



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



IV. NARRATIVAS, LENGUAJES Y DISCURSOS

Narrativas pedagógicas de los videojuegos: prevención de riesgos asociados con el uso de Internet

Carolina Vélez López

Estudiante de la Maestría en Comunicación Digital. Becaria del Grupo de Investigación en Comunicación Urbana de la Universidad Pontificia Bolivariana. Comunicadora social-periodista. Participante del semillero en Comunicación Digital.
carolina.velezlo@upb.edu.co

Resumen

Cada día, personas de todas las edades se ven expuestas a riesgos en internet, como el *ciberbullying*, el *grooming*, el *phishing* y otros. El presente estudio busca encontrar el poder que tienen las narrativas pedagógicas en los videojuegos, para prevenir y tratar estos riesgos en la población más vulnerable: los niños. Al integrar los videojuegos y la educación surgen poderosos recursos de aprendizaje, por el interés que genera en el jugador y porque este desarrolla habilidades para la resolución de problemas. Es indispensable entender el poder comunicacional del discurso en los videojuegos como herramienta pedagógica y configurar la producción de los contenidos para que tengan un verdadero impacto en la infancia para crear conciencia y combatir el acoso digital. Esta ponencia nace del macroproyecto “Propuesta de formación transmedia para la prevención de los riesgos asociados al uso de Internet en niños de 7 a 9 años”, de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Palabras clave: *narrativas, pedagogía, videojuegos, cyberbullying.*

Prólogo: Una Introducción a las Narrativas Pedagógicas

Las narrativas han sido propuestas, a través de los años, como una “modalidad del discurso que se caracteriza por ser autorreferencial, temporal y comunicativa”. Meza Rueda (2008, p.59). Su presencia se evidencia en la práctica docente mediante producciones como los diarios de campo y las herramientas para narrar las experiencias que ocurren en el aula, y en los espacios académicos.

Para Batini (2000, p. 6), “El hombre moderno tiene necesidad de narraciones porque en la narración reencuentra espacio y tiempo para la propia vida”, y si se tiene en cuenta que en las narrativas modernas el autor y el receptor se entremezclan en espacios de contribución, es apenas lógico que la escuela se vea permeada por nuevas narrativas pedagógicas.

Por otro lado, En la Grecia Antigua, era común ver a los grandes filósofos rodeados de sus discípulos: el conocimiento se transmitía a través de historias, narrativas, que cobraban sentido de acuerdo a la experiencia vivida. Se trataba de espacios de co-creación, y tenemos conocimiento de Sócrates, gracias a las narraciones de su discípulo Aristóteles.

Aún en la modernidad, podemos aproximarnos a la educación por medio de las narrativas pedagógicas, al generar espacios donde alumnos y maestros puedan compartir e interpretar públicamente sus reflexiones y diálogos.

Meza Rueda (2008, p. 67) cita a Krakowski al definir la pedagogía narrativa como “una pedagogía que busca el equilibrio entre la narrativa y la normativa. La narrativa representa aquello que sucede en el salón de clases (ideas, intereses y expectativas de los estudiantes). La normativa representa aquello que debería suceder (objetivos, lecciones y valores del currículo). Las dos existen en una relación dinámica”.

Las historias ayudan a crear y fortalecer vínculos entre el narrador, y el receptor; al incorporar la narrativa a la pedagogía se crea un recurso de aprendizaje único, relacionado con lazos de empatía cargados de sentimientos y apropiación, Propone McEwan (2005, p. 10) que “Al concentrar la narrativa en la educación alentamos la esperanza de devolver al contenido del currículo, y a otros aspectos del aprendizaje, las emociones humanas, sólo ellas, pueden brindarnos significación y realización”.

Las narrativas de los videojuegos

Para poder comprender los videojuegos es necesario entender primero la dinámica de los juegos tradicionales, Huizinga (2004) define al Homo Ludens, el hombre que juega, y afirma que: “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser <de otra forma> que en la vida cotidiana”.

Este mismo significado lo comparten las narrativas de entretenimiento como lo son el cine, la televisión, la radionovela, el cómic y la literatura. Como los videojuegos surgen como un subgénero del entretenimiento, es apenas lógico que también tenga estas características, así como otras que le otorga Callois (1991) en Ruiz Collantes (2008, p. 22): libre, separado, ficticio, reglado, incierto, improductivo.

Huizinga y Callois coinciden en el sentido de libertad que debe tener un jugador al decidir comenzar a entretenerse con un juego. La separación tiene más que ver con el carácter de abstracción de sí mismo y su realidad que debe tener cada jugador. El carácter ficticio se entiende al tratarse de narrativas que parecieran tener más que ver con obras literarias y creaciones que con hechos de la vida real. Para ambos,

las reglas y la libre aceptación de ellas son obligatorios al salir del mundo real y entrar al espacio de juego. Sin embargo, Callois aporta dos nuevas reglas: la incertidumbre, que tiene que ver con la condición aleatoria del juego y la posibilidad de ganar o perder de acuerdo al azar, a la estrategia y otras condiciones que se nombrarán más adelante. Y le agrega el carácter improductivo ya que un juego no produce riquezas materiales de acuerdo con Ruiz Collantes.

Los videojuegos se han posicionado como recursos narrativos de entretenimiento por excelencia, y se separan de otros como el cine gracias al carácter inmersivo y de interacción que posee. Los jugadores pueden generar vínculos con los personajes del juego y se tiene la sensación de que las decisiones que se toman a lo largo del juego tienen repercusiones en la historia.

EA España y la Universidad de Alcalá (2009) proponen varios tipos de juego, entre los que sobresalen los juegos de estrategia, simulación, aventuras, deportes y musicales. Cada uno de ellos tiene narrativas diferentes de acuerdo a los objetivos del juego y; al igual las otras clases de narrativa de entretenimiento, al género al que pertenecen: misterio, comedia, drama, entre otros.

Sin embargo, los juegos se diferencian de los relatos en que:

“En el caso del relato, la narración se constituye a través de la enunciación de un autor que despliega un aparato enunciativo, mientras que en el caso del juego, la narración se construye a través de la performance del jugador o jugadores. En ambos casos el desarrollo narrativo se fundamenta en reglas generativas: las reglas de la enunciación en el relato y en sus diferentes géneros y las reglas de performance propias de cada juego”. Ruiz Collantes (2008, p. 22)

Y aunque en todas las narrativas existen los mismos componentes, la manera como estos toman sentido en los videojuegos es lo que lo hace un género tan particular. Serna Rodrigo (2016, p. 31) en su trabajo de grado de Maestría reconoce que “los videojuegos presentan algunos elementos propios del texto narrativo: existen unos personajes, una acción, un avance encaminado a llegar al final de la historia, elementos que generan intriga, un tiempo, un espacio y, sobre todo, una intención comunicativa”.

Para los videojuegos, el componente narrativo consta de:

- **Narrador:** Dependiendo del juego, el tipo de narrador varía. Sin embargo, generalmente, se trata de protagonista o el personaje que el jugador maneja, pues se cuenta la historia desde su perspectiva.
- **Personajes:** Hay de varios tipos, están aquellas que el jugador puede manejar (PC, por sus siglas en inglés “playable character”) y los que el jugador no puede manejar pero que de alguna manera interactúan con la historia (NPC, por sus siglas en inglés, “non-playable character”).
- **Trama:** La trama depende del género del videojuego y es la historia central. En varios videojuegos, sobre todo los que hacen parte de una saga, hay una historia central en cada entrega y una historia macro que engloba toda la colección.
- **Ambientación:** Es la ubicación espacio-temporal y el contexto de la historia.
- **Estilo:** Al igual que en las narrativas de entretenimiento, en los videojuegos hay un estilo estético que le da un toque característico y que influirá en la manera como los jugadores interactúan con el universo propuesto.

Se habla de propuestas y de universos en el párrafo anterior. Todo esto da cuenta de las posibilidades de los videojuegos. No solo se trata de historias concebida por un autor; en los videojuegos el receptor adquiere las capacidades de un co-creador que adapta, moldea y modifica la historia de acuerdo a sus decisiones. Inclusive en historias lineales, el jugador puede decidir qué camino tomar para cumplir el objetivo, puede trazar estrategias y adquirir habilidades.

“Cuando jugamos, todos nuestros actos, nuestras decisiones... se simplifican y tienen lugar en un contexto libre de peligros, por lo que es posible experimentar diferentes ideas, estrategias... para, finalmente, llegar a nuestro objetivo, y esto implica aprendizaje y atrae nuestra atención”. González Tardón (2010)

¿Dónde convergen? Narrativas Pedagógicas de los videojuegos serios

“Así como la narrativa hace un rescate de la subjetividad del ser humano y de las experiencias ocurridas en su propia vida, la pedagogía narrativa puede hacer, entre sus múltiples alternativas, un rescate del docente y de sus experiencias vividas en el complejo mundo de la escuela, mundo que es compartido por muchos otros que están dispuestos a escuchar y dejarse tocar existencialmente por dichos relatos”. Meza Rueda (2008, p. 59)

Se han mencionado los lazos que se crean y fortalecen a través de las narrativas, y su usabilidad en la escuela para atraer la atención de los alumnos, además de ser un recurso para que el docente haga más dinámica su asignatura y se convoque a un espacio de creación, de conocimiento colectivo.

También se explicaron las características de la narrativa en los videojuegos, y cómo el carácter interactivo de ésta logra captar el interés de las audiencias. Los videojuegos se han propuesto como herramientas de aprendizaje desde que se comenzaron a producir en masa, y con el surgir de las consolas y los juegos de PC.

Existe un género dentro de los videojuegos llamado Videojuegos Serios. Para Zyda (2005) los videojuegos serios usan la pedagogía para infundir instrucciones a la experiencia de jugabilidad. Pero en ese sentido, todos los videojuegos serían pedagógicos ya que hay que aprender algo de cada videojuego, para poderlo completar. Sin embargo, más adelante aclara que “es un concurso mental, jugado con una máquina de acuerdo a reglas específicas, que usa el entretenimiento para llevar más allá el entrenamiento en el gobierno o en una corporación, para educar, promover la salud, políticas públicas o estrategias de comunicación”.

En ese orden de ideas, un videojuego serio desecha el género de “entretenimiento” para adoptar objetivos que obedecen a otro tipo de intereses desde los productores. Dicho de otro modo, los videojuegos serios sacrifican su característica fundamental, la de entretener, para educar.

Si lo que hace diferente a los videojuegos de otros géneros narrativos es, precisamente, la interacción y la capacidad de generar interés, ¿no se trata de una contradicción, pretender que hagan otra cosa diferente a eso? Esta idea se retomará más adelante.

Partiendo del objetivo de educar, es posible hablar de dos tipos de videojuego serio:

- **Videojuego académico:** Son juegos creados para desarrollar nuevas competencias y para transmitir conocimiento de un jugador a otro. Hay una macro-categoría que también agrupa en esta los juegos militares, empresariales ya que comparte el objetivo de “formar a los jugadores con el propósito de que adquieran nuevas competencias o conocimientos, o bien progresen sobre la base de aquellos que hubieran desarrollado previamente”. Calvo Ferrer (2014, p. 109) Sin embargo, sólo se referirán los videojuegos académicos pensados para la educación en la escuela, para niños menores de 13 años.
- **Videojuegos para generar conciencia, prevenir y fomentar hábitos saludables:** De algunas investigaciones académicas (ésta, por ejemplo), pueden surgir videojuegos que busquen encarar la problemática investigada, son videojuegos creados con el propósito de mejorar las condiciones de salud de los jugadores y se puede referir a la salud física y a la salud mental. Son videojuegos que

hacen parte de terapias alternativas, pero que no pueden sustituir, de ninguna manera, la terapia tradicional.

- **Videojuegos comerciales:** Existen videojuegos comerciales, cuyo interés fundamental es el de entretener, pero por su jugabilidad, ayudan a desarrollar habilidades cognitivas y sociales.

Estos tipos de juego se refieren a los juegos comerciales disponibles en el mercado. Retomando a Zyda cuando afirma que “los videojuegos serios son aquellos que buscan educar, más que entretener” es necesario replantear si vale la pena sacrificar el elemento que caracteriza y genera interés en los videojuegos. ¿Es posible converger ambos puntos? ¿Es posible lograr que un videojuego educativo sea tan entretenido como un videojuego comercial?

Un denominador común en los aprendizajes que se proponen en los videojuegos comerciales es la tolerancia a la frustración, que se da al ofrecer recompensas por hacer algo bien, más que castigos por el error. Si se compara con la academia, hay un cambio entre el sistema de calificación por notas. La narrativa pedagógica debe alterarse, las calificaciones no motivan, los premios, sí.

Para Calvo Ferrer (2014, p. 105) existe un agravante a esta situación y es que los juegos serios le quitan al usuario el carácter de libertad ya que es una obligación jugarlo cuando pasa a ser parte de un entrenamiento. Se pierde entonces uno de los componentes que mencionan Huizinga y Callois y que caracteriza la lúdica.

Es necesario apelar entonces al interés de los usuarios, lograr que sean ellos quienes elijan este tipo de contenido, y que el componente educativo esté también ligado a lo que se proponía en el primer punto: generar lazos afectivos entre las narrativas pedagógicas y las narrativas de los videojuegos.

La experiencia educativa que propuso María Montessori hace casi dos siglos vuelve a recuperar vigencia y se fortalece a través de los videojuegos al ofrecer un modelo de descubrimiento, en el cual los estudiantes aprenden conceptos al trabajar con el entorno y sus herramientas, en vez de seguir instrucciones. Existe una libertad para moverse dentro del salón, que en este caso se ve traducida al un movimiento libre en un mundo dentro de los videojuegos, (“Introduction to Montessori Method | American Montessori Society”, 2016).

Castellón y Jaramillo (2013 p. 265) citan a Prensky (2010) y proponen que el profesor debe dejar de pensarse a sí mismo como un guardián del pasado, como el depositario del conocimiento, y se convierta en un socio, en un igual, dentro de un entorno más participativo.

Para lograr esto, el videojuego debe salirse del contexto educativo, sin perderlo de vista. Es necesario pensar el juego educativo desde el aspecto lúdico, y cargarlo de contenido que sea de interés y que apele a las emociones. Así como en mercadeo se habla del “marketing experiencial”, es necesario traducirlo a la escuela y hablar de un “aprendizaje experiencial”, es decir, que más que un video juego serio, se trate de un aprendizaje basado en juegos o *Game-Based Learning*.

Game-Based Learning: Un videojuego para prevenir los riesgos asociados al uso de Internet

En la última década, en Estados Unidos, el 30% de los niños de 10 años han experimentado algún tipo de Cyberbullying, han sido víctimas de hackeo y muchos han cambiado su estado de víctima para convertirse en victimarios. Hswen, Rubenzahl y Bickham (2014, p. 252)

En Colombia, las cifras no difieren mucho. En 2015, En Tic Confío reportó que 22% estudiantes entre 11 y 16 años han sido víctimas de cyberbullying, 21% han sido victimarios y el 53% han sido testigos.

Pero, ¿cómo se da el fenómeno del cyberbullying en Colombia? Rendón Rueda y Ávila Díaz (2014) lo categorizan en siete subtipos: mensajes de textos recibidos en el teléfono móvil, fotografías o videos realizados con las cámaras de los móviles y posteriormente utilizados para amenazar a la víctima, llamadas acosadoras al teléfono móvil, mensajes de correo electrónico insultantes o amenazantes, salas de chat en las que se arremete contra uno de los participantes o se le excluye socialmente, acoso mediante programas de mensajería instantánea, y páginas web donde se difama a la víctima al publicar información personal en la red o se hacen concursos en los que se ridiculiza a los demás.

Además del cyberbullying, existen otros riesgos asociados al uso de Internet como lo son:

- **Grooming:** Es cuando un adulto se hace pasar por niño en Internet con el fin de generar confianza por parte de su víctima y que ésta le envíe fotografías, videos y material pornográfico.
- **Sexting:** Es el envío de material sexual (imágenes, videos, mensajes) a través de Internet por voluntad propia entre las parejas. Esta actividad se convierte en un riesgo cuando este tipo de material sexual es compartido sin consentimiento de la víctima, bien sea por parte de la pareja o por *hacking* de la información.
- **Phishing:** Es el abuso informático que se da cuando por medio de la ingeniería social, se adquiere información confidencial para cometer estafas, delitos a nombre de la persona o simplemente adquirir contraseñas e información de tarjetas de crédito.

Se hace necesario, entonces, proponer una estrategia que genere conciencia sobre los riesgos asociados al uso de Internet por parte de los niños. Se propone entonces un videojuego tipo Game-Based Learning que cautive la atención de los niños y sea entretenido, pero que tenga también una alta carga de contenido pedagógico, que les de las herramientas para defenderse de los ataques, y la valentía para actuar cuando son testigos de los hechos.

Hswen, Rudenzahl y Bickham (2014, p. 253) proponen el desarrollo de un currículo basado en videojuegos para enseñar el uso seguro y saludable del celular y el comportamiento en Internet. En su estudio, desarrollan seis juegos de estrategia orientados a fortalecer diferentes conductas sanas mediante conceptos clave del manejo de celulares e Internet.

Se trata de seis mini juegos que si bien cumplen con sus objetivos y son evaluados con puntaje alto por sus usuarios en las categorías de aplicabilidad, efectividad, y atracción, fallan al no tener una línea narrativa, son elementos que no se quedan en el imaginario de los estudiantes a no estar configurados dentro de un universo. No generan vínculos afectivos.

De acuerdo a las categorías de juegos mencionadas anteriormente, parece que el género de Aventuras y fantasía es el que ofrece mejores escenarios para la narrativa, permite vincularse con otro tipo de propuestas para generar productos transmedia y lazos. Al ser un buen medio para fortalecer la literatura y la producción escrita, mejora también la comprensión lectora y al tratarse de espacios de interacción, permite el descubrimiento.

Aprender a manejar los controles y la interacción con el universo dentro de un juego de Aventuras y Fantasía es fácil e intuitivo y alude a Prensky (2001) cuando indica que los mejores juegos son, a menudo, aquellos que toman minutos aprender, pero que proveen horas o incluso vidas enteras de desafío”.

Por otro lado, el videojuego debe apelar a la interacción social, a los intereses y expectativas de los estudiantes que son, finalmente, el catalizador de las experiencias educativas. Pero dando herramientas para que los estudiantes puedan identificar los riesgos, y sepan actuar frente a cada uno de ellos. Calvo Ferrer, (2014, p. 212) menciona que “Los videojuegos preparan a los estudiantes para interactuar en

sociedad, permitiendo la creación de vínculos naturales entre jugadores”, en ese orden de ideas, también sería conveniente que el videojuego pudiera contar con componentes cooperativos multi-jugador.

En conclusión, debe tratarse de un videojuego que integre diferentes tipos de misiones y niveles que garanticen el aprendizaje, pero sin descuidar el carácter de entretenimiento. Además, debe ser un juego al que los estudiantes puedan acceder tanto desde sus casas como sus colegios, y que más que algo obligatorio, sea visto como un pasatiempo, como una narrativa pedagógica de valor.

Referencias

- American Montessori Society. (2016). *Introduction to Montessori Method*. Recuperado de <http://amshq.org/Montessori%20Education/Introduction%20to%20Montessori>
- Batini, F. (s. f.). *Della narrazione e la sua valenza formativa*. Recuperado de www.edscuola.it/archivio/ped/narrazione.pdf
- Calvo Ferrer, J. (2014). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: Análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminological* (tesis de doctorado). Universidad de Alicante.
- Castellón, L. y Jaramillo, O. (2013). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. En C. Scolari, *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación* (1ra ed., pp. 264 - 280). Barcelona: Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Electronic Arts España y Universidad de Alcalá. (2009). *Videojuegos en el Instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza Informe de investigación*. Alcalá: Universidad de Alcalá.
- González Tardón, C. (2010). Videojuegos y redes sociales. Oportunidades y amenazas. En *Libro de ponencias de las IV Jornadas sobre adicción al juego y nuevas tecnologías*. Vitoria: Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación.
- Hswen, Y., Rubenzahl, L., y Bickham, D. (2014). *Feasibility of an Online and Mobile Videogame Curriculum for Teaching Children Safe and Healthy Cellphone and Internet Behaviors*. *Games For Health Journal*, 3(4), 252-259. <http://dx.doi.org/10.1089/g4h.2013.0074>
- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Meza Rueda, J. (2016). Narración y pedagogía: elementos epistemológicos, antecedentes y desarrollos de la pedagogía narrativa. *Revista Actualidades Pedagógicas*, 51, 59 - 72.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rincón Rueda, A., y Ávila Díaz, W. (2014). Simbiosis vital para describir el ciberbullying en Colombia. *Revista Científica General José María Córdova*, 12(14), 149 - 164.
- Ruiz Collantes, X. (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En C. Scolari, *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación* (1ra ed., pp. 20 - 50). Barcelona: Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Serna Rodrigo, R. (2016). *Videojuegos y Educación Literaria. Narrativas transmedia en las constelaciones literarias* (tesis de maestría). Universidad de Alicante.