renacentista.

Por ello creemos que, el propio *Assassin's Creed II* puede convertirse en un aliado estratégico para el aprendizaje informal y con la dirección adecuada puede transformarse en una herramienta educativa para niños, niñas y adolescentes. Esto, a su vez, nos permite pensar en la necesidad de fortalecer la creación de juegos diseñados especialmente para la educación (como los *serious games*). Sin que esto signifique un desprecio hacia los juegos comerciales, los cuales –como ya hemos vistos– también poseen aspectos rescatables para el aprendizaje y, además, cuentan con todos los elementos de entretenimiento a su disposición. Por todo esto,

concluimos que los videojuegos parecen ser una herramienta educocomunicativa que se adecua a las generaciones actuales y venideras.

Referencias

APARICI, Roberto

2010 Educocomunicación: más allá del 2.0. Primera Edición. Barcelona: Editorial Gedisa.

BERGER, Peter y LUCKMAN, Thomas

2003 La construcción social de la realidad. Argentina: Amorrutu Editores. <https://bit.ly/2H2FsmA>

GEE, James

2007. What video games have to teach us about learning and literacy. Primera Edición. Nueva York: Editorial Palgrave Macmillan.

GOFFMAN, Erving

1991 Los momentos y sus hombres. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. <https://bit.ly/39blrGn>

JENKINS, Henry

2008 Convergence Culture. <https://bit.ly/384AstB>

KENT, Steven

2001 The ultimate history of video games the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Nueva York: Three Rivers Press

MUROS, Beatriz; ARAGÓN, Yolanda y BUSTOS, Antonio

2013 La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de los videojuegos y redes. En Comunicar Revista Científica de Educacomunicación. (No. 40). <https://bit.ly/2S5XSJa>

SÁNCHEZ-MESA, Domingo

2007 Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital. En Cuadernos de Literatura. Vol. 12 (No.23) pp. 13-26. <https://bit.ly/2UbXLwF>

SCOLARI, Carlos

2013 Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius Universitat de Barcelona. <https://bit.ly/2GZBJ9p>

TÉLLE, Diego e ITURRIAGA, Diego

2014 Videojuegos y Aprendizaje de la Historia: La saga de Assassin's Creed. En Contextos Educativos. (No. 17) pp. 145 - 155. <https://bit.ly/2H2SccF>

Danilo Mauricio Ospina Orjuela: Investigador y sociólogo Magna Cum Laude egresado de la Escuela de Sociología, de la Universidad Central de Venezuela.