

El reto de encontrar a la princesa



Lo que define a un "gamer" no son las veces que aparece un "game over" sino las veces que decida no rendirse y usar un "continue".

Anónimo

Una pregunta que surge al compartir con diversos públicos sobre el uso de los videojuegos, guarda relación con lo positivo o negativo que involucra la experiencia, así como las estrategias para aminorar sus perjuicios o el tipo de videojuegos más adecuados según diversas condiciones como la edad. También se señala, muchas veces con insistencia, que los videojuegos educativos son las formas más adecuadas de entretenimiento y formación, sin embargo, niños, jóvenes y adultos, aprecian también los videojuegos comerciales, aquellos que se vuelven populares porque generan el máximo de la emoción y competitividad o que favorecen su consumo en cualquier espacio a partir de equipos como teléfonos móviles o consolas portátiles. Educativos y comerciales no son excluyentes, las audiencias pueden decidir qué hacer con la oferta.

Las generaciones más recientes exigen nuevas posibilidades de interacción ¿qué significa esto? Si el siglo XX estuvo marcado por la necesidad de adaptación a tecnologías emergentes por parte de múltiples sectores poblacionales, en el siglo

XXI niños y jóvenes se desenvuelven con evidente normalidad incorporando a su vida diaria equipos y con ellos aplicaciones y funcionalidades, que ofrecen nuevos modos de reconocer la realidad y establecer criterios para su lectura y comprensión.

Los videojuegos, como se conocen, requieren equipos y software, son una industria que genera ganancias más allá de lo esperado, no han pasado de moda a pesar de los años y son cada vez más sofisticados y de calidad (factor que no siempre sucede con los videojuegos educativos). Los videojuegos también constituyen entretenimiento, desarrollo de habilidades de pensamiento y físicas, formación de redes, un arte, un deporte (solo basta observar el fenómeno de los *esports* en China) y, sin lugar a dudas, un nuevo medio de comunicación a través del cual pasa la información, así como la cultura y los valores que son compartidos por la comunidad *gamer*. Una función criticada guarda relación con los videojuegos como trabajo, sin embargo, es una realidad, al igual que las especulaciones en torno a la violencia que se despierta en el ámbito virtual y traspasan al entorno real.

En 2018 la Organización Mundial de la Salud (OMS) señaló que la adicción a los videojuegos realmente constituía un trastorno mental. Una adicción es causada de forma involuntaria por la persona, aunque muchas personas que sufren estas patologías también padecen algún trastorno mental. Por su parte, el trastorno mental guarda relación con una alteración del estado de ánimo, el desempeño cognitivo y el comportamiento, que dificultan la interacción y adaptación a su entorno. La adicción y el trastorno mental pueden ser dos caras de la misma moneda, una adicción se presenta como parte de la búsqueda de alivio o también causante de una condición psiquiátrica. Se destaca que para considerar la aparición del trastorno por el uso de los videojuegos deben presentarse síntomas como aislamiento, bajo rendimiento académico, pérdida de la noción del tiempo, entre otros, por 12 meses consecutivos.

De acuerdo con lo anterior, surge la paradoja sobre el uso de videojuegos, cuando el director de la OMS, Tedros Adhanom, en una alocución durante la pandemia generada por el coronavirus o COVID-19, afirma que, para mantener la salud mental, se recomienda hacer ejercicios a través de clases en línea, bailar, realizar entrenamiento físico y jugar videojuegos, sin embargo, no expresa en su discurso el género de los mismos y la posibilidad de favorecer un trastorno mental como se señaló un par de años atrás.

Lo anterior se confronta con la opinión de expertos en el área pedagógica e investigadores del comportamiento humano, quienes afirman que, bajo ciertas condiciones, los videojuegos pueden ser un aporte a la salud mental y física del ser humano. Los videojuegos son fuente de retos que requieren estrategia, a partir de los cuales es necesario definir objetivos, administrar recursos y precisar métodos. Es verdad que puede ser más atractivo jugar videojuegos que salir al mundo real, sin embargo, esto es parte del balance necesario, no solo en el uso de esta tecnología, sino en todo lo que compone el entorno de la persona. Jean Piaget, uno de los padres del constructivismo, señaló en su momento: "Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan", así, lo lúdico es espacio que desde antiguo ha permitido no solo el entretenimiento sino la generación y transmisión de cultura. Hoy las formas de jugar se complementan con una transformación en el estilo, intensidad, equipos y consecuencias, pero siguen siendo juegos, que pueden favorecer el aprendizaje, el entretenimiento y la necesidad de regulación evitando el prejuicio.

De acuerdo con lo anterior, son factores esenciales para el disfrute de los videojuegos la familia y la escuela. La familia como espacio primario, protagónico y esencial y la escuela como colaboradora de la familia en la educación de los hijos, en ambos se evidencia la corresponsabilidad en la educación de niños y adolescentes y, por tanto, en su propia formación en el área. Por otra parte, no es

necesario que los adultos aprendan a jugar todos los videojuegos, pero sí sostener deben comunicar los criterios para su uso, esto constituye la necesaria alfabetización digital que permite aprender las “letras” del lenguaje audiovisual e interactivo, novedades para una generación y realidades naturales para los más jóvenes. Los adultos siguen teniendo la batuta como transmisores de razones, el niño imita inicialmente a sus padres en su actuar y su ejemplo y, con el tiempo, se convierte en el adolescente que busca reafirmarse y comprobar la validez de lo recibido ¿cómo considerar algo divertido como perjudicial? la mediación es termómetro, lectura y educación.

La Educación en Medios, como interdisciplina que reúne a la educación y a la comunicación, invita a formar una mirada crítica sobre estos nuevos medios y sobre las diversas interacciones que niños y adolescentes establecen con los mismos. Para ello promueve el ejercicio del diálogo y la participación, aspectos transferibles a otros ámbitos de la vida humana. Así, involucrarse en el ejercicio de ambos principios requiere estimular a los usuarios para que sean protagonistas del proceso comunicacional. Esto pasa por invitarlos a desarrollar interpretaciones sobre la base de criterios en relación con los contenidos de los medios y fomentar su creatividad a partir del conocimiento del lenguaje de los medios, entre otros aspectos.

Desde el año 2001, la Línea de Investigación “Educación, Comunicación y Medios”, adscrita al Instituto de Investigaciones de la Comunicación de la Universidad Central de Venezuela, desarrolló el Seminario Internacional en Educación para el Uso Creativo de los Medios. Esto con el propósito de dar a conocer miradas teórico-metodológicas desde las cuales se vinculen las diferentes perspectivas en torno a temas de actualidad en relación con el ecosistema mediático actual, con el fin de ofrecer a los usuarios de medios, y especialmente a los docentes, opciones para establecer relaciones sanas con los medios.

Junto al XI Seminario Internacional en Educación para el Uso Creativo de los Medios: Videojuegos 360, se organizó el coloquio “Medios, Infancia y Juventud: Enfoques y Experiencias”, con el propósito de mostrar e inventariar prácticas y estrategias que se proponen desde diversos contextos y, a su vez, alimentar el observatorio de la Educomunicación “Jesús Rosas Marcano” como parte del Observatorio ININCO de la Cultura y la Comunicación.

En la presente publicación se exponen algunas de las temáticas tratadas en los espacios de encuentro antes mencionados, entre ellos, Videojuegos: Tecnoadicciones, violencia y perspectiva de género; Beneficios de los videojuegos basados en Realidad Virtual y realidad Aumentada en personas con discapacidad; Aprendizaje fuera de clases: Assassin's Creed II como tema de interés en la interacción social; Los Sims: un videojuego para la Educomunicación Narrativas Transmedia y Videojuegos; Vinieron del espacio exterior: estudio del Survival Horror y el terror de ciencia ficción en el videojuego Dead Space; El Videoclip: un formato presente en las cinemáticas de los videojuegos; Discusiones en torno a Videojuegos en Venezuela; Música para Videojuegos.

Finalmente, el XI Seminario Internacional en Educación para el Uso Creativo de los Medios, se inscribe en las iniciativas de la Especialización en Educación para el Uso Creativo de la Televisión, programa de postgrado que se nutre de la línea de investigación “Educación, Comunicación y Medios” del Instituto de Investigaciones de la Comunicación –ININCO– de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela. El objetivo es ser el punto principal de intercambio docente entre la especialización y experiencias académicas, que, desde lo teórico y práctico, muestra diversas miradas en relación con la interdisciplina conocida como la educomunicación.

De cara a esta realidad, considero personalmente, que es urgente apostar por un *“continue”*.

Alexandra Ranzolin

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Moteávila
Investigadora invitada del Instituto de Investigaciones de la Comunicación
(ININCO)