

Fecha de recepción: marzo 2021  
Fecha de aprobación: abril 2021  
Fecha publicación: mayo 2021

# Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos

Débora Imhoff <sup>(1)</sup>, Juan Carlos Godoy <sup>(2)</sup>,  
Matías Cena <sup>(3)</sup> y Pedro D. Ferreira <sup>(4)</sup>

---

**Resumen:** Proponemos pensar a los videojuegos como escenarios donde se producen aprendizajes socio-políticos, esto es, como ámbitos de socialización política. Considerando esto, el trabajo indagó el potencial político de videojuegos explorando los aprendizajes socio-políticos identificados por sus usuarios/as, y precisando su vinculación con hábitos, experiencias y actitudes hacia los videojuegos y con variables psicopolíticas (eficacia política interna, participación política individual y colectiva). Se realizó un estudio empírico cuantitativo con 750 estudiantes y docentes universitarios/as de Argentina, seleccionados/as mediante muestreo no probabilístico accidental.

**Palabras clave:** socialización política - potencial político - aprendizajes socio-políticos - eficacia política - participación política.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 168]

---

<sup>(1)</sup> Doctora en Psicología (Universidad Nacional de Córdoba). Investigadora Asistente CIC-CONICET en el Instituto de Investigaciones Psicológicas (IIPSI [CONICET y Universidad Nacional de Córdoba]). Profesora Asistente en la Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba

<sup>(2)</sup> Doctor en Psicología (Universidad Nacional de Córdoba). Investigador Adjunto CIC-CONICET en el Instituto de Investigaciones Psicológicas (IIPSI [CONICET y Universidad Nacional de Córdoba]). Profesor Adjunto en la Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba

<sup>(3)</sup> Licenciado en Psicología (Universidad Nacional de Córdoba).

<sup>(4)</sup> Doctor en Psicología (Universidade do Porto). Investigador permanente del Centro de Investigación e Intervención en Educación (CIIE) de la Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación de la Universidade do Porto. Profesor Asistente en la Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación de la Universidade do Porto.

Desde diversas latitudes, campos disciplinares y miradas epistemológicas, los videojuegos son pensados como dispositivos de representación del entramado cultural con potencialidad para promover el pensamiento crítico, el cambio sociocultural, y el empoderamiento ciudadano (Oulton, 2021). Dicho potencial convive conflictivamente con su capacidad para colaborar en la proliferación de narrativas hegemónicas y en la reproducción del status quo. Ello es así en tanto los videojuegos constituyen prácticas culturales, construcciones simbólicas integrantes de la cultura popular moderna (Maté, 2021), con efectos sociales y subjetivos concretos. Emergen como universos de sentidos signados por el conflicto, como el mismo orden social lo está. Así, los videojuegos mediatizan valores, ideologías, normas sociales, estereotipos. Esta mirada recupera la presunción de Sicart (2009) de que los videojuegos transmiten valores y por eso no son neutrales, porque –de hecho– ninguna tecnología lo es. Al respecto, Sepúlveda Castro (2021, p. 179) sostiene que el potencial de los videojuegos reside “en su capacidad para engendrar creencias y canalizarlas”. Para el autor, los videojuegos no solo generan contenidos sino también pautas de comportamiento y códigos que signan las formas que adquieren las relaciones sociales.

Considerando ello, resulta interesante examinar su rol en la diseminación de mensajes y aprendizajes políticos (Lee, Shah & McLeod, 2013). En esa línea, emerge como campo de indagación el análisis de videojuegos y su impacto en las actitudes sociopolíticas, ponderando su potencial como herramientas para la transformación política, cultural y social (Bogost, 2006). Así, los videojuegos podrían pensarse como nuevos ámbitos de socialización política. La socialización política es un proceso biográfico por el que se aprenden progresivamente los códigos culturales concernientes a la organización del poder y a cómo el mundo está (y debería estar) organizado. Ocurre de forma principalmente latente o implícita, si bien existen esfuerzos organizados y manifiestos de algunas instituciones (por ejemplo, la escuela) por incidir en el mismo. Sucede no solo en las agencias tradicionales de socialización (familia, escuela, grupo de pares), sino también en la amplia gama de experiencias personales y en los diversos ámbitos sociales por los cuales transitan los individuos (Imhoff y Brussino, 2017).

Proponemos, entonces, concebir los videojuegos como ámbitos de socialización política en los que se ponen a circular sentidos sobre el poder, las relaciones intergrupales, estereotipos, prejuicios, valores e ideologías. Al respecto, la Psicología Política como área emergente de la Psicología otorga claves analíticas para efectuar un abordaje de estas dimensiones. Situados/as en esta área disciplinar, nuestra mirada focaliza en variables subjetivas, de corte psicosocial y psicopolítico, valiéndose para ello de aproximaciones sociocognitivas. Desde esta perspectiva es posible analizar no solo la semiótica social que proponen las narrativas de los videojuegos, sino también evaluar en qué medida el uso de videojuegos impacta sobre variables psicopolíticas tales como la ideología política, la eficacia política interna, la participación política individual o colectiva y los aprendizajes sociopolíticos, entre otras.

Si bien la socialización política tiene un fuerte rol en la reproducción de lo instituido, y en el mantenimiento de las formas sociopolíticas vigentes, también cuenta con la potencialidad de dar lugar a cambios sociales a partir de rupturas biográficas e ideológicas con el status quo. Debe recordarse que se trata de un proceso subjetivo activo que –aunque no siempre crítico– supone por parte de las personas una apropiación cognitiva del código

político cultural que es necesariamente singular y creativa. Por ello, al pensar en los videojuegos como ámbitos de socialización política se deben considerar no solo las intenciones de los/as desarrolladores/as y el signo ideológico y valorativo del contenido propuesto, sino también el rol semiótico y social activo que ejecutan los/as jugadores/as al tomar contacto con dicho contenido. En esa línea, Sicart postula la noción de “*gameplay* ética, es decir, una experiencia lúdica en la que la interacción con un sistema lúdico a través de mecánicas y reglas requiere por parte del jugador un tipo de reflexión moral que va más allá del cálculo de estrategias óptimas” (2009, p. 46). Se pone en juego así un proceso hermenéutico “por el que el jugador descodifica el significado de su experiencia lúdica a través de la interpretación moral del mundo del juego” (2009, p.50).

### ¿Se puede aprender sobre política jugando?

Hemos postulado entonces que, en tanto ámbitos de socialización política, los videojuegos pueden posibilitar aprendizajes sociopolíticos. Ello implica asumir dos premisas, y postular una pregunta. La primera premisa es que los videojuegos pueden ser inscriptos en la larga historia de los juegos, y la segunda es que resulta posible aprender cosas sobre el universo político a través del ámbito de lo lúdico. La pregunta entonces, es ¿qué particularidades adquiere el aprendizaje político con videojuegos? Respecto de la primera premisa, Maté (2021) resitúa los videojuegos dentro de la historia social del juego en tanto evolución del juego convencional donde convergen lo lúdico y lo tecnológico.

En lo que concierne a la segunda premisa, se sabe hace tiempo que todo juego es motor de aprendizaje que vehiculiza y promueve la creatividad, el desarrollo integral, la solución de problemas, la adquisición de habilidades cognitivas, afectivas, sociales y la comprensión del mundo (Domínguez, 2021). Dado que todo juego enseña algo, en el campo de la educación ciudadana adquirió prominencia el paradigma del aprendizaje lúdico. Desde esta perspectiva, focalizando en la dimensión lúdica como dispositivo prioritario en el trabajo con niños/as, se subvierten las lógicas tradicionales de transmisión escolarizada de contenidos. Así, se han realizado estudios que ratifican la utilidad del aprendizaje lúdico para la transmisión de contenidos sociales y políticos, subrayando el mayor impacto de los juegos cooperativos sobre los competitivos (Imhoff y Brussino, 2019).

Esta vertiente de la educación ciudadana se emparenta con el Modelo de la Praxis propuesto por Haste (2004). La autora plantea que existen dos formas de transmitir conocimientos cívicos y políticos: el modelo del “conocimiento” (de tipo informativo e instructivo) y el de la “praxis”. Mientras en el primero la importancia radica en transmitir contenidos e informaciones de manera explícita; para el segundo adquiere relevancia la necesidad de involucrar a los/as aprendientes/as en experiencias cívicas y políticas concretas. Al respecto, Ferreira y Menezes (2005) plantean que tanto los escenarios intencionales como los no-intencionales de socialización pueden proveer de este tipo de oportunidades y sostienen que las experiencias de participación permiten desarrollar modos de pensamiento más complejos e integrados en lo que concierne a contenidos políticos. No obstante, insisten en señalar que la experiencia por sí sola no alcanza: los beneficios varían en

función de la calidad de las experiencias, reconociendo que algunas de ellas implican el desarrollo de competencias positivas, pero que otras conllevan riesgos tales como la promoción de estereotipos, prejuicios, conformismo, desconfianza y fragmentación social. Al mismo tiempo, las experiencias que se acompañan de oportunidades para la reflexión resultan sustantivamente más potentes que aquéllas que se agotan en el plano meramente experiencial (Ferreira, Azevedo y Menezes, 2012).

Volviendo a nuestra pregunta, entonces, sabemos que ciertas características de los videojuegos le otorgan un potencial inigualable para propiciar aprendizajes políticos de forma lúdica. Así, Oulton (2021) subraya su poder inmersivo, su capacidad para fomentar nuevas formas de interacción social, su potencial de persuasión y generación de empatía, y el hecho de que brinda a las personas la posibilidad de ser protagonistas y tomar decisiones. Todo ello se inscribe, a su vez, en una narrativa y estética lúdica y festiva, que lo conecta con el campo de lo placentero. Aprender, entonces, desde la diversión, el disfrute, y con las particularidades descriptas sitúa a los videojuegos como un espacio de interpelación de los modos tradicionales de enseñanza-aprendizaje (Oulton, 2021). Asimismo, se trata de un aprendizaje situado, contextual y experiencial, que lo emparenta con el modelo de la praxis propuesto por Haste (2004).

### **¿Qué formas adquieren los videojuegos en tanto escenarios de socialización política?**

Hemos planteado que los videojuegos constituyen ámbitos de socialización que transmiten contenidos y aprendizajes sociopolíticos y, hemos visto también, que la socialización política puede adquirir formas manifiestas o latentes. Así, los propios videojuegos pueden proponerse explícitamente el objetivo de socializar políticamente, como en el caso de algunos juegos serios, o hacerlo de forma implícita, como sucede de hecho en todos los otros tipos de videojuegos.

La meta principal de los juegos serios no es entretener o divertir, sino que son diseñados con el objetivo de facilitar la adquisición de ciertos aprendizajes o entrenar determinadas habilidades. Pueden así poseer fines educativos, sociales, políticos, terapéuticos, entre otros. En esta línea, se han desarrollado numerosos juegos cuya meta consiste en fomentar aprendizajes políticos, propiciar la adquisición de ciertas competencias ciudadanas o bien promover la participación política. Cabañes y Jaimen (2021) plantean que los videojuegos políticos, como subtipo de los juegos serios, constituyen herramientas de participación ciudadana que a través del juego colaborativo y colectivo pueden habilitar transformaciones reales. Tal es el caso de Craftera, que busca propiciar intervenciones colectivas en el espacio público a través de un mapeo colaborativo, y Juegos del Común, orientado a fomentar la participación ciudadana en el procesamiento y comprensión de datos abiertos en tanto bienes comunes<sup>1</sup>. También Gordon y Koo (2008) describen una iniciativa denominada *Second Life* (2003), una simulación que incorpora mundos virtuales en el proceso de planificación urbana. En el contexto argentino, a su vez, Gala (2021) socializa experiencias de desarrollo de videojuegos con fines activistas en la escena pública digital de Buenos Aires.

De forma complementaria, se han llevado a cabo investigaciones que permiten responder al interrogante de qué tipo de efectos generan estos juegos en las personas, más allá de las intencionalidades formativas o participativas de sus desarrolladores/as. Al respecto, Dahya (2009) efectúa un relevamiento de juegos serios de naturaleza sociopolítica en relación con la guerra, el abuso y la desocupación, diseñados con el objetivo de influenciar positivamente en las personas. La autora sugiere que no existen criterios consensuados para el desarrollo de juegos con contenido político, concluyendo que la calidad y la efectividad de estas intervenciones puede ser limitada. Por su parte, Eränpalo (2014) presenta un juego de simulación para estimular la deliberación colectiva sobre problemáticas sociales de agenda en jóvenes de Finlandia, Suecia y Noruega. Los análisis posteriores a la intervención con el videojuego revelaron que quienes participaron del dispositivo manifestaron una fuerte identidad cívica. En otro orden, Gonzalez, Saner y Eisenberg (2013) examinan el rol de la experiencia, la religiosidad y la afiliación política en el aprendizaje para resolver un conflicto a través de un videojuego, *PeaceMaker* (2007), que simula el conflicto palestino-israelí. Los resultados mostraron una disminución significativa en los puntajes referidos a las creencias religiosas y afiliaciones políticas fundamentalistas en los/as estudiantes posterior a la intervención con el videojuego.

Por su parte, Dalisay, Kushin, Yamamoto, Liu, y Skalski (2014) revelan que la inmersividad es clave para inducir modificaciones en las actitudes procívicas, la facilitación de un mayor ajuste comunitario y la generación de conductas prosociales para estrechar vínculos colaborativos de cara a la resolución de problemas sociales. Asimismo, se exploran la asociación entre uso de videojuegos e involucramiento cívico y político de jugadores y jugadoras (Robinson, 2012). En función de esto, especial atención han recibido los juegos persuasivos, que se centran específicamente en la modificación de actitudes y comportamientos sociopolíticos (Bogost, 2007). También algunos estudios emplean videojuegos como recursos para la promoción de la prosocialidad y la paz social (Gonzalez et al., 2013), como *Reconstrucción* (2017) para el caso del conflicto armado en Colombia (Sandoval Forero & Sánchez, 2017). Por su parte, Roussos y Dovidio (2016) evalúan la posibilidad de que un videojuego (*SPENT*, 2011) pudiera influir sobre el prejuicio hacia la pobreza. Las creencias asociadas con la meritocracia moderaron la influencia del juego, de forma que las personas con menos meritocracia mostraron actitudes más positivas hacia las personas después de jugar al juego de la pobreza. En otro orden, *iCivics* (2009) —una batería de juegos diseñada con el propósito de instruir en conceptos de educación cívica— fue testeado con estudiantes de secundaria y preparatoria en un estudio pre-postest. Los resultados mostraron que después de jugar los/as estudiantes exhibieron un conocimiento superior sobre educación cívica (LeCompte, Moore, & Blevins, 2011).

Hasta aquí hemos analizado los juegos serios como escenario de socialización política. Ahora bien, sabemos que la socialización política no se da solo de forma intencionada y planificada, sino que discurre en todos los ámbitos sociales de forma implícita, latente. Por ende, todo videojuego es político, porque en tanto producto cultural refleja valores y posicionamientos ideológicos. Al respecto, y a propósito del vínculo existente entre videojuegos de acción, compromiso cívico y comportamiento prosocial, Ferguson y Garza (2011) trabajan con una muestra de 873 adolescentes de Estados Unidos. Los resultados indicaron que los/as adolescentes que tenían padres/madres con mayor conocimiento tec-

nológico tendían a participar más en comportamientos cívicos. A su vez, la exposición a videojuegos de acción predijo un comportamiento más prosocial *online*, pero no predijo el compromiso cívico ni positiva ni negativamente. Sin embargo, la exposición a los videojuegos de acción, junto con la participación de los/as padres/madres, favorecieron el incremento del compromiso cívico de los/as adolescentes. Así, quienes juegan videojuegos de acción cuyos padres o madres estuvieron involucrados/as en la actividad y su supervisión, estuvieron más involucrados/as cívicamente, en comparación con quienes no jugaron juegos de acción o cuyos progenitores/as estuvieron menos involucrados/as.

Otro estudio exploró la relación entre motivaciones para jugar, capital social y potencial cívico de los videojuegos en Estados Unidos. Los resultados ponen de manifiesto que la motivación social para jugar videojuegos correlacionó positivamente con la identificación con el barrio en el que residen los/as participantes. A su vez, aportó evidencia de que ciertos elementos de los videojuegos como el descubrimiento, el cambio de roles y la personalización se asociaron positivamente con el compromiso cívico (Dalisay, et al., 2014). A su vez, Curry (2010) explora las fortalezas de los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) para la promoción de la educación cívica y de la cultura participativa. Así, los MMORPG proporcionan un contexto para la internalización de procesos basados especialmente en la resolución de problemas, útiles en el marco de una sociedad democrática. Los/as jugadores/as de MMORPG crean comunidades de personas que se sienten conectadas entre sí a pesar de no conocerse físicamente y se comunican de manera consistente y fluida. En este marco, investigaciones recientes sugieren que las interacciones sociales en los videojuegos pueden conducir al desarrollo de vínculos comunitarios y actitudes prosociales. Particularmente, los/as jugadores/as que desarrollan vínculos con una comunidad de compañeros/as de juego poseen capital social de juego, una incipiente construcción identitaria relacionada con el videojuego que se evidencia como un predictor de la eficacia frente al capital social y la participación ciudadana en la vida cotidiana (Molyneux, Vasudevan, & Gil de Zúñiga, 2015).

## Nuestra propuesta de investigación

Como puede verse, la investigación psicológica ha demostrado el impacto que tienen los videojuegos sobre ciertos aspectos de la subjetividad política de las personas. En conjunto, se destaca la capacidad de los videojuegos, tanto de los comerciales como de los juegos serios, para incidir en diversas variables psicopolíticas, habilitando nuestra presunción de que pueden constituirse en ámbitos de socialización política para la ciudadanía. Ahora bien, resta saber cuál es la perspectiva de los/as usuarios/as: ¿identifican los aprendizajes sociopolíticos que adquieren en el marco de su relación con los videojuegos? ¿Cómo se vincula esto con sus hábitos y experiencias de uso, y con variables psicopolíticas? En esa línea pretende avanzar el presente estudio, en este caso, desde la perspectiva de la Psicología Política. Así, el objetivo de nuestro estudio fue precisar el potencial político de los videojuegos mediante la exploración de los aprendizajes sociopolíticos promovidos por ellos y su vinculación con hábitos, experiencias y actitudes de los/as participantes hacia los

videojuegos y con variables psicopolíticas (eficacia política interna, participación política individual y participación política colectiva), en docentes y estudiantes de nivel superior de Argentina.

## Metodología

Se realizó un estudio empírico cuantitativo, transversal, de tipo correlacional. Se efectuó un muestreo no probabilístico de 750 personas con edades comprendidas entre los 18 y 74 años ( $M=26.81$ ;  $DT=7.62$ ). Los requisitos de inclusión fueron: (a) ser mayor de 18 años, (b) asistir (como estudiante) o trabajar (como docente) en alguna universidad pública o privada de Argentina, y (c) manifestar explícitamente la voluntad de participar del estudio. Al respecto, en concordancia con la Ley 25.326 sobre Protección de Datos Personales, se garantizó el carácter voluntario y anónimo de la participación en el estudio. Asimismo, en cumplimiento con las normativas éticas referidas a la investigación en población humana (American Psychological Association, 2017), los/as participantes fueron debidamente informados/as de las características y alcances del estudio al inicio del cuestionario y se les informó que los datos relevados serían utilizados con fines exclusivamente científicos. El 52.5% de las participantes fueron mujeres, y el 47.5% varones. El 83% pertenece a alguna universidad pública argentina, y el 17% a universidad privada. El 74% fueron estudiantes ( $n=554$ ), mientras que el 26% docentes ( $n=196$ ). En todos los casos, se trata de jugadores/as eventuales o casuales: un 30% de los/as participantes dedica entre un 1 y 3 horas semanales a jugar videojuegos, con una media grupal de 7.22 horas semanales. Ninguno/a es activista vinculado al mundo de los videojuegos, ni está involucrado/a activamente en actividades asociadas.

## Instrumentos

Se aplicaron cuestionarios *online* cerrados de alternativa fija, autoadministrados a través de LimeSurvey. Los cuestionarios administrados incluyeron las siguientes variables:

*Variables sociodemográficas:* preguntas cerradas de alternativa fija sobre sexo, edad, y tipo de institución universitaria (pública/privada) de los/as participantes.

*Hábitos y experiencias en torno al uso de videojuegos:* recuperando los indicadores de Lenhart, Kahne, Middaugh, Macgill, Evans y Vitak (2008), se solicitaron informaciones vinculadas con usos, hábitos y experiencias con videojuegos, frecuencia de uso, condiciones físicas en las que se juega (por ejemplo: solo/a, en red), entre otras. Se requirió información con relación al uso de videojuegos y juegos serios tanto en el ámbito privado como en el marco de las instancias de educación superior de las que participan en su carácter de estudiantes o docentes.

*Actitudes con relación a los videojuegos:* se solicitó información con respecto a actitudes en torno al uso de videojuegos y juegos serios. Se trata de una escala construida *ad hoc* con 10 ítems agrupados en dos dimensiones: actitudes positivas hacia el uso de videojuegos (5 ítems, tales como: *Son entusiasmantes y motivadores*, *Son formas agradables de pasar el*

tiempo, entre otras) y actitudes negativas (4 ítems, por ejemplo: *Consumen mucho tiempo, Contribuyen al aislamiento de las personas*, entre otras). Ambas dimensiones presentaron niveles de confiabilidad adecuados (actitudes positivas  $\alpha=.84$ ; actitudes negativas  $\alpha=.64$ ). Las opciones de respuesta se situaban en una escala Likert de 5 anclajes (1= totalmente en desacuerdo; 5= totalmente de acuerdo).

*Aprendizajes sociopolíticos provistos por los videojuegos*: se pidió a los/as participantes que identifiquen posibles aprendizajes sociopolíticos, detallando su nivel de frecuencia (1=muy raramente y 5= muy frecuentemente) en los videojuegos que juegan regularmente. Los cuatro ítems incluidos remiten a aprendizajes sociopolíticos reflexivos. Se incluyeron, por ejemplo, los siguientes: *¿en qué medida la experiencia del juego le hace reflexionar sobre cuestiones morales o éticas?, ¿en qué medida le ayuda a tomar decisiones sobre el modo en que debieran ser gobernados una comunidad, ciudad o país?* La escala mostró excelentes niveles de fiabilidad ( $\alpha=.89$ ).

*Participación política*: se solicitó a los/as respondientes que indiquen en una escala Likert de 5 posiciones con qué frecuencia realizaron acciones políticas en los últimos 12 meses. El repertorio participativo incluyó diez acciones, entre ellas: *Escribir o compartir contenidos sobre temas sociales o políticos (e.g. emails, blogs, Facebook, Twitter), Dar o pedir dinero para una causa u organización social o política, Comprar (o no comprar) productos por razones políticas o éticas*, entre otras. La escala está compuesta por dos dimensiones de nueve ítems en total. La primera dimensión reúne cinco ítems vinculados con acciones políticas de corte instrumental, es decir, aquéllas que están articuladas en torno a un objetivo concreto a ser logrado (por ejemplo, el boicot); mientras que la segunda dimensión está compuesta por cuatro ítems de acciones políticas expresivas, es decir, las que buscan expresar un conflicto, escenificarlo, más que conseguir con esa acción un objetivo específico concreto (por ejemplo, escribir sobre un tema político).

*Eficacia política interna*: se presentó a los/as participantes una situación problemática hipotética, a saber: *Si se encontrase con un problema en su comunidad (por ejemplo: un problema de contaminación del agua, o de discriminación racial de un grupo de la zona donde vive o en la escuela que frecuenta*. Se les requirió que indiquen en una escala Likert de cinco anclajes (1=nada competente; 5= muy competente) cuán competentes se sienten para efectuar acciones sociales y/o políticas al respecto.

*Involucramiento en organizaciones sociales y/o políticas*: se solicitó a los/as participantes que indiquen su nivel de involucramiento en diversas organizaciones sociales o políticas. Las organizaciones indagadas fueron: *agrupación de estudiantes o movimiento estudiantil; partido político o juventud partidaria; asociación o movimiento ambientalista; sindicato o movimiento ligado a cuestiones laborales; grupo o movimiento feminista o ligado a los derechos de las mujeres; asociación o movimiento antirracista o por los derechos de los/as inmigrantes; asociación o movimiento LGBT (Lesbianas, Gays, Bisexuales, Trans); asociación o movimiento dedicado a cuestiones vinculadas a la libertad en internet (por ejemplo, de software libre); y asociación o movimiento ligado a temas de solidaridad social*. Las respuestas se posicionan en una escala Likert de 5 posiciones (1=poco involucrado/a activamente, 5=muy involucrado/a activamente).

## Análisis de datos

Se realizó una inspección univariada de los casos y variables en estudio a los fines de analizarlos descriptivamente. Luego, se analizaron las relaciones entre las variables, inspeccionándose las correlaciones bivariadas mediante la utilización de los estadísticos apropiados para cada caso. Para el cálculo de las correlaciones en el caso de variables de mucha amplitud, se convirtió a rangos en función de la media y la desviación típica. Se utilizó el programa SPSS 19.

## Resultados

En primer lugar, se encontraron principalmente niveles medio bajos de reconocimiento de aprendizajes sociopolíticos ( $M=10.65$ ;  $DT=4.981$ , en una escala que va de 4 a 20). Luego, se exploraron elementos de la cultura política de los/as participantes. La participación política individual fue evaluada mediante la exploración de acciones de tipo instrumental y expresivo. La participación política instrumental mostró una media de 7.17 ( $DT=5.433$ ), mientras que la participación política expresiva evidenció una media de 8.48 ( $DT=6.130$ ). Es decir, niveles bajos de ambos tipos de participación. Por su parte, hallamos una media de *Eficacia Política Interna* de 23.39 ( $DT=5.955$ ), esto es, superior al punto medio natural de la escala. Indagamos también si los/as participantes están o estuvieron alguna vez involucrados/as en movimientos u organizaciones sociales y/o políticas. Se destaca el alto porcentaje de personas que manifiesta no haber tenido nunca contacto con ciertas organizaciones: 80.8% nunca se involucró en asociaciones o movimientos antirracista o por los derechos de los/as inmigrantes; 79.7% nunca participó de sindicatos o movimientos ligados a cuestiones laborales; y 78.8% nunca lo hizo en asociaciones dedicadas a la libertad en internet (por ejemplo, de software libre). Respecto de la vinculación con partidos políticos o juventudes partidarias, encontramos un alto nivel de involucramiento. Las organizaciones que le siguen en porcentaje de vinculación son agrupación o movimiento estudiantil (45.3% se vincula en alguna medida) y ligado a temas de solidaridad social (45.2%).

En un segundo momento se determinó la relación entre hábitos, experiencias y actitudes hacia el uso de videojuegos con los aprendizajes sociopolíticos identificados por los/as participantes, hallándose correlaciones significativas aunque bajas o moderadas. Así, en el caso de las horas semanales que dedican los/as participantes a jugar, se halló una correlación positiva significativa con los aprendizajes: a mayor cantidad de horas por semana dedicadas a jugar, más aprendizajes sociopolíticos identificados. Por su lado, jugar solo/a está correlacionado positivamente con los aprendizajes sociopolíticos, al igual que jugar con otras personas que están conectadas en red a través de internet, y buscar y contribuir con informaciones u opiniones del juego en internet. En todos los casos, a mayor realización de estos hábitos, mayores aprendizajes sociopolíticos.

Al correlacionar la frecuencia de uso de ciertos géneros de videojuegos con aprendizajes sociopolíticos, se observaron relaciones significativas con todos excepto en simuladores<sup>2</sup> y en MOBA. El género casual es el único que correlaciona negativamente con aprendizajes

sociopolíticos; mientras que acción, aventura, estrategia, RPG, y MMORPG, correlacionan positivamente con los aprendizajes previamente mencionados.

Finalmente, algunos tipos de experiencias que poseen los/as respondientes cuando juegan también correlacionaron significativamente con los aprendizajes sociopolíticos, siendo el gusto por competir con otros/as la única experiencia que no mostró asociaciones atendibles. Todas las otras experiencias exploradas (involucrarse en desafíos, entretenerse y divertirse, explorar mundos de fantasía, interactuar con otras personas y la excitación que produce) correlacionaron positivamente con los aprendizajes sociopolíticos (ver Tabla 1).

**Tabla 1.** *Correlaciones bivariadas entre aprendizajes socio-políticos promovidos por los videojuegos con hábitos y experiencias de uso de videojuegos en el ámbito personal*

	Aprendizajes socio-políticos
En promedio, ¿cuántas horas por semana juega videojuegos?	.199**
Cuando juega videojuegos generalmente: a) Juega solo/a	.165**
b) Juega con otras personas que están en la misma habitación	-.048
c) Juega con otras personas que están conectadas en red a través de internet	.180**
d) Busca online informaciones sobre el juego (en páginas, foros, etc.)	.327**
e) Contribuye con informaciones u opiniones sobre el juego (en páginas o foros, etc.)	.173**
¿Qué géneros de videojuegos juega? a) Casual	-.165**
b) Acción	.232**
c) Aventura	.332**
d) Estrategia	.245**
e) Simuladores	.034
f) RPG	.380**
g) MMORPG	.158**
h) MOBA	.102
Cuando juega videojuegos, le gusta: a) Competir con otros/as (reales o virtuales)	.077

b) Involucrarse en desafíos	.120*
c) Entretenerse y divertirse	.155**
d) Explorar mundos de fantasía	.366**
e) Interactuar con otras personas en el mundo del juego	.258**
f) La sensación de excitación que le produce	.332**

---

En otro orden, al correlacionar actitudes positivas hacia los videojuegos y aprendizajes sociopolíticos, se ratificó una relación positiva significativa (.490\*\*). Esto señala que a más actitudes positivas asociadas al uso de videojuegos, mayores son los aprendizajes sociopolíticos identificados en éstos. Por el contrario, a mayores actitudes negativas asociadas al uso de videojuegos, menores son los aprendizajes sociopolíticos que se logran identificar (-.298\*\*).

A su vez, buscamos precisar la relación entre uso de videojuegos (hábitos y experiencias) con el nivel de participación política, de eficacia política interna, y de involucramiento en organizaciones sociales y/o políticas. El análisis correlacional evidenció algunas relaciones significativas, pero en todos los casos de una fuerza débil (ver Tabla 2). Así, haber jugado alguna vez videojuegos muestra una asociación significativa, aunque baja (.272\*\*) con la participación política individual de tipo instrumental: quienes afirman que jugaron alguna vez videojuegos evidencian niveles más bajos de participación política de tipo instrumental que quienes no jugaron nunca videojuegos. Por otro lado, jugar videojuegos con otras personas en una misma habitación reporta una correlación positiva con participación política de tipo expresiva; mientras que, para el caso de jugar en red con otras personas, se observa una correlación negativa con participación política de tipo instrumental. A su vez, se halló también una correlación negativa entre buscar informaciones sobre el juego en internet con eficacia política interna.

**Tabla 2.** *Correlaciones y asociaciones bivariadas entre hábitos y experiencias de uso de videojuegos con variables de cultura política: participación política individual y eficacia política interna.*

	Participación política instrumental	Participación política expresiva	Eficacia política interna
¿Jugó alguna vez videojuegos?	.272**	.183	.218
Cuando juega videojuegos generalmente: a) Juega solo/a	.008	-.059	.038
b) Juega con otras personas que están en la misma habitación	.040	.122*	-.001
c) Juega con otras personas que están conectadas en red a través de internet	-.096*	-.041	-.002
d) Busca online informaciones sobre el juego (en páginas, foros, etc.)	-.087*	-.047	-.084*
e) Contribuye con informaciones u opiniones sobre el juego (en páginas o foros, etc.)	.024	.010	.042
¿Qué géneros de videojuegos juega? a) Casual	.158*	.077	.198*
b) Acción	-.157*	-.078	-.079
c) Aventura	-.071	-.046	-.046
d) Estrategia	-.004	.017	.076
e) Simuladores	-.065	-.066	-.074
f) RPG	-.110*	-.013	-.054
g) MMORPG	-.073	.018	.014
h) MOBA	-.053	-.001	-.021
Cuando juega videojuegos, le gusta: a) Competir con otros/as (reales o virtuales)	-.057	-.014	-.017
b) Involucrarse en desafíos	.003	-.024	.075

c) Entretenerse y divertirse	-.059	-.017	.047
d) Explorar mundos de fantasía	-.097*	-.048	-.011
e) Interactuar con otras personas en el mundo del juego	-.084*	-.051	.007
f) La sensación de excitación que le produce	-.131**	-.069	-.025

Respecto a los géneros de videojuegos preferidos, el género casual correlaciona positivamente con participación política de tipo instrumental, y con eficacia política interna. Acción y RPG reportan una correlación negativa con participación política de tipo instrumental. Asimismo, explorar mundos de fantasía en el marco de un videojuego muestra una relación inversa con la participación política de tipo instrumental, así como también esta última variable correlaciona negativamente con interactuar con otras personas en el mundo del juego y la sensación de excitación que les produce jugar videojuegos. En lo que concierne al involucramiento en organizaciones sociales y/o políticas y a su vinculación con los hábitos y experiencias de uso de videojuegos, vale destacar que, cuando existen, se trata siempre de correlaciones significativas pero débiles.

Respecto de la vinculación entre aprendizajes sociopolíticos, con el nivel de participación política, eficacia política interna, e involucramiento en organizaciones, los datos muestran que la escala de eficacia política interna es la única que manifiesta vinculaciones significativas —y positivas— con los aprendizajes sociopolíticos (ver Tabla 3).

**Tabla 3.** *Correlaciones bivariadas entre aprendizajes socio-políticos adquiridos en el marco de videojuegos con variables de cultura política*

	Aprendizajes socio-políticos
Participación expresiva	.059
Participación instrumental	.068
Eficacia política interna	.183**

## Discusiones

El presente estudio se propuso precisar el potencial político de los videojuegos mediante la exploración de los aprendizajes sociopolíticos promovidos por éstos y su vinculación

con variables psicopolíticas. Al respecto, los resultados muestran niveles medios de identificación de aprendizajes sociopolíticos por parte de los/as usuarios/as, siendo la capacidad de los videojuegos para fomentar la reflexión sobre cuestiones morales o éticas y sobre temas sociales de relevancia los que muestran niveles más altos. Debe recordarse que los juegos indagados no son en ninguno de los casos juegos serios, ya que los/as participantes afirman no tener experiencias previas con este tipo de videojuegos. A su vez, la muestra está compuesta por jugadores/as eventuales, sin incluir *gamers*. Esto quizás haya impactado en el nivel de aprendizajes sociopolíticos identificados. A su vez, se halló que a mayor cantidad de horas semanales dedicadas al uso de videojuegos, mayor capacidad de identificación de los aprendizajes sociopolíticos que éstos otorgarían. Así, nuestros resultados avanzan en la línea de otros estudios que subrayan el potencial movilizador de los videojuegos, al menos el concerniente a este grupo poblacional específico (Curry, 2010; Eränpalo, 2014).

A su vez, los géneros que mostraron una relación positiva con los aprendizajes sociopolíticos identificados fueron acción, aventura, estrategia, RPG y MMORPG; mientras que el género casual mostró una vinculación negativa con los aprendizajes. Al respecto, el estudio de Lenhart, et al (2008) reportó que jugar en red con otras personas no está asociado a ganancias significativas en aprendizajes sociopolíticos. Sin embargo, nuestro estudio muestra resultados contrapuestos. En esa línea, es importante señalar que el reporte de Lenhart et al. (2008) fue desarrollado en 2008, un año en el cual los videojuegos MMORPG todavía no habían alcanzado un crecimiento exponencial. A la fecha, este género es ampliamente frecuentado por diversos grupos etarios. En ese sentido, nuestra evidencia es consistente con estudios que indican que jugar videojuegos enmarcados en el MMORPG está vinculado con diversos aprendizajes sociopolíticos como mayor compromiso cívico, entre otras actitudes pro-cívicas de relevancia social (Molyneux et al., 2015). También otras variables psicopolíticas correlacionaron de manera significativa con los aprendizajes sociopolíticos brindados por los videojuegos como la eficacia política interna. La relación positiva entre estas variables podría sugerir que en la medida en que las personas se sienten eficaces para participar políticamente e influir en los eventos políticos, adquieren también cierta capacidad para reconocer aprendizajes sociopolíticos en los videojuegos que utilizan.

En lo que concierne al perfil psicopolítico de los/as participantes del estudio, observamos que cerca de un 80% muestra involucramiento en algún partido político o juventud partidaria, en línea con lo exhibido en un relevamiento sobre uso de videojuegos en Estados Unidos, en el que casi un 60% de los jugadores/as están cívicamente comprometidos/as (ESA, 2019).

En lo respectivo a las limitaciones del presente estudio y futuras líneas de indagación vinculadas, es preciso señalar que se trató de un muestreo *online*, no probabilístico y con un grupo poblacional bastante homogéneo. En ese sentido, resultaría interesante efectuar un análisis en población general con un muestreo probabilístico. Complementariamente, y al no contar entre los/as participantes con personas con experiencias de involucramiento en juegos serios, resta conocer cómo se vincularían las variables psicopolíticas indagadas en el marco de dichos juegos. También resultaría oportuno replicar el estudio en población *gamer*. Asimismo, y conforme a lo propuesto por Hassan (2017), los resultados aquí mostrados instan a investigadores/as a efectuar diseños comparativos de investigación entre

géneros de videojuegos para la identificación de aquéllos que tienen un potencial cívico, político y/o educativo mayor en el marco de una comunidad específica.

A su vez, resta la pregunta sobre el impacto psicopolítico diferencial de videojuegos competitivos y cooperativos, en tanto —como hemos visto— la bibliografía previa sugiere impactos diferenciales en la subjetividad política. Por último, sería sumamente valioso avanzar en estudios cualitativos que posibiliten una mejor comprensión acerca del sentido que los videojuegos adquieren en la vida de las personas y del rol que éstas imaginan que los videojuegos pueden adoptar en la promoción de ciudadanías activas y críticas y en prácticas de socialización política.

Más allá de estas limitaciones, y vistos en conjunto, los resultados podrían favorecer el diseño de políticas públicas asociadas al uso de videojuegos como promotores de aprendizajes ciudadanos. Los/as hacedores/as de políticas públicas podrían beneficiarse de intervenciones psicosociales basadas en videojuegos (Hassan & Hamari, 2020), tal como ya se viene realizando en algunos lugares del mundo para abordar problemas de la economía, el cambio climático, la pobreza o la democracia participativa, entre otros desafíos (Godoy, 2016). En síntesis, nuestro estudio ha otorgado claves empíricas para dar sustento a la presunción de que los videojuegos pueden constituirse como ámbitos de socialización política relevantes. Aun así, no debemos olvidar que en todo videojuego existen ciertas reglas, ciertas restricciones lúdicas y determinadas configuraciones narrativas que imponen barreras, fronteras de lo que puede ser pensado, vivido o reflexionado en el marco del juego. Estos límites, es cierto, interaccionan de manera dialéctica con la capacidad creativa y semiótica de los/as jugadores/as. Pero dicho potencial del/a usuario/a se encuentra frecuentemente con márgenes a su libertad. Esto debiera sugerirnos cierta cautela al momento de pensar en el potencial de los videojuegos para la socialización política. Lo mismo es válido si consideramos la calidad de la experiencia de juego. Tal como indican Ferreira et al. (2012) la experiencia por sí sola no promueve aprendizajes necesariamente positivos ni durables, y son más bien las oportunidades para la reflexión que se generan con base en la experiencia las que garantizan procesos de socialización política más ricos.

En esa línea, por ejemplo, intervenciones planificadas con videojuegos que promuevan la reflexión sociopolítica podrían resultar interesantes. Iniciativas de formación ciudadana y política en esta línea enfatizan el rol no solo reproductivo sino —principalmente— productivo y reconfigurativo que posee el proceso de socialización política. Tal como indica Sepúlveda Castro (2021, p. 179), “los juegos son cultura, pero además ayudan a constituirlos”. Lo mismo sea dicho del proceso de socialización política en tanto fenómeno que permite la reproducción de lo instituido pero también su cuestionamiento.

## Notas

1. Para un análisis pormenorizado de las experiencias propuestas en Craftea y en Juegos del Común, se sugiere ver Cabañes y Jaimen (2021).
2. En este trabajo, hemos considerado en este género a juegos que sumergen a los/as jugadores/as en un ejercicio de toma de decisiones en un entorno artificial para conocer las

consecuencias de sus decisiones (Sitzmann, 2011). Por ejemplo: *The Sims*, *Rollercoaster Tycoon*, *Ace Combat*.

## Lista de referencias bibliográficas

- American Psychological Association. (2017). Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct. Recuperado de [https://www.apa.org/images/ethics-code-2017\\_tcm7-218783.pdf](https://www.apa.org/images/ethics-code-2017_tcm7-218783.pdf)
- Bogost, I. (2006). Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy. *First Monday*, 7.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: Videogames and procedural rhetoric*. Cambridge: MIT Press.
- Cabañes, E. & Jaimen, N. (2021). Videojuegos para la participación ciudadana. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 151-161.
- Curry, K. (2010). Warcraft and Civic Education: MMORPGs as Participatory Cultures and How Teachers Can Use Them to Improve Civic Education. *The Social Studies*, 101(6), 250-253.
- Dahya, N. (2009). Serious Learning in Playful Roles: Socio-political games for education and social change. *Loading...*, 3(4).
- Dalisay, F.; Kushin, M. J.; Yamamoto, M.; Liu, Y. I. & Skalski, P. (2014). Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games. *New Media & Society*, 17(9), 1399-1417.
- Domínguez, A. K. (2021). Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 129-140.
- Entertainment Software Association (2019). 2019 Essential Facts About the Video Game Industry by the ESA. Recuperado de <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>
- Eränpalo, T. (2014). Exploring Young People's Civic Identities through Gamification: A Case Study of Finnish, Swedish and Norwegian Adolescents Playing a Social Simulation Game. *Citizenship, Social and Economics Education*, 13(2), 104-120.
- Ferguson, C. J. & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770-775.
- Ferreira, P. & Menezes, I. (2005). The relevance of the quality of life-experiences for citizenship development: na inter-domain developmental study. En Menezes, I.; Coimbra, J. y Campos, B. (Eds.) *The affective dimension of education: European perspectives* (pp.185-201). Portugal: FCT, Universidade do Porto.
- Ferreira, P.; Azevedo, C. & Menezes, I. (2012). The developmental quality of participation experiences: Beyond the rhetoric that "participation is always good!" *Journal of Adolescence*, 35, 599-610. doi:10.1016/j.adolescence.2011.09.004
- Gala, R. (2021). Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 24(110), 35-52.
- Godoy, J. C. (05 de agosto de 2016). Jugar puede ayudar a hacer un mundo mejor. *La Voz del Interior*.

- Gonzalez, C.; Saner, L. & Eisenberg, L. (2013). Learning to stand in the other's shoes: A computer video game experience of the Israeli-Palestinian Conflict. *Social Science Computer Review*, 31(2), 236-243.
- Gordon, E. & Koo, G. (2008). Placeworlds: Using Virtual Worlds to Foster Civic Engagement. *Space and Culture*, 11(3), 204-221.
- Hassan, L. (2017). Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms. *Simulation & Gaming*, 48(2).
- Hassan, L. & Hamari, J. (2020). Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation. *Government Information Quarterly*.
- Haste, H. (2004). Constructing the Citizen. *Political Psychology*, 25 (3), 413-439.
- Imhoff, D. & Brussino, S. (2017). Socialización política: la dialéctica relación entre individuo y sociedad. En Brussino, S. (Comp.) *Políticamente, contribuciones desde la psicología política en Argentina* (pp.37-70). Bs. As.: CONICET.
- Imhoff, D. & Brussino, S. (2019) Effect of political socialization on children: quasi-experimental study with Argentinian children. *Infancia y Aprendizaje*, 42 (1), 179-243. DOI: 10.1080/02103702.2018.1555203.
- LeCompte, K.; Moore, B. & Blevins, B. (2011). The Impact of iCivics on Students' Core Civic Knowledge. *Research in the Schools*, 18(2), 58-74.
- Lee, N. J.; Shah, D. V. & McLeod, J. M. (2013). Processes of political socialization: a communication mediation approach to youth civic engagement. *Communication Research*, 40(5), 669-697.
- Lenhart, A.; Kahne, J.; Middaugh, E.; Macgill, A. R.; Evans, C. & Vitak, J. (2008). Teens, video games, and civics: teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. *Pew internet & American life project*. Recuperado de <http://www.pewinternet.org/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>
- Maté, D. (2021). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 19-35.
- Molyneux, L.; Vasudevan, K. & Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381-399.
- Oulton, L. (2021). Prólogo. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 11-18.
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military - Entertainment Complex? *Political Studies*, 60(3).
- Roussos, G. & Dovidio, J. F. (2016). Playing below the poverty line: Investigating an online game as a way to reduce prejudice toward the poor. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(2).
- Sandoval Forero, C. G. & Sánchez, A. T. (2017). El videojuego como herramienta pro-social: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. *Análisis Político*, 30(89), 38-58.
- Sepúlveda Castro, G. (2021). Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 175-187.

Sicart, M. (2009). Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética. *Comunicación*, 7(1), 45-61. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/58049>

Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489-528.

---

**Abstract:** We propose to conceive video games as scenarios where socio-political socialization takes place. Thus, the study explored the political potential of video games, analysing the socio-political learning experiences identified by their users, and determining their link with habits, experiences and attitudes towards video games, and with psychopolitical variables (internal political efficacy, individual and collective political participation). A quantitative empirical study was carried out with 750 university students and professors from Argentina, selected by accidental non-probabilistic sampling.

**Keywords:** political socialization - political potencial - socio-political learnings - political efficacy - political participation.

**Resumo:** Propomos pensar os videogames como cenários de aprendizagem sociopolítica, ou seja, como espaços de socialização política. Diante disso, o trabalho investigou o potencial político dos videogames, explorando os aprendizados sociopolíticos identificados por seus usuários/as, e especificando sua vinculação com hábitos, experiências e atitudes frente aos videogames e com variáveis psicopolíticas (eficácia política interna, participação política individual e coletiva). Foi realizado um estudo empírico quantitativo com 750 estudantes universitários/as e professores/as da Argentina, selecionados/as por amostragem não probabilística acidental.

**Palavras chave:** socialização política - potencial político - aprendizagens sócio-políticas - eficácia política - participação política.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---