

Reseñas de libros

Rodríguez Ramos, A. (Ed.). (2022). *Más allá de lo lúdico: Ensayos socio-humanísticos sobre videojuegos*. Publicaciones Gaviota.

Nelson D. Cruz Bermúdez¹
Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras

Recibido: 19 de abril de 2023

Aceptado: 10 de noviembre de 2023

Publicado: 29 de abril de 2024

Las estadísticas globales acerca del uso de los videojuegos, internet y las redes sociales reflejan un crecimiento acelerado y continuo (Statista, 2023). Los videojuegos han provocado cambios psicosociales, económicos y políticos a nivel macro que continúan transformando nuestras interacciones y realidad contemporánea. Mundialmente, tenemos disponibles casi 5 millones de videojuegos en diferentes dispositivos electrónicos (Statista, 2023). Los videojuegos son juegos mediados por tecnología audiovisual –pero el juego– o la actividad lúdica, la realizamos porque somos mamíferos, evolucionamos y naturalmente “jugamos” como parte de nuestro comportamiento individual y social.

El juego tiene un rol importante en el desarrollo social y neurocognitivo humano (Montessori, 1950; Pellis et al., 2019; Piaget, 1962). Aproximarse al constructo del videojuego desde una óptica biopsicosocial, permite convertirlo en un objeto de investigación que propicie la generación de interrogantes interdisciplinarias y humanísticas. Ese es un principio científico y ético que no debe perderse de perspectiva. El libro, *Más allá de lo lúdico: Ensayos socio-*

¹ Doctor en Neurociencias. Catedrático en el Departamento de Psicología de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras. Toda correspondencia relacionada con este trabajo debe ser dirigida a: nelson.cruz6@upr.edu.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0658-1005>.

humanísticos sobre videojuegos, editado por el doctor Alexis Rodríguez Ramos (2022), tiene como objetivo propiciar encuentros e ideas que abonen al estudio de los videojuegos que trasciende su uso por diversión. El libro fue presentado al público el 12 de abril de 2023 en la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

En términos generales, el estilo de escritura y la edición final del libro permiten realizar una lectura amena y comprender conceptos básicos del mundo de los videojuegos. La bibliografía que revisaron los autores en sus respectivos capítulos está actualizada. El libro provee un marco conceptual coherente y abierto a las inquietudes y visiones de distintos profesionales en el campo de la Psicología, Neurobiología, Comunicación y Educación interesados en esta temática. Contiene 12 capítulos que elaboran, entrelazan y expanden subtemas tales como la relación entre los videojuegos y la agresividad, la identidad y el género, y asuntos puntuales de bienestar personal asociado al uso regular de videojuegos. A continuación, sintetizo las ideas centrales de cada capítulo.

En la primera parte, en el capítulo 1 se presenta el problema de la violencia en los videojuegos debido a que muchas investigaciones iniciales exploraron si los videojuegos eran nocivos para los jugadores o si causaban efectos negativos a nivel individual y social (APA, 2015). Además del componente de violencia, en el capítulo 2 se rescata el uso problemático de los videojuegos y el posible impacto negativo en la salud física y mental de los jugadores. En el capítulo 3 se abordan las narrativas femeninas en los personajes de los videojuegos, lo cual atiende aspectos de género, identidad y estereotipos que también son relevantes en debates actuales en la Psicología.

En la segunda parte del libro, el capítulo 4 presenta una revisión de estudios experimentales para diferenciar objetivamente entre los efectos de los videojuegos sobre la conducta y la

cognición. Además, en dicho capítulo 4 se expone que, con el avance de la tecnología, las investigaciones sobre videojuegos se han proliferado y diversificado sus objetivos, hipótesis, diseños y técnicas para la recopilación de datos. En el capítulo 5 se presenta una discusión innovadora sobre el uso “positivo” de los videojuegos como herramienta en el contexto psicoterapéutico. Además, en el capítulo 6 se rescatan asuntos de la salud mental, pero enfocados particularmente en los jugadores competitivos de videojuegos. El capítulo 7 es una revisión de literatura que discute el aumento de investigaciones para clarificar la relación entre el bienestar y uso de los videojuegos desde la psicología positiva.

En la última sección del libro, los autores comparten sus experiencias personales, observaciones y análisis de estos temas desde distintos contextos, combinando elementos teóricos, prácticos y subjetivos. En el capítulo 8 se presenta una discusión interesante sobre la conceptualización del “aislamiento” de los *gamers* y el desarrollo del capital social, siendo una propuesta valiosa de trabajo. Mientras que, en el capítulo 9 se aborda una investigación sobre nuestras identidades y el apego a los personajes o avatares que se utilizan en los videojuegos, lo cual tiene una relación directa con nuestros procesos psicológicos. A través del capítulo 10 se realiza un recuento personal del autor que entrelaza su experiencia como jugador de videojuegos y aspectos de feminismo virtual. En el capítulo 11, la autora expone un tema denso porque compila diferentes narrativas, contradicciones y epifanías que son propias de *Undertale*, un videojuego con un formato y características bien particulares. Es una propuesta para explorar cómo ciertos videojuegos exigen que los jugadores ponderen sus decisiones dentro del juego, pero también en el mundo real. Finalmente, a través del capítulo 12 se realiza una discusión de asuntos de paternidad, crianza y aprendizaje dentro de las perspectivas e historias presentadas en los

videojuegos. La diversidad de temáticas, abundancia de contenido y enfoques de los autores es una fortaleza del libro.

No es posible concluir que los videojuegos instan o no a la violencia, porque se trata de un fenómeno más complicado. No obstante, existe evidencia de que algunos videojuegos con contenido violento pueden asociarse a conductas violentas en jugadores (Zhai et al., 2020). Cuestionar la metodología de esas investigaciones –muestra, tipo de videojuego o técnicas para la obtención de datos– es imperativo. A mi juicio, es necesario considerarlo al momento de diseñar y realizar estudios sobre videojuegos en Puerto Rico y creo que este libro aporta a ese enfoque crítico.

Se puede recoger entre líneas y desde algunos capítulos, que los videojuegos modifican diferentes procesos cognitivos. Jugar videojuegos induce neuroplasticidad, aprendizaje y adaptaciones multisensoriales y de atención que ameritan ser estudiadas en su justa perspectiva (Hurel et al., 2023). Se han identificado beneficios del videojuego en términos de creatividad, relaciones sociales y emociones y –contrario a la predicción de que inducen soledad y aislamiento– existe una teorización con datos relacionados al desarrollo del capital social entre video jugadores. En un escenario clínico, de psicoterapia y tratamiento, tal y como se plantea en este libro, los videojuegos pueden utilizarse como herramientas para inducir cambios en atención y memoria que repercutan eventualmente en mejores resultados terapéuticos. La inserción del videojuego al contexto clínico para crear alianzas terapéuticas es una posibilidad discutida en este libro.

En términos prospectivos, estudiar la cultura lúdica en Puerto Rico es interesante y viable por varias razones. Desde los videojuegos se pueden investigar asuntos de calidad de vida y salud mental, tanto transversal como longitudinalmente, con diseños que exploren y midan cambios a nivel neurofisiológico, psicológicos y conductuales. Se pueden utilizar escalas, instrumentos de

autoinforme y grabados electrofisiológicos para explorar diferentes componentes de este fenómeno, al igual que acercamientos cualitativos. Otros estudios pueden examinar el uso de los videojuegos en el contexto escolar, asuntos puntuales de aprovechamiento académico, manejo de tiempo y elementos de metacognición. En conclusión, hace menos 100 años el uso de videojuegos no formaba parte de nuestra conceptualización del ser humano en ninguna de sus dimensiones. Según se recoge en este libro y se constata en otras publicaciones acerca de los videojuegos, esta tecnología modifica el desarrollo físico, neurocognitivo y psicosocial del individuo y, por lo tanto, interviene directamente con la construcción de nuestras identidades y relaciones sociales en el mundo contemporáneo.

Referencias

- APA Task Force on Violent Media. (2015). *Technical report on the review of the violent video game literature*. Recuperado de <http://www.apa.org/pi/families/violent-media.aspx>
- Hurel, E., Grall-Bronnec, M., Bouillard, O., Chirio-Espitalier, M., Barrangou-Pouey-Darlas, M., & Challet-Bouju, G. (2023). Systematic review of gaming and neuropsychological assessment of social cognition. *Neuropsychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s11065-023-09599-y>
- Montessori, M. (1950). *The discovery of the child*. Madras.
- Pellis, S. M., Pellis, V. C., Pelletier, A., & Leca, J. B. (2019). Is play a behavior system, and, if so, what kind? *Behavioural Processes*, *160*, 1-9.
<https://doi.org/10.1016/j.beproc.2018.12.011>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Rodríguez Ramos, A. (Ed.). (2022). *Más allá de lo lúdico: Ensayos socio-humanísticos sobre videojuegos*. Publicaciones Gaviota.
- Statista. (2023, Nov). *Number of internet and social media users worldwide as of November 2023*. Recuperado de <https://www.statista.com/>