Carlos González Tardón.

REDES SOCIALES PARA LA EDUCACIÓN

Autor: Carlos González Tardón

Carlos González Tardón es psicólogo especialista en videojuegos, fundador de People&videogames. Trabaja con diversas instituciones públicas y privadas creando políticas sociales para el uso saludable y productivo del videojuego. Su principal proyecto independiente es la Asesoría On-line Sobre Videojuegos, en el que a través de las redes sociales da soporte, información y recursos de forma gratuita a la población sobre esta forma de ocio.www.carlosgonzaleztardon.com

Introducción.

Las redes sociales on-line se enmarcan y nacen en un mundo cada vez más globalizado, más tecnificado, con mayor capacidad de movilidad y más conectado que nunca. En ellas millones de personas de múltiples naciones, separadas por miles de kilómetros, interactúan de forma mediada por ordenador aunque de una forma instantánea y masiva. En este ambiente de interacción tecnológica global instantánea, una parte importante de los usuarios de estas redes encuentran su mayor disfrute en crear su propia granja agropecuaria y formar sus pequeñas comunidades-aldeas agrícolas en las que colaborar en el sembrado y cuidado de animales, en un proceso que dura meses de arduo y lento trabajo. Esto da que pensar.

Los videojuegos integrados en las redes sociales son un fenómeno imparable. Se calcula que el 1% de la población mundial utiliza al menos una vez al mes el videojuego de Facebook “Farmville”, siendo éste uno de los valores de referencia y de fidelización de esta red social. En estos momentos, sin duda, los juegos sociales no tendrían sentido sin las redes sociales pero tampoco habría un impacto tan grande de las redes sociales en la población sin los videojuegos, sobre todo en lo que tiene que ver con volumen de usuarios conectados y horas de uso. Los videojuegos sociales tienen tal potencial que inclusive Zynga, la compañía que desarrolló Farmville, en la actualidad tiene una facturación que dobla la que consigue Facebook, que es donde están alojados los juegos.

Ante esta situación, como profesionales, debemos hacernos la siguiente pregunta: ¿cuáles son los efectos positivos y negativos posibles del uso de este tipo de videojuego?

Evidentemente, en toda actividad humana existe una potencialidad positiva y negativa. En los videojuegos ocurre lo mismo.
En este artículo nos centraremos en un aspecto positivo y uno negativo del uso de videojuegos, entendiendo siempre que son "potenciales" ya que el signo que tomen depende del jugador, que es el que expande las posibilidades del juego y, además, interpreta los mensajes que emite esta forma de entretenimiento.

El aspecto negativo que trataremos es el de la adicción-uso compulsivo de videojuegos, que es un tema importante y poco tratado en los últimos años. El aspecto positivo será el videojuego como laboratorio de la identidad y de la adquisición de valores.

La adicción-compulsión de uso

El fenómeno adictivo de los videojuegos es un tema controvertido, en estos momentos. Ni la OMS (Organización Mundial de la Salud) ni el APA (Asociación de Psicólogos Americanos) han dado un veredicto claro al respecto, aduciendo falta de estudios aclaratorios. Los expertos en este campo siguen debatiendo sobre si es una conducta adictiva o una conducta compulsiva. Pero el hecho es el siguiente, sea una conducta adictiva o "sólo" compulsiva, sea como sea, ninguna de las dos opciones son positivas. Lo cierto es que existe un problema en aumento de abuso de este tipo de programas y, aunque en menor medida, por lo que sabemos hasta la fecha, en la adicción-compulsión de uso.

Sea como sea, es evidente que en la actualidad el uso de los videojuegos se ha convertido en una actividad masiva e intensiva, además de intergeneracional. Año a año podemos ver cómo aumenta la edad media de usuarios en una proporción mayor de la esperada, siendo en la actualidad en España la media 27 años. Un problema en el uso de videojuegos puede llevar a graves conflictos escolares, familiares y laborales, llegando incluso a problemas de adaptación de la persona a su medio.

Ya centrándonos en los videojuegos sociales, podemos encontrar una fortaleza increíble de estos programas en el hecho de apoyarse en redes sociales. Tus actos, logros y actividades son marcadores que pueden ser observados y compartidos con otras personas de tu círculo social, lo que favorece ciertos refuerzos sociales muy importantes para el ser humano, como puede ser el reconocimiento por parte de otros de ser

una persona productiva y capaz. Además de estos posibles refuerzos pertenecientes al hecho de estar enmarcados en redes sociales, todos los videojuegos están basados en una clara y explícita, aunque extremadamente bien afinada, estructura clásica de refuerzos y castigos. Esto lleva a que el jugador sea capaz de recibir refuerzos de una forma coherente, estructurada y controlada, por ello la actividad de usar videojuegos está unida de forma inequívoca a sentimientos de bienestar, control y otros pensamientos y emociones positivas. Es decir, el hecho de jugar se convierte en una actividad agradable y reforzante "per se".

Esas sensaciones de bienestar no son malas, ni negativas pero, al confluir con ciertas características de la persona y del videojuego, pueden ser un facilitador de situaciones negativas. Una de las características de este tipo de videojuegos que puede llevar a una situación de mal uso de ellos es el hecho de que son mundos persistentes. El término mundo persistente en los videojuegos indica que en el juego ocurren cosas mientras que el jugador no está jugando. Existen dos grandes grupos de mundos persistentes: aquellos que el jugador puede controlar cuando están sus personajes y posesiones al alcance de otros jugadores y los que no puede controlar.

El primero es el típico de los juegos de rol masivos multijugador (también llamados MMORPG, cuyo principal exponente en la actualidad es el World of Warcraft). Su funcionamiento requiere de servidores de Internet (grandes ordenadores conectados a Internet donde los usuarios se conectan) dedicados exclusivamente a simular el mundo virtual del videojuego, haya o no jugadores conectados. En ellos el jugador puede perder oportunidades (de encontrar objetos, realizar algunas misiones…) porque otro jugador realice la acción o lo consiga antes que él, pero al salir del juego tanto sus personajes como posesiones quedan guardadas y desaparecen del juego o no puede accederse a ellas. Se podría resumir en la idea de que todo lo que pasa en el mundo virtual es persistente pero tanto las posesiones como los personajes del usuario sólo aparecen y se puede interactuar con ellos cuando el jugador decide conectarse.

El segundo tipo de programas son los que todo (o casi todo) es persistente, esté o no el jugador propietario conectado, es decir cuando el usuario no está conectado tanto sus posesiones o recursos como sus personajes están al alcance de otros jugadores, que los pueden modificar, conquistar, robar o destruir. Incluso los mismos desarrolladores ponen situaciones aleatorias que hacen que ciertos eventos negativos surjan cuando un jugador no está activo en un cierto tiempo, como puede ser pérdida de

ítems, destrucción de ciertos recursos…

Esto puede llegar al jugador a un estado de ansiedad bastante elevado mientras no está conectado, ya que "teme" perder "todo" si no está ahí para protegerlo, la misma razón por la que la gente en el mundo real pone alarmas en sus casas o coche. También esta situación genera una sensación de alivio-recompensa que se produce en el momento de jugar y comprobar que "todo" sigue "ahí". Esto, traducido en términos psicológicos, es una situación clara de evitación de los sentimientos negativos e incertidumbre que se producen mientras no se está conectado, así como durante el tiempo de juego recibe un doble refuerzo, formado por la supresión de los sentimientos negativos y por los refuerzos intrínsecos del juego. Evidentemente, esto puede llevar a una clara situación adictiva o de uso compulsivo clara.
Curiosamente los principales videojuegos sociales de éxito se encuadran en este segundo tipo de juego de mundo persistente.

El videojuego como laboratorio

Respecto al efecto positivo es algo intrínseco a todos los videojuegos que es la idea misma de "jugar". Cabe destacar que la idea de jugar está unida siempre a:

a) Animales superiores con capacidades de aprendizaje.

b) Conceptos, acciones y valores que se presentan de forma simplificada y en un ambiente seguro (sin consecuencias graves), en los que se puede experimentar distintas posturas o estrategias. Además tienen un componente práctico futuro innegable.

¿Qué se puede aprender en los videojuegos sociales y no en otros? Principalmente estrategias sociales y valores como la idea de compartir.
Los videojuegos sociales cuyo componente de red social está bien desarrollado tienden hacia la creación de grupos y el refuerzo de la ayuda mutua. Cuanto más ayuda el usuario a sus contactos-conocidos más probable es que ellos le ayuden a él. Además el mismo juego tiende a reforzar las conductas altruistas por medio de recompensas tanto directas (por ejemplo con objetos o recursos) o de forma más soterrada (anuncios en la red social en la que se presenta tu acción de ayuda).

En este tipo de situaciones también está implícita la necesidad de interactuar con otros para conseguir ciertas cosas o intercambiar recursos lo que comporta procesos de negociación y/o trueque que mejoran la capacidad de resolución de conflictos de forma negociada. Es curioso descubrir cómo, en una sociedad en la que subjetivamente tenemos la impresión de que impera el egoísmo y los asuntos <personales, con este tipo de juego en un ambiente más impersonal y lúdico las personas tienden hacia lo contrario, lo que refuerza la idea de que los videojuegos son laboratorios de formas de expresión e impulsos que no nos atrevemos a poner en práctica en la vida real.

Evidentemente también hay videojuegos en redes sociales con valores menos positivos (incluso violentos) pero, curiosamente, siempre está presente la idea de comunidad y grupo social protector, que colabora y ayuda a todos sus miembros.

También en este tipo de juegos se pueden desarrollar experiencia o habilidades que por nuestra línea vital no hemos podido explorar. Buen ejemplo de ello es Farmville, ¿cuántas personas de las que juegan a este programa han podido en su vida real cultivar una planta o criar a un animal? Evidentemente para el ser humano desde hace más de diez mil años estas dos conductas han sido su principal ocupación y, de hecho, fue el cambio social más importante producido en la historia de la humanidad, pero en los últimos cien años esta actividad se ha reducido drásticamente, siendo necesarias incluso ayudas estatales para que la gente del campo no abandone sus cultivos. Curiosamente, es la idea de cultivar es lo más jugado por los usuarios de Facebook.

Unos datos que comparan la actividad agrícola real de España con la actividad agrícola de Farmville a nivel mundial son esclarecedores:

a) Mientras en la agricultura real española se cultivan 17 millones de hectáreas, en Farmville en sus primeros 15 meses se cultivaron más de 200 millones.

b) El agricultor medio en el campo español es un hombre de 55 años, en el caso de Farmville es una mujer de 43.

c) El salario medio de un agricultor español es de 1.000€ mensuales, el agricultor

medio de Farmville suele cobrar en su trabajo real una media de 3.000€.

Evidentemente los videojuegos nos llevan y permiten realizar o dedicarnos a actividades que no haríamos de forma real, pero podemos simular experiencias de forma acelerada, simplificada y segura que modifican nuestra forma de ser, sin necesidad de los efectos adversos que podría tener hacerlo en el mundo real.

Conclusión

Para ejemplificar de una forma más clara cómo los efectos negativos y positivos de los videojuegos dependen de la forma de uso de ellos, podemos centrarnos en un rasgo general presentado por este tipo de videojuegos, que sean mundos persistentes, para analizar su potencial negativo y positivo. Mientras que un uso poco razonable de este tipo de videojuegos puede llevar a convertirse en una adicción o compulsión de uso, si se gestiona bien el tiempo y los recursos se pueden aprender los valores de perseverancia y constancia. Las situaciones de ansiedad ante posibles pérdidas cuando no se está conectado, se combaten en la mayor parte de los casos con una buena planificación de acciones y el descubrimiento por medio de análisis de las secuencias evidentes de consecuencia-acción presente en todos los juegos. ¿Cuál es hecho diferencial entre las dos situaciones?
El sentido común, la capacidad crítica y el autocontrol. Es muy importante educar y ejercitar estas tres capacidades en las personas, con ellas cualquier situación que conlleve un riesgo puede ser convertida en una oportunidad. Evidentemente, también es importante que los adultos fomenten y ayuden a los menores a adquirirlas. Es de vital importancia que los padres jueguen y ayuden a sus hijos a traducir los mensajes que reciben de los videojuegos y mejoren su forma de uso. Aplicando el sentido común, la capacidad crítica y fomentando el autocontrol sobre un menor, el adulto está ayudando a generar esas habilidades, valores y capacidades que llevarán a que el uso de los videojuegos sea completamente saludable, productivo y positivo a lo largo de la vida del niñ@.
Notas.
*Puede ver un resumen de todas las estadísticas mencionadas en este artículo en la infografía creada para CAMON: **http://www.tucamon.es/contenido/farmville-agricultura**

REDES SOCIALES PARA LA EDUCACIÓN

*Puede también consultar nuestro proyecto en redes sociales "Asesoría On-line sobre Videojuegos" para hacernos llegar cualquier duda o participar en la primera red de consulta gratuita e independiente en esta dirección:
http://www.asesoriavideojuegos.com