El Maipo



Videojuegos, valores y contagios culturales. Por Carlos Cantero Ojeda

Posted on Noviembre 23, 2026

¿Ha observado usted a algún niño o miembro de su familia inmerso en un videojuego, abstraído de la realidad analógica y cautivo en esa dimensión digital? Incluso, muchas veces, el proceso es inducido por la madre, el padre o familiares de esos niños.

Solemos asumir, con una mezcla de ingenuidad, resignación y condescendencia, que esas horas frente a la pantalla son un pasatiempo inofensivo, una pausa recreativa sin consecuencias. Sin embargo, detrás de la supuesta neutralidad ética, estética y emocional de estas plataformas opera una sofisticada arquitectura de transmisión de valores. Lo que ocurre en la pantalla no se queda en la pantalla: los videojuegos son hoy uno de los dispositivos de socialización política y cultural más influyentes de nuestro tiempo, un espacio donde discretamente se configuran, transmiten y entrenan modos de ver el mundo, se negocian jerarquías y se moldean la forma relacional y la formación valórica de niños, jóvenes y adultos. Cuanto control normativo hay sobre estos. Al menos los videos y peliculas tienen normas, regulaciones y controles conocidos y respetados.

Durante décadas, el debate público redujo el videojuego a juguete electrónico o entretenimiento marginal. Ese reduccionismo está obsoleto. Por su alcance masivo y su impacto en la construcción de subjetividades, el medio se ha consolidado como objeto de estudio indispensable para la sociología y la ciencia política. Como ocurre con los algoritmos de la inteligencia artificial, los entornos virtuales no nacen en el vacío ni

son herramientas asépticas. Responden a una lógica que lleva inscrita la impronta ideológica, económica y cultural de quienes los diseñan y financian (son *alopoiesis*). Hay intereses económicos y de diversa naturaleza detrás de ellos. Son medios de dominación.

Si analizamos el fenómeno de lo macro a lo particular, el primer nivel de incidencia es geopolítico y económico. Hay diversos polos de desarrollo cultural multimedial. En la última década, Corea del Sur se ha transformado en una potencia audiovisual, y nuestros niños y adolescentes reciben su influencia estética, cultural y valórica. En el tablero global, los medios audiovisuales y los videojuegos operan como instrumentos de diplomacia cultural y tecnonacionalismo. Como han documentado Antonio César Moreno Cantano, de la Universidad Complutense de Madrid, y el indio Souvik Mukherjee, las grandes potencias proyectan su "poder blando" (*soft power*) a través de estas plataformas, difunden versiones oficiales de la historia y consolidan hegemonías culturales o lógicas poscoloniales a escala planetaria. Paralelamente, la industria ha mutado del videojuego como producto cerrado al modelo de "juegos como servicio". Con temporadas, suscripciones y microtransacciones, la lógica del capital traslada las desigualdades del mundo real al entorno virtual mediante mecanismos como el *pay-to-win* e incentiva el consumismo. Luego exporta la gamificación – puntos, rankings y recompensas inmediatas – al trabajo, la educación y la vida cotidiana, para potenciar la motivación, la participación y el compromiso, como una forma sutil de control conductual.

En el plano del diseño encontramos lo que el teórico Ian Bogost denominó *retórica procedimental*. A diferencia del cine o la literatura, donde el espectador recibe un relato cerrado, el videojuego obliga al usuario a actuar y decidir dentro de un sistema de reglas que premia o castiga determinadas conductas. El investigador Luca Carrubba lo define con precisión como un *dispositivo tecnopolítico*: un laboratorio heurístico – de atajos mentales y reglas empíricas para resolver problemas y decidir con rapidez, sin datos completos ni un procedimiento lógico estricto – donde se ensayan nociones de autoridad, mérito y convivencia.

En estos diseños conviven dos fuerzas en tensión. Por un lado, persiste el canon tradicional de la industria, centrado en el heroísmo individual, la competencia extrema, el control de recursos y la administración del orden. Por otro, emergen narrativas que priorizan la empatía, la cooperación colectiva, la conciencia ecológica y la representación de diversidades, vertiente que dialoga con la propuesta pionera del uruguayo Gonzalo Frasca sobre los "videojuegos del oprimido", inspirada en el Teatro del Oprimido de Augusto Boal – heredero de la pedagogía de Paulo Freire – y concebida como herramienta de pensamiento crítico y debate social. No obstante, esta apertura convive con persistentes contravalores: la violencia normalizada, la masculinidad hegemónica o el *tokenismo*, esa inclusión meramente cosmética dictada por el cálculo comercial.

Esta evolución cultural también ha transformado al sujeto que juega. De los años setenta a los noventa, marcados por el aislamiento técnico y la destreza individual frente a la máquina, pasamos en los dos mil al

multijugador en línea y al nacimiento de identidades colectivas en clanes y servidores. Desde la década de 2010, el jugador ya no es un consumidor pasivo: es un actor cívico que debate, exige estándares éticos a las empresas y utiliza los llamados *serious games* para simular crisis humanitarias o políticas públicas. Los foros y comunidades digitales funcionan como ágoras contemporáneas, aunque con profundas ambivalencias: son espacios de organización solidaria, pero también de polarización, acoso y esa *espiral del silencio* digital que amenaza con profundizarse ante el avance de la realidad virtual inmersiva.

Esta dimensión política cobra especial relevancia desde nuestra realidad latinoamericana. En Chile, el cientista político Álvaro Zavaleta Sahr aborda esta tesis en su libro *Política en píxeles* (Trayecto Comunicaciones, 2026). Su premisa es tan directa como reveladora: los píxeles también son política. Lejos de ser espacios de evasión neutral, los videojuegos son lenguajes contemporáneos donde se producen, reproducen y disputan visiones sobre el poder, la desigualdad, la justicia, el conflicto y la organización social.

La evidencia empírica confirma que esta dinámica trasciende la pantalla. En Argentina, la investigadora Débora Imhoff y su equipo estudian los videojuegos como ámbitos de socialización política de niños y jóvenes, y sus hallazgos indican que pueden promover aprendizajes sociopolíticos vinculados con la eficacia política y la disposición a participar como ciudadanos en el mundo analógico.

En definitiva, la historia del videojuego no es un progreso lineal hacia mejores valores, sino un pulso permanente entre la rentabilidad de una industria multimillonaria y la demanda ética de sus audiencias. Volviendo a la escena doméstica del inicio, cuando observemos esa pantalla encendida en el hogar, conviene abandonar tanto la prohibición tecnofóbica como la indiferencia ingenua. Educar en ciudadanía hoy exige alfabetización crítica: formar personas libres con pensamiento crítico supone también enseñarles a leer, cuestionar y descifrar las reglas ocultas del juego y fortalecer su capacidad de agencia humana: consciencia, criterio, albedrío y pensamiento propio. Cuanta falta nos hace desarrollar el potencial multimedial en nuestros entornos. Todavía hay allí una gran oportunidad.

*Carlos Cantero Ojeda, Doctor en Sociología (UNED, España), Máster en Estudios Avanzados (Universidad de Granada) y Geógrafo (Universidad Católica del Norte, Chile).ex Diputado y Senador de la República.

El Maipo.

Nota: El contenido vertido en esta columna de opinión es de exclusiva responsabilidad de sus autores, y no refleja necesariamente la línea editorial El Maipo.