

# Videojuegos y Educomunicación

*Video games and Media Literacy*

**José Francisco Sánchez Moncada** (Venezuela)  
Universidad Central de Venezuela  
**francisco5464@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.

## Videojuegos y Educomunicación

**José Francisco Sánchez Moncada**  
Universidad Central de Venezuela

### **Resumen:**

Con este breve ensayo se ha querido reflexionar sobre la relación existente entre los videojuegos y la educación y cómo los primeros -los videojuegos- se convierten en herramientas ideales para fortalecer la Educomunicación. Asimismo, a lo largo del escrito, se plantean una serie de interrogantes que nos invitan a seguir reflexionando sobre este importante tema.

**Descriptor:** educomunicación, entretenimiento, gamificación, videojuegos.

### **Abstract:**

With this brief essay we aimed to reflect on the relationship between videogames and education, and how videogames become ideal tools to strengthen Media Literacy. Also, along the text, a series of questions are raised that invite us to continue reflecting on this important topic.

**Keywords:** media literacy, entertainment, gamification, video games.

## Ocio y videojuegos

Los cambios socioculturales propios de cada época han afectado la concepción del ocio mientras se va ligando este término a otros, cambiando así lo que entendemos por ocio y la valoración que le damos. Desde Grecia y su vínculo con el oficio de pensar, Roma que lo relacionó al descanso, el ostentatorio ocio caballeresco medieval, hasta la idea de tiempo residual del siglo XIX y el tiempo para consumir bienes o servicios “divertidos” actual (Munné y Codina, 2002, p. 60).

Hoy podemos reconocer en nuestro concepto de ocio todas estas perspectivas anteriores, que permiten formular una definición como la de Sánchez y Jurado (2013): “es el privilegio de ocuparse de lo que es agradable y útil al propio ánimo, sea desde el descanso, diversión o desarrollo personal” (p. 34).

Otro concepto que ha ido desarrollándose en el tiempo, pero que ha estado presente desde las primeras civilizaciones humanas es el de “juego”; sin embargo, lo encontramos ligado frecuentemente a términos como libertad, improductividad, placer... estando, en definitiva, unido ampliamente al concepto de ocio.

Un tipo de juego en particular, desarrollado en el siglo XX, ha experimentado un auge dramático hasta convertirse en una de las principales industrias culturales de la actualidad, agrupando disciplinas artísticas y científicas y facturando anualmente millones de dólares en ganancias. Son los videojuegos, que pasaron en menos de cinco décadas de un computador arcaico sin siquiera sonido a las máquinas de *Arcade*, seguidos por la irrupción a los hogares de las consolas y llegando hasta los dispositivos móviles que pueden llevarse en un bolsillo, y que comienzan a cambiar la forma en que concebimos y nos relacionamos con la realidad.

## La revolución lúdica

En este sentido autores como Carlos Scolari señalan que vivimos en una sociedad inmersa en una cultura lúdica, en la cual los videojuegos no son solamente una parte importante de dicha cultura, sino que lo lúdico “se ha convertido en un filtro cultural fundamental en nuestra forma de abordar la realidad” (Scolari, 2013, p. 225). Esto resulta evidente en la forma en que las generaciones más jóvenes conciben y abordan el trabajo, las relaciones a través de las redes, el ocio (incluso abriendo la categorización del ocio digital) y más aún, la educación.

Con la llegada del siglo XXI, disciplinas como la ludología, la psicología (en especial la psicología positiva) y las teorías de la gamificación se han ocupado de abordar el potencial educativo que tienen los videojuegos en sus dos implementaciones, por un lado, el uso de videojuegos en aulas o fuera de ellas con el objetivo de desarrollar una cierta habilidad o impartir un determinado conocimiento y, por otro, la aplicación de técnicas del *gameplay* y la inmersión en la planificación educativa.

## Videojuegos vs. Aulas

Sin embargo, es clave resaltar que, según diversos estudios, los jóvenes relacionan estas tecnologías principalmente con el ocio y no con el aprendizaje, aún cuando se constituyan en espacios de aprendizaje colaborativo, de apoyo y de sociabilidad, su naturaleza informal hace que no sea obvio reconocer que dichos procesos tienen lugar (Taberero, Aranda y Sánchez, 2010, p. 77).

Este fenómeno puede observarse en jóvenes que aprenden otros idiomas gracias al uso de los videojuegos en los que diálogos y pistas claves para resolver distintos acertijos se encuentran en una lengua distinta a la nativa del jugador; igualmente ocurre con la identificación de banderas, países, capitales, rasgos geográficos, que comienzan a ser familiares gracias a juegos de carreras o fútbol. La observación de este aprendizaje informal y en ocasiones no intencional ha llevado a distintos investigadores en distintas disciplinas, a preguntarse el por qué y cómo se da este proceso educomunicativo para -en primera instancia- comprenderlo y para, más aún, replicarlo.

Es así como aparece una de las características de esta “revolución lúdica”, la aplicación de técnicas de diseño de videojuegos en entornos no lúdicos con el fin de lograr experiencias más dinámicas e inmersivas, lo que McGonigal señala como *gamification* o gamificación (Scolari, 2013, p. 227).

Un elemento que puede resultar útil en esta gamificación del proceso educativo convencional, es comprender la diferencia fundamental que existe entre los juegos y los relatos, pues mientras el relato se configura como una narración que va enunciando, proporcionando nueva información de forma lineal, el juego lo hace como una narración performance, en la que el espectador interviene (Scolari, 2013, p. 33).

Esta diferencia hace que por un lado el docente deba cambiar su rol de simplemente impartir contenidos, a acompañar la búsqueda de los estudiantes, exaltando su curiosidad y dándoles a entender que aun cuando se sigue una lógica narrativa dentro de un conjunto determinado de reglas, sus decisiones cuentan. Esto permite marchar hacia un aprendizaje abiertamente colaborativo, horizontal y más igualitario, que hace frente al esquema vertical de transmisión o narración convencional (Taberner, Aranda y Sánchez, 2010, p. 77).

Sin embargo, al aplicarse elementos de la ludología y gamificación deben tenerse muy en cuenta que dos de las características cruciales en la experiencia de los videojuegos, en primer lugar, que su uso es libre, se juega cuando se quiere porque se quiere, y en segundo lugar, la característica que invita a ser más creativo y tomar caminos distintos: la no trascendencia, que libera al jugador del temor al error.

Cuando estas dos características comienzan a alterarse se compromete el atractivo y por tanto la efectividad de la gamificación, por ejemplo, al remover el elemento “libre” en el caso de quienes trabajan realizando pruebas en el desarrollo de un juego, puede resultar molesto jugar mientras que simultáneamente millones de usuarios esperan con ansias dicho juego. Y en cuanto a la trascendencia, de ella depende la confianza de asumir riesgos y explorar, por eso cabe destacar que “la trascendencia del resultado afecta al desarrollo del juego a través de su incidencia sobre las competencias de los jugadores, sobre sus motivaciones y capacidades, sobre lo que deben y quieren hacer en cada momento del juego, sobre lo que pueden o saben hacer” (Scolari, 2013, p. 41).

Estamos entonces en el escenario educativo, a mi parecer y tomándome la licencia de hacer un paralelo con el desarrollo de videojuegos, frente a problemas de implementación y jugabilidad, los cuales al resolverse permitirán avanzar a problemas de inmersión e interactividad. Quizás estamos en la orilla de una educación 2.0, más divertida, horizontal, creativa e inmersiva.

Finalmente me planteo la pregunta sobre el valor de los videojuegos, ¿pueden valorarse simplemente por ser “agradables y útiles al propio ánimo”, tomando las palabras de Sánchez y Jurado? Ahora que se profundiza la investigación acerca de su potencial educativo, ¿se les da el visto bueno que no tuviesen si fuesen solo instrumentos para disfrutar el tiempo de ocio?

Me planteo estas dudas en función de mi curiosidad acerca del valor que tiene el tiempo de ocio entre nosotros, pues intuyo que la respuesta tiene que ver con la razón de que se siga viendo con desconfianza tanto quien juega videojuegos con frecuencia como quien decide desarrollar una profesión artística.

## Referencias

MUNNÉ, Frederic y CODINA, Nuria  
2002 Ocio y tiempo libre: Consideraciones Desde una Perspectiva Psicosocial. Revista Licere, Vol. 5, n.1, pp. 59-72. <https://bit.ly/3sp83tT>

SÁNCHEZ, Ligia; JURADO, Lisdella y SIMÕES, Maria  
2013 Después del Trabajo ¿Qué Significado Tiene el Ocio, el Tiempo Libre y la Salud?. Paradigma, Vol. 34, n. 1, pp. 31-51. <https://bit.ly/3VXqsLW>

SCOLARI, Carlos

2013 Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

TABERNERO, Carlos; ARANDA, Daniel y SÁNCHEZ, Jordi

2010 Juventud y Tecnologías digitales: Espacios de Ocio, Participación y Aprendizaje. Revista de Estudios de Juventud, Vol. 88, pp. 77-96. <https://bit.ly/3SxOaLJ>

---

**José Francisco Sánchez Moncada:** Tesista de la Maestría en Gestión y Políticas Culturales, del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO), de la Universidad Central de Venezuela.