**VIDEOJUEGOS, SOCIALIZACIÓN, ÉTICA**

**Abstract**

***Prof. Dr. Luis Fernando Vílchez Martín, UCM***

La aportación se articula en torno a los siguientes ejes o descriptores relativos a los videojuegos: socialización-educación-ética y representa un avance reflexivo e investigador en continuidad con las consideraciones que hicimos presentes en el encuentro-congreso celebrado en Mar del Plata en Mayo 2014.

Tras unas breves consideraciones generales sobre el panorama del videojuego, en el que ya ponemos de relieve algunos de los problemas y retos que relacionan videojuego, educación y ética, así como interrogantes de hondo calado que se ofrecen al respecto, pasamos a referirnos a aspectos educativos relevantes sobre la cuestión planteada: el videojuego como oportunidad de aprendizaje y desarrollo socioemocional de los sujetos, así como su calificación de realidad ambivalente, dependiendo de factores como contenidos, tiempo dedicado, adecuación a las edades de los sujetos, etc. Insistencia especial haremos sobre el papel de la familia al respecto, propugnando lo que entendemos un uso razonable y crítico de los videojuegos, en paralelo a lo que defendemos en relación con el uso de toda clase de tecnologías hoy a disposición de los educandos.

En segundo lugar y siguiendo un extenso trabajo que estamos llevando a cabo y cuya publicación saldrá a finales de año, nos detenemos en la defensa de que existe una inteligencia específica que podemos llamar inteligencia moral, entendida como capacidad de discernimiento ético, de elaborar juicios morales adecuados. Es una prolongación del modelo elaborado por H. Gardner, entrando en diálogo con sus postulados. Propugnamos la necesidad de una fundamentación ética y una moral de mínimos en la educación y en su aplicación a temáticas como las que encierra el caso de los videojuegos, defendiendo la necesidad de consenso respecto a convicciones humanamente integradoras. Se impone un análisis axiológico, necesariamente crítico, de los contenidos de los videojuegos, pero el enfoque ético tiene que ver con otros aspectos de estos, no solo con la educación. Proponemos el enfoque de una responsabilidad socialmente compartida en torno a este tema, donde el papel del educador es fundamental, pero sin que esto solucione todos los problemas. De ahí la necesidad de transferencia de conocimientos entre los creadores, los educadores y los investigadores sobre el tema objeto del congreso.

En tercer lugar, planteamos la siguiente cuestión: La Ética encuentra en las tecnologías (el videojuego quedaría aquí englobado) un gran desafío para reflexionar sobre el sentido de la vida, las relaciones interpersonales y, en último término, sobre la naturaleza humana. Y nos haremos preguntas como esta: ¿Se produce un choque entre el imperativo ético y lo que podríamos llamar un imperativo tecnológico? La preocupación humanista que muchos tecnólogos poseen, puede resultar fructífera para elaborar una propuesta común sobre el sentido de las diversas prácticas sociales tecnológicas. El sentido (moral) y la legitimidad (sociopolítica) son los pilares que sostienen la pertinencia de cualquier propuesta humanista. Proyectividad, formación humanística y sociedad avanzada, como resortes del imperativo ético. Una sociedad tecnológicamente avanzada es la que encarna, en términos de tensión, el momento teleológico de la producción de bienes junto con el momento deontológico de la consideración “general” de esos bienes que tienen ya, como de suyo, una virtualidad humanizadora. En relación con cualquier tecnología, hay que aclararse sobre el “para qué” tipo de persona y de sociedad estamos trabajando, o queremos trabajar.

En cuarto lugar y apoyándonos en las aportaciones de A. Bandura sobre la desconexión moral, defendemos la relevancia de esta perspectiva en relación con la dialéctica videojuegos-ética. Es éste un aspecto en el que nos detendremos especialmente en la reflexión que proponemos. Hablaremos de los mecanismos que operan en la desconexión moral y su aplicación concreta al caso de los videojuegos. Creemos que esta perspectiva reviste gran interés en el tema que nos ocupa. Nuestro punto de vista se resume así: La amoralidad desmoraliza socialmente, la inmoralidad destruye, la ética construye.

Finalmente, exponemos una serie de conclusiones, hablando de responsabilidad social compartida y de responsabilidad de padres y educadores en este tema. Es más fácil, cómodo y simplista, “culpar” a un objeto, o a toda una industria, que hacer autocrítica y reflexionar sobre lo que deben o no deben consumir los niños y adolescentes.

Madrid-Buenos Aires, Agosto, 2015