

Universitat Politècnica de València (UPV)

Programa de Doctorado en Industrias de la Comunicación y Culturales

Cultural literacy acquisition through video game environments of a digitally born generation

Autor: Olena Shliakhovchuk

Tutores: María Fernanda Peset Mancebo

Adolfo Muñoz García

RESUMEN

Los videojuegos modernos son complejos, diversos, inmersivos y muy extendidos, y su influencia en la sociedad y en las personas es muy profunda. Al principio, los videojuegos y sus impactos fueron demonizados, pero con el tiempo los estudios empezaron a evaluar sus efectos positivos en las competencias y habilidades relacionadas con las destrezas del siglo XXI, entre las que se encuentra la alfabetización cultural. Esta tesis sigue esta tendencia y examina el modo en que los juegos de entretenimiento comerciales, los juegos serios, los juegos educativos y las simulaciones pueden ayudar a los jugadores en su aprendizaje y en la adquisición de destrezas que mejoran su alfabetización cultural. Un análisis de las tendencias comunes en las destrezas y competencias necesarias para tener éxito en el siglo XXI (estudiadas por la UNESCO, el British Council, IBM, Google, LinkedIn y el Foro Económico Mundial) reveló que para vivir en un mundo VUCA (volátil, incierto, complejo y ambiguo) hace falta un modelo nuevo y actualizado de la alfabetización cultural. Esta tesis propone tal modelo.

Se hizo una revisión de la literatura reciente sobre el impacto y los resultados de los videojuegos. Dicha revisión mostró que los videojuegos pueden reforzar o debilitar los estereotipos, que ayudan a adquirir conocimientos culturales y a desarrollar la alfabetización intercultural, la alfabetización sociocultural, la conciencia cultural, la autoconciencia y el entendimiento cultural de diferentes espacios geopolíticos, y que hasta cierto punto facilitan el desarrollo de las habilidades interculturales.

El corazón de la tesis es una investigación sobre la efectividad de los videojuegos en el abordaje de problemas sociales difíciles como son los movimientos migratorios y la crisis de refugiados. Se realizaron dos estudios, uno cuantitativo y otro cualitativo, que obtuvieron resultados alentadores para los creadores de videojuegos de empatía. Muchos participantes informaron que sintieron más empatía y menos rechazo hacia los migrantes y refugiados, así como una mayor motivación para ayudar de forma activa a gente necesitada. Se hizo, además, una encuesta amplia que dio a conocer los géneros de entretenimiento AAA, los personajes, los elementos de juego y las características que los nativos digitales encuentran atractivos, así como los que echan en falta y que les gustaría ver en el futuro. Los hallazgos también confirmaron que los juegos no son solamente una fuente de diversión, sino también de mucho aprendizaje. El inglés, las bases de la informática, el pensamiento estratégico, la geografía y la historia, el trabajo en equipo, conocimientos culturales, el cambio de perspectiva y la creatividad... todo esto se aprende y refuerza con los videojuegos.

Las evidencias presentadas en esta tesis sugieren que hay una demanda para herramientas que faciliten la educación intercultural. El punto culminante de esta tesis es el diseño de *Chuzme*, un juego educativo digital que pretende elevar la autoconciencia (cultural) y el reconocimiento del sesgo cultural con el fin de generar actitudes positivas hacia los migrantes, refugiados y expatriados.

En resumen, esta tesis apoya la idea de que los videojuegos facilitan la adquisición de la alfabetización cultural y aporta pruebas de que los videojuegos proporcionan beneficios culturales, sociales y comunicativos que espere animen a los profesores a integrar activamente los videojuegos en su práctica docente.

Descriptores: investigación sobre videojuegos, impacto de los videojuegos, comunicación intercultural, aprendizaje basado en juegos, alfabetización cultural