

Evaluando la calidad ética y estética de los videojuegos: Pauta de análisis para padres y maestros.

José Antonio Ortega Carrillo

*Profesor Titular de Tecnología Educativa de la Universidad de Granada.
Presidente de la Confederación española de Clubes, Centros y Federaciones
UNESCO.*

1. Videojuegos: la cultura de la violencia servida a sorbos.

El año 2000 fue declarado por las Naciones Unidas como Año Internacional de la Cultura de Paz. En el mismo la UNESCO desarrolló campañas para difundir entre la ciudadanía del orbe el *Manifiesto 2000*, elaborado en Roma por una decena de Premios Nobel de la Paz con motivo de la celebración del cincuenta aniversario de la Declaración de Derechos Humanos. Fueron varios millones de personas en los cinco continentes los que tras conocer y debatir el contenido del citado Manifiesto lo firmaron, adquiriendo con ello un compromiso simbólico de modificar sus conductas cotidianas para:

- Respetar la vida y la dignidad de cada persona sin discriminaciones ni prejuicios.
- Practicar la no violencia activa, rechazando la violencia en todas sus formas: física, sexual, psicológica, económica y social, en

particular hacia los más débiles y vulnerables, como los niños y los adolescentes.

- Compartir nuestro tiempo y nuestros recursos materiales, cultivando la generosidad a fin de terminar con la exclusión, la injusticia y la opresión política y económica.
- Defender la libertad de expresión y la diversidad cultural, privilegiando siempre la escucha y el diálogo, sin ceder al fanatismo, ni a la maledicencia y el rechazo del prójimo.
- Promover un consumo responsable y un modo de desarrollo que tenga en cuenta la importancia de todas las formas de vida y el equilibrio de todos los recursos naturales del planeta.
- Contribuir al desarrollo de nuestras comunidades, propiciando la plena participación de las mujeres y el respeto de los principios democráticos, con el fin de crear juntos nuevas formas de solidaridad.

Estos seis espacios de reflexión se resumen en otras tantas frases que contienen ideas clave que pueden servir de guía a quienes, deseen regalar juguetes o videojuegos eligiendo aquellos que promueven la creatividad, libertad, la tolerancia y la solidaridad, y en definitiva, la Cultura de Paz y de no violencia: “Respetar todas las vidas”, “rechazar la violencia”, “liberar nuestra generosidad”, “escuchar para comprenderse”, “preservar el planeta” y “reinventar la solidaridad”.

Corresponde a la sociedad civil *exigir* a los poderes públicos que, más allá de la autorregulación que la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento y el Instituto Nacional de Consumo comenzaron a aplicar el 31 de marzo de 2001, se *legisle* con prontitud para que el estado controle la *calidad educativa* de los contenidos de los videojuegos dirigidos a jóvenes y adolescentes. Tal normativa tendría que obligar a los fabricantes a informar en los embalajes y etiquetas sobre su argumento, tipo de narración, opciones de manipulación y edades recomendadas para el uso y consumo de cada producto multimedia.

Pero la última palabra la tenemos los padres y educadores, quienes no podemos olvidar que los mensajes audiovisuales tienen un enorme poder seductor y, por consiguiente manipulador de los comportamientos humanos. Las imágenes de los videojuegos no sólo activan gran cantidad de emociones que anulan la razón, sino que contienen ideas fuerza que orientan las conductas marcando la dirección de la acción. Esta enorme capacidad de persuasión subliminal sólo puede minimizarse mediante el ejercicio de la reflexión y del análisis crítico de los contenidos audiovisuales, ya que como señalaba Federico Mayor Zaragoza (1999, 24), desde su atalaya privilegiada de la UNESCO: *“el ser humano necesita un plazo de reflexión para transformar la información audiovisual en conocimiento y este último en sabiduría”*. En la consecución progresiva de ese aprendizaje reflexivo, crítico y madurativo los padres y los maestros tenemos mucho que hacer desde el fomento de la lectura colaborativa de los mensajes y productos en la familia, la escuela y las ONGs (Ortega, 2001).

Ante esta vorágine de violencia mediática y digital Escuelas, Institutos, Universidades, y ONGs. debemos intensificar nuestros esfuerzos para *alfabetizar* al conjunto de la población en el uso adecuado de los medios de comunicación y de los soportes digitales, incluido Internet. Sólo cuando en nuestra sociedad alcancemos este deseado y generalizado nivel de educación multimedia podremos avanzar hacia la utopía de conseguir ciudadanos que sean *más persona*, es decir, *más libres* (Ortega y Romero, 2001, 4).

2. Pauta para el análisis crítico de la calidad ética y estética de los videojuegos.

En este marco de compromisos y desde nuestra doble condición de docente y responsable de la Confederación Española de Clubes, Centros y Federaciones UNESCO, propusimos a los alumnos de la asignatura de Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación a los que impartimos docencia, realizar durante el curso académico 2000-2001, una experiencia de estudio

analítico de los valores que transmiten ciertos videojuegos. Para ello se seleccionaron una veintena de videojuegos para PC de entre un total de 39 disponibles (propiedad de los alumnos).

Los objetivos de la investigación fueron:

1. Formar a los futuros Maestros en el campo del diseño y aplicación de estrategias de evaluación de materiales electrónicos multimedia.
2. Reflexionar sobre el uso adecuado de videojuegos en la escuela, la familia y los locales públicos.
3. Ofrecer a los padres información técnica sobre las características y valores que transmiten ciertos videojuegos.
4. Profundizar en el conocimiento de las técnicas de comunicación multimedia y de seducción subliminal que usan los creadores de videojuegos.
5. Enriquecer el debate psico-educativo y social sobre la incidencia de las Nuevas Tecnologías de la Información e Internet en el fomento de la necesaria Cultura de Paz de las generaciones de españoles.

Tras estudiar en el contexto del programa de la asignatura la morfosintaxis, semántica y pragmática de los códigos de comunicación que intervienen en los mensajes multimedia, elaboramos un primer borrador de pauta de análisis de videojuegos basada en las investigaciones y propuestas que venimos realizando desde 1995 (Ortega, 1996, 1997 y 1999) y en los trabajos de Del Moral (1996), Calvo (2000), Grup F9 (2000) y Gómez del Castillo (2001).

Este borrador fue discutido por:

- a) Los dos grupos de alumnos de Magisterio (235 alumnos).
- b) Por tres sociólogas miembros de la Sección de Investigación de la Asociación para el Desarrollo de la Comunidad Educativa en España (COM. ED. ES.)
- c) Por tres pedagogos de la misma Sección.

Con la treintena de aportaciones realizadas elaboramos el siguiente instrumento (Ortega, 2001):

Pauta para la valoración crítica del contenido ético, estético y educativo de videojuegos

-

O. Ficha técnica:

Título:
Subtítulo:
Empresa creadora:
Idioma:
Número de jugadores:
Edad mínima recomendada:
Género:
Requisitos técnicos mínimos:
Año de aparición:
Contenido de la portada, contraportada y pastas interiores:
Posibilidad de jugar en red.

I. Parte: Análisis morfosintáctico y estético:

Descripción sintética del argumento, ¿qué historia/as aparecen en el desarrollo temático del videojuego?
Descripción del argumento de las escenas que (trailers) pueden aparecer introduciendo, aclarando o reforzando el argumento de las diversas etapas.
Descripción de todas las acciones que realiza el jugador en el desarrollo del videojuego (en cada etapa).

Caracterización de cada uno de los personajes que intervienen en la historia/s y trailers:	
aspecto:	
vestimenta (color, textura):	
iluminación:	
utensilios:	
gestos y acciones más frecuentes:	
rol y estatus social:	
caracterización sexual (si la hubiere):	
otros.	

Descripción de la escenografía en la que se desarrolla la historia/as:	
ambientación histórica:	
fondos:	
elementos naturales:	
mobiliario (color, texturas e iluminación):	

mensajes publicitarios:	
elementos móviles:	
otros:	

pasajes musicales:
monólogos:
diálogos orales:

Descripción el contenido de los textos escritos que aparecen en las distintas escenas.

Descripción de los resultados parciales (logros) que permiten ir avanzando en la acción.

II. Análisis semántico e interpretativo (en clave psicopedagógica):

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de las distintas etapas del argumento del videojuego?

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de todas las acciones que realiza el jugador en el desarrollo del videojuegos (en cada etapa).

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los personajes que intervienen en la historia/s.

aspecto:	
vestimenta (color, textura):	
iluminación:	
utensilios:	
gestos:	
acciones que realiza:	
rol:	
estatus social:	
caracterización sexual (si la hubiere):	
otros:	

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los diferentes elementos que componen la escenografía en la que se desarrolla la historia/as:

ambientación histórica:	
fondos:	
elementos naturales:	
mensajes publicitarios:	
elementos móviles:	
mobiliario (color, texturas e iluminación):	
otros:	

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los efectos sonoros, monólogos y diálogos, pasajes musicales que acompañan a las etapas y acciones que suceden en el videojuego.

--

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los mensajes escritos.

--

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) de los diversos resultados parciales (logros) que permiten ir avanzando en la acción.

--

Interpretación de los significados presentes y latentes (simbólicos y subliminales) que se derivan del resultado final del videojuego.
--

--

III. Análisis afectivo-emocional:

Descripción de las relaciones emotivas y afectivas que aparecen en los comportamientos de los protagonistas y demás personajes entre sí.
--

--

Descripción de las emociones que siente el jugador al leer la información que aparece en las cajas del videojuego y/o al ver su introducción.

--

Descripción de las emociones y sensaciones que siente el jugador en el transcurso del juego.
--

--

Descripción de las sensaciones que siente el jugador al finalizar el videojuego.

Posibles razones emotivas por las que el videojugador desea volver a iniciar el juego (adicción).

IV. Valoración ética (actitudes y valores):

Describir las posibles actitudes, valores y antivalores que desencadena el videojuego:

La lectura de la información visual y escrita de la caja que contiene el videojuego.
La historia o historias en las que sumerge al jugador durante la acción.
Las acciones que realiza el jugador en el desarrollo del videojuegos (en cada etapa).
El vestuario y aspecto físico.
La actuación de los diversos personajes que intervienen en la historia/s y sus roles sociales.
Los escenarios en los que se desarrolla la historia/as.
Los monólogos, diálogos, efectos sonoros y pasajes musicales que acompañan a las etapas y acciones que suceden en el videojuego.
En los textos.
Los resultados parciales (logros) que permiten ir avanzando en la acción.
El resultado final del videojuego.

V. Juicio sobre la utilidad educativa del videojuego y de la edad mínima recomendada de uso.

-

VI. Información mínima que debería aparecer en el etiquetado del producto (caja envoltorio) para que padres y usuarios conozcan su contenido real.

VII. Análisis crítico de los contenidos de las webs existentes sobre el videojuego (opcional).

VIII. Otras observaciones de interés educativo.

IX. Relación de autores del estudio:

Los resultados de las valoraciones críticas de los veinte videojuegos seleccionados se insertaran en la página web del Seminario virtual UNESCO sobre Educación y Tecnologías de la Información <http://www.ugr.es/~sevimeco> y se distribuirán a través de la Red de Escuelas Asociadas a UNESCO y de la Confederación de Centros Clubes y Federaciones UNESCO, entre otras instancias.

Referencias

Cabello, R. (1999): *El consumo de videojuegos en locales públicos*. En <http://www.ceride.gov.ar/servicios/comunica/ponencias/videojuego.htm>.

Calvo, A. M. (2000): "Videojuegos y Jóvenes". En *Cuadernos de Pedagogía*, nº 291, pp. 59-62.

Del Moral, E. (1996): "Videojuegos, juegos de roll y simuladores". En *Cuadernos de Pedagogía*, nº 246, pp. 84-88.

Gómez del Castillo, M.T. (2001): *Análisis de valores en el software educativo*. Tesis Doctoral del Departamento de Didáctica, Organización Escolar y MIDE la Universidad de Sevilla.

Grup F9 (2000) : "Ocho propuestas didácticas para los videojuegos. En *Cuadernos de Pedagogía*, nº 291, pp. 70- 80.

Mayor, F. (1999): Discurso inaugural del Seminario Virtual UNESCO sobre Educación y Tecnologías de la Información. En M. Lorenzo, J. A. Ortega y E. Corchón (coords.): *Enfoques comparados en Organización y Dirección de Instituciones Educativas*. Granada: Grupo Editorial Universitario, pp. 20-25.

Ortega, J. A. (1996): *Alfabetización Visual y Desarrollo de la Inteligencia*. Granada: Fundación Educación y Futuro.

Ortega, J. A. (1997): *Comunicación visual y Tecnología Educativa*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

Ortega, J. A. (1999): "Lectura crítica de Textos visuales". En J. Cabero (Coord.): *Prácticas Fundamentales de Tecnología Educativa*. Barcelona Oikos-Tau.

Ortega, J. A. y Romero J. F. (2001): "Videojuegos, Violencia y Cultura de Paz". En *El Faro de Melilla*, 4.

Ortega, J. A. (2001): "Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal". En M. Lorenzo y otros (Coordres.): *Las organizaciones educativas en la sociedad neoliberal* Vol. III. Granada: Grupo Editorial Universitario, pp. 2299-2308.

Pitzalis, L. (2001): Los videojuegos en España. Games Review,
<http://www.gamesreview.com/>