

- Verónica Marín Díaz
Córdoba

Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar

Videogames as didactic resources in the family

El desarrollo de la humanidad ha venido marcando el paso por diferentes tipos de comunicación, reflejándose de forma directa en las formas en que ahora ocupamos nuestros tiempos de ocio. Hoy las máquinas ocupan un lugar privilegiado en nuestra vida. Esta situación demanda la intervención directa de la familia como primer referente socializador de los niños de hoy, hombres del mañana.

The development of humankind has opened the way to different types of communication being reflected in how we occupy our free time. Today the machines occupy an outstanding place in our life. This situation demands the families' attention as the first social reference to today's children, adults of the future.

DESCRIPTORES/KEY WORDS

Familia, videojuegos, formación, medios de comunicación.
Family, videogames, education, mass-media.

El desarrollo de la Humanidad apunta en estos momentos hacia un aumento considerable de la capacidad comunicativa del ser humano. Durante los años sesenta la comunicación que el hombre realizaba estaba exclusivamente centrada en el empleo de medios de carácter oral. Dos décadas después (los ochenta) ésta se centró en la visual, desde entonces hasta ahora la combinación de ambos tipos de comunicaciones ha regido nuestras vidas.

Los medios de comunicación, como afirma Méndez (2001: 23), «juegan un papel importante en la vida cotidiana de las personas», pues además de transmitir información, entretener o educar, en algunos ca-

❖ Verónica Marín Díaz es profesora de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Córdoba (edlmadiv@uco.es).

sos, ponen de manifiesto la forma de ser, vivir y entender la vida de la sociedad de hoy. Esta situación facilita al ser humano su adaptación al entorno que le rodea, permitiéndole expresarse de forma libre y espontánea. A la vez potencia la socialización de los más jóvenes de la familia, pudiendo de este modo poner en contacto a varias personas dentro y fuera de sus fronteras geográficas de movimiento. Los medios, pues, son transmisores de ideologías, valores, pensamientos, etc.

Ruiz Rubio (1994: 74) señala cómo la transmisión de «referentes ideológicos», van a influir o determinar el proceso de socialización de los niños. Tal influencia puede llegar a mediatizar el conocimiento de la realidad que vivimos y percibimos, los hábitos y costumbres (Prado, 2001). Tiene implícito un componente emocional que puede llegar a alienar a la persona. Es significativo destacar cómo esta alienación viene marcada por un medio en el cual la información que se transmite y difunde es elaborada por otro sujeto, por lo que sus valores, formas de pensar, inquietudes, opiniones, etc. van a determinar su contenido.

Los medios de comunicación se caracterizan por implicar todas las facetas de la vida del sujeto, tratan de buscar el progreso de la humanidad. Tratan de llegar a cualquier persona que tenga acceso a ellos, independientemente de su formación, preparación o lugar de residencia. También se caracterizan por estar destinados a una audiencia anónima y amplia. Concretando aún más estas características, Franco (1994: 28-29) señala que los medios de comunicación de hoy establecen una relación «permanente, abierta, íntima, equivalente, sincera y auténtica, desinteresada, intencionada, comprensiva y humilde». Frente a rasgos como éstos el sujeto debe presentar una actitud crítica, pues la influencia que desarrollan mediatiza en gran parte la realidad, los hábitos o costumbres de los sujetos; son como sostiene Froufe (1998: 25), «instrumentos moduladores del grupo social». El control que se realice sobre ellos es necesario ya que la personalidad del niño y del adolescente durante su proceso de socialización se podría comparar con una esponja, ellos absorben toda la información que reciben sin discriminar entre positivo y negativo. En todo este entramado comunicativo la familia juega un papel muy importante, ya que se dibuja como uno de los principales elementos, junto con la escuela y el grupo de iguales, del proceso de socialización de los niños.

1. La familia: elemento mediador en el proceso de comunicación

Los medios de comunicación pueden contribuir,

como ya hemos señalado anteriormente, al alienamiento de la persona, pudiendo en consecuencia impedir o mediatizar el diálogo dentro del seno familiar. A la vez han modificado, en cierta forma, la dinámica de la familia, pues han provocado la creación de nuevas formas de comunicación y expresión de sentimientos. La familia es la pieza clave del desarrollo del hombre siendo el primer filtro de la información que sus miembros reciben o a la que están expuestos. Los jóvenes y más aún los más pequeños de la familia se encuentran abiertos a diferentes formas de influencia (Méndez, 2001) que la información lanzada desde los *mass-media* (prensa, televisión, Internet, videojuegos...) les proporciona. También encontramos que carecen de suficientes criterios para hacer frente a esa información y a las implicaciones que su total aceptación conlleva. Debemos tener en cuenta que tanto el niño como el adolescente al no compartir las mismas vivencias, intereses y/o deseos que los adultos que les ayudan en su proceso de crecimiento, interpretan los mensajes de forma diferente, al igual que las posibles consecuencias.

La formación de una actitud crítica en el uso y consumo de los nuevos medios de comunicación por parte de la familia está directamente vinculada a la comunicación y al diálogo que se da entre los miembros de la misma. Algunos autores (Froufe, 1998) afirman con contundencia cómo la amenaza que lanzan los medios de comunicación a las relaciones familiares es real, sustentándose ésta en la complejidad de las relaciones que se establecen entre los miembros. En esta situación, el papel de los progenitores es clave. Los padres y madres son uno de los elementos principales del proceso de socialización y formación de los niños y adolescentes, aumentando en consecuencia su responsabilidad día a día. Ellos deben buscar el acercamiento de sus miembros, aumentar la actividad comunicativa desde una postura crítica y fundamentada, además de tener siempre en cuenta las necesidades sentidas y no expresadas por los más jóvenes.

La vida en familia sienta las bases de sus relaciones en el diálogo continuado, tratando de alejarse del convencimiento y la discusión, pues de este modo el niño será más susceptible a los mensajes de los medios de comunicación, anulando la posibilidad del aprendizaje crítico de los mismos. La formación de una actitud crítica hacia el empleo de los medios de comunicación desde la familia está directamente vinculada a ese diálogo que en el seno familiar se da, desde este diálogo se debe tratar de evitar la exposición a contenidos de carácter violento, alejándose de la censura y acercándo-

se a formas más cercanas a la conversación, la observación, el análisis, etc. (Cabero y Romero, 2001).

Los nuevos medios de comunicación (Internet, videojuegos...) pueden producir nuevos modos de relación familiar. Dentro de esos nuevos medios queremos llamar aquí la atención sobre los videojuegos, tan alabados por unos, y tan criticados por otros.

La aparición en los años setenta de los mismos y su gran auge en décadas posteriores, exige desde la familia tomar partido en su acción y desarrollo, ya que como medio de comunicación tratan de transmitir un mensaje del cual la familia ha de ser consciente, valorar su contenido y forma de transmisión.

2. Los videojuegos: ¿beneficiosos o no para la comunicación familiar?

Los medios de comunicación «tienen un papel de transmisión de conocimiento que básicamente se da por vías emotivas, impactantes y de identificación del espectador» (Corominas, 1994: 31). Estas vías se reflejan muy claramente en los videojuegos que hoy están en la mayoría de los hogares españoles.

La aparición de los mismos en los Estados Unidos de los años setenta convulsionó tanto a niños y adolescentes como a padres y madres. A aquéllos principalmente por tener una nueva alternativa a los juegos tradicionales que disfrutaban en esos momentos, y a éstos por la aparición de un foco de expresión de violencia, sexismo, racismo, etc. que podía influir de forma perniciosa en la formación de sus hijos.

Dada la expectación e incertidumbre que este nuevo «juguete» estaba generando en todo el país, en 1983 en la Universidad de Harvard se celebró el primer encuentro en torno al tema. Su objetivo era tratar de establecer los efectos positivos o beneficiosos que los juegos presentaban, puesto que los negativos eran obvios.

Los videojuegos y los juegos de PC atraían, hasta ese momento y ahora, por su dinamismo, interactividad y su posibilidad de programación, frente al dinamismo auditivo de la radio o la falta de interactividad que presentaba y presenta la televisión o el cine. Los videojuegos poseían y poseen el elemento visual y el dinamismo de la televisión, además de su interactividad.

Lo que hacía y hace realmente atractivo a los videojuegos es su gran acción visual, la utilización de diversos efectos sonoros y el registro automático de puntuaciones. Sin embargo, frente a los que en 1983 argumentaban que los videojuegos eran beneficiosos por aumentar la motivación para el aprendizaje, desarrollar la creatividad, establecer estrategias de conocimiento y habilidades espaciales y oculo-manuales, potenciar actitudes de sociabilidad, modos de resolver problemas, aumentar su precisión y capacidad de reacción, iniciar la tecnología informática, reducir la ansiedad y las conductas problemáticas, encontramos a aquellos que exponen los siguientes razonamientos en contra de su empleo (Calvo, 1995; 1998): el tiempo dedicado al juego va en detrimento al destinado al estudio o a la realización de otras actividades de ocio y tiempo libre; favorece conductas agresivas y egoístas,

En todo este entramado comunicativo, la familia juega un papel muy importante, ya que se dibuja como uno de los principales elementos, junto con la escuela y el grupo de iguales, del proceso de socialización de los niños.

lo cual predispone a aceptar la violencia con más facilidad; impide el desarrollo de habilidades sociales.

A estos argumentos podemos incluir el ínfimo valor que se le da a la vida, pues el fin último del juego es llegar a la meta cueste lo cueste, sin importar el número de vidas que haya que quitar. Igualmente el papel asignado a la mujer no es otro que el estar en un segundo plano, bien como víctima o como «simple adorno». No podemos de todos modos olvidar que en estos momentos los videojuegos de carácter violento son los que están teniendo un mayor auge entre la población infantil y juvenil (Funk y otros, 2003).

Pero si apartamos los contenidos de violencia, sexismo y xenofobia de los videojuegos, éstos contienen un gran valor educativo (Etxebarria, 1998) pues potencian la curiosidad; favorecen el desarrollo de habilidades oculo-manuales, los procesos de toma de decisiones, la resolución de conflictos y el desarrollo de habilidades cognitivas; al ser flexibles, permiten desarrollar un área transversal o un temática concreta; desarrollan la autoestima, el esfuerzo continuado por el

logro obtenido; favorecen el aprendizaje de determinados contenidos.

Todos estos aspectos son los que los padres y madres han de tener en cuenta a la hora de elegir el juego que van a entregar a sus hijos. Es significativo que antes de dejar al infante sólo ante la consola o el PC los progenitores jueguen con sus hijos, vayan explicando las dudas de contenido y razonen el porqué de las conductas de los protagonistas, etc., tratando de hacer del diálogo su mejor arma formativa, pues es mejor jugar con ellos que quitarles el juego sin la más mínima explicación.

3. Reflexiones finales

En las relaciones familiares la comunicación que se establece entre sus miembros suele estar marcada por una gran carga simbólica, donde la cultura que domina

adictiva que presentan (Calvo, 1995), que en muchos casos han provocado el aislamiento del jugador de su entorno más cercano, reclaman la presencia de un adulto que supervise la acción del niño o del adolescente. En este caso creemos que la supervisión por parte de los padres es necesaria, pues han de controlar las situaciones en las que se potencia una fantasía que puede dañar el proceso de formación y socialización de los niños y adolescentes.

Funk (1993) ya señalaba en sus investigaciones cómo los adolescentes y los niños ponen a prueba sus capacidades y habilidades, fundamentalmente en juegos de carácter violento. Pero si desde la familia hay un intercambio continuo de información, donde los niños y los adolescentes aprendan a ser más objetivos y críticos con el medio que tiene entre sus manos podrán alejarse de la creación de categorías negativas, por

ejemplo el hábil es el jefe y el débil, el sumiso, que son extrapoladas a sus relaciones con su grupo de iguales. En definitiva, si los juegos tradicionales han pasado a un segundo plano frente a los videojuegos, la supervisión y control de los padres ante éstos es necesaria, rayando en la obligatoriedad, si no queremos que los niños de hoy, futuros líderes y hombres y mujeres de mañana, tengan una socialización correcta, además de una infancia feliz. Podemos atrevernos a afirmar que los videojuegos pueden poten-

ciar las relaciones familiares si los padres se integran en el proceso, si ellos acompañan a sus hijos a la hora de comprar los juegos, si juegan con ellos, si explican aquellos argumentos complicados o cargados de violencia gratuita.

Los videojuegos y los juegos de PC atraían, hasta ahora, por su dinamismo, interactividad y su posibilidad de programación, frente al dinamismo auditivo de la radio o la falta de interactividad que presentaba y presenta la televisión o el cine. Los videojuegos poseían y poseen el elemento visual y el dinamismo de la televisión, además de su interactividad.

en el hogar determina tanto las relaciones como el intercambio de información explícita. Los medios de comunicación inducen a los sujetos al consumo o no de determinados productos, al desarrollo de unas pautas de conducta, etc., reflejándose esta influencia en las relaciones que los individuos mantenemos con nuestro propio grupo primario. Todo ello se refleja en el consumo que de los medios la familia realice, siendo los videojuegos uno de los que mayor auge está teniendo en estos momentos.

Junto a la complejidad de los argumentos de los videojuegos, la cual es cada día mayor, y la transmisión de una información distorsionada, donde la violencia gratuita (representada a veces de forma fantástica: monstruos o alienígenas) o no fantástica (luchas, combates cuerpo a cuerpo, guerras) está presente en la mayoría de sus acciones, además de la naturaleza

Referencias

- CABERO, J. y ROMERO, R. (2001): «Violencia, juventud y medios de comunicación», en *Comunicar*, 17; 126-132.
- CALVO, A.M. (1995): «Videojuegos: del juego al medio didáctico», en www.uib.es/depart/gte/calvo.html.
- CALVO, A.M. (1998): «Videojuegos: del juego al medio didáctico», en *Comunicación y Pedagogía*, junio/julio; 63-69.
- COROMINAS, A. (1994): *La comunicación audiovisual y su integración en el currículo*. Barcelona, Graó.
- ETXEBARRIA, F. (1998): «Videojuegos y comunicación», en *Comunicar*, 10; 171-180.
- FRANCO, G.E. (1994): *La comunicación en la familia*. Madrid, Promolibro.

FROUFE, S. (1998): «Familia y medios de comunicación», en *Comunicar*, 10; 21-26.
 FUNK, J.B. (1993): «Reevaluating the impact of videogames», en *Clinical Pediatrics*, 32 (2); 86-90.
 FUNK, J.B. y OTROS (2003): «Playing violent videogames, desensitization and moral evaluation in children», en *Applied Developmental Psychology*, 24; 413-436.

MENDEZ, J.M. (2001): *Aprendemos a consumir mensajes: televisión, publicidad, prensa, radio*. Huelva, Grupo Comunicar Ediciones.
 PRADO, J. (2001). «Hacia un nuevo concepto de alfabetización. El lenguaje de los medios», en *Comunicar*, 16; 161-170.
 RUIZ RUBIO, F. (1994): «Cine y enseñanza», en *Comunicar*, 3; 74-80.



iOjo
al
cine!



ГОСКИНО ПРОИЗВОДСТВА ГОСКИНО

