

I/O Videojuegos, computadoras y seres humanos

Compiladores: César Mejía Zuluaga
Manuela Rodríguez Mora

Editorial: Editorial Bonaventuriana, Universidad de San Buenaventura, secciona Cali, Cali - Colombia

ISBN: 9789588436135

Por: Manuel Quiceno

Este libro, fruto del trabajo de varios autores, aborda el tema de la tecnología desde algunos de sus diversos campos. En éste el lector encontrará una reflexión sobre las máquinas y la tecnología de la información y su relación con el hombre, con el mundo y con los cambios que ha traído consigo la revolución tecnológica. Esto lo convierte en un documento atractivo e importante, pues no se encierra en un solo punto respecto a las máquinas, la tecnología o el hombre, sino que presenta de manera general, la relación del hombre con las computadoras, con los videojuegos y con los cambios que estos han generado en la psique de las nuevas generaciones.

Igualmente, este texto propone los videojuegos como una herramienta para la evaluación cognitiva, como un medio pedagógico y no una “droga” electrónica perjudicial para los niños y los adolescentes.

Una de las propuestas más interesantes del libro radica en que, para los autores, no debe hacerse tanto énfasis en los resultados de una prueba cognitiva como en el proceso mismo. Así, gracias a esta mirada es posible preguntarse: ¿Qué piensa el niño o adolescente durante el desarrollo de la tarea? ¿Qué pasa por su cabeza? ¿Cuáles son las estrategias que utiliza ante un programa que nunca ha visto, que no conoce? Este planteamiento, de entrada, cambia la visión absolutista clásica en la que se han estructurado las corrientes



que en su conjunto suelen denominarse *psicología cognitiva*.

Asimismo, el libro presenta una realidad que por ser ya común se nos olvida que es reciente y es el cambio que las máquinas y los símbolos de los que están compuestas han generado en nuestra forma de pensar, es decir, la forma en la que concebimos el mundo hoy es diferente de como lo concebían nuestros antecesores. Ahora nuestro pensamiento procede de manera icónica, a través de símbolos que no necesariamente son palabras en nuestra lengua natal.

Esto implica un cambio en la forma de proceder para resolver problemas en un mundo de máquinas y hombres. Un sujeto con pensamiento que funciona de manera compatible con la semántica de las computadoras (icónico), que resuelve sus problemas de manera diferente, a un sujeto desarrollado y constituido sin máquinas ¿Tendrá esto alguna relación con el hecho de que hoy vivamos en un mundo de la “imagen”? ¿Será que esta nueva clase de pensamiento ha sido

• Fecha de recepción del artículo: 1 de noviembre de 2009. • Fecha de aceptación: 23 de noviembre de 2009.

MANUEL QUICENO. Psicólogo de la Universidad de San Buenaventura, seccional Cali. Correo-e: beerandnoise@hotmail.com

portadora de la inmediatez con la que se vive hoy en día la realidad cotidiana?

Como lo señalan los autores, hoy en día los acontecimientos ocurren de manera múltiple, simultánea y caótica, de una manera no lineal, en la que no es posible realizar predicciones certeras. Esto nos lleva más allá de la relación del individuo con la máquina para pensar la relación de la máquina con los grupos en un mundo que se ha convertido en una red que no tiene centros ni extremos y en la cual los Estados han perdido, de manera radical, el poder de regulación sobre los acontecimientos nacionales y mundiales.

Este escrito trata también, de manera aproximativa, por medio de algunas hipótesis apoyadas en teorías psicoanalíticas y sociológicas, el lugar de la subjetividad y el ser hablante en los videojuegos. ¿Cuál es el papel de lo simbólico y del lenguaje en estos juegos electrónicos donde las reglas vienen dadas de antemano sin posibilidad de alterarlas? Y ¿Cómo es la forma en que el sujeto juega sin otro sujeto?

Por último, en los dos capítulos finales que son bonus, el lector encontrará la presentación del videojuego llamado *Spidd*, creado en el Laboratorio de Psicología de la Universidad de San Buenaventura seccional Cali, el cual es la combinación de las estructuras de las pruebas psicométricas con los videojuegos, lo que posibilita la evaluación cognitiva de una manera diferente a las pruebas psicométricas tradicionales, tendiendo sobre aquellas la ventaja de que para el niño que las ejecute será más entretenido,

garantizando así un foco atencional mayor en dedicación y concentración.

Spidd es la muestra concreta, el argumento palpable de las ideas defendidas en la primera parte del libro: “los videojuegos, más allá de su connotación negativa en la sociedad, son una nueva herramienta para la psicología cognitiva, la observación de las capacidades de niños y jóvenes y un espacio topológico en el que ellos puedan encontrar un medio para fortalecer y desarrollar sus habilidades cognitivas”.

Podemos decir que este libro invita a repensar la metodología de la evaluación en la psicología cognitiva, a replantear el uso y lugar que puedan tener los videojuegos en la sociedad, a que nos cuestionemos a propósito de nuestra relación como seres humanos y cómo esto influye en nuestra subjetividad y hasta en la realidad mundial que vivimos hoy en día. El texto desborda la unilateralidad de algún saber y por eso posee carácter interdisciplinario, pues nos toca en múltiples ámbitos de nuestro ser y nuestra realidad, y coloca en diálogo a disciplinas como el derecho, la psicología, la sociología y, por qué no, hasta a la ciencia ficción.

Este libro es la convergencia entre muchas cuestiones inquietantes, que por esa misma razón no alcanza a tratar todos los temas con profundidad. Abre, sí, un panorama en la discusión, el debate y la investigación para decirnos que aún queda mucha tela por cortar.