Tipo: Artículo de investigación

Título español: Aplicaciones educativas de los videojuegos: El caso de World of Warcraft.

Título inglés: Educational application of videogames: the case of World of Warcraft.

Datos autores:

Alodia Quesada Bernaus

alodia.quesada@gmail.com

Dr. Santiago Tejedor Calvo

[santiago.tejedor@uab.cat](mailto:Santiago.tejedor@uab.cat)

Universidad Autónoma de Barcelona, Facultad de Ciencias de la Comunicación

Departamento de Periodismo

Responsable de correspondencia: Alodia Quesada Bernaus. Universidad Autónoma de Barcelona. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Departamento de Periodismo.

Universidad Autónoma de Barcelona, Edificio I, despacho 49, 08193, Campus UAB, Cerdanyola del Vallès. Tel. +34 649948699

Resumen

Los videojuegos se han convertido en uno de los productos de ocio y entretenimiento de mayor alcance en los últimos años, superando a la industria del cine y la música. En el 2010 el valor del mercado de los videojuegos ascendió a 56.000 millones de euros y crecerá hasta los 82.000 en el 2015, según datos registrados por Pricewaterhouse Coopers.

Sin embargo, los estudios desarrollados en torno a las posibilidades educativas de los mismos han sido muy escasos y se han focalizado en un conjunto determinado de productos (los denominados “serious games”). En este artículo, se presentan los resultados de una investigación de un año de duración centrada en el videojuego World of Warcraft, un videojuego de la tipología MMORPG (Massive multiplayer online role playing game, es decir, un juego de rol multijugador masivo en línea) que cuenta con 100 millones de cuentas de juego creadas, presencia en 244 países y con 500 millones de jugadores introducidos.

La metodología de la investigación se ha caracterizado por la combinación de diferentes técnicas y aproximaciones al objeto de estudio planteado. Por un lado, para el desarrollo del citado estudio, se produjo un documental sobre el videojuego (que llevó a cabo un seguimiento exhaustivo de un grupo de jugadores, así como acciones de observación participante y entrevistas en profundidad a los mismos). Posteriormente, se procedió al análisis del producto audiovisual, enriquecido con un intercambio de cuestionarios con expertos y usuarios del videojuego. De este modo, a través del análisis de más de 30 horas de grabación original (desarrollada en el marco del trabajo expuesto); mediante 220 encuestas a jugadores y ex jugadores; entrevistas a los protagonistas del documental y entrevistas con expertos, se analizan las potencialidades formativas de los videojuegos. En el artículo se presenta el desarrollo metodológico junto a una serie de evidencias que permiten concluir que existe una educación a través de este tipo de videojuegos –todavía por explotar– con amplias posibilidades especialmente en lo relativo a la adquisición de competencias digitales, la promoción de la alfabetización digital y al desarrollo emocional de los jugadores.

Palabras clave: Videojuegos, educación, alfabetización digital y mediática, comunicación.

El trabajo desarrollado permite incidir en las amplias posibilidades de los videojuegos como recursos de gran potencial educativo. Concretamente, se refuerza la amplia variedad de posibilidades de formación y aprendizaje que introducen a pesar de no ser recursos diseñados para la educación.