



## María Rubio

Licenciada en Filosofía, Máster en Formación del profesorado y Máster interuniversitario de Lógica y Filosofía de la Ciencia.

Para mí jugar es pasártelo bien, experimentar y aprender mucho; pero creo que para mí lo más importante y lo que mejor representa jugar es experimentar. Probar otras vías posibles, explorar mundos, conocer seres sobrenaturales resolver situaciones súper complejas, eso es jugar. Es practicar otras vidas, practicar ser otra persona, practicar ser muchas personas o cosas. Eso creo que es el juego y lo más maravilloso del juego. Y aprender, aprender a ser esas cosas, transformarte. Eso es jugar.

Lo más positivo que le veo a los videojuegos es su carácter lúdico, lo bien que te lo pasas jugando; la forma que tienen de unir a personas muy diferentes por un motivo común, por una actividad común, eso es lo más maravilloso que tienen los videojuegos. La posibilidad que te dan de experimentar otras vidas, otros mundos, ser otra persona. Eso es lo más genial que hay detrás de los videojuegos. Y además está la cuestión de que los videojuegos son objetos culturales por lo tanto tienen mucho que decir sobre nuestra cultura. Eso es una cosa muy importante porque en ellos, a veces de una forma muy paródica o muy estereotipada, muestran aspectos culturales que son muy complejos y que, para gente que viene de unos estudios los míos que son de filosofía, es algo fascinante. Ver cómo en una mera cinemática están representando muchas cosas que son parte del sustrato profundo de nuestra cultura. Lo peor que le veo a los videojuegos es precisamente cómo están representando eso. Porque precisamente por su carácter paródico, por su carácter estereotipado, están traduciendo ese sustrato cultural en una forma de relacionamiento y representación de la gente, sobre todo de las mujeres, que está muy estereotipada, es muy sexista y que puede llevar a una comprensión de la realidad (sobre todo de las personas que lo juegan de una forma crítica) bastante distorsionada. Yo creo que esos son los dos aspectos, el positivo lo bien que te lo pasas y el negativo, con lo que hay que tener cuidado que es qué se representa dentro de esos videojuegos.

Hay mucha gente que piensa que por jugar a un videojuego violento te vas a convertir en un monstruo, en un psicópata, en un asesino en serie o algo así. Tienen tantísimo miedo a exponer, sobre todo a la gente más pequeña, a la violencia; que se lo vetan desde el principio. Entonces esas personas viven en un mundo alejado de la violencia, en un mundo de la piruleta reservado normalmente a la infancia. A mí me parece que realmente la violencia simbólica que está en los videojuegos es traducida por los niños y las niñas de formas muy diferentes, de formas que a lo mejor no nos imaginamos. Principalmente porque a veces ni siquiera se ve. Cuando se está jugando a un juego donde hay contenido violento pero el videojuego tiene un carácter de estrategia, es un videojuego estratégico, muchas veces no se llega a ver que estás asesinando. Por lo tanto eso no entra dentro de lo que comprenden las niñas y los niños cuando juegan. Yo considero que exponer a las niñas y los niños a la violencia o al sexo, en determinada medida siempre y desde el acompañamiento de una persona adulta, es algo positivo porque les va a hacer comprender la realidad a través de una representación simbólica. Considero que, por un lado, dejar a una persona pequeña delante de un videojuego totalmente violento (no recomendado para menores de dieciocho) es una atrocidad, igual que dejar a esa persona en medio de la calle sola o en una plaza pública. Porque sin herramientas y sin comprender lo que sucede se siente vulnerable y es vulnerable a todo ese mensaje. Pero si lo haces desde el acompañamiento y desde la comprensión, desde explicar qué es lo que está sucediendo y desde el diálogo se pueden conseguir cosas muy positivas. Sobre todo porque es simbólico y se pueden entender muchas cosas y explicar cosas que no puedes ni explicar ni entender en el día a día.

Yo creo que los videojuegos no son ni buenos ni malos. Los videojuegos los puedes comparar con el cine o los puedes comparar con la música. Hay videojuegos que te atraen más y videojuegos que te atraen menos, ahora si lo piensas desde el punto de vista de la educación también tienes que pensar en qué objetivo persigues tú en la educación, qué es lo que quieres transmitir y por lo tanto no todos los videojuegos van a ser iguales. No se puede generalizar en una industria que es tan amplia y decir que todos los videojuegos son malos o todos los videojuegos



## María Rubio

Licenciada en Filosofía, Máster en Formación del profesorado y Máster interuniversitario de Lógica y Filosofía de la Ciencia.

son buenos porque es una falacia, es una mentira. Hay juegos buenos para una cosa y malos para otra.

Yo creo que los videojuegos pueden ayudar mucho a las niñas y a los niños a aprender destrezas muy básicas. Por ejemplo en un videojuego de "running" donde va un personaje corriendo y tienes que darle únicamente a un botón para saltar, puede ayudarte a entrenar los reflejos y las habilidades psicomotoras; que es muy importante en etapas muy pequeñas. Es algo que puedes obtener con otro tipo de acciones y de entrenamientos en la vida cotidiana, pero que en los videojuegos lo tienes específicamente pensado para eso. Los videojuegos son muy buenos para el desarrollo de la competencia lógico-matemática, la lingüística y muchísima gente de mi generación ha aprendido inglés porque no estaban traducidos los videojuegos cuando nosotros jugábamos. Hemos ido aprendiendo palabras sueltas o reinventándonos el idioma también.

Los videojuegos pueden utilizarse para el aprendizaje pero siempre teniendo en cuenta que tienes que conocer los videojuegos. Mucha gente, sobre todo en el ámbito educativo, piensa que le tienen que dar los videojuegos como un libro de texto y ese es el error que cometen. Piensan: "Las niñas y los niños están súper interesadas en los videojuegos, luego les voy a poner un videojuego para que aprendan Lengua, pero como no quiero jugar a esos videojuegos porque estoy alejada de ese mundo quiero que me lo den hecho. Entonces, a estos se les ha llamado muchas veces los "serious games", los juegos que están creados con propósitos formativos no sólo de diversión y suelen ser algo muy parecido a un libro de texto. Generan un rechazo frontal por parte de las chicas y los chicos, pero también un poco velado porque los prefieren a estar leyendo el libro, obviamente, pero no consiguen tener el éxito esperado precisamente porque no consiguen imitar lo verdadero del juego, que es la diversión. Es el carácter lúdico y la experimentación libre. Sino que te guían para que tú vayas haciendo determinadas cosas. Creo que los videojuegos en educación tienen muchísimo futuro, se puede aprender mucho con ellos, pero siempre hay que conocerlos porque no puedes explicar algo con una herramienta que desconoces. Ese es el principal reto de la introducción que tenemos ahora de la introducción de videojuegos en educación, formar al profesorado y hacerle que juegue, de una vez.

Yo creo que hay tanta gente que no está a favor de los videojuegos porque no los comprenden y porque hay una retórica alrededor de los videojuegos de algo negativo, algo pueril. Como el escalafón más bajo de la cultura de la diversión, porque se asocia a los niños y a la pérdida de tiempo. Y no se acercan, no se atreven a acercarse a eso, yo creo que ese es el mayor problema.

Entonces al no acercarse no lo comprenden, no saben lo que representa, no saben lo que es jugar. Una vez, esa es la experiencia que yo he tenido, han jugado empiezan a verlo de otra manera. El compartir ese juego con sus hijos y con sus hijas hace que el juego adquiera otro matiz, otro carácter y creo que ese también es uno de los retos, uno de los puntos que hay que abordar. Hacer que las personas adultas jueguen más y vean los juegos como objetos culturales, no sólo mera diversión sin ningún tipo de recompensa ni intelectual, ni emocional; sino que son algo que te puede aportar mucho en tu relación con el resto de personas. El componente socializador de los videojuegos es una de las cosas que siempre se destacan de ellos, desde los estudios como la filosofía o la sociología. La capacidad que tienen de unir a personas para vivir cosas juntas y para experimentar. Es maravilloso jugar con las niñas y con los niños y poder estar comentando cosas y sacando problemas que muchas veces no puedes hacer en otros contextos; porque no los tienes delante, no siempre te los encuentras en la vida diaria, pero en los mundos virtuales eso es posible. Yo creo que el rechazo viene sobre todo de la parte de la industria, la imagen que se tiene de esta industria como algo que no aporta nada. Yo creo que eso es lo peor y que no se experimenta con ellos.



# IMAGINEELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



## María Rubio

Licenciada en Filosofía, Máster en Formación del profesorado y Máster interuniversitario de Lógica y Filosofía de la Ciencia.

Creo que mucha gente en la actualidad que se relaciona a través de una pantalla, tanto a través de los videojuegos como del móvil o cualquier red social, porque necesitamos relacionarnos con el resto de personas y el ritmo de vida que llevamos muchas veces no nos permite estar en contacto con todas las personas que nos gustaría estar. Además, cada vez existe una exigencia mayor de ese nivel de sociabilidad, de relación social. Ese ser que se relaciona únicamente con unas cuantas personas a su alrededor ya casi no existe en nuestra sociedad occidental, porque ahora necesitamos establecer conexiones a mayor plazo y más lejos. Como podemos hacerlo las queremos mantener, esa forma de relacionarte sigue siendo sociabilidad. Se piensa que se está perdiendo cierto carácter humano dicen, pero no hay nada más humano que utilizar la tecnología en beneficio propio. El resto de los animales no tienen internet, o sea que esto es una cuestión propiamente humana. Que queramos decir que esto no es natural, que no es propio de otros siglos, eso yo lo comprendo también y lo puedo compartir. Esto antes no sucedía, es algo nuevo y que tenemos que aprender a comprender, a explorar y a ver cuáles son sus límites. Lo cierto es que se está prefiriendo esa forma de relacionamiento y creo que las explicaciones son bastante complejas, no se puede dar una explicación en una sola frase. Creo que uno de los problemas es el modo en que te tienes que presentar ante el mundo y que esa interfaz con la que te relacionas te permita presentarte de una forma que tú quieres, construir una identidad de cara a los demás de una forma muy fácil y una identidad muy sólida. El perfil de Facebook o el perfil de Twitter, qué comparto, cómo me presento a los demás y qué quiero que los demás piensen de mí. Creo que ese es un problema muy complejo, ahora con los videojuegos creo que la forma de relacionarse para jugar en red es simplemente abrir la posibilidad de algo, de estar con tus amigos cuando tus padres no te dejan salir a la calle, por ejemplo. A las nueve de la noche, acabas de cenar y puedes seguir con tus amigos jugando "Minecraft" en un servidor. Siguen queriendo estar con sus amigos sólo que el medio ahora es diferente. Normalmente se habla a través del micrófono, con los auriculares y están teniendo conversaciones como las estarían teniendo en la plaza, sólo que la actividad cambia. Que pensemos que esa actividad no es tan positiva igual viene por un lado de que no la entendemos y, por otro, porque no la acompañamos y no potenciamos que haya otras. Porque es muy fácil coger a los peques y dejarlos delante del ordenador o dejarlos delante de la televisión, sin más supervisión. Entonces nos quejamos mucho y hacemos poco por cambiar eso. Por suerte en "Gamestar(t)" tenemos familias que sí que acompañan a sus hijos y a sus hijas, y sí que juegan con ellos también online, y sí que están experimentando esa forma de relacionarse que es muy satisfactoria. Es poder aprovechar el máximo tiempo con las personas a las que quieres, con tus amigos haciendo una actividad que os gusta, que es jugar. Porque en ese momento no puedes estar en el parque, por supuesto no puede ser sustitutivo del voy a salir a la calle, a que me dé el aire, a correr, a subirme a los barrotes y después si quiero jugar también. La cuestión es poder encontrar un equilibrio y encontrar una forma de dar una educación que vaya de una forma integral a todos los aspectos del ser humano, a todos los aspectos de la persona a la que tú estás educando, que no se centre únicamente en "necesito que este tiempo de ocio estés ahí tirando y a mí no me molestes", sino "te voy a dar diferentes opciones de ocio y diferentes opciones de formación también".

Yo creo que la edad de pende de cada persona, habrá niñas y niños que tengan un nivel de desarrollo que les permita relacionarse con la tecnología y una atención paterna, materna o de sus educadoras y educadores que les permita relacionarse con la tecnología desde muy peques, con la tablet y demás yo he visto bebés que hacen eso. Y habrá otras personas que no necesiten eso porque necesiten hacer más incidencia en el carácter de socializar cara a cara e interpretar los rasgos faciales de los demás por ejemplo o de tener contacto físico que es muy importante. Si esas cosas no se han desarrollado todavía, poner medio y otro tipo de interfaces de por medio puede retrasar que eso suceda. Entonces yo creo que eso depende del nivel evolutivo de cada persona, no diría "hasta los tres años no juegas", observa a la persona que vas a dejar jugar o no. Cuando veas que está preparada, que es capaz de relacionarse, de mirar a los ojos y de interpretar una cara, ya podrá trabajar otras cosas o ir balanceando las dos cosas a la vez.



## María Rubio

Licenciada en Filosofía, Máster en Formación del profesorado y Máster interuniversitario de Lógica y Filosofía de la Ciencia.

A mí me parece que vuestra idea puede ser algo muy interesante, porque puede darnos una perspectiva por un lado de cómo juegan de forma diferente y por otro de qué tienen en común esos niños jugando. Cuando me habéis contado antes la idea me ha parecido muy sugerente el poder hacer un paralelismo entre un grupo de chicos y chicas jugando con videojuegos, a un juego que también se puede jugar en tablero o que también se puede jugar en el parque. Y ver cómo son sus comentarios, cómo se miran, cómo se relacionan para que nos demos cuenta de que no hay tanta diferencia. Yo trabajo con niños y con niñas con tecnología, y veo que su relación con el resto de personas cuando están jugando al ordenador es muy similar a cuando no lo están haciendo. A lo mejor pueden tener más violencia cuando están jugando a una guerra de cojines que cuando están jugando en un "shooter", puede parecer sorprendente pero el modo de relacionarse es muy similar y creo que podéis hacer paralelismos muy interesantes.

Uf, qué difícil... Si tuviese la oportunidad de hacer un documental... ¡Me has pillado! No lo sé porque nunca me he planteado hacer un documental, casi siempre hago investigaciones teóricas, plasmar con imágenes eso nunca me lo había planteado. Pero igual, seguramente, haría un documental relacionado con el modo en que la gente empieza a concebirse a sí misma a través de la tecnología, porque a mí es lo que más me interesa. De los modos en que se ven en la pantalla, en que ven a los demás, qué tipo de cosas hacen, cómo se relacionan... Pero nunca me lo he imaginado con imágenes, siempre con palabras así que no lo sé, podría estar guay.



# IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA