



ININCO UCV
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
DE LA COMUNICACIÓN

Recibido: 28 /02/ 2020
Aceptado: 06 /04/ 2020

Los Sims: un videojuego para la Educomunicación

The Sims: a videogame for Educommunication

© 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 autor 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 ININCOUCV.

José Ramón Flores Alcalá
(Venezuela)

Universidad Central de Venezuela
jrfflores32@gmail.com

Los Sims: un videojuego para la Educomunicación

José Ramón Flores Alcalá

Universidad Central de Venezuela

<https://orcid.org/0000-0002-4308-4852>

Resumen:

Los videojuegos en el transcurso del tiempo han cobrado mayor relevancia en la sociedad moderna, no solo para propósitos recreativos sino como un soporte con fines educativos. Esta comprensión que se ha logrado a través de la investigación en el estudio de la educación mediática, es un avance que permite conjugar a las plataformas lúdicas hacia una propuesta pedagógica. Por tal motivo, este ensayo pretende analizar el juego "Los Sims" (2000, Maxis) con el objetivo de definir sus características educomunicativas, partiendo de la premisa de Pilar Lacasa que sostiene que con los juegos informáticos "se piensa y se reflexiona apasionadamente" (2011: 16), donde la finalidad de esta práctica educomunicacional es la autonomía crítica.

Descriptores: Educación, educomunicación, individuo, pensamiento crítico, videojuegos

Abstract:

Video games over time have become more relevant in modern society, not only for recreational purposes but as a support for educational purposes. This understanding, which has been achieved through research in the study of media education, is an advance that allows us to combine play platforms towards a pedagogical proposal. For this reason, this essay aims to analyze the game "The Sims" (2000, Maxis) with the aim of defining its educommunicative characteristics, based on the premise of Pilar Lacasa who maintains that with computer games "you think and reflect passionately" (2011: 16), where the purpose of this educommunicational practice is critical autonomy.

Keywords: Education, educommunication, individual, critical thinking, video games.

Introducción

Los videojuegos, desde el mundo de la tecnología, fueron creados para el entretenimiento y la diversión del ser humano, sin embargo, al pasar de los años, diversos investigadores y creadores han visto otras potencialidades que colocan a las plataformas lúdicas hacia propósitos más elevados. Por ejemplo, las sociedades que logran un cierto nivel de desarrollo se encuentran animadas a practicar la educación¹ usando como apoyo los juegos electrónicos. Por ello, este ensayo pretende analizar el videojuego “Los Sims” (2000, Maxis), con la finalidad de definir sus características educocomunicativas.

Los aspectos a considerar se hicieron conjuntamente desde los enfoques teóricos de las humanidades, las ciencias sociales y la tecnología de la información y la comunicación. Se abordaron temas como: los videojuegos, la ética, los valores, la educación y el aprendizaje. Es una visión en positivo de la interacción con el videojuego más que de los aspectos negativos que con frecuencia se les atribuye a los juegos electrónicos.

En este sentido, Pilar Lacasa, en su libro “*Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*” (2011: 16), sostiene que con los juegos informáticos “se piensa y se reflexiona apasionadamente” (2011: 16), esta mirada coloca un interesante valor al juego virtual como un instrumento en fines ajenos al entretenimiento, donde se desarrollan proyectos cuya finalidad es la transformación del individuo de forma consciente, activa y directa. Lacasa considera que “en la vida, la pasión y el pensamiento interactúan y modulan nuestras actividades y, por qué no también, nuestras relaciones con los videojuegos” (2011: 16). Por lo tanto, se puede aprender de forma apasionada implementando las plataformas lúdicas desde una perspectiva pedagógica.

Los Sims² es un juego de simulación social creado por el programador Will Wright, que tiene un gran potencial para la educación en los medios y, en este caso, para el trabajo académico. Es un simulador de vida (Lacasa, 2011: 263).

Entonces, tenemos un juego informático que simula la vida en la sociedad, en sus múltiples roles, donde mediante la interacción, los usuarios, más allá de las habilidades motrices y cognitivas, son capaces de llegar al análisis y la reflexión. Aun cuando Los Sims, va por su cuarta entrega -con Los Sims 4-, el análisis será de la esencia del juego, es decir, de lo que puede aportar su contenido y estructura en su dinámica lúdica en la educocomunicación.

Según Hernández, la educación mediática es una metodología necesaria en estrategias de comunicación de masas. Para Len Masterman (citado en Hernández) existen razones por las cuales se justifica la educación mediática:

1.- El elevado índice de consumo de medios y saturación de estos en la sociedad contemporánea, 2.- La importancia ideológica de los medios y su influencia como empresas de concientización. 3.- El aumento de la manipulación y fabricación de la información y su propagación por los

¹ Educar es desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc. Educar la inteligencia, la voluntad (<https://dle.rae.es/?w=educar>)

² Un Sims en el videojuego es equivalente a un ser humano virtual.

medios, 4.- La creciente penetración de los medios en los procesos democráticos fundamentales, 5.- La creciente importancia de la comunicación e información visuales en todas las áreas, 6.- La importancia de educar a los alumnos para que hagan frente a las exigencias del futuro, 7.- El vertiginoso incremento de las presiones nacionales e internacionales para privatizar la información (2008: 132).

Significa que existe un mundo valioso de posibilidades en la educación para los medios, cuyo fin último es la libertad del individuo valiéndose del pensamiento crítico.

Los Sims y la Educomunicación: Un videojuego para la construcción y la vida

Este simulador, en sus inicios, estaba dirigido para edades comprendidas entre los siete años en adelante, actualmente la clasificación del sistema *Pegi* -que establece si el videojuego es o no apropiado para cierta edad- sugiere la edad de doce años en adelante. El juego se divide entre la construcción y la vida. El jugador tiene la oportunidad de crear, diseñar y desarrollar un personaje con su vivienda, tanto masculino como femenino, niño, adulto o anciano, con todas las características fisiológicas de un humano, sobre todo cuando entendemos que pueden reproducirse, tener hijos. Lo que significa que esta plataforma permite convertirte en una especie de Dios³, creador de vida en un mundo virtual.

Un aspecto interesante es que los niños (con edad cercana a la preadolescencia) tienen la oportunidad de utilizar esta aplicación lúdica -claro está, con supervisión de los padres- para comprender los procesos a través de los cuales una persona es concebida. El rol de creación juega un papel fundamental para la comprensión de este proceso, ya que pasa a convertirse en una herramienta educativa.

En este sentido, Paulo Freire (2014) sostiene que “el punto de partida de la educación está en el contexto cultural, ideológico, político y social de los educandos. No importa que este contexto esté echado a perder, una de las tareas del educador es rehacer esto ...” (s.p).

Por este motivo es importante que el educador esté presente al inicio, en el transcurso y al finalizar el aprendizaje del formando, para que pueda haber un sentido crítico de lo explicado. De hecho, para Freire (1980), la educación es praxis, reflexión y acción del hombre que permite transformar el mundo, “es la práctica de la libertad” (p. 44).

Desde esta perspectiva la educación para los medios cobra su mayor relevancia al coadyuvar en la construcción del pensamiento crítico. De esta manera, conforme a Hernández (2008), la educación mediática se define como:

...todas aquellas propuestas educativas y comunicacionales que tienen por finalidad capacitar a los educandos en métodos que contemplen la interpretación activa y crítica de los tradicionales medios de comunicación (televisión,

³ De hecho, en el portal web oficial del juego dice “¡Da rienda suelta a tu imaginación y crea un mundo único de Sims a tu imagen y semejanza!” (<https://www.ea.com/es-es/games/the-sims/the-sims-4/features>).

cine, radio, y prensa) así, como de todos aquellos medios de entretenimiento y de información que han surgido de los avances tecnológicos (videojuegos, CD multimedia, Internet, videos caseros, etc.), incluyendo las tecnologías y los sistemas de comunicación que aún están por inventarse (p. 131).

Así pues, se tiene una práctica educomunicativa que permite adquirir habilidades cognitivas que mejoran la percepción e interpretación de la realidad de los individuos. Por lo tanto, para Hernández (2005), la Educación en medios presenta tres atributos esenciales en la enseñanza:

Es **Dialéctica** por entenderse que el conocimiento esperado debe ser el resultado de una confrontación de experiencias de producción de sentido o de experiencias de recepción.

Es **Constructivista** porque en la educación para la comunicación nada se impone, al contrario, lo que aprende es el fruto del manejo de conceptos y datos elaborados por todos los participantes del proceso de análisis de la comunicación.

Es **Operativa** porque el lector o el receptor es sobre todo sujeto productor de cultura, productor de comunicación. Lo que le interesa al proceso pedagógico es que la persona se descubre en su condición comunicadora (p. 8).

Es bueno señalar que, cuando se habla de educación mediática, también se hace referencia a: Educación para los medios, Educación para la recepción crítica, Educación para la comunicación, Educación para la televisión, Pedagogía de la imagen, Educación para la alfabetización audiovisual, Lectura crítica de medios, entre otras, ya que otros países han adoptado diferentes orientaciones.

Morales (2009), prescribe que los niños desarrollan destrezas de coordinación visual-manual, de lateralidad y desarrollo emocional e intelectual. La creatividad se fortalece y la concentración viso-espacial. La rapidez aumenta en la toma de decisiones "por la limitación de tiempo" para responder a determinados estímulos. En consecuencia, se mejora la autoestima, la tolerancia, cooperación y responsabilidad. Una propuesta decente en función del sostenimiento ético que representa esta enseñanza.

Una maqueta para la construcción de valores

Ya pasaron 20 años y los Sims han tenido una evolución significativa, en cuanto a mecánica de creación, construcción y aspectos de la época actual se refiere, sin embargo, desde una óptica más elevada -como la enseñanza y la educación en valores-, el juego puede ir más lejos.

La interfaz de usuario para el soporte de jugabilidad y control es muy amigable e intuitiva, es decir, es muy fácil de usar y entender. Al utilizar la herramienta de edición de personaje se inicia una nueva historia, donde se puede crear el aspecto

físico y el perfil psicológico del Sim, dando rienda suelta a la creatividad y la imaginación.



Figura 1. Interfaz de Edición de personaje - unidad domestica (captura de pantalla, Los Sims 4)

De esta manera, continuando con los planteamientos de Hernández (2005), se puede decir que:

La persona será creativa porque su pensamiento no está cavando en el mismo hoyo o asumiendo los mismos patrones de comportamiento. Esta persona será creativa porque ha aprendido a examinar sus emociones, está en capacidad de elaborar ideas alternativas ante aquellos mensajes y mediaciones indeseables (pp. 9-10).

El apartado de creación de rasgos psicológicos del modelo humano (Sim), permitirá al jugador niño, adolescente o joven, comprender, entrar en conciencia, cómo un individuo de la vida real reacciona ante las diferentes situaciones de su devenir diario. En palabras de José Francisco Juárez, "la persona desde niño tiene que aprender a pensar, a gustar y valorar y a actuar de acuerdo y en coherencia con los valores" (2012: 7).

Esta sección de la interfaz del juego es muy interesante, ya que propone opciones de las aspiraciones del personaje virtual, como el amor, la comida, el conocimiento, la creatividad, el deporte, la familia, la fortuna, naturaleza y la perversidad. Además, el juego permite cuestionar los valores negativos, cuanto que, por ejemplo, se muestra que las trampas, las mentiras y las imprudencias tienen sus consecuencias y son castigadas por la justicia, la cual aparece reflejada en el simulador social.

Las decisiones en el mundo de los valores

Francisco Juárez (2012) cree que “la educación en valores tiene que convertirse en el proyecto bandera para la formación de la personalidad del ciudadano del siglo XXI” (pp. 6-7). Considera Juárez que educar es la respuesta, no obstante, reconoce que es una ardua tarea, que debe ser consecuente por los maestros como formadores de valores. La estrategia formativa, plantea tres aspectos fundamentales: lo cognitivo, lo afectivo y lo conductual.

Las nociones en el mundo de los valores proporcionadas por Adela Cortina (2014), permiten entender que, quien toma decisiones injustas va generando la predisposición de actuar injustamente y quien toma decisiones imprudentes va generando predisposiciones imprudentes. Nuestras decisiones son muy importantes y éstas se sustentan por un fundamento ético, lo cual conviene tener muy en cuenta, ya que las decisiones siempre tienen consecuencias. Más aun cuando se decide imprudentemente.

Desde este punto de vista, al interactuar con Los Sims, se plantea una plataforma educativa que proporciona al niño, adolescente o joven, la oportunidad de experimentar la “libertad” como si fuera la vida misma.

Juárez hace una consideración que es fundamental, dice: “El formando es el que aprende a valorar con sentido moral, a orientar su vida, a juzgar y resolver las situaciones, no como aprendizaje de normas externas impuestas, sino con el gusto del bien y de la responsabilidad propia” (2012: 7). Claro está que, la simulación social es muy amplia, en el entendido de que, son miles de combinaciones que pueden alterar la realidad virtual, motivo por el cual se escoge este videojuego y se analiza su potencial en cuanto a Educomunicación se refiere.

En “Los Sims” -como juego- el jugador tendrá que mantener al individuo virtual estable, es decir, el participante que utiliza el juego se coloca en la misión de cumplir las necesidades del personaje virtual. La unidad doméstica, dotada de inteligencia artificial, ejecuta una acción cuando el usuario interactúa con ella. La interfaz gráfica muestra una serie de opciones que reflejan exigencias como: **Vejiga**: necesidad biológica de ir al baño, **Hambre**: el Sim tiene apetito y debe alimentarse, **Energía**: el descanso para todo Sim es indispensable en su recuperación plena de energía, **Diversión**: una unidad doméstica vive frustrada cuando no se divierte, **Interacción Social**: así como los humanos reales, para los Sims es necesario ampliar su círculo de amistades, conocer nuevas personas virtuales, **Higiene**: la relación social, de hecho, depende de estar aseado, a los demás Sims no le gustan los malos olores.



Figura 2. Interfaz de interacción y necesidades del Sim (captura de pantalla, Los Sims 4)

Aprender haciendo: método de la vida real en lo virtual

Con Los Sims, en su interfaz de juego, se puede construir una casa desde cero para el hombre o mujer virtual que se creó, la herramienta de construcción puede erigir una vivienda de manera muy sencilla y divertida, te puedes convertir en arquitecto de una infraestructura fidedigna a tu idea. De aquí la posibilidad de vincular el aprendizaje por medio de la acción.

El juego tiene una excelente estética que produce una sensación de maqueta, donde el despliegue visual permite apreciar todo el ambiente desarrollado en la interfaz gráfica. Los matices de colores resaltan la vistosidad de su ambiente. De esta manera la plataforma lúdica se hace adictiva y poderosamente divertida.



Figura 3. Interfaz de edición de vivienda (captura de pantalla, Los Sims 4)

Vicente Romano (2012) afirma que en la medida en que los niños aprendan a ver, oír y hablar, en vez de estar "pegados pasivamente" al televisor, "de ninguna manera se tendrán periodistas y directores que ordenen signos" (p. 38).

Sigue Romano y explica:

Para que los medios electrónicos no refuercen la propensión a la violencia de los niños y adolescentes, estos deberían aprender a diferenciar lo que es razonable y lo que no lo es, aprender a utilizar los medios de una manera constructiva. Es decir, hay que integrar estos procesos de aprendizaje en un sistema de valores éticos (2012: 104).

Donde la base para integrar dichos valores debe estar sostenida en el seno de la familia y en las instituciones docentes como la guardería y la escuela. Los padres y docentes juegan un papel fundamental en este sentido.

En el caso del videojuego analizado, existen unos mini logros diarios que afectan el trabajo y las aspiraciones, donde la sensación de progreso del Sim es mayor, ya que estos pequeños logros tienen relación -además- con las propias emociones del jugador. El juego da una recompensa por hacer ciertas actividades en algún momento como, por ejemplo, si la unidad doméstica se siente contenta quizá se motive a dar afecto a los demás Sims, permitiéndole avanzar en su vida, consiguiendo mejorar en el trabajo, en sus relaciones y habilidades. Un punto interesante en el entendido del incentivo que representa este logro como éxito alcanzado.

De acuerdo a lo planteado por Morales (2009) se entiende que el videojuego puede fomentar el aprendizaje de los niños y adolescentes, mejorando las habilidades de comprensión lectora y/o adquiriendo destrezas relacionadas con la solución de problemas, gracias a la planificación, organización y desarrollo de las diversas estrategias que requieren los videojuegos.

Romano -por su parte- explica que, la palabra información se origina del latín *informare* (formar, dar forma a algo), “información significa formación, configuración. En sentido figurado significa educación, esto es, formación como proceso de enseñanza, de explicación y aclaración, y como resultado (formación adquirida)” (2012: 27). De esta manera, el citado autor muestra que, para entender el medio humano, la sociedad, necesita de información. Gracias a dicha información, a las que se exponen hombres, mujeres y niños, devienen juicios y opiniones en las cabezas humanas, las cuales forman parte del mecanismo que controlan las acciones individuales. Se necesitan herramientas para la realización de varios objetivos. Concluye Romano y expresa que se puede discernir, que la herramienta con que se hacen las personas es la información.

Por esto, es de considerar que los Sims, más que un videojuego, es una posibilidad de aprender interactuando, ya que su método de simular la vida real en lo virtual, sus múltiples opciones, atributos y posibilidades conducen a la enseñanza, incluso por ensayo y error, logrando así, que el individuo aprenda que sus acciones tienen consecuencias y por tanto no puede ser tan imprudente en determinados momentos de su vida.

Por lo antes dicho, Hernández (2005) considera que:

toda práctica educativa orientada a estudiar los medios y las mediaciones emocionales, cognitivas, videotecnológicas, familiares, escolares, contextuales y organizacionales será capaz de formar a una persona más advertida, selectiva, y ponderada ante su realidad sociocomunicacional (pp. 9-10).

Para finalizar, se puede entender que un videojuego como Los Sims -desde un enfoque kapluniano, en términos educomunicativos, donde prevalece la enseñanza guiada, bidireccional y participativa- puede traer importantes beneficios que aporten al individuo amplitud crítica hacia los diferentes medios. El aprendizaje y la educación se establece con los videojuegos por intermedio de un guía/tutor que canalice las pautas del conocimiento, del cómo y para qué se debe hacer lo debido. Esta enseñanza estará establecida por la articulación de la educomunicación y el videojuego propuesto.

El rol transformador de la comunicación, por medio de la educación mediática o educación para los medios, propone enseñar conocimientos que permita

umentar el pensamiento crítico de los individuos, en consecuencia, de las distintas maneras de reflexionar.

Los valores morales en una sociedad son de suma importancia, ya que estos proporcionan las pautas éticas de conducta necesarias para el establecimiento del orden social. Por tal motivo es pertinente que los niños, adolescentes y jóvenes alcancen su máximo potencial intelectual -con la ayuda de la educación mediática y la simulación social- en un juego como Los Sims, con el propósito de aumentar su capacidad de análisis, reflexión y comprensión del conocimiento que se pretende interpretar en la realidad.

Desde el discurso teórico y conceptual, podemos afirmar que los conocimientos adquiridos a través de la educomunicación, mediados por la diversión, pueden proporcionar beneficios positivos específicos en un individuo. Se introduce la necesidad educativa en un marco social y humanístico que, permite vislumbrar el porqué de su esencia, sentido y necesidad.

El conocimiento del ser humano y lo fundamental de la educación, es precisamente, por el aporte de la comunicación social. Por tanto, es necesario indagar, examinar y verificar su ejecución desde un orden metodológico, deontológico, axiológico y epistemológico, para que la teoría tenga correspondencia con la práctica y viceversa.

Por lo antes dicho y tomando en cuenta lo planteado por Len Masterman (citado en Hernández), se deduce que la finalidad de esta práctica educomunicacional, es primordialmente la autonomía crítica. "Esta autonomía se logra en la medida en que el educando sea capaz de valerse por sí mismo críticamente" (2008: 138). En tanto se implemente un programa, con la finalidad de enseñar sobre los medios masivos "habrá cumplido con su objetivo si cultiva e incentiva la vocación por la curiosidad, la investigación y la problematización de la realidad" (2008: 138). En este sentido, podemos finalizar diciendo que los videojuegos (como Los Sims) permiten educar fuera de los salones de clases sin la participación directa de un tutor que lo oriente, sin que esto signifique que la presencia de un profesor no es necesaria -siempre lo será-.

Referencias

CORTINA, Adela
2014 *Para qué sirve realmente la ética*. 1ª Parte. Forum Larramendi.
<https://bit.ly/2Mrv36y>

FREIRE, Paulo
1980 *Educación y Concientización*. Salamanca-España: Ediciones Sigueme.

2014 Paulo Freire ¿Qué es enseñar? PreNatal FdW. <https://bit.ly/3gJBM9M>

HERNÁNDEZ, Gustavo
2005 *Educación en medios de comunicación en Venezuela*. Revista Comunicación. N° 131, 8.

2008 *Las tres "T" de la comunicación en Venezuela: Televisión, teoría y televidentes*. Caracas: Ediciones de la UCAB.

JUÁREZ, José Francisco

2012 *Educación es la respuesta: ¿Qué es, para qué y cómo educar en valores ciudadanos?* Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.

LACASA, Pilar

2011 *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid-España: Ediciones Morata, S.L

MORALES, Carmen

2009 *Los videojuegos y sus efectos sobre el desarrollo cognitivo y conductual de los niños*. Tesis de Maestría: Universidad Metropolitana de Puerto Rico.

MURIEL, Daniel

2017 *Tecnología digital y nuevas formas de ocio*. Bilbao: Deusto Digital.

Romano, Vicente

2012 *La violencia mediática: El secuestro del conocimiento*. La Candelaria. Caracas-Venezuela: Ediciones Correo del Orinoco.

José Ramón Flores Alcalá: Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela (UCV), Técnico Superior Universitario en Informática del Instituto Universitario de Tecnología Venezuela (IUTV). Tesista de la Maestría en Comunicación Social del Instituto de Investigación de la Comunicación (ININCO) de la UCV. Actualmente se desempeña como periodista de investigación en el portal de noticias 15minutos.com.