



La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación

Ricardo Tejeiro Salguero y Manuel Pelegrina del Río
Málaga, Ediciones Aljibe, 2008
177 páginas

Reseña por Víctor Hernández de Santaolalla

Siempre resulta interesante encontrar un libro que, aun partiendo de una idea concreta -las consecuencias psicológicas del uso de los videojuegos, en este caso-, pueda utilizarse como volumen de consulta para otros tantos aspectos relacionados con este universo, ya sea su historia o el marco legal imperante. Asimismo, se agradece que aunque su fin último sea la exposición de la investigación empírica realizada por los autores, no se olviden los estudios previos en la materia, siguiendo así el principio de que la ciencia ha de ser acumulativa, pues es la única forma verdadera de progresar. Así, desde un principio, Tejeiro Salgado y Pelegrina del Río afirman que su “trabajo complementa a los ya existentes incorporando nuevas aportaciones en cuanto a datos y métodos de investigación” (pág. 19)

La obra está prologada por M. Teresa Anguera Argilaga, Catedrática de Metodología de las Ciencias del Comportamiento de la Universidad de Barcelona, quien aparte de hacer un esbozo de lo que se podrá encontrar en las páginas siguientes, deja ya patente desde un principio la necesidad de la existencia de estudios de esta índole, ya que los videojuegos tienen un papel protagonista en la vida actual de la mayoría de las personas, y no sólo en el tiempo dedicado al ocio.

El libro se divide en tres partes, cada una con una temática concreta, aunque sin separarse del objeto de estudio principal. En la primera, titulada “El fenómeno de los videojuegos”, los autores intentan establecer los límites de este universo, pues es indudable que sin una buena definición de conceptos y tipologías resulta muy difícil realizar un trabajo válido. En este sentido, lo primero que dejan patente es la dificultad de definir qué es un videojuego, una tarea aparentemente sencilla cuya complicación viene dada por las diferencias de soportes, de épocas, de temáticas o al hecho de que el término se utilice para designar “tanto al soporte tecnológico (*hardware*), como al propio juego (*software*)” (pág. 25), dos términos que utilizan, no obstante, como criterio de clasificación.

Así, aunque reconocen que pueden existir definiciones bastante precisas y amplias al mismo tiempo, como la que la doctora Ana María Calvo dio en 1996 en el capítulo “Videojuegos: del juego al medio didáctico” incluida en el volumen *Edutec 95. Redes de comunicación, redes de aprendizaje*, coordinado por Jesús Salinas, ellos prefieren dar la suya propia, especificando qué se va a entender por videojuego a lo largo del libro:

Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante) (pág. 26).

Una vez establecidos los parámetros conceptuales, es hora de analizar el mundo de los videojuegos como fenómeno social, tema al que está dedicado el segundo capítulo. Así, antes de hacer hincapié en el marco sociocultural o legal en el que estos se insertan, resulta no sólo interesante, sino necesario, hacer una revisión histórica del fenómeno desde sus orígenes en 1961, año en que Steve Russell, estudiante del MIT (Massachusetts Institute of Technology) crea el primer juego de ordenador interactivo (*Spacewar*) y con él, el indispensable *joystick*. Sin embargo, Russell nunca patentó el juego ni ganó dinero con él, por lo que no se puede obviar la iniciativa de Nolan Bushnell, quien en 1971 introduce en el mercado *Computer Space*, una versión del creado por Russell y del que, curiosamente, apenas se vendieron 2000 ejemplares, lo que llevó a Bushnell a bautizar a su joven empresa con el nombre de Atari, palabra que en el juego de GO significa fracaso, naciendo así la primera de las grandes empresas que dominarán el mercado de los videojuegos a lo largo de todo el siglo, entre las que destacarán Sega Enterprises Ltd., Nintendo Company Limited o Sony Computer Entertainment, Inc.

Tejeiro Salguero y Pelegrina del Río hacen de este modo un recorrido histórico, dividiéndolo en diferentes periodos: 1974-1983, de gran producción creativa; 1983-1985, momento de crisis del sector, como resultado de la amplia oferta y la baja calidad de la misma, y 1985-2000, que comienza con el llamado “boom de las consolas” (pág. 35). En este periodo comenzarán a surgir las sagas, así como las mascotas (Super Mario Bros y Sonic), pero también los *sidekick* (compañeros del protagonista: Luigi y el zorro Miles *Two Tails*) y los *boss* (Koopas y Robotnik), que luego protagonizarán sus propios juegos.

En este periodo, además, se observa cómo muchas empresas de videojuegos, ante el alto coste de producción, no pudieron adaptarse al mercado. Basta observar, para ejemplificarlo, las dos interesantes tablas que recogen los autores con las consolas que vieron la luz en el periodo entre 1974 y 1983, y con las aparecidas entre 1985 y 2000. Finalmente, tampoco se olvida el importante papel de los ordenadores, indicando cómo poco a poco se han ido diluyendo las fronteras “entre ordenadores destinados al juego y destinados al trabajo, evidente durante los años 80” (pág. 40).

Los autores toman la decisión de frenar la trayectoria histórica en el año 2000, e incluir el siglo XXI dentro del segundo apartado de este capítulo (“El Futuro”), donde exponen las iniciativas que marcan la tendencia actual de los videojuegos y que, presumiblemente, dominarán la industria en los próximos años. No obstante, ellos mismos afirman que hay que ser cautos a la hora de aventurarse a hacer pronósticos, ya que, observando la trayectoria pasada, “es muy probable que la realidad desborde nuestras previsiones, desembocando en punto muerto algunas que parecen prometedoras y desarrollándose otras en las que aún no hemos reparado”. En cualquier caso, no cabe duda de que el presente, y quizás el futuro de los videojuegos, es indisoluble de lo que se conoce como “ocio o entretenimiento multimedia” (pág.

41), donde las fronteras entre los diferentes medios y soportes (los móviles, el cine, la televisión o el cómic) irían poco a poco desapareciendo.

La realidad virtual, los juegos en red, los “nurturing” o juegos de crianza (*Tamagotchi*, *Virtual Pets*) o la extensión de los videojuegos a otros grupos de edad, que convierte en usuarios tanto a niños como a sujetos de la llamada tercera edad, son los rasgos más característicos de la evolución que ha vivido el mercado en la última década. Sin embargo, aunque hay un intento por acercarse al fenómeno, se echa de menos algún comentario acerca de los juegos *online* que se encuentran en diversas páginas webs especializadas y que, al igual que otros juegos más rudimentarios como el *Solitario* o el *Buscaminas* que se encuentran en la mayoría de ordenadores, pueden interferir en la vida cotidiana del usuario, e incluso participar activamente en la jornada laboral, como advierte la prologuista al referirse a los videojuegos desde una perspectiva general.

De todos modos, no cabe duda de que esta breve historia de los videojuegos permite al lector darse cuenta del protagonismo que estos han ido tomando con el paso de los años, más si cabe para los niños y los jóvenes. Estos conviven y se relacionan a diario con los videojuegos, ya sea de forma individual o con otros compañeros, por lo que resulta lógico que diferentes investigadores se hayan interesado por el fenómeno, aunque con un error de base, ya que muchos de estos trabajos pretenden “explicar el significado e influencia de los videojuegos desde el punto de vista ‘adulto’ (como nueva tecnología)”, cuando lo más lógico sería, “en su lugar, intentar interpretarlos tal y como lo hacen los niños” (pág. 51). Asimismo, los autores declaran que, por lo general, son pocos los padres que prestan atención al uso que sus hijos hacen de los videojuegos, y menos aún los que ejercen algún tipo de control sobre el mismo.

El siguiente apartado, dentro aún de este segundo capítulo, lo dedican al marco legal de los videojuegos, centrándose en los sistemas de calificación de los mismos, de obligado uso en algunos países y voluntarios en la mayoría, pero cuya aplicación resulta cada vez más frecuente, y en “la protección del menor en general, y frente a los medios de comunicación en particular” (pág. 57), la única legislación que se aplica a los videojuegos en España. Para finalizar, Tejeiro Salgado y Pelegrina del Río hablan muy brevemente del mercado de los videojuegos en España, constatando que no hay un consenso real en cuanto a la hora de cuantificar la presencia de estos en el mundo juvenil.

La segunda parte, titulada “¿Cómo (y por qué) usamos los videojuegos?” también consta de dos capítulos que establecerán cuáles son los indicadores de uso de los videojuegos y el perfil de los usuarios de los mismos, respectivamente. Así, en el primero los autores, a través de numerosas investigaciones empíricas que clasifican según el número de participantes, la edad de los mismos y los resultados, realizan un análisis de diferentes variables (frecuencia de uso, tiempo que se pasa frente a la consola, dinero gastado, lugar de uso, y tipos de videojuegos usados y preferidos), concluyendo que, tras el repaso por los distintos estudios, por lo general no se puede llegar a un consenso objetivo, pues dependiendo del autor, así como de las características de la investigación, los resultados obtenidos son diferentes.

Respecto al perfil de los usuarios de videojuegos, se recogen también una serie de variables de estudio: personalidad, motivos para su uso y características demográficas, siendo quizás la primera la más interesante en cuanto a cantidad de

investigaciones empíricas realizadas (recogidas debidamente en el libro), que permiten afirmar a los autores que, por lo general, se suele pensar que existe una personalidad específica para los jugadores de videojuegos diferente de aquellos que no lo son, pero que repasando los distintos análisis se puede observar cómo, una vez más, no existe consenso a la hora de fijar los rasgos definitorios de dicha personalidad. Así, concluyen que lo mejor es que frente a algún problema se actúe “de forma diferenciada en cada individuo, de acuerdo a las variables relevantes implicadas en el fenómeno” (pág. 80). Por otra parte, en lo que concierne al motivo de uso, los autores diferencian entre motivos de la persona, donde priman los motivos intrínsecos (entretenimiento, diversión, reto, etc.) sobre los extrínsecos, y los motivos de los juegos (calidad gráfica, interactividad, retroalimentación, etc.), cuyo conocimiento puede suponer grandes beneficios económicos. Finalmente, dentro de las características demográficas dividen entre sexo, edad y estatus socioeconómico.

La tercera y última parte del libro se centra en “La polémica sobre los videojuegos”, donde tras presentar una serie de críticas (capítulo V) y de usos positivos (capítulo VI), los autores exponen los resultados de su investigación empírica. Un breve repaso por los dos primeros capítulos de esta tercera parte permite al lector darse cuenta de que muchos de los inconvenientes y ventajas que se le han atribuido a los videojuegos han sido infundados. Así, como afirman los propios autores,

los videojuegos han sido acusados de todo, desde promover la delincuencia a inducir a la agresión, ser causa de absentismo escolar, o, simplemente, ser inherentemente malignos. Pero también hay quien ha ensalzado su potencial para mejorar diversas habilidades y como potente herramienta de transmisión de conocimientos y valores.

El problema es que, con mucha frecuencia, tanto las posiciones a favor como en contra se han basado más en opiniones, creencias y prejuicios que en conocimientos reales basados en datos empíricos (pág. 87).

Adicción, agresividad, aislamiento, abandono de los estudios u otras actividades, delincuencia, drogadicción o ludopatía, son, por tanto, algunas de las consecuencias que suelen atribuirse a los videojuegos, hasta tal punto de que se ha llegado a hablar de ‘yonkis del teclado’; sin embargo, los estudios empíricos realizados, que una vez más los autores recogen y clasifican según los perjuicios denunciados, no permiten establecer una conclusión teórica objetiva y generalizable. Asimismo, también reflejan la existencia de algunos trastornos físicos que pueden derivarse del uso de los videojuegos, “al menos en ciertas personas con problemas previos o que los utilizan en exceso” (pág. 122). Por último, los autores dejan claro la inexistencia actual “de ningún programa preventivo específicamente dirigido al uso ‘sano’ de los videojuegos” (pág. 125), algo que sorprende teniendo en cuenta su mala fama; en cualquier caso, en el libro se recogen algunas recomendaciones al respecto.

Respecto a los “usos positivos de los videojuegos”, es posible que la práctica de estos mejore algunas habilidades como las espaciales, la atención selectiva o la toma de decisiones, pero no es posible asegurar que contribuyan a incrementar la inteligencia. Asimismo, los videojuegos pueden ser muy útiles como diagnóstico o terapia en psicoterapia y medicina, así como instrumento didáctico, derivado de la conjunción componente lúdico–función pedagógica, y que ha dado lugar al término *eduntainment* (*education + entertainment*). En cualquier caso, para este último uso recomiendan la colaboración de un profesor que actúe de guía.

Para cerrar el libro, Tejeiro Salgado y Pelegrina del Río presentan los resultados de su propia investigación empírica en la que intentan fijar las diferencias entre un grupo de jugadores *problema* y un grupo de jugadores sociales, pues si entre ambos existieran diferencias reales se podrían predecir los grupos de riesgo. Así, parten de la hipótesis de “que los participantes de jugadores problemas y los de jugadores sociales alcanzan diferentes puntuaciones en una serie de variables” (pág. 139), lo que permitiría pensar, si se cumpliera dicha hipótesis, que la conducta sería diferente según los grupos. Para la investigación se trabajó con un total de 92 sujetos separados en dos *cluster* o subgrupos de jugadores *problema* (el primero de 14 participantes y el segundo de 32) y otro *cluster* de jugadores sociales (de 46 miembros). Dicha investigación aportó ciertos resultados para cada *cluster*, recogidos en esta obra y referidos a factores cognitivos, comportamentales, relación con compañeros y amigos, variables propias del juego, etc.

Una vez expuestos los datos en bruto, es hora de analizar una por una las hipótesis que fijaba el trabajo, dieciocho en total, y que se referían al grado de implicación en el uso de los videojuegos, a factores individuales y a factores microsociales y macrosociales. Para ello, los autores establecen cada hipótesis previa, para después verificarla o refutarla según los datos obtenidos y, en su caso, comparar estos resultados con otros estudios empíricos. Así, los datos obtenidos permiten señalar cuáles son los rasgos definitorios de cada *cluster*, lo que permite, en última instancia, definir los subgrupos 1 y 2 (jugadores *problema*) en comparación con el subgrupo 3 (jugadores sociales).

Para finalizar, los autores apuntan una serie de consideraciones psicoterapéuticas, donde reivindican, en última instancia, la necesidad de estudiar los efectos de los videojuegos, pues el actual debe ser un periodo de investigación y, por tanto, el momento de indagar en aquellos aspectos desconocidos, ya sean beneficiosos o perjudiciales, para aprovecharlos o en su caso frenarlos en la medida de lo posible.

Como se puede observar, y a modo de conclusión, el presente libro es, como ya se adelantaba al principio de esta reseña, un volumen plural que parte de una idea primaria concreta. No hay duda de que quizás la parte más interesante sea la tercera, pues es la que aporta de verdad las novedades empíricas; sin embargo, no se le puede restar importancia al resto de capítulos, que si bien funcionarían como revisión de la literatura, sus aportaciones teóricas sobrepasan la calificación de marco contextual.