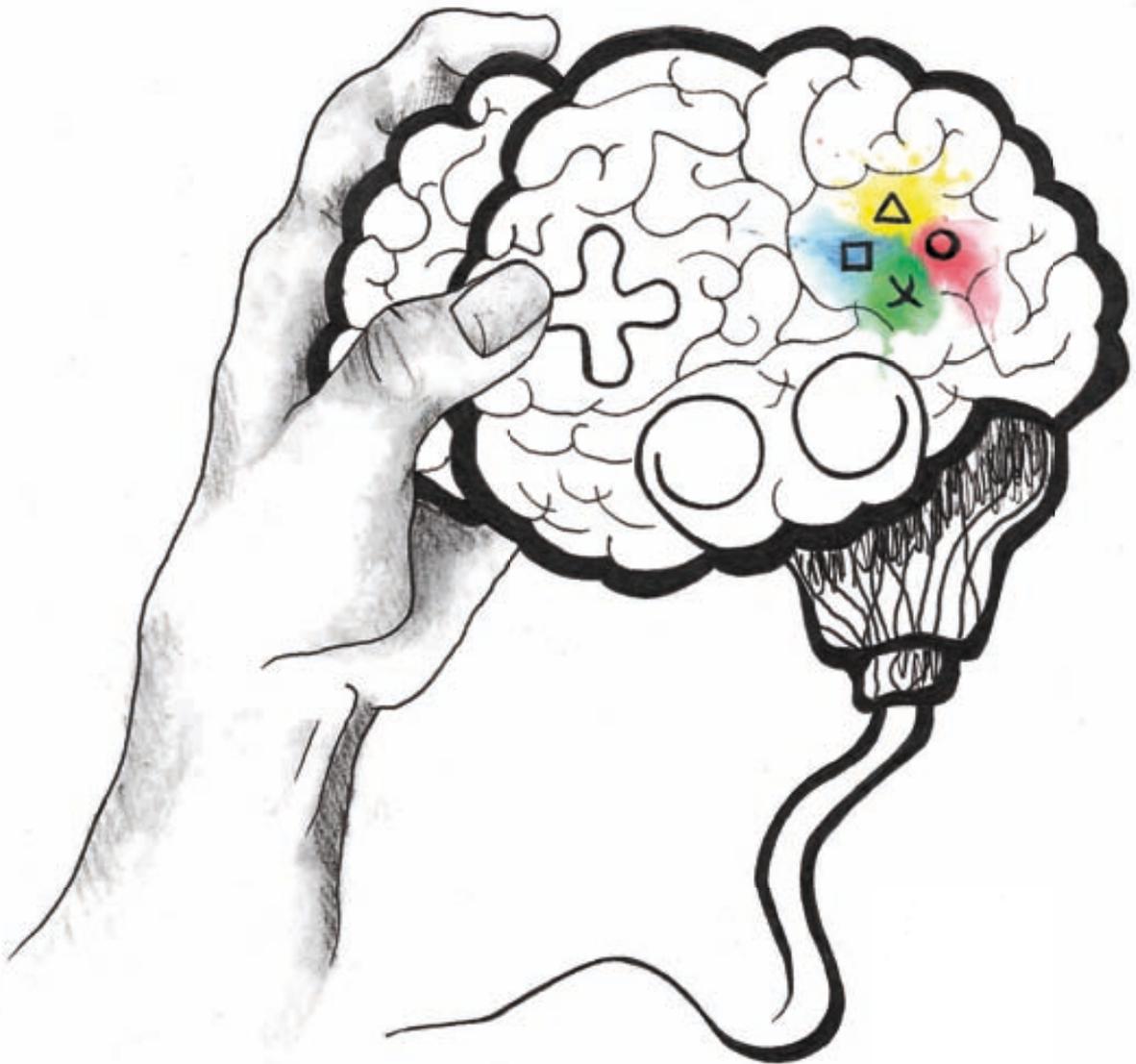


LUDOLOGÍA HÍBRIDA

Heterogeneidad
en los eventos juveniles cotidianos
mediados por videojuegos

Ancor Mesa Méndez



Tesis doctoral dirigida por:
Dr. Juan Muñoz Justicia

Tesis Doctoral

Ludología híbrida

Heterogeneidad en los eventos juveniles cotidianos
mediados por videojuegos

Ancor Mesa Méndez

Director: Dr. Juan Muñoz Justicia

Departament de Psicologia Social

Universitat Autònoma de Barcelona

2012

Resumen

La proliferación de tecnologías digitales ha hecho emerger nuevas formas de sociabilidad en la que los videojuegos resultan un buen ejemplo para comprender muchas de las nuevas fronteras relacionales que brindan estos inventos. Los videojuegos han sido ampliamente abordados por la investigación psicosocial. Entre este interés abundan las preocupaciones, principalmente acerca de los posibles riesgos que la rápida expansión de las prácticas con estos dispositivos puedan tener para la correcta y saludable vida de los jóvenes del siglo XXI. Ante este panorama resulta necesario dar un giro en el planteamiento acerca del papel de los videojuegos en las relaciones cotidianas. Antes de preocuparnos, de antemano, por los posibles efectos que estas prácticas puedan tener para los jóvenes, es más clarificador adentrarnos a comprender las maneras en las que las personas participamos de esta peculiar forma de juego. A través de una aproximación etnográfica es posible identificar numerosos agentes de naturalezas dispares que invitan a pensar los videojuegos como procesos cotidianos en los que se asocian instantáneamente tanto elementos tecnológicos, como humanos o discursivos en un logro colectivo por la simulación de espacios lúdicos híbridos dispuestos a la interacción y el disfrute.

Agradecimientos

A lo largo de mi carrera académica y personal han habido numerosos momentos que han dejado, de alguna manera, huella en mi andar. Muchos de ellos aún conviven conmigo más o menos diariamente, y otros no tanto. Me gustaría agradecer a muchas personas, instituciones, personajes, videojuegos y circunstancias el granito de arena que han aportado a lo largo de mi vida para que se hiciera realidad este momento y esta tesis doctoral.

En primer lugar resaltaré aquellos personajes, objetos, instituciones y personas que no me conocen, pero que han cruzado mi proceder de manera transversal y que me han empujado en mis inquietudes y mis ilusiones. Videojuegos como *Starcraft*, *Super Mario Land*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *FIFA*, *Pro-Evolution*, *Transport Tycoon Deluxe*, *Warcraft*, *World of Warcraft*, *Teĸen*, *Battlefield*, *Tomb Raider*, *Tetris*, *NBA Live*, *NBA 2K*, *Virtual Soccer*, *Collin McRae*, entre otros. También agradezco la gran inspiración y evocación que han incitado las computadoras que he tenido a mi disposición y grandes inventos como el ratón, el *joystick* y las diversas interfaces. Por supuesto a videoconsolas como la *Sega MegaDrive*, *Super Nintendo*, *Game Cube*, *Play Station*, *Game Boy* o *PSP*. A personajes como *Carl Johnson (CJ)*, *Lara Croft*, *Mario*, *Luigi*, *Jim Raynor*, *Sonic*, etc. También a la *Federació d'Associacions de Veïns i Veïnes de Barcelona* y, sobre todo a mis compañeras y compañeros de trabajo; al *Cabildo Insular de Tenerife*; al *FC Barcelona*, en especial a Lionel Messi, Andrés Iniesta, Pedro Rodríguez, Josep Guardiola, Rivaldo, Koeman, y Johan Cruyff.

Sin duda, también a mi director de tesis, Juan Muñoz, por su paciencia conmigo. A Lupicinio Íñiguez por haber sido, desde 2006, el profesor que más me ha ilustrado y sorprendido y el que abrió en mí el interés más apasionado por la Sociología y la Psicología Social. A Mamen Peñaranda, como no, por su cariño. Al grupo *Laicos-Iapse*, A Miguel Sahagun, Ana Garay y Anna Vitores por sus constantes ánimos. También a otros profesores que me han ayudado, con sus clases, a cuestionarme sin miedo a dudar, muchas de las certezas más incuestionables y a ordenar y producir ideas genuinas y sostenibles: Joan Pujol, Francisco Tirado, Miquel Domènech, Fran Vázquez, Joel Feliu, Adriana Gil, José Adelantado, Josep Verdager, Salvador Cardús, Joan Estruch, Teresa González de la Fe, Francisco Linares, Jorge Rodríguez

Guerra, Ramón y Manolo.

Por su simpatía, compañerismo y solidaridad agradezco a mis amigos y compañeros Gemma Flores, Martí Oliver, Daniel Reyes, José Alvarado y Milena Lisboa. También me acuerdo y agradezco mucho a mis amigos *frijoleros* que tanto me han ayudado, apoyado, abrazado y con los que he pensado, discutido y reído: César Burgos, Carlos Silva, Eva Araujo, Diana Jiménez, Yves-Marie Talbourdel, Karla Villaseñor, Felipe Corredor y Raquel Machtus. También, por supuesto, a Alí Benjamín Lara y Giazú Enciso.

Mención especial tienen, cómo no, los amigos y amigas con los que he compartido y comparto infinitud de circunstancias más o menos íntimas y los que me han ayudado, de una manera o de otra a habitar mi vida: Nauzet López, Ignacio Pereira, Blai Martí, Domingo Domínguez, Carlos Díaz, Gerardo Santos, Gabriela Porretti, Daniel Domínguez, Eduard Rodríguez, Daniel y David Zhu, Rosmén López, Eduardo Martínez, Carla Miranda, Arjuna Alemán, Marc Zorrilla, Alejandro Reina, Idó Leizero, Victor Gómez, Ricardo Naval, Ester Arjona, Sofía Osorio, Pepe Doble, Raquel Castillo, Josep Oriol Mas, Violeta Vara, Denise Hurtado, Esther Santana, Guayasén Carballo, Oliver Mesa, Albert Viaplana, Cinthya Olvera, Roger Ruíz, Sonia Vázquez, Núria Millán y Rocío Guerrero.

Por supuesto también agradezco toda la solidaridad, apoyo y lecciones que he aprendido de mi familia. En especial, a mi madre Inma, mi padre Toño y mi hermana Tayga. Pero también a mis abuelos Antonio y Pepe, mis abuelas Teresa y Maruca; a mi primos y primas Tasio, Belinda, Eduardo Mari Pili, Laura(s), Eileen, Nauzet y José; mis tíos y tías Juan José, Domingo, Maite, Caco, Humberto, Marisa, Viqui, Merchi y Sonia; además, a otros familiares: Eduardo, Pili, Nauzet y Lourdes.

Agradezco también el amor de Mónica, mi pareja, por soportarme tantos años y llenar mi vida de ilusión, imaginación, esperanza y lealtad.

Índice de contenido

Introducción: Videojugando desde muy joven.....	1
Capítulo 1: Los videojuegos a debate. Principales inquietudes psicosociales entorno a los videojuegos.....	15
1. Videojuegos y conducta agresiva.....	16
2. El uso de los videojuegos.....	21
3. Videojuegos y relaciones sociales.....	27
4. El consumo tecnológico.....	35
5. Videojuegos como textos y videojuegos como juegos.....	39
6. Síntesis.....	44
Capítulo 2: ¿Cómo estudiar los videojuegos? Principales aportaciones metodológicas desde la investigación psicosocial.....	51
1. Estudios cuantitativos.....	52
1.1 Investigaciones experimentales.....	53
1.1.1 Experimentos tipo GAM.....	55
1.1.2 Otros experimentos.....	62
Otros prismas de la violencia.....	62
La cuestión de la interactividad y la inmersión.....	67
1.2 Investigaciones mediante cuestionarios.....	68
2. Estudios cualitativos.....	75
2.1 ¿Qué son los videojuegos desde el punto de vista cualitativo?.....	76
2.2 Las técnicas etnográficas en educación, socialización e intercambios significativos...78	
2.3 Otras técnicas cualitativas.....	83
3. Síntesis.....	85
Capítulo 3: Videojuegos y videojugadores jóvenes. Hacia una aproximación de tipo etnográfico a la heterogeneidad de los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos	89
1. Definir los videojuegos.....	89
1.1 Juegos vs. videojuegos.....	89
1.2 Enfrentamiento entre efectos y significados.....	92
1.3 ¿Son los videojuegos un fenómeno social?.....	97
2. Hacia una propuesta metodológica de tipo etnográfico.....	101

2.1 “Etnografiar” eventos significativos en los videojuegos.....	103
2.2 Jóvenes y videojuegos: un medio de tensión y distensión.....	107
2.2.1 El concepto de campo etnográfico: naturalismo vs. positivismo.....	108
2.2.2 El campo de estudio: jóvenes y videojuegos.....	111
2.3 Aprender jugando y compartiendo experiencias.....	114
2.4 Investigar observando y participando en partidas. Hacia un enfoque natural.....	117
2.5 Caminar hacia la “recogida de datos”	118
Capítulo 4: Co-participar en circunstancias cotidianas. Trabajo de campo: el proceso analítico de los datos cualitativos.....	123
1. Circunstancias registradas en el cuaderno de campo.....	123
2. Orden y criterios de registro.....	125
3. Proceso de sistematización de información.....	130
4. Clasificación de “datos”.....	132
5. Proceso de codificación de información.....	138
5.1 Codificación descriptiva.....	140
5.2 Codificación analítica.....	150
5.2.1 El videojuego como contexto. Ámbitos semióticos, procesos y conceptos.....	155
5.2.2 El videojuego como acción. Dinámicas micro y macro durante los videojuegos	173
6. Síntesis.....	179
Capítulo 5: Cibertexto indexical, semiótica cotidiana y ludología híbrida. Entender los videojuegos desde su práctica habitual.....	193
1. Los videojuegos como eventos cotidianos.....	194
2. Explorar co-participando en contextos cotidianos juveniles mediados por videojuegos.....	196
3. Agencias, relaciones y asociaciones. Aproximaciones a la cotidianidad del videojuego juvenil durante el trabajo de campo.....	204
4. Cibertexto indexical, semiótica cotidiana y ludología híbrida de los videojuegos.....	216
5. Elementos de conclusión.....	234
REFERENCIAS.....	243

*A mi madre, mi padre, mi hermana,
a mis abuelos y abuelas
y a Mónica*

Introducción: Videojugando desde muy joven...

*La seducción nunca es el orden de la naturaleza, sino del artificio
-nunca del orden de la energía, sino del signo y del ritual.*

(Baudrillard, 1984, p. 9)

Los videojuegos son una peculiar forma de juego, una modalidad desde la que simular algún tipo de situación dispuesta para la interacción, en un ambiente más o menos distendido. En un videojuego confluyen principalmente humanos, historias, personajes, escenarios, artefactos, contextos y acciones. Pero en sus variadas formas, resulta difícil dirimir qué lugar ocupan cada una de estas partes y qué función tienen para el desarrollo del juego. Y, sobre todo, qué tipo de interrelaciones propician las cualidades tecnológicas digitales que son el distintivo característico de los videojuegos, resulta el gran interés que han promovido los videojuegos para las diversas miradas psicosociales.

Durante un verano, al que podríamos calificar como *cualquiera*, unos amigos y yo dedicamos gran parte de él a competir entre nosotros jugando al baloncesto desde el videojuego *NBA Live*. Una tarde, nos encontrábamos en mi casa y, casi a punto de comenzar a aburrirnos, enchufé la televisión y la *Play Station* e invité a los presentes a jugar unas partidas. Uno de nosotros propuso, en lugar de *echar* partidos sueltos, enfrentarnos en un campeonato. Pronto alguien exclamó: *¡Primero contra...!* A lo que otro respondió: *¡Primero!* Cogieron los mandos, eligieron equipos, configuraron la cámara, se echaron bromas, eligieron la cancha y confeccionaron sus quintetos titulares. Mientras comenzaron a jugar, otro amigo, de un respingo, nos propuso: *después del campeonato podríamos ir a jugar a basket que apetecerá mucho*. Me encantó la idea y pareció que a los demás también.

Tras varios enfrentamientos en un campeonato tipo liguilla que nos inventamos en el momento, apuntando los resultados en una libreta, la clasificación estaba muy reñida. El último partido lo jugamos el primero contra el segundo. Me enfrentaba a un rival muy duro

que tenía a tiro el campeonato si me ganaba. Comenzamos tensos y pronto observé que mi amigo, a pesar de no controlar perfectamente el tiro exterior, era capaz de penetrar con habilidad hasta debajo de mi aro. Durante el partido intenté contrarrestar su velocidad con posesiones largas acabadas, generalmente, en tiro exterior y muchas veces de tres puntos. No llevábamos mucho tiempo jugando con este videojuego y nuestras habilidades aún eran limitadas. Sabíamos que se podían hacer muchas cosas más de las que hacíamos normalmente, pero aún debíamos seguir experimentando y aprendiendo. Aún así, lo que sabíamos hacer nos era suficiente para intentar un sinfín de jugadas diferentes.

Fue un partido que poco a poco se fue volviendo rudo, con muchos fallos producto de los nervios y de no lograr coordinar con éxito las pretensiones y las acciones en la cancha ejecutadas con el mando. Ya faltaba poco menos de un minuto para el final del partido, yo ganaba de diez puntos y el colega intentaba por todos los medios jugadas rápidas mientras mi equipo intentaba agotar las posesiones. Logré encestar tres triples seguidos, ajustando las jugadas para lanzar con mi mejor tirador y, faltando veinte segundos, mi amigo soltó el mando, se levantó y me gritó: *¡No me gusta nada la forma en la que juegas!* Los demás, que hasta el momento animaban a uno u otro y hacían bromas, se quedaron callados por un momento. Discutimos y después de más de cinco minutos de debate, aceptó agarrar el control de nuevo, pero esta vez sin motivación, solo esperando que acabaran los últimos segundos del campeonato. Al acabar, poco a poco nos fuimos tranquilizando y salimos animados a jugar a la cancha cercana a mi casa.

Circunstancias y escenarios como los que acabo de escribir han acompañado mi interés como videojugador a lo largo de buena parte de mi vida. Contextos en los que, a través de un videojuego cualquiera, solemos ser capaces, recurridamente, mis amigos y yo, de darles forma, apasionarnos, debatir, competir, comulgar y, sobre todo, disfrutar. Desde muy pequeño el juego ha sido el *leitmotiv* de buena parte de mi cotidianidad y los videojuegos, especialmente, conforman todo un amplio apartado de muchos de los pequeños acontecimientos que he experimentado con mis amigos y amigas.

Nací en el año 1985. Por aquel entonces, gran parte del norte del mundo, especialmente

Europa caminaba hacia cambios trascendentales, pocos años antes de que el muro de Berlín comenzara a resquebrajarse. España transitaba por una senda extraña que invitaba, tal vez perversamente, a la nueva juventud a mirar, de alguna manera, más hacia el futuro que hacia el pasado, y las Islas Canarias hacía pocos años que habían estrenado la oficialidad de una versión de su bandera tricolor. Entre estos cambios, como muchos otros por el estilo, cargados de incertidumbres, me crié rodeado de artefactos tecnológicos que invitaban a su exploración. Viví desde muy joven la creación de los tres primeros canales de televisión privada en España, el nacimiento de Internet y de los teléfonos móviles. Y, aunque ya me llevaban unos pocos años de adelanto, también crecieron conmigo los videojuegos. Llegué a tiempo para tener mi primera *consola* con siete años de edad, que también era la primera videoconsola portátil que se comercializó: la *Game Boy* de *Nintendo*, con mis primeros videojuegos: *Super Mario Land 2* y *Tetris*.

Durante los años anteriores también había tenido la oportunidad de echar alguna que otra partida a alguna videoconsola que los reyes magos habían regalado a los hermanos mayores de mis amigos. Pocos años después descubrí la computadora, un 386 del padre de un amigo que utilizábamos habitualmente para jugar durante largas horas en su casa. Con diez años ya éramos capaces de librar batallas estratégicas entre orcos y humanos, controlar ágilmente las habilidades de *Mario* y *Sonic*, hacer carreras de coches vertiginosas y gestionar clubes de fútbol, formar su cantera, fichar jugadores y marcar goles con ellos. Hacia los doce tuve mi primer ordenador en casa que me sirvió para amenizar numerosas tardes de soledad. También para llegar a disponer de más habilidades en la informática básica que mis profesores de la escuela. Recuerdo especialmente como Nauzet (mi amigo desde pequeño) y yo éramos los usuarios más asiduos del ordenador del colegio. Llegamos a realizar un pequeño trabajo de 'diseño gráfico' con una historia que habían compuesto todos los alumnos, y que llegamos incluso a exponerlo en la facultad de magisterio de la Universidad de La Laguna, como una experiencia innovadora de educación, o algo así. Incluso un día, mientras me portaba mal en el aula, me llegaron a ordenar que pasase la hora de clase en la computadora; un dulce castigo.

Para mí, y para la mayoría de mis amigos de la infancia, la computadora ha sido sinónimo de

juego o, al menos, de entretenimiento. Así que, cuando cumplí catorce años, durante unos días aburridos del verano me las ingenié, en cuanto tuve la oportunidad, para conectar el ordenador de mi casa a Internet sin el conocimiento de mis padres. Tras experimentar numerosos sitios webs y servidores de chats, pronto busqué la manera de aprovechar la red para jugar. El primer videojuego al que practiqué on-line junto con algunos de mis amigos fue *Starcraft*. Luego aparecieron muchos más: la consola *Play Station 1* y *2*, videojuegos piratas, gratis, caros, en oferta y, sobre todo, horas y horas de dedicación en soledad y con algún tipo de compañía. He llevado a los videojuegos a casi *donde* quiera que he ido y, en la actualidad suelen ser protagonistas de muchos de los 'ratos libres' de los que dispongo y de una multitud de encuentros colectivos entre mis amigos.

Por tanto, la elección del tema de investigación para mi tesis doctoral se desprende de muchas de las inquietudes que han acompañado mi juventud. De entre todas las modalidades, los videojuegos rara vez han estado ausentes y muchos jóvenes de mi 'generación' hemos visto y experimentado 'en carne propia' la evolución de su historia, en sus variopintas formas. Durante estos años, me recuerdo jugando rutinariamente, si no a una cosa a otra: haciendo deporte, bromeando, inventando historias o utilizando cartas y fichas. De esta manera, mi experiencia como videojugador fomentó, sin duda, muchas de los interrogantes que fueron surgiendo desde que comencé a leer y organizar textos académicos sobre videojuegos, y probablemente formen parte de la inspiración que guió las concepciones teórico-metodológicas que planteo en la siguiente tesis.

El juego tiene, a su vez, una larga tradición en la investigación en Ciencias Sociales. Sin detenerme a debatir sobre las principales concepciones sobre este paraguas semántico donde podemos localizar a los videojuegos, uno de los más destacados investigadores en este campo, Johan Huizinga (1972), lo definió como una ocupación libre, con una finalidad que comienza y termina en sí misma, desarrollada en unos límites espaciales y temporales determinados, siguiendo reglas obligatorias pero aceptadas. Esta delimitación conlleva también sentimientos de tensión, alegría y decepción y, sobre todo, conciencia de *ser* de otra forma. Este universo de rasgos, en los videojuegos se despliega en escenarios multiformes, llamados virtuales, conjuntamente con una determinada disposición de videojugadores. En los videojuegos la

virtualidad fomenta formas de actuar peculiares, por medio de los permanentes ejercicios de coordinación entre el escenario físico y el virtual, propiciando asiduos procesos de *virtualización* que envuelven de incertidumbre las relaciones y acciones humanas en momentos concretos.

Tal y como plantea Pierre Lévy (1999a), muchos procedimientos humanos y relaciones entre personas llevan décadas experimentando sistemáticos procesos de virtualización. Según este autor, *lo virtual* no es algo que se oponga a *lo real*, sino más bien a *lo actual*. En efecto, durante una partida, a pesar de que, como videojugadores, desarrollemos nuestra acción dentro del mundo que denominamos virtual, es difícil asumir que los actos que se llevan a cabo no sean reales, teniendo en cuenta, sobre todo, que estos suelen tener consecuencias para otros asuntos que se escapan de la pantalla, como por ejemplo, las relaciones que mantienen los contrincantes en el escenario de juego, o simplemente la experiencia y habilidad que desarrolla un videojugador a lo largo de su historial de juego. Claro, las consecuencias de disparar en una pantalla distan mucho de las que se producen cuando se dispara en la calle y en esta distancia parece estar la clave de las características que disciernen los juegos del mundo de la trascendencia y la seriedad. En cierta manera, la virtualidad que conllevan los videojuegos, en su sentido más común, representa un tipo particular de simulación de muchos de los elementos propios de los universos serios y trascendentes, para ser usados superando las limitaciones habituales de estos.

Lo virtual en su sentido estricto es un concepto que, como también afirman Francisco Tirado y Miquel Domènech (2006), tiene una larga tradición que comienza en la filosofía escolástica, pero que, en la actualidad, con la expansión de los dispositivos virtuales *tecnocientíficos*, ha adquirido un especial significado que puede caracterizar el desarrollo que han tomado las nuevas tecnologías, sobre todo aquellas que tienen relación con la comunicación y la simulación de espacios y escenarios más o menos cercanos e íntimos, como los videojuegos. Los procesos de virtualización, palpables en nuestro cosmos cotidiano, durante las primeras décadas del siglo XXI, representan un movimiento que ha desplazado el centro de gravedad ontológico de la modernidad, asentado sobre la certeza y la materialidad 'estática'. Estos procesos suelen impulsar fenómenos como la desterritorialización de muchas las relaciones e

intercambios cotidianos, la extensión de los cuerpos humanos hacia ámbitos intensamente tecnificados que invitan a esfuerzos periódicos por la sincronización entre temporalidades e identidades, cuyas formas locales tienden a escaparse de los cánones tradicionales. Los videojuegos, en esta extensión de procesos de indeterminación sistemática, se presumen como un campo sustancialmente interesante que puede dar buena cuenta de los nuevos escenarios multiformes que llevan algunas décadas invitando a las personas, en especial a las jóvenes, a trascender los tradicionales modelos de relación basados en el *aquí y ahora*, desplazando muchas de las formas que tenemos de experimentar nuestro día a día más hacia el *allí y el quién sabe cuándo y cuánto*.

Durante la segunda mitad del siglo XX hemos escuchado numerosas voces que anunciaban e incluso vindicaban un proceso creciente de individualización de las sociedades industrializadas. En estos momentos de crisis social y económica generalizada en Europa, se están 'avivando' algunos debates sobre nuevas formas de *socialidad* que están impulsando movimientos políticos espontáneos y originales, desligados de las tradicionales estructuras de organización, como los partidos políticos y los sindicatos. Henri Jenkins (2008), por ejemplo, resume gran parte de estos procesos dentro de lo que define como nuevas formas socio-culturales de la convergencia entre discursos, medios de comunicación, prácticas creativas, etc. Buena parte de estas nuevas formas de relación y de creación tienen que ver con la extensión de las nuevas tecnologías de la comunicación y los heterogéneos procesos de virtualización de las relaciones que tienden a cuestionar los límites más estables de las identidades sociales más reificadas durante las décadas inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial. En ámbitos tan mundanos como los contextos de interacción que propician los videojuegos, suelen ser precisamente esos límites identitarios tradicionales los que se encuentran recurrentemente en jaque. Personas y personajes se confunden, se ponen en contacto mundos de características muy diferentes, se establecen y rompen alianzas entre jugadores, se entablan relaciones a través de sus dispositivos de conexión y mediante la participación en un contexto compartido, generalmente efímero y simbólicamente fantasioso, pero sustancialmente significativo y relacional. Y todo esto, con la simple disposición de una pantalla, unos altavoces, algún tipo de consola y una *interface*, desde prácticamente cualquier lugar y, en muchos casos, a diario.

Como muchos autores, como Keneth Gergen, han planteado, en los tiempos contemporáneos, con crecientes procesos de tecnificación y expansión del intercambio cotidiano, que para cada cosa que podemos saber con certeza en un momento dado, constantemente se suelen levantar resonancias que dudan y hacen dudar. Las recurrentes fragmentaciones del *yo* son consecuencia de la multiplicidad de relaciones y asociaciones, aparentemente incoherentes y desconectadas, que nos suelen impulsar en muchas direcciones distintas, “incitándonos a desempeñar una variedad tal de roles que el concepto mismo de “yo auténtico”, dotado de características reconocibles, se esfuma.” (Gergen, 1992, p. 27). Así que los videojuegos, además de tratar de satisfacer la necesidad de placer lúdico, también pueden y, de hecho, suelen constituirse como buenos 'laboratorios' de experimentación emocional y social. Los videojuegos pueden ser vistos como catalizadores de cambios que suelen afectar no solo a las actividades que llevamos a cabo, sino a la forma en la que pensamos. Es decir, los videojuegos suelen brindar la oportunidad para romper muchos de los tradicionales límites que se establecen en la cotidianidad, y así, llenarla de incertidumbre, invitándonos a explorar y actualizar las posibilidades virtuales que se brindan en su mundo dispuesto para la interacción y la experimentación. Sus dispositivos tecnológicos permiten un tipo de interacción peculiar que suele transformarse también con el contacto humano. Funcionan también, a través de los procesos de virtualización de la experiencia que se ponen en marcha, como objetos evocativos, en términos de Sherry Turkle (1984, 1997), invitándonos a pensarnos de formas distintas e ir definiendo, o más bien cuestionando, los nuevos límites de lo humano.

En cambio, la investigación psicosocial sobre videojuegos se ha preocupado, generalmente, por otros aspectos. El debate académico se ha centrado en determinar si pueden o no producir *efectos* directos sobre las conductas y actitudes humanas. Esta postura se sigue de una tradición de investigación que trata de probar o desmentir estos efectos, mediante procedimientos mayoritariamente experimentales, que aíslan a los videojuegos, por una parte, y a las personas, por otra, para medir la incidencia de los primeros sobre las segundas. Pero en el contacto entre los rasgos tecnológicos y de contenido de los videojuegos y los pensamientos, actos y roles de las personas, parece haber mucho más que efectos o, más bien,

se presume necesario escapar de este debate para descubrir toda una amalgama de intercambios e interconexiones, en donde resulta inútil delimitar hasta dónde llega lo humano y comienza lo no-humano. En esta tesis, me desligo de estas concepciones deterministas y asumo los videojuegos como procesos que implican aspectos tecnológicos, técnicos, virtuales, materiales, personales, sociales y discursivos. Así, doy cuenta de la heterogeneidad característica de las nuevas maneras de relacionarnos con y a través de artefactos tecnológicos.

Mi mirada también implica la puesta en acto de mis intenciones políticas. Los enfoques tradicionales acaban por posicionarse ante la pertinencia de la interacción de los jóvenes con determinados contenidos virtuales, en relación con la formación de los buenos ciudadanos del presente y del futuro. Mi óptica intenta desvincular las prácticas cotidianas juveniles de estos debates. Para ello, describo densamente y sistematizo muchas de las características de los escenarios habituales de juego. También traigo al contexto académico las formas que tenemos los videojugadores habituales de asumir los videojuegos. De esta manera, el lector o lectora podrá ir comprobando cómo durante los contextos habituales donde muchos jóvenes suelen interactuar, 'hoy en día', a través de videojuegos hay mucho más que contacto entre tecnología y humanos. Precisamente en la intersección entre lo presuntamente exclusivo de lo humano y de lo tecnológico, suele desplegarse todo un universo de posibilidades para la creatividad y la co-participación.

A lo largo de esta tesis, el término *videojuego* se refiere tanto a artefactos como videoconsolas o títulos concretos, como también a una actividad y a un proceso concreto. Espero que no resulte difícil para el lector identificar los campos semánticos donde se usa este concepto debido a que a veces la diferencia entre los significados es muy sutil. Esta diversidad no es caprichosa, tampoco forzada y mucho menos confusa. Es más bien un reflejo del 'espíritu' de esta investigación.

Principalmente, mi trabajo consistió en transitar, desde una perspectiva *etnográfica* (Hammersley & Atkinson, 2007; Íñiguez-Rueda, 1995, 1999; Madden, 2010; Velasco & Díaz de Rada, 2006), por muchas de las modalidades y espacios juveniles cotidianos, para describir

con detalle las características, particularidades, similitudes, distancias significativas, etc. de eventos donde los videojuegos están presentes. Así, despliego las formas en que suelen participar lo tecnológico y lo humano en contextos habituales. La espontaneidad con la que funcionan estas circunstancias cotidianas dan buena cuenta de muchas de las características de las relaciones actuales entre tecnologías y jóvenes. Desde ambientes distendidos de juego, insertos en la cotidianidad, suelen emerger contextos y acciones concretas de carácter híbrido que propician el nacimiento instantáneo de lo social, bajo los 'dibujos' performativos que brindan los videojuegos como procesos interactivos.

Mi punto de partida consiste en considerar que los videojuegos no deben ser tratados como un fenómeno social; al menos no en su concepción más extendida: como una *cosa* con propiedades estables, predecibles y homogéneas. De allí que me haya centrado en la performatividad (1993) local de los videojuegos en ambientes juveniles. Como ya he dicho, intenté describir detalladamente la heterogeneidad de muchos de los contextos, habitualmente 'habitados' por jóvenes, mediados por videojuegos, y desarrollar así una mirada sobre este tipo de eventos que he denominado *ludología híbrida*. Tras esta etiqueta me pregunto *¿qué son los videojuegos cuando son puestos en marcha en situaciones concretas?, ¿qué tipos de agencias se suelen desplegar en los eventos espontáneos donde se desarrollan?*

Por consiguiente me intereso por la descripción, clasificación y análisis de las diversas formas en las que suelen interactuar muchos de los elementos de naturalezas heterogéneas que suelen intervenir en los contextos en los que operan los videojuegos. Trato de abordar la constitución de múltiples *ámbitos semióticos*, tanto en el plano del *contexto*, como en el de la *acción*, que facilitan la intuición instantánea del sentido de muchas de las nuevas prácticas juveniles mediadas por procedimientos híbridos, que incitan a la constitución de formas de sociabilidad particulares, pero heterogéneas.

El interés básico, por tanto, ha sido lograr repensar qué son los videojuegos y que múltiples escenarios plantean en las relaciones entre los jóvenes, y entre estos y las características particulares de los videojuegos, bajo su performatividad local. En este intercambio, resultó fundamental intentar desarrollar un tipo de *sociología simétrica* (Latour, 2001, 2008; Tirado &

Domènech, 1998), tratando de mantener tanto los planos tecnológicos y humano, como los factuales y discursivos, virtuales y actuales, pasivos y activos, etc., en el mismo nivel jerárquico para entender las peculiaridades de estos tipos de eventos, como un buen ejemplo que puede ilustrar intuitivamente muchos de los procesos cotidianos que han conllevado el desarrollo tecnológico de, al menos, las últimas tres décadas.

Estructura del contenido

El transcurrir de los textos que presento a continuación desarrolla el proceso de investigación que llevé a cabo durante los últimos cuatro. La tesis se estructura en cinco capítulos. El primer capítulo se titula: *Los videojuegos a debate. Principales inquietudes psicosociales entorno a los videojuegos*. En este capítulo hago una extensa revisión de los principales temas abordados en las investigaciones psicosociales sobre videojuegos. Abordo preocupaciones como la relación entre contenidos violentos y conductas agresivas, diversas aportaciones sobre el uso de los videojuegos y el consumo tecnológico, sobre el papel de los videojuegos en las relaciones sociales, y algunos de los principales enfoques sobre los videojuegos aportados desde campos distintos a la psicología social.

El segundo capítulo se titula: *¿Cómo estudiar los videojuegos? Principales aportaciones metodológicas desde la investigación psicosocial*. Es, en esencia, la síntesis de una revisión de las perspectivas metodológicas adoptadas en las investigaciones psicosociales sobre videojuegos, y particularmente entre los jóvenes. Con este capítulo se cierra la revisión del estado del arte. Como se podrá comprobar, las aportaciones cuantitativas son hegemónicas y han caracterizado el discurso más extendido, sobre todo en los medios de comunicación, sobre los riesgos y potencialidades de los videojuegos. Los estudios cualitativos son menos, pero muy prolijos en la implementación de estrategias de investigación que buscan, sobre todo, ilustrar las relaciones que se establecen entre jóvenes y contenidos virtuales y tecnológicos, tendiendo a desdibujar las fronteras entre ambos.

El capítulo 3 se titula: *Videojuegos y videojugadores jóvenes. Hacia una aproximación de tipo etnográfico a la heterogeneidad de los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos*. En su

primera sección, parto de muchas de las principales reflexiones con las que concluyo la revisión de los principales intereses desarrollados por las investigaciones psicosociales sobre videojuegos, para proponer mis inquietudes y el punto de partida del planteamiento metodológico. A raíz del cuestionamiento del carácter uniforme y homogéneo con el que se ha abordado generalmente a los videojuegos, propongo abandonar la hegemónica concepción de los videojuegos como un fenómeno psicosocial, para intentar situar el foco sobre las oportunidades que suelen brindar estos para la emergencia de diversas formas de sociabilidad. En la segunda parte del capítulo describo detalladamente la estrategia metodológica que puse en marcha, desde una aproximación etnográfica, con el principal interés de analizar los sentidos que desarrollan muchos de los diferentes elementos y agentes que suelen interactuar habitualmente en las características locales de ciertos contextos cotidianos mediados por videojuegos. En esta segunda sección se desglosan también los rasgos fundamentales de las observaciones y el perfil de los compañeros y compañeras que participaron durante un trabajo de campo guiado por la espontaneidad.

En el capítulo 4 se exponen los procedimientos que desarrollé durante el trabajo de campo, las características principales del cuaderno de campo y el análisis temático de su contenido y de todo el proceso de sistematización de datos en general. Su título es: *Co-participar en circunstancias cotidianas. Trabajo de campo: el proceso analítico de los datos cualitativos*. El análisis se estructura en cinco niveles: 1) *selección de circunstancias de observación y orden y forma de su transcripción*, 2) *lectura abierta*, 3) *clasificación de datos*, 4) *codificación descriptiva* y 5) *codificación analítica*. Fundamentalmente desarrollé procedimientos inductivos de organización y síntesis de los principales cursos de acción que suelen presentarse en circunstancias como las registradas. Estos procedimientos se basaron en la identificación y clasificación instantánea de procesos, agentes y elementos situados más o menos *dentro* de los videojuegos y más o menos localizables en su *entorno*. Desde las principales conclusiones a las que llegué mediante este desarrollo analítico, preparé las principales líneas de discusión que se abordan en el último capítulo.

El capítulo 5 es la última parte de la tesis. Se titula: *Cibertexto indexical, semiótica cotidiana y ludología híbrida. Entender los videojuegos desde su práctica habitual*. Tiene un triple objetivo.

En primer lugar, realizar un último ejercicio de síntesis del proceso de investigación, segundo, discutir sus resultados con algunas de las principales líneas epistemológicas que se acercan o ayudan a comprender el planteamiento teórico-metodológico y sus principales conclusiones y, por último, completar el desarrollo de mis propuestas para entender la plasticidad de esta clase de eventos: la *ludología híbrida*, apoyada de los conceptos clave: *cibertexto indexical* y *semiótica cotidiana*. Este capítulo, a su vez, clausura la investigación, con una síntesis final que trata de recoger, en pocas páginas las principales conclusiones que se pueden extraer del camino recorrido durante la investigación.

Capítulo 1:

Los videojuegos a debate.

Principales inquietudes psicosociales en torno a los videojuegos

Capítulo 1: **Los videojuegos a debate.** Principales inquietudes psicosociales entorno a los videojuegos

¿Qué es un videojuego? Por lo general, para responder esta pregunta se apela a los dos sustantivos que componen la palabra. Por una parte, *video* directamente nos pone en contacto con la imagen en una pantalla, por la otra, *juego* nos traslada al mundo de la manipulación y la interacción simulada, sujeta a reglas. Esto es, hacer algo, con algo y/o con alguien, que nos presenta un reto y que resolverlo tendrá consecuencias residuales en el transcurrir de la vida cotidiana; que lo podemos practicar con celo y perspicacia, pero que no es trascendente en el transcurrir de la vida. Las dos palabras, conjuntamente, ya sea con un espacio en medio o sin él, nos desvelan un significado que pone en relación a las personas y a uno de los desarrollos tecnológicos más característico de, al menos, los últimos dos siglos: la difusión de la imagen. El juego en pantalla necesita dispositivos para conectarse, y la vertiginosidad con la que éstos se han desarrollado ha posibilitado un universo de formas más o menos sofisticadas que modelan constantemente esta relación. Así, su amplia extensión y su rápido y múltiple desarrollo ha atraído tanto a investigadores como a colectivos de personas que sienten desde un especial apego hasta un ferviente odio. Parece que, a pesar de suponerse como cosas intrascendentes, los videojuegos se asocian a adjetivos como interesantes, apasionantes, peligrosos, dañinos, etc.; muchos de ellos empleados para referirse a actividades más relevantes que jugar. Sin duda, jugar en o a través de una pantalla puede significar una cosa u otra dependiendo de la relevancia social que se adjudique a esa actividad.

En los últimos 30 años el interés en los videojuegos ha ido creciendo al ritmo que han marcado las innovaciones tecnológicas en estos artefactos y la extensión de su práctica. Como indica Konrad Lischka (citado por Wolf y Perron, 2003), esto se debe, principalmente, a tres fenómenos: la memoria colectiva alrededor del desarrollo de los videojuegos en las vidas de las nuevas generaciones, los debates sobre los efectos de los videojuegos, y/o el incremento del interés sobre los videojuegos como fenómeno cultural. Tiendo a pensar que cuando determinadas costumbres se expanden, como también comentan Peter L. Berger y Thomas Luckmann (1976), crece el interés sociológico (tanto profesional como lego) sobre ellas y así,

casi automáticamente podemos entender el motivo general de esta extensión del interés sobre unos artilugios que aparentemente pueden presentarse como insignificantes en el vaivén de los problemas sociales que parecen importantes (el hambre, la pobreza, las guerras, las desigualdades, las injusticias,...). Ya sea por afinidad, recelo, o simple interés, los intentos por comprender y explicar los videojuegos como objetos o procesos relevantes han multiplicado preguntas, teorías, conclusiones y debates. Este capítulo intenta sintetizar algunas de las aportaciones más recientes en la investigación psicosocial sobre este tema. La idea es aportar el estado del arte del debate sobre el papel de los videojuegos en las actividades lúdicas (y no tanto) de la juventud de países como España (aunque no solamente).

Es difícil separar a los videojuegos de su características técnicas. Su estudio como innovación tecnológica se suele enmarcar dentro de la tradición de la investigación de los efectos sociales de las tecnologías de la comunicación de masas. Marshall McLuhan (1966) ya presentó a los medios tecnológicos de comunicación o relación como herramientas creadas por las personas, a partir de su contexto social, que acaban incidiendo en la conformación de estas mismas personas y sus relaciones sociales. Desde corolarios como estos, se desarrollan diversas tendencias que consideran a estos medios, tecnológicamente cada vez más sofisticados, como objetos capaces de modelar personalidades y/o modificar conductas.

1. Videojuegos y conducta agresiva

Uno de los efectos más 'redundantes' atribuidos a los videojuegos ha sido la posible conducta agresiva desarrollada los usuarios de videojuegos con contenidos violentos a través de su práctica habitual. La hipótesis principal suele ser: cuanto más se practica la violencia en el videojuego, mayor es la probabilidad de desarrollar conductas agresivas. Esta tradición tiene un gran arraigo durante la década de los 80 y 90 con trabajos como los de Anderson & Ford (1986a); Cooper & Mackie (1986); Silvern & Williamson (1987); Shutte, Malouff, Post-Gorden, & Rodasta (1988); Fling, Smith, Rodriguez, Thornton, Atkins & Nixon (1992); Irwin (1992); Calvert & Tan (1994); Irwin & Gross (1995); Ballard & Wiest (1996); Wiegman & Sichie (1998), entre otros. Pero al mismo tiempo que estos autores parecían llegar a

conclusiones que afirmaban esta relación, otros resaltaban la falta de resultados concluyentes en la posible influencia de los videojuegos violentos en la conducta agresiva de los jugadores. Este es el caso de trabajos como los de Graybill, Kirsch, & Esselman (1985); Winkel, Novak, & Hopson (1987); Brusa (1987); o Estalló (1994). “Los resultados obtenidos hasta el momento no permiten establecer relaciones causales consistentes en el impacto de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva de los jugadores” (Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez, & Navarro, 2004, p. 30). Por ello, muchos estudios en la actualidad han continuado la tendencia a buscar mecanismos de relación entre videojuego y conducta agresiva. A pesar de las numerosas *evidencias* que relacionaban videojuego y agresividad, John L. Sherry (2001) afirmó que el panorama al respecto no está del todo claro. De hecho, a pesar de apoyar esta relación, admite que pueden haber diferencias en la incidencia de distintos tipos de violencia, así como en la extensión del tiempo de juego. Por ejemplo, encontró poca relación respecto de la violencia contextualizada dentro de juegos deportivos, o la que surge en contenidos de escenarios fantasiosos. También ha observado que una tendencia a jugar por largos periodos de tiempo tiene menos relación con la agresividad (Sherry, 2007).

Investigaciones más recientes, como las de Wei (2007) o Möller & Krahe (2009), por ejemplo, han intentado mostrar cómo la relación entre la exposición a la violencia en los videojuegos y las actitudes agresivas podría estar mediada por la aceptación normativa de la agresión y las tendencias hostiles previas. Brady (2006), extendiendo su interés hacia el uso de tecnologías mediáticas en general, ha afirmado que el *consumo* de violencia en los medios está asociado con actitudes permisivas hacia conductas de riesgo en cuanto a la salud, como el alcohol y la marihuana. Pero, en referencia a la analogía de la que parte Brady, entre todo lo que se considera medio tecnológico de comunicación, como indican autores como Tamborini & Skalski (2006), el acto de jugar a un videojuego no es íntegramente lo mismo que el acto de ver la televisión, debido, según ellos y otros muchos investigadores que iré presentando, a la *inmersión* que se produce en la acción desarrollada en pantalla. De hecho, como han comentado Marina Krmar y Keneth Lachlan (2009), los videojuegos han sido tradicionalmente responsabilizados de ser la causa del incremento de conductas agresivas en las personas debido precisamente a esta inmersión y al hecho de que las acciones violentas son repetidamente premiadas.

Kevin Williams (2009), con la intención de proponer un mecanismo para vincular videojuego y conducta agresiva, recurre a una antigua hipótesis (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, & Sears, 1939) según la cual, las acciones agresivas tienen origen en sentimientos de frustración. Su premisa fue que “algunos juegos pueden frustrar al jugador que simplemente parece que no puede avanzar a la siguiente fase” (Williams, 2009, p. 292) y su interés principal fue encontrar cómo la frustración se combina con otras variables, como el contenido violento y el carácter hostil del jugador, para resultar en conductas agresivas por parte de este. Así, ante la dificultad de vincular automáticamente la práctica del videojuego y el desarrollo de conductas agresivas, muchos investigadores como Williams han intentado, a partir de observaciones en las que se vinculan personas que parecen desarrollar algún tipo de semblante hostil y su práctica con videojuegos, salvaguardar esta relación a pesar de que muchos usuarios no despliegan ningún tipo de conducta agresiva.

También, bajo el interés de desarrollar un mecanismo teórico que explique esta relación, son especialmente relevantes los estudios de Craig Anderson y Brad Bushman (2001, 2002a)¹, y el desarrollo de su modelo cognitivo - conductual, el GAP (General Aggression Model), para intentar completar la generalización. Estos autores han explicado que durante el videojuego violento, los *inputs* agresivos personales y situacionales combinados con los pensamientos, los afectos y el *arousal* para desarrollar conductas agresivas, tras un proceso de evaluación y decisión derivado de estos aspectos temperamentales. Así, tras una partida en un videojuego de contenido violento se puede desarrollar una tendencia a actuar con agresividad debido a que estos contenidos (que forman parte fundamentalmente de los *inputs* situacionales) tienen presencia en la situación vivida mediante su procesamiento cognitivo, que es determinado tanto por los procesos de pensamiento, como por los afectos y los niveles de excitación. En consecuencia, esta hostilidad resultará en los procesos de evaluación de la situación, tanto para las acciones impulsivas como para las concienzudamente pensadas que se lleven a cabo en un encuentro social.

Este modelo ha sido aplicado a bastantes inquietudes alrededor de la exposición a la violencia

¹ Ya nos detendremos más cuidadosamente en ellos, desde el punto de vista metodológico, en el siguiente capítulo

contenida en un videojuego, como se puede constatar en estudios como los de Eastin (2006, 2007), Barlett y Harris (2008); Krcmar y Farrar (2007, 2009); Farrar, Krcmar, y Nowak (2006); etc. Krcmar y Lachlan (2009), por ejemplo, recurren a al GAM para intentar despejar dudas acerca de la influencia de la extensión de videojuegos con contenidos violentos. Concretamente, su interés es testar cómo los videojuegos influyen en los mecanismos cognitivos y de excitación de las personas, teniendo en cuenta la extensión temporal de la práctica. Completando el GAM con aportaciones tempranas, como la de Zillmann (1983)² y su modelo de transferencia de la excitación, o las de Anderson y Ford (1986b), Anderson & Morrow (1995), o Wyer & Srull (1989), centrados en las conexiones entre palabras y conceptos en el plano cognitivo³; llegan a la conclusión de que gracias a la transferencia de excitación y el asentamiento de las interconexiones mentales entre estímulos y respuestas de carácter agresivo, la práctica prolongada de videojuegos violentos puede influir en el incremento de conductas agresivas por parte de los usuarios, fuera del juego.

Todos los estudios mencionados que toman el GAP como modelo explicativo están realizados bajo una metodología experimental, y el análisis que realizan se refiere a datos tomados durante y/o justamente después de la práctica de los videojuegos que se denominan violentos. Como ya señalaban Estalló, Masferrer, y Aguirre (2001, p. 165):

los investigadores que se han ocupado del tema de la agresión ligada al juego de videojuegos coinciden en señalar la existencia de alguna forma de relación entre ambas variables, sin embargo hoy por hoy no existe una evidencia clara respecto a este tema ni respecto a la pervivencia en el tiempo de este efecto.

Sirva como contrapunto estudios como el ya mencionado de Möller y Krahe (2009) en el que intentan medir la incidencia de la exposición a videojuegos violentos en la conducta agresiva

2 Este autor indica que el arousal resultante de la exposición a un medio violento, aunque en reducción, permanece por un tiempo. Cuando ya esta exposición ha desaparecido, esta excitación puede transferirse a otro estímulo, como un encuentro hostil con otra persona.

3 La principal tesis para la que aprovechan estos autores (Krcmar & Lachlan, 2009) las aportaciones en el plano cognitivo es que los videojuegos violentos imprimen relaciones entre acciones violentas y contenidos que perduran en la memoria y pueden desencadenar conductas agresivas a lo largo del tiempo. Así, según ellos, una prolongada exposición a este tipo de videojuegos asentará relaciones mentales agresivas que se expresarán en conductas violentas, tanto verbales como físicas.

a largo plazo intentando contraponer dos tesis fundamentales: la práctica de videojuegos violentos está relacionada con las conductas agresivas porque éstos las producen, o bien, las personas agresivas se sienten más atraídas por este tipo de videojuegos. De una o de otra manera, el caso es que, comentan estos autores, los principales condicionantes de la conducta agresiva son las atribuciones de sesgo hostil que las personas pueden dar a hechos o acciones en los que se vean involucrados. Basados en revisiones como la de Dill y Dill (1998), o Griffiths (1999); y meta-análisis como los de Anderson y Bushman (2001), Anderson (2004), o Sherry (2001); afirman que el uso de videojuegos violentos puede fomentar las tendencias agresivas en los jugadores. Esto implicaría dos cosas: la primera es que el condicionante “puede” implicaría que también “puede que no”, así que, ya en segundo lugar, la posibilidad de que los videojuegos sean causa de estas conductas catalogadas como agresivas dependerá, al menos, del uso que se le dé a éstos.

Como indican Markey y Scherer (2009), en su estudio para medir la incidencia de los dispositivos de control de movimiento en los efectos negativos de los videojuegos violentos, estos efectos tendrán mayor o menor incidencia, no tanto debido al tipo de videojuego (o en este caso, en el tipo de control), sino derivado de la interiorización de la violencia percibida/practicada. Y para que este proceso se pueda dar, es necesario partir de una base externa al videojuego, desprendida del *cómo es* la persona que practica. Así, como comentan, son las personas que presentan altos índices de psicoticismo, las que tienen más susceptibilidad a interiorizar la violencia presente en medios como los videojuegos. Ya Anderson y Bushman (2002a) mencionaban los sesgos de atribución, de percepción y de expectativa ante los hechos como aspectos determinantes a la hora de desarrollar conductas agresivas. Sesgos que pueden ser más o menos consistentes, en este caso, cuanto más o menos *psicótica* sea la persona.

De esta manera, para entender si los videojuegos inciden en la conducta cotidiana, las aportaciones resaltables intentan explicar los mecanismos por los cuales procesamos la información contenida en la pantalla y adecuamos nuestra conducta a ésta. Sobre todo para encontrar los condicionantes que hace que se lleguen a conclusiones tan dispares sobre los efectos del videojuego en las conductas y perfiles psicológicos. Aquellas que afirman la

escasez de diferencias entre jugadores habituales y quienes no lo son (Estalló, 1994; Estalló et al., 2001; Funk, 1992), y las que afirman justo lo contrario (Anderson & Bushman, 2002; Anderson, 2004; Möller & Krahe, 2009).

2. El uso de los videojuegos

Otro ejemplo en esta misma línea son las posibles consecuencias adictivas o de dependencia del uso de los videojuegos. Es un tema que ha sido abordado en sincronía con el de la violencia. Soper & Miller (1983), Egil y Meyers (1984) y Keepers (1990) ya señalaron que los posibles jugadores adictos, que presentan una frecuencia alta de juego y priorizan jugar ante cualquier otra cosa, eran una minoría poco significativa. Es quizá la capacidad de entretenimiento y pasión que portan estos artilugios la que llamó la atención de psicólogos y personas de a pie al observar cómo mucha gente era capaz de dedicar bastante tiempo jugando a través de una pantalla. Pero se han extendido en la investigación psicosocial las conclusiones que cuestionan el potencial adictivo del videojuego o, al menos, al igual que respecto al tema de la agresividad, que lo condicionan a las circunstancias de las personas.

Griffiths y Meredith (2009) observan que el concepto de adicción en el caso de los videojuegos se presenta confuso, sobre todo si se compara con las definiciones de adicción a sustancias como las drogas o los medicamentos. Básicamente, la diferencia reside precisamente en que, mediante el videojuego, no se está consumiendo ninguna sustancia, simplemente se está llevando a cabo una actividad y, por tanto, no se está sustituyendo, transformando o suprimiendo ningún proceso biológico del cuerpo sino que sencillamente se está jugando. Y, en el caso de restringir el uso del término adicción a la actividad de juego, como comentan Griffiths y Meredith : “actividad excesiva y actividad adictiva son dos cosas muy diferentes” (2009, p. 247); el exceso y la adicción se delimitarían en correspondencia con las consecuencias y los condicionantes del desarrollo “normal” de la vida cotidiana. Es decir, jugar demasiado, en exceso o compulsivamente estará condicionado a las posibles 'malas consecuencias' que tenga sobre su vida (dejar cosas sin hacer, no atender a las relaciones sociales prioritarias, desnutrirse, no asearse, etc.) y podrá estar impulsado por ambiciones, sinsabores de la vida o

condicionantes personales en las relaciones del día a día. Por ejemplo, Bioulac, Arfi, y Bouvard (2008), en su estudio sobre la incidencia de los efectos de los videojuegos en niños y adolescentes en relación a sus diferencias de personalidad, plantean que la hiperactividad incrementa los riesgos de adicción y otras conductas patológicas. Por otra parte, Rodríguez et al. (2004), tras su revisión de la literatura sobre el tema de la adicción a los videojuegos señala que la principal conclusión que se puede extraer de este tipo de investigaciones, es que las personas que se pueden calificar como adictos son los que presentan una frecuencia de juego muy elevada, lo consideran prioritario ante cualquier otra actividad y, en ocasiones, cuentan con un alto grado de absentismo escolar y un rendimiento muy bajo; y, como ya avanzaba antes, son una minoría poco significativa. Aún así, parece difícil discernir si estas situaciones son consecuencia del supuesto efecto de los videojuegos o más bien este exceso, dependencia, adicción o pasión, responde a circunstancias sociales más amplias o más íntimas.

El uso, la manera en la que se consume o, más precisamente, cómo se practica, es el tema que más ha preocupado a la investigación psicosocial sobre los videojuegos porque, como ya hemos visto, resulta difícil mantener cualquier relación causal entre videojuegos y conducta sin apelar a cómo se usan éstos. De esta manera, la cantidad de tiempo invertida ha sido un tema prolijo y fuente de numerosas explicaciones sobre la naturaleza del videojuego. Por una parte, uno de los primeros cuestionamientos que se hace es cómo afecta a otras tareas importantes de la vida como el rendimiento escolar. En algunas investigaciones como la de Roberts, Foehr, Rideout, y Brodie (1999), Anderson y Dill (2000), Gentile, Lynch, Linder, y Walsh (2004), o en revisiones como la de Griffiths (2005a), se muestra la relación negativa entre el rendimiento escolar en niños y adolescentes y el uso excesivo del videojuego. El argumento reside en que los jóvenes que más horas dedican a jugar al videojuego desestiman el tiempo que dedican a estudiar, por consiguiente, sus resultados serán peores de los que dedican menos tiempo a esta actividad, así como otras por el estilo (chatear, navegar por Internet, etc.) Otros, sin embargo, han remarcado la falta de consistencia causal de esta afirmación (Borzekowski & Robinson, 2005; Charlton, 2002a; Estalló et al., 2001; Rodríguez et al., 2004; Sharif & Sargent, 2006), aportando datos que ponen en entredicho esta asociación y comentando incluso que la práctica del videojuego

podría estimular la capacidad de abstracción y razonamiento, facilitando mejores resultados académicos. Si nos restringimos a la naturaleza reflexiva de ambas actividades (jugar y estudiar), obviando por un momento que son actividades que forman parte de mundos antagónicos, estudiar del universo de lo serio y los videojuegos de lo distendido, aunque aparentemente dedicar tiempo a videojugar pueda restar capacidad académica, muchos de los procesos de razonamiento y asociación que requiere el estudio, se suelen poner en práctica también jugando. Esto es tratar ambos mundos como si no tuvieran relación, como si, por ejemplo, muchos de los procedimientos que se emplean para entender y solucionar una ecuación o la caída del Imperio Romano, requirieran razonamientos diametralmente distintos a los que se necesitan para resolver una partida en el *Tetris* o cualquier videojuego sobre la sociedad romana; o como si jugar a *Civilization* no pudiese contribuir, de alguna manera, a facilitar la comprensión de la lógica de las guerras entre países por conflictos de intereses.

Precisamente en el contexto educativo han habido intentos por integrar las características de los videojuegos como herramienta didáctica. Usar los videojuegos para que contribuyan con la enseñanza, o más concretamente con el entrenamiento de habilidades, ha encontrado justificaciones en conclusiones de investigaciones como la de Garris, Ahlers, y Driskell (2002), Belanich, Sibley, y Orvis (2004), u Orvis, Horn, y Belanich (2008), que plantean que atributos de videojuegos como la dificultad de tareas, la interactividad o el realismo que puedan poseer, se pueden aprovechar como instrumentos para motivar el interés en ambientes de aprendizaje. En otro género de interés sobre la utilidad didáctica de los videojuegos es resaltable el trabajo de Gros (2003) quien señala que los niños adquieren aprendizaje digital informalmente, a través del juego, y resalta la resistencia de profesores y académicos para aceptar el uso de softwares lúdicos en los procesos de enseñanza reglada. Para ella, existen diez aspectos importantes de los videojuegos que contribuyen a estos procesos: la velocidad, la necesidad de procesar información de manera paralela, el texto ilustra la imagen, el final del acceso lineal a la información, la conectividad, la importancia de la acción sobre la pasividad, orientación hacia la solución de problemas, premios inmediatos, la importancia de la fantasía, y una visión positiva de la tecnología.

Por otra parte, Greenfield (2009) también aboga por entender a los videojuegos, además de otras tecnologías como la televisión, Internet, etc., como herramientas sociales útiles para el desarrollo de capacidades. Su tesis, basada en la confianza en lo que denomina “efecto Flynn”, argumenta que la educación informal (aquella que no está reglada por las academias, pero que complementa, facilita o dificulta la educación formal) contribuye de manera crucial en las habilidades que pueden desarrollar las personas, pero requiere de una dieta equilibrada de medios tecnológicos, usando las fuerzas específicas de cada tecnología en el orden para desarrollar un completo perfil de destrezas cognitivas. Las nuevas tecnologías, y los videojuegos, con una especial incidencia en su penetración social, facilitan la adquisición de habilidades propias de las nuevas formas de la ciencia. “Cada medio tiene sus fortalezas y sus debilidades; cada medio desarrolla alguna destreza cognitiva a expensas de otra.” (Greenfield, 2009, p. 71). Así, si se puede asociar la lectura con la reflexión y la televisión con la impulsividad y la imaginación, los videojuegos tienen una alta incidencia en el aprendizaje visual del espacio y en la coordinación psicomotora y los reflejos (como también señala Ferguson (2007)), pero, aún así, la extensión de sus contenidos violentos como ya avanzaban investigadores antes mencionados también *podría* producir conductas violentas, según este autor.

Otro ejemplo del uso del videojuego como herramientas es su interrelación con el tiempo empleado. Ya anteriormente mencioné la discusión sobre el exceso de juego y la dependencia a colación de su medición en términos de tiempo “perdido”. El caso es que también a algunos autores como Tobin y Grondin (2009) les interesa el tema del tiempo como recurso a la hora de afrontar las partidas. Estudios como el de Gentile et al. (2004) señalan que los jóvenes adolescentes suelen emplear un promedio de 9 horas por semana para jugar con videojuegos. En muchos transportes públicos (como el tren, avión, bus etc.), podemos ver cómo la gente acostumbra a 'matar' el tiempo leyendo, viendo películas o jugando con videojuegos. Tobin y Grondin, en el estudio mencionado, se centran en resaltar cómo la percepción del tiempo es subjetivamente transformada y este proceso suele tener incidencia a la hora de entender por qué los adolescentes dedican tantas horas a esta actividad. Según ellos, cuando están jugando, las personas tienen estimaciones erróneas del tiempo (aumentan o reducen el tiempo transcurrido según las vivencias que tienen durante el juego), y esto se debe a lo que

Nakamura y Csikszentmihalyi (2002) denominan “*flow state*”, es decir: la sensación holística que las personas sienten cuando están totalmente involucradas en su actuación, en la lectura de contenidos en algún medio como los libros o la televisión, en una conversación, etc. Los jugadores, en este estado, tienen menos recursos que les permitan no perder el transcurso del tiempo fuera del videojuego y más elementos que les llevan a adaptarse a los tiempos que hay dentro de la pantalla, de alguna manera parece que el tiempo dentro del videojuego marca la percepción del tiempo real. En este sentido, parece que elementos como la dificultad de las misiones, las pausas entre partidas, o la planificación de acciones en el juego tienen más incidencia en la percepción del tiempo que el paso de estaciones (en el caso de transportarnos en un tren o en un bus), constituyendo un ejemplo en el que, a través del videojuego, más que perder, se puede ganar tiempo.

También se ha discutido sobre las distintas maneras en que se usan los videojuegos entre personas de distinto sexo. “Los chicos muestran una mayor competencia, una actitud más positiva, un mayor nivel de acceso y realizan un uso diferente (menos funcional y más lúcido, más individual y menos cooperativo) en relación con la tecnología que las chicas.” (Heredia & Feliu, 2009, p. 14) En el informe presentado por ADESE⁴ (2009) se constata la menor extensión de videojugadoras en España (40% de los usuarios), y su menor dedicación en tiempo, con respecto a los chicos, aunque tampoco parecen diferencias sustancialmente exageradas. Gentile et al. (2004), por ejemplo, indican que los chicos norteamericanos en edad escolar suelen dedicar aproximadamente el doble de tiempo a jugar con videojuegos que las chicas. Skoric, Teo y Neo (2009) señalan que esto puede explicarse por tres razones, siguiendo una perspectiva basada en la manera en la que se percibe el contenido de los videojuegos desde ambos géneros: por una parte, los videojuegos suelen ser vistos como una actividades fundamentalmente masculinas y esto puede convertirse en una barrera al acceso de las chicas a este mundo; por otro lado, tanto los personajes protagonistas como los contenidos también suelen ser de carácter masculino, donde las mujeres son relevadas a segundo plano; y por último, basados en un estudio de Doreen Kimura (1999), según estos investigadores, los chicos tienden a poseer mejores capacidades de percepción motoras que las chicas.

4 Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

Siguiendo a Jordi Heredia y Joel Feliu (2009), existen tres grandes tendencias en cuanto a los estudios sobre género y videojuegos. La primera explica las diferencias entre los chicos y las chicas en su comportamiento ante los videojuegos. Por otra parte, una segunda línea de investigación sería la tendencia al análisis de roles y estereotipos que aparecen en los contenidos de los videojuegos y cómo influyen en la transmisión de valores sexistas. Por último, una tercera tendencia de investigación se centra en la relación que se establece entre jugador y videojuego, cómo los usuarios son capaces de subvertir roles y estereotipos y de experimentar con identidades alternativas. Un ejemplo de las dos primeras tendencias lo representa el mismo trabajo de Skoric et al. (2009), mencionado anteriormente, que es capaz de combinar un análisis del comportamiento de los usuarios y usuarias con los videojuegos y el análisis de roles y contenidos de éstos como explicación a la dispersión en estas prácticas de género. Llega incluso a apelar a las características fenotípicas derivadas de una constitución genética diferencial por sexo para intentar explicar por qué las chicas prefieren no jugar a videojuegos de mucha acción.

Pero estas razones tienden a convertir al videojuego en una cosa homogénea, sin tener en cuenta sus características particulares y el hecho de que el videojuego constituye un fenómeno muy amplio y diverso (Gil & Vida, 2008). Royse, Lee, Undrahbuyan, Hopson, y Consalvo (2007), desde la tercera línea de investigación critican estas posturas. Estos autores afirman que los estudios sobre las preferencias de juego y hábitos tienden a interpretar a las mujeres y a los hombre también como categorías homogéneas y no se suelen hacer diferencias, en investigaciones de género, en cuanto a otros aspectos diferenciales como la edad, por ejemplo. Rodríguez et al. (2004) señala que existe en la adolescencia una mayor frecuencia de juego en la franja más joven de edad (14-15 años). Siguiendo la lógica anterior, se posee más identificación y mayores capacidades perceptuales antes de la mayoría de edad, sin tener en cuenta, por ejemplo, las características de distintos tipos de juegos, empleados en una edad u otra, así como las características de la vida cotidiana durante distintas etapas vitales. Desde mi punto de vista, lógicas como esas excluyen demasiados elementos a la hora de intentar comprender las diferencias en los patrones de uso, tanto por género como por edad, por clase social, etc., principalmente elementos que se

sitúan en el plano de la localidad y la emergencia de roles y reglas a través de la interacción con los videojuegos. Así, “probablemente hablar de uso de videojuegos en general es un artificio si no se tiene en cuenta la gran diversidad de formatos y contenidos que suponen los distintos productos que se enmarcan dentro de la denominación genérica videojuegos” (Rodríguez et al., 2004, p. 104)

3. Videojuegos y relaciones sociales

Hasta ahora parece que hemos estado hablando exclusivamente de la práctica del videojuego en solitario. Casi todos los estudios a los que me he referido se basan en investigaciones sobre lo que puede o no suceder cuando una persona juega y las consecuencias que esto le puede ocasionar. Pero, por ejemplo, si hay un tipo de videojuego que ha incrementado su presencia de manera significativa en los últimos años es el juego masivo multijugador on-line (MMOGs en sus siglas en inglés). El factor de las relaciones y el hecho de que no sólo se esté interactuando con unos contenidos dirigidos por inteligencia artificial, sino con personas, a través de sus *avatares*, parece que da una condición especial al videojuego. La industria del videojuego on-line sigue prosperando a gran velocidad, y su videojuego más popular, *World of Warcraft*, de *Blizzard*, por ejemplo, llegó en 2008 a cifras de más de diez millones de suscriptores alrededor del mundo (“World of Warcraft Hits 10 Million,” 2008), y aunque últimamente haya descendido sus suscriptores otras plataformas como estas también han proliferado con éxito. También parece que la extensión de este tipo de videojuegos forma parte de las nuevas tendencias, fruto del paso de años y de generaciones de jugadores por la práctica lúdica virtual, con una media de edad más avanzada y con más número de horas dedicadas por semana (Steinkuehler & Williams, 2006). Aún así, la importancia de las relaciones sociales que se establecen jugando a través de estas plataformas ya estaba presente por medio, sobre todo, de las videoconsolas, y de la cantidad de videojuegos donde es fundamental interactuar con otras personas, además de las recurridas relaciones que propicia su diseño y su práctica cotidiana.

Según investigadores como Lang, Zhou, Schwartz, Bolls, y Potter (2000), o Niklas Ravaja

(2004), la intervención humana activa un conjunto distintivo de respuestas cerebrales, y esto implica que la detección de la acción humana puede depender de un conjunto distintivo de otras respuestas psicológicas y, sobre todo, dada la relación entrelazada de la cognición y la emoción. Así, para muchos autores, incluso de corte cognitivista, el estudio de cómo se relacionan las personas con caracteres humanos y no humanos en el videojuego también resulta altamente interesante. Según Brave y Nass (2003), de la misma manera que las personas suelen prestar más atención a otros humanos que a los objetos físicos, los usuarios prestan gran atención a tecnologías que generan representaciones de humanos. En todos los videojuegos hay elementos controlados exclusivamente por el sistema informático y otros controlados por humanos, pero la mayoría comparten agencia. En muchos juegos el control humano sobre los caracteres del contenido se refiere al movimiento del personaje principal (o en su defecto, un colectivo de elementos que funciona como un equipo) y la activación de elementos del entorno. Los actores suelen dividirse entre avatares y personajes no jugadores (o actuantes automáticos). La diferencia, como señalan Bailenson y Blascovich (2004), está en que un avatar es una representación digital perceptible cuyas conductas reflejan aquellas ejecutadas, normalmente en tiempo real, por un ser humano específico, mientras que un actuante es algún tipo de fórmula matemática o computacional diseñada para cumplir un fin específico. Aún así, las órdenes suelen responder a la acción humana, pero el control es compartido. Está diseñado para no hacer todo lo que el humano quiere o puede hacer.

En cuanto a las diferentes formas que puede tomar la conducta humana si juega ante avatares o actuantes existen discrepancias entre los investigadores. Por ejemplo, Russell Williams y Caryl Clippinger (2002) examinaron las conductas agresivas de los jugadores en ambas condiciones (jugar contra actuantes o contra avatares controlados por personas en la misma habitación), para concluir que los usuarios experimentan mayores niveles de pensamientos agresivos cuando juegan contra la computadora que contra jugadores humanos en un cara a cara. En cambio Eastin (2006) mostró cómo jugar contra un oponente humano puede ir acompañado de sentimientos agresivos en mayor nivel que cuando el oponente es un actuante. Estos resultados incongruentes, señalan Lim y Reeves (2010), pueden ser atribuibles a la naturaleza idiosincrática de los juegos usados como estímulo experimental, la diferente naturaleza de las personas co-jugadoras (por ejemplo, amigos o

extraños), o la proximidad espacial (por ejemplo, misma habitación o no) en las respectivas manipulaciones de los estudios.

Por otra parte, siguiendo la línea trazada por estos últimos autores, basados en estudios como el de Decety, Jackson, Sommerville, Chaminde, y Meltzoff (2004), la cuestión de la dinámica del juego, tanto si es competitivo como si es cooperativo, de la misma manera que en la vida real, se divide en dos modos de interacción que crean diferentes experiencias tanto cognitivas como emocionales. Un juego de naturaleza competitiva se define, acorde con Smith (citado por Lim y Reeves, 2010, p. 59), como un juego donde los fines objetivos especifican que si un jugador gana, otro pierde, mientras que en un juego cooperativo los jugadores deben colaborar para luchar por el mismo fin. La distinta naturaleza de la acción, según el tipo de co-presencia que se vive en el videojuego (jugar con/contra avatares o actantes), se debe, según Lim y Reeves (2010), a que los medios de comunicación difieren en la capacidad técnica que despliegan para transmitir señales verbales y no verbales acerca de la presencia social, y ésta, cuando fundamentalmente predominan los avatares, suele desarrollar estados de ánimo más intensos y mayores incrementos de excitación cuando se compete que cuando se coopera.

Durante la última década, un dispositivo ha revolucionado tanto el mercado, las temáticas, como la mecánica de los videojuegos (ADESE, 2008). Se trata de la videoconsola Wii de Nintendo. Ha conseguido expandirse desde el público más joven al más adulto con sus temáticas variadas (desde juegos de aspectos infantiles hasta videojuegos de yoga), pero, sobre todo, con la accesibilidad de sus dispositivos de control de movimiento. Han conseguido situarse a la cabeza en lo que podríamos denominar videojuegos para toda la familia, con posibilidades de interacción casi en igualdad de condiciones entre jóvenes y adultos, debido, entre otras cosas, a la facilidad con la que cualquier persona inexperta es capaz de aprender las habilidades mínimas para ser competitivo con el control de movimientos y su traducción en la pantalla. Este revolucionario sistema ha permitido incluso, como es el caso del *Wii Fit*, que el protagonista del videojuego no sea necesariamente un avatar (o conjunto de los mismos), sino el propio cuerpo de las personas, que pueden seguir, a través de los retos que les plantea el juego, un régimen de entrenamiento muscular y cardiovascular. Investigadores

como Markey y Scherer (2009) exploraron experimentalmente el resultado de jugar a través de ellos en videojuegos considerados violentos, llegando a la conclusión de que independientemente de los movimientos corporales necesarios, que pueden dar una mayor sensación de inmersión al relacionar los cuerpos del avatar y de la persona de manera análoga, son los condicionantes externos al videojuego los que tienden a tener más influencia en los índices de agresividad 'conductual'. Por tanto, teniendo en cuenta esta observación, los creadores de los dispositivos de control de movimientos de Wii parecen haber revolucionado el mercado por medio de la accesibilidad que brindan para un público más amplio, que ahora puede compartir los eventos antes restringidos a un consumo mayoritariamente joven e infantil. Pero parece no tener necesariamente una incidencia relevante en vivir el videojuego con mayor intensidad, cercanía o analogía con respecto a conductas en el mundo fuera de la pantalla.

Los diversos diseños de escenarios de juego virtual han desarrollado, como comentaba anteriormente, múltiples elementos actuantes durante el juego, y las formas de interacción (que primordialmente han sido competitivas, como señalan Eastin & Griffiths (2005)) se han vuelto crecientemente cooperativas. Numerosos videojuegos recientes como el mismo *World of Warcraft* (WOW), *Call of Duty*, *Starcraft*, *OpenTTD*, etc., o en numerosos videojuegos deportivos como *Pro-Evolution*, *NBA Live*, entre otros, a pesar de ser esencialmente competitivos, ofrecen la posibilidad y, en muchos casos, la necesidad de cooperar para conseguir fines conjuntos. De esta manera, las modalidades cooperativas de los videojuegos están ganando presencia en la rutina lúdica de los videojugadores, tanto en MMOGs como en juegos practicados presencialmente de manera conjunta. Es precisamente el *WoW* uno de los ejemplos más representativos. Siendo uno de los más practicados de los juegos para computadoras (su segunda extensión, *The wrath of the Lich King*, vendió 2.8 millones de copias durante las primeras veinticuatro horas de su puesta a la venta (Beranuy & Carbonell, 2010)), ha desarrollado un complejo entramado de relaciones posibles e indispensables que convierte al juego en un espacio para la interacción fundamentalmente entre avatares. Es una característica propia de los juegos de rol on-line denominados MMORPG (Massive Multiplayer Online Rol Playing Game). Esta modalidad de juego permite que las personas usuarias *diseñen* sus personajes para poder interactuar en el mundo virtual. Así, personas

usuarias muy variadas juegan a los MMORPG por motivos diferentes y escogen entre los diversos tipos de juegos en función, probablemente, de un gran número de variables muy difíciles de acotar (Yee, 2006). Y, de hecho, la mayoría posee más de un avatar.

Los MMORPG son sistemas de juego con una gran riqueza y complejidad, sobre todo porque se basan en la participación colectiva de humanos a través de sus avatares y, por tanto, se convierten, como avanzaba, en un auténtico mundo para las relaciones. Sirven como un espacio que permite la presentación del sí mismo independientemente de las condiciones materiales de la vida real: la posición laboral, los roles familiares que se desempeñen o las condiciones físicas del cuerpo y el entorno. Esto no quiere decir que un avatar esté totalmente dissociado de las situaciones personales off-line. Por ejemplo, Bessièrre, Seay, y Kiesler (2007) concluyen que las personas jugadoras de MMORPG tienden a crear avatares cercanos a sus ideales y que los jugadores con menor autoestima o con rasgos depresivos suelen tender a crear personajes más alejados de su propia realidad. Aún así, este tipo de juegos ofrecen un campo de acción, normalmente fantástico, que posibilita la desconexión de las preocupaciones situadas en el plano de lo serio, principalmente en lo profesional y familiar. Como indican Beranuy y Carbonell (2010), “los MMORPG ofrecen un gran espacio para la desconexión puesto que permiten recrearse con el juego del *Yo* y sus diferentes instancias” (p. 137). Además, el hecho de que estén generalmente constituidos como un mundo virtual que prevalece a pesar de que estemos desconectados del juego, hace que esté 'ahí', siempre disponible para ser utilizado en tiempo real con otras personas.

Siguiendo a Cole y Griffiths (2007), algunas personas se sienten más *ellas mismas* cuando están inmersas en el juego que en el mundo real. Sería interesante, como sugieren Talarn y Carbonell (2009), explorar qué tipo de necesidades de evasión o de 'alteración' de su identidad tiene el jugador que comparte con amistades reales su afición por el juego, respecto de aquellos jugadores que juegan solos o con amigos y amigas exclusivamente virtuales. Suele ser una práctica general entre muchos grupos de amigos *quedar* para jugar, ya sea en el mismo espacio físico o desde sus computadoras domésticas. Por tanto, los videojuegos (especialmente los que se practican on-line (MMOGs), y entre ellos, los MMORPGs particularmente) se pueden convertir en un espacio de escape a las esferas más serias de la

vida diaria, pero también en un lugar para la sociabilidad informal, similar, como señalan Constance Steinkuehler y Dimitri Williams (2006) a los “terceros lugares”.

Estos autores plantean que los videjuegos on-line, y especialmente (como los MMORPGs) los que están diseñados para practicarlos a través de la red, tienen la capacidad de funcionar como una forma de nuevo “tercer lugar” para la sociabilidad informal, más allá del trabajo o el hogar. Según Oldenburg (1999), los terceros lugares,

en comparación con las asociaciones del hogar y del trabajo, que tienden a enclaustrar a la gente entre su propia clase, el tercer lugar es inclusivo, trae al individuo al contacto cercano, personal, y animado con los seres humanos compañeros que también se dedican a enseñar en la escuela, distribuyen productos farmacéuticos, pintan casas, venden el mobiliario de oficinas, o escriben para el diario local. El habitué del tercer lugar típico disfruta así de la riqueza del contacto humano que es denegado al tímido, al fanático, al presuntuoso, y otros que eligen aislarse de la variedad humana. (p. 45)

Entonces, interacciones de todo tipo (tanto cooperativas como competitivas) funcionan como medios para un fin social informal, para la interrelación entre habituales. Contrariamente a los terceros lugares físicos⁵, los MMOGs permiten la constitución de colectivos en los que lo único que importa son las habilidades de interacción en el juego, al margen de estas condiciones previas.

En línea con este último planteamiento, existe una discrepancia basada en la pregunta de si los nuevos medios tecnológicos, como los videojuegos, están desplazando a las instituciones cívicas tradicionales y si la sociabilidad informal que éstas proporcionan es homóloga a la que proporcionan estos nuevos “espacios”, como los MMOGs. Por una parte, algunos académicos argumentan que la capacidad de Internet para conectar a la gente a través del tiempo y el espacio fomenta la formación de redes sociales y comunidades personales (Wellman & Gullia,

⁵ Como bares y cafeterías, bibliotecas, asociaciones, salones recreativos, locutorios, etc., asociados a sus localizaciones geográficas y los vínculos de proximidad con sus condiciones materiales de vida, principalmente de clase social, género, edad, etc.

1999), y tiende puentes a diferencias como las de tipo racial o de clase, como indican Mehra et al. (2004). Por otra parte, otros investigadores como Nie y Erbring (2002) y Nie y Hillygus, (2002) asumen una postura escéptica sobre las funciones de las nuevas tecnologías como impulsoras de los vínculos sociales y reductoras de desigualdades. Plantean que pueden funcionar, más bien, como desplazadoras de hábitos de construcción comunitaria, permitiendo poco más que la formación de “pseudo-comunidades” (Beniger, 1987; Postman, 1992), dejando abierto el debate sobre el “mínimo común denominador” de la comunidad, o más concretamente, los elementos indispensables para que prácticas comunes habituales sean propias de una actividad comunitaria, y si, al albor de las funciones de socialización que tienen videojuegos como los MMOGs, considerados como nuevos terceros lugares, es necesaria la presencia física para considerarlas como tal.

Los videojuegos parece que tienen una predisposición a la co-presencia. Muchos de ellos son diseñados precisamente para ser practicados en grupo como *Guitar Hero*, *Sing Star*, o *Buzz*, entre muchos otros. También los hay que parecen cobrar un estatus especial cuando son practicados en grupo, como son el caso de los videojuegos basados en juegos de mesa como *Trivial Pursuit*, *Monopoly*, *Risk*, etc.; o los videojuegos deportivos: *FIFA*, *Pro-Evolution*, *NBA Live*, etc. También los hay que, a pesar de contener la opción campaña, incluyen opción multijugador presencial y/u online, como *Heroes of Might and Magic*, *Civilization*, *Medal of Honor*, *Mario*, *Starcraft* entre otros. Podemos dividir a los videojuegos en seis tipos según su modelo multijugador ("Videojuego Multijugador," 2010):

- **Simultáneo.** En un mismo soporte con un control asignado a cada jugador los mismos participan de la partida al mismo tiempo (*Mario*, *Team Buddies*, videojuegos deportivos, *Street Fighter*, *Tekken*, *Wii Sports*, *Super Mario Galaxy*...).
- **Hot seat** ("asiento caliente"). Esta modalidad se usa en los videojuegos por turnos, jugando en un mismo soporte varios jugadores un turno cada uno (*Civilization*, *Silent Storm*, *Heroes of Might and Magic*,...).
- **Pantalla dividida.** Es una variante de los videojuegos simultáneos. En un mismo soporte dos o más jugadores juegan al mismo tiempo, pero la pantalla se divide en dos

o más partes de manera que existe independencia de las acciones entre los usuarios en lo que respecta a moverse por los escenarios del videojuego (videojuegos de carreras como *Moto GP*, *Gran Turismo*, *F1*,...).

- **PBEM** (*Play By E-Mail*, jugar por correo electrónico). Es una modalidad similar al *hot seat*, pero los jugadores sincronizan sus turnos por medio de correos electrónicos, o algún lugar común donde dejar la partida en curso (*Combat Mission Barbosa to Berlin*, *Ajedrez*).
- **Red local**. mediante 2 o más dispositivos conectados de forma local mediante una red de área local (por ejemplo: *The Legend of Zelda: Four Swords*, *Mario* (Game Boy)).
- **On-line**. De la misma manera que la anterior pero usando una red global (Internet) (*Counter-Strike*, *Starcraft*, *World of Warcraft*, *Left 4 Dead*, etc.).

Los juegos on line han fomentado tanto la co-presencia transhoraria (dada la posibilidad jugar desde casa, a cualquier hora, con otras personas desde sus hogares), como la constitución de espacios colectivos para compartir el videojuego: asociaciones y clubes de jugadores y cibercafés. De hecho, a propósito de este último ejemplo, como indican Adriana Gil y Montse Vall-llovera (2006),

los espacios de conexión (cibercafés, locutorios, puntos públicos de acceso...) son espacios de relación que ocupan el lugar que podría ocupar la plaza pública en otros tiempos. Son por lo tanto espacios de ocio, espacios de discusión política, espacios de intercambio de información, pero ante todo espacios de relación. (p. 27)

En este estudio proponen situar a los videjuegos, al menos los practicados en modo mutijugador, dentro de lo que denominan *Tecnologías de Relación*, donde también estarían otros artefactos como el teléfono móvil, mensajería, foros, redes sociales y demás formas de compartir información y comunicarse a través de Internet. Esta investigación se llevó a cabo principalmente en cibercafés y una característica que resaltan en cuanto a la práctica de

videojuegos en espacios colectivos es la apropiación que hacen los usuarios tanto del espacio como de las tecnologías disponibles. Así, videojuegos típicamente practicados en este tipo de espacios, como *Counter-Strike*, son una oportunidad para, siguiendo la concepción de consumo de Eglash, Croissant, Di Chiro, y Fouché (2004), reinterpretar, adaptar y reinventar los artefactos y ensamblarlos, siguiendo el contexto colectivo y los sentidos prácticos que suelen producirse al uso y, por tanto, para producir nuevos usos y utilidades acordes con las posibilidades que brindan.

4. El consumo tecnológico

En palabras de Rodríguez et al. (2004) retomando el extracto que referí al concluir el apartado “uso del videojuego”, y ampliándolo un poco más, el consumo de videojuegos, o más extensamente,

hablar de uso de videojuegos en general es un artificio si no se tiene en cuenta la gran diversidad de formatos y contenidos que suponen los distintos productos que se enmarcan dentro de la denominación genérica videojuegos. Por eso, es imprescindible dar un paso más considerando esta diversidad, tanto desde el punto de vista de qué es lo que se busca en los videojuegos, es decir, los aspectos que más interesan o gustan de ellos, como de las diferencias de uso (y de interés) que se producen respecto a distintos tipos de videojuegos entre los jóvenes que son usuarios más o menos habituales (p. 104)

Los diversos estilos de consumo son algo que parece depender de las preferencias significativas del usuario y, éstas, no son unísonas. El consumo parece seguir aglomeraciones y trayectorias, pero existen también tendencias extremadamente variadas, e incluso contradictorias. Como estos investigadores reconocen, las diversas clasificaciones de géneros de videojuegos es, en última instancia, un ejercicio que se acerca al reduccionismo, al tener necesariamente que renunciar a rasgos comunes para resaltar otros que los diferencian, dejando a un lado las características específicas de cada videojuego que constantemente

superponen estilos gráficos, tramas narrativas, modelos interactivos, etc. Existe una gran variedad de clasificaciones. Es especialmente interesante para ayudar en la comprensión de los tipos de consumo que incitan los videojuegos, la distribución de Ruíz (2008), basada en el modelo de Caillois (1991)⁶, en la que los juegos se dividen fundamentalmente en dos: *juegos compactación* (juegos que son una realidad en sí misma, con pocos o ningún referente de la vida real), y *juegos representación* (juegos que constantemente emplean elementos análogos de la vida real). Así, reconociendo el autor que los videojuegos constantemente superponen estas categorías, empleando elementos representativos en mundos diametralmente distintos de la vida real⁷; proponen que lo más interesante es el punto común entre todos, esto es, la tensión dramática que plantea el reto de tratar de conseguir algún o algunos resultados en un mundo virtual disponible para los usuarios. En última instancia es el usuario el que vive, mediante sus acciones e interacciones con los elementos del entorno de este mundo, la tensión dramática como uno de los sentidos principales del consumo del videojuego.

En la investigación coordinada por Gil y Vall-llovera (2006), se pone en discusión la noción de consumo tecnológico, intentando aportar una visión activa y productiva de las prácticas con tecnologías relacionales, como los videojuegos practicados en espacios públicos colectivos. Proponen estudiar el consumo como punto de partida para el estudio de la tecnología porque, cuando alguien consume este tipo de artilugios, no solo genera sentido y significado al producto, sino también al proceso entero de producción y consumo. Como indicó Morley (1992), el consumo no es sólo el momento de la adquisición, sino que, como amplió García (1999), consiste en un conjunto de procesos, materiales y simbólicos, en los cuales las personas usan y se apropian de los productos de forma activa. Y esta apropiación funciona como feedback también para la modificación del artefacto por parte de la industria, mediante los estudios de mercado, por ejemplo. Así pues, el consumo y la producción siguen también una trayectoria inversa al sentido común, tras la producción le sigue el consumo, pero también

6 La tipología de juegos según este autor, se divide en juegos *agon* (juegos de competición fundamentados en reglas, como ajedrez, fútbol, el escondite, etc.), *alea* (juegos basados en el azar, como los dados, la ruleta, etc.), *ilinx* (juegos de vértigo, como dar vueltas sobre uno mismo, montaña rusa, etc.), y *mimicry* (juegos que se conforman como una realidad que representa a otra realidad figurada).

7 Sirva de ejemplo el clásico *Mario* en el que elementos como fontanero, tuberías, bichos, setas y princesas, todos ellos procedentes del mundo real, se combinan en un mundo imposible, fantástico, donde todo cobra sentido dentro de sus fronteras, y en pocos momentos podemos trasladar nuestro conocimiento del mundo real al universo de *Super Mario*.

tras el consumo se sucede la producción. En palabras de Adriana Gil:

el rasgo más importante y característico, a nuestro entender, es que el propio proceso de producción/consumo no solo genera sentido, ni solo simboliza situaciones y posiciones, ni solo permite negociar identidades, ni sólo da cuenta de los procesos de difusión-producción-diseño-aceptación tecnológica-científica, elementos que ya habían sido reconocidos por otras posturas, y que desde una perspectiva construccionista resultan obvios; sino que además por un lado se transforma al producto en un sentido y una función diferente para el cual fue concebido, y por otro se transforma uno mismo, las propias posibilidades, y las relaciones que pueden establecerse entre los objetos, las personas y las relaciones. (Gil, 2006, p. 68)

Dos conclusiones básicas pueden ser extraídas de esta definición sobre la relación entre producción y consumo tecnológico. Por una parte, producción y consumo sugieren una relación de características simbólicas, de utilidad y de sentido; y que éstas no están contenidas en el producto en sí, sino en quien/quienes consumen, que es/son el/los que activamente los busca/n y los atribuye/n. Y por otra parte, todo consumo es una apropiación transformadora⁸ porque cambia al producto y reconfigura al consumidor.

8 Según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), el verbo transformar tiene más de una acepción. Creo que nos interesan las tres primeras. La primera versa “hacer cambiar algo”, la segunda “transmutar algo en otra cosa”, y la tercera “hacer mudar de porte o de costumbres a alguien”. En las tres acepciones, especialmente en las dos primeras, se hace hincapié en que una cosa deja de ser esa misma cosa, y en la tercera, que la cosa cambia en aspecto. Para cualquiera de los casos, la perspectiva construccionista que se está proponiendo se aleja diametralmente de perspectivas cognitivo-conductuales como las que se basan en el modelo GAP, o siguiendo el modelo de transferencia de la excitación de Zillmann (1983), para explicar la influencia de los videojuegos violentos en las conductas agresivas. Teniendo en cuenta esta concepción del consumo, las personas no reciben inputs violentos automáticamente, sino que éstas manipulan los contenidos de los videojuegos y hacen surgir significados, sentidos y utilidades más allá de las intenciones de los diseñadores y los hilos narrativos y simbólicos propios del diseño. Además, éstas son transformadas durante el uso de los mismos. Por tanto, es difícil establecer mecanismos causales automáticos entre contenidos supuestamente violentos de los videojuegos y conductas futuras porque, directamente, mediante las apropiaciones que se den sobre lo que se hace cuando estamos videojugando, cambiamos, convertimos, estos videojuegos en otra cosa, o al menos, les damos un aspecto local, personal si se quiere. Y la experimentación de este uso, partiendo de esta concepción de consumo, nos cambia para el efecto, sin que necesariamente nos haga más agresivos, debido a que la violencia no es vivida uniformemente y termina tomando un aspecto que parte de la interpretación y uso que haga el consumidor.

Desde investigaciones de metodología cualitativa como estas, centradas en el uso público de nuevas tecnologías relacionales, donde los videojuegos cobran especial relevancia tanto en los hogares como en lugares colectivos como cibercafés o asociaciones de jugadores, se propone el concepto de *apropiación*, o también de *domesticación* (Stewart, 2003), como clave para entender cómo las personas se relacionan con y a través de estos artefactos. Lo que suele atraer el interés son, fundamentalmente, los procesos de manipulación e interpretación que llevan a cabo los usuarios y usuarias para dar sentido tanto a los sujetos como a los objetos, envueltos en una compleja red tecnológica de significados y utilidades, que se relacionan en el contexto local.

La mayoría de las investigaciones de metodología experimental y cuantitativa a las que me he referido, sobre todo, durante el desarrollo del apartado de los efectos violentos de los videojuegos (Anderson & Bushman, 2001, 2002; Barlett et al., 2007; Brady, 2006; Krcmar & Farrar, 2007, 2009; Krcmar & Lachlan, 2009; Möller & Krahe, 2009; Wei, 2007; Williams, 2009) se basan en una afirmación básica: el manejo de videojuegos violentos desvía la conducta pacífica normal. Los contenidos de los videojuegos violentos *impactan* sobre las personas. Así, lo que se busca es descubrir los *efectos* que conlleva su práctica sobre la conducta de las personas. Y esta búsqueda, según Barker y Petley (2001) o Woolgar (2005), se basa en una manera 'determinista' de interpretar la relación entre personas y artefactos que tiende a mirar el desarrollo tecnológico como un proceso lineal, dirigido hacia la deshumanización de las relaciones, donde las personas son meros elementos pasivos, cuyas conductas son dirigidas por lo tecnológico. En palabras de Barker y Petley (2001), cada vez que sucede un hecho violento, especialmente entre los jóvenes, se suele buscar la relación con algún medio tecnológico, sin tener en cuenta otros aspectos como la ideología, las estructuras sociales de desigualdad, que implicaría una responsabilidad social más amplia.

La idea del “impacto” de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de la información es una metáfora básica del imaginario social contemporáneo. Según esta metáfora las personas son esencialmente seres desvinculados de su entorno, individuos propiamente dichos, cuya relación con el contexto, sea éste la naturaleza, la tecnología u otros seres humanos, se

piensa como una relación entre objetos esencialmente distintos y separados.

(Feliu, 2006, p. 105)

Así, no vendría nada mal para comprender mejor la forma en la que se relacionan las personas con las tecnologías, atender a los procesos desde los que se implican numerosas condiciones que suelen descartarse desde las aproximaciones basadas en la metáfora del impacto. Probablemente, dar un paso como este desarrolla posturas que suelen distanciarse de este prejuicio y dar cuenta de la intervención de una amplia variedad de circunstancias en las diversas formas en las que los humanos, especialmente los jóvenes, usamos estas tecnologías relacionales.

5. Videojuegos como textos y videojuegos como juegos

Podemos encontrar algunos de los antecedentes más inmediatos del cuestionamiento al determinismo tecnológico, a finales de los años ochenta, en el libro de Bijker, Hughes, y Pinch (1987), que a través de un estudio sobre los factores sociales que influyen en los resultados científicos (tanto los éxitos como los fracasos), propusieron muchas de las ideas que han tenido una especial relevancia reciente en el campo disciplinar de los Estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología. Según estos autores de la relación entre producción y consumo tecnológico suele generar procesos interdependientes. Cuando uno cambia, el sistema debe reaccionar y se modifica. Esta postura, por tanto, supone un esfuerzo por poner en el mismo plano a lo social y a lo tecnológico, como una amalgama de elementos mutuamente dependientes en una red de asociaciones entre ambos campos semánticos.

Otros autores, ya mencionados, como Feliu (2006), Ruiz (2008), Woolgar (2005), entre otros, apuestan por el uso de metáforas alternativas a la del *impacto*. Concretamente, como en el caso de Joel Feliu (2006), prefiere emplear la *metáfora de la lectura*. Esta “implica que tanto los medios y la tecnología, como los discursos que sobre ella versan son textos que deben ser leídos” (Feliu, 2006, p. 106). Es decir, que tanto los artefactos, como lo que se dice sobre ellos han de ser colocados en el mismo plano y que toman forma simultáneamente a través de la labor del lector. Por tanto, mediante este cambio metafórico, lo que se está haciendo es

invitarnos a atender al papel activo que suelen desempeñar quienes practican con videojuegos. De la misma manera que viendo una película somos capaces de identificarnos con personajes y alejarnos de muchos que nos repelen, de la misma manera que es raro encontrar interpretaciones idénticas del contenido de las películas, los videojuegos exaltan aún más esta interactividad entre tecnología, discursos y lector, a través del papel protagonista que tiene el jugador sobre el desarrollo de las partidas.

La adopción de la metáfora de la lectura implica, por tanto, poner en simetría tanto a los artefactos tecnológicos como a los discursos que sobre ella versan en un mundo disponible para ser usado, un universo en el que todo se teje mediante la lectura que hacen las personas. Esta perspectiva abre la puerta al punto de vista narrativo para el análisis de los videojuegos. En este sentido, lo que se busca es hacer una analogía entre el juego y el relato, sobre la asunción de que en los juegos, las personas pueden experimentar de forma directa la inmersión en una narración que ellos mismos contribuyen a desarrollar, una narración vivida por el sentido que porta. La siguiente cita de Schütz y Luckmann puede ilustrar esto mejor:

Las vivencias adquieren sentido por vez primera cuando son explicitadas *post hoc* y se hacen comprensibles para mí como experiencias bien circunscritas. Así, solo tienen sentido subjetivamente aquellas vivencias que son presentadas por el recuerdo en su efectividad, que son examinadas respecto a su constitución y que son explicadas respecto a su posición en un esquema de referencia a mano. Por consiguiente, solo en la explicitación mi propia vivencia adquiere sentido para mí. (1973, p. 36)

Ruíz (2008) propone comparar el juego con el relato como la otra forma cultural básica de constitución de vivencias narrativas para ilustrar muchos de los procesos habituales que suelen ponerse en marcha en los eventos lúdicos. Entre sus semejanzas, encontró relevante resaltar las siguientes:

- Se desarrollan como una secuencia articulada de acciones que se suceden en el tiempo y que suponen la transformación sucesiva de estados y situaciones.

- Están encapsulados y separados respecto al fluir continuo y difuso de la vida cotidiana.
- Los juegos de representación y los relatos configuran la representación de secuencias de acciones en un mundo de referencia que es representado a través de algún tipo de material expresivo.
- Los juegos compactación y los relatos poseen un amplio conjunto de características comunes que apuntan hacia las propiedades estructurales de la lógica narrativa.
 - Inicio y fin (definición del sentido de las acciones)
 - Tanto su desarrollo como su final o resultado son inalterables.
 - Existe algún sujeto que debe superar alguna prueba, alguna dificultad, algún oponente.
- Su desarrollo y su propia posibilidad de existencia se fundamentan en reglas de carácter generativo (posibilitan una multitud ilimitada de ocurrencias).

En palabras de este mismo autor, “la diferencia fundamental entre los juegos y los relatos se establece en el hecho de que el relato se configura como una narración enunciación, mientras que el juego lo hace como una narración performance” (2008, p. 36). Es decir, el texto del juego es un texto interactivo, en el que el lector está obligado a escribir. Sin duda, el sistema de reglas y posibilidades del juego configura una estructura profunda, abstracta y genérica del juego, materializada en una vinculación fenotípica, procedente del sistema informático, pero que pasa, necesariamente, por la arbitrariedad de las personas y su interacción a través de los dispositivos de control de movimiento, a través de los dedos y las manos (generalmente). Por tanto, como comentan otros autores desde perspectivas exclusivamente lúdicas o ludológicas, lo que no entienden los defensores del paradigma narrativo es que, aunque las secuencias semióticas sean idénticas, la simulación que permiten los juegos, y más concretamente los videojuegos, no puede ser entendida simplemente a través de sus *outputs*. (Aarseth, 1997), a través de lo que se puede explicar de lo que pasó solamente en la pantalla. Es necesaria una perspectiva que amplíe su visión hacia la relación entre las personas y las reglas, dispositivos, roles y elementos localizables en el entorno. La ludología más tradicional

no pretende revelar la inexactitud técnica de la perspectiva narrativa, sino enfocarse en explicar sus estructuras y elementos, especialmente sus reglas, así como crear tipologías y modelos para explicar las mecánicas de los juegos (Frasca, 2001a, 2003).

Como señala Gómez (2007), el creciente interés por parte de varias disciplinas académicas también ha contribuido a ir dotando a los videojuegos de un proceso de legitimación social genuino, mucho más veloz en relación a los que han tenido que vivir otros medios de entretenimiento como la televisión, el cómic o el cine. El enfoque narrativo parte del interés de la literatura comparada por la interactividad en la lectura, por las tramas generadas por las acciones del usuario. En este caso, como comenta Aarseth (1997), los videojuegos son una forma de *cibertexto*, en el que la organización mecánica del propio texto es parte integral del intercambio literario, es *ergótico*. Es decir, es una forma de literatura laberíntica, donde el trabajo del lector guía la trayectoria de la historia y la manera en cómo se escribe. Como señala Turkle (1997) las fronteras entre la pantalla y el cuerpo son difusas pero interesantes, la acción, mediada tecnológicamente, destruye dónde está el autor y dónde el producto, así como dónde el escritor y dónde el lector, dónde comienzan y terminan las manos; poseyendo un papel crucial la innovación tecnológica en la construcción de identidades sociales.

Como comenta Scolari (2008), los debates entre ludólogos y narratólogos han aportado un impulso al estudio de los videojuegos que los ha situado en el carril preferente de la investigación psicosocial, a pesar de ser un nuevo género tanto como medio tecnológico, como en cuanto a una nueva forma de expresión artística. Comparado con los procesos de extensión de medios análogos como el cine o la televisión, los videojuegos, a poco de su generalización, ya han cobrado una importancia relevante en la academia, acelerándose sus procesos de legitimación, aunque también de cuestionamiento social.

La perspectiva lúdica de los videojuegos parte de las posiciones de clásicos como Huizinga (1972) o Caillois (1991), y sintetizan su apuesta metodológica considerando a los videojuegos “como juegos”. Es interesante leer la definición de Huizinga (1972: 45) para intuir de dónde partimos:

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser “de otra forma” que en la vida cotidiana. (Huizinga, 1972, p. 45)

Caillois (1991) establece seis características peculiares de un juego cualquiera: es *libre* (es una actividad que se realiza sin una obligación externa), está *separado* (funciona como una realidad estructurada de forma autónoma respecto al fluir de la vida cotidiana), es *ficticio* (no posee el mismo estatus de “realidad” que la vida cotidiana), está *reglado* (se desarrolla basándose en reglas), es *incierto* (existe un grado de impredecibilidad respecto a su desarrollo), y es *improductivo* (no produce necesariamente riquezas materiales).

Sin cuestionar la pertinencia de cada uno de estos atributos, el problema de estas definiciones es que pueden ser inoperantes a la hora de situar a los juegos como algo muy distinto de actividades como leer, ver una película, hacer teatro, o incluso practicar cualquier deporte. Así, el enfoque lúdico, siguiendo a Gómez (2007), pretende estudiar a los videojuegos como juegos, sin desvincularse radicalmente de las posturas narrativas, tratando de afinar en las características que los distinguen del resto de actividades; o como indica Frasca (2001a), examinando las dinámicas específicas de los juegos, como la relación entre reglas, estrategias y resultados de juego.

Me gustaría terminar este repaso considerando la posición de Buerkle (2009), quien desde una óptica integradora, aborda los videojuegos⁹ como juegos y como textos. Resumidamente, define a la 'situación del videojuego' como la interacción de cuatro componentes: un *jugador*, participando en un *sistema* formal que proyecta un *mundo* ficticio, a través de la mediación de un *avatar*. Cuestionando que tipo de cosa es un videojuego, propone el modelo conceptual de

⁹ Observará el lector que he empleado durante todo el texto la palabra videojuego, pero también, en numerosos textos, se puede encontrar redactado con dos palabras separadas (video juego). Me he decantado por la opción “palabra única” precisamente siguiendo la propuesta de este autor de utilizar esta forma para declarar que un videojuego es algo distinto que considerarlo a un juego de vídeo. Cuando videojugamos ponemos en relación artefactos y personas dando lugar a posibilidades de acción imposibles de visualizar si creemos que jugar al fútbol en la pantalla es una mera representación de jugar en un terreno.

un juego-texto, como un único objeto que combina las propiedades discursivas de los textos con la actividad espontánea que propicia el juego. Así, el hipertexto del sistema propicia un mundo material y unas posibilidades que han de ser exploradas y transformadas. El mundo virtual sugiere un modelo *diegético* del discurso del videojuego, donde el jugador sigue un modelo de posicionamiento dual donde es siempre posicionado en dos lugares al mismo tiempo, dentro del juego, como un participante diegético, a través del avatar, y fuera del mismo, como un observador incorpóreo, experimentando el juego a través de ambos roles simultáneamente.

6. Síntesis

El desarrollo de este capítulo ha estado atravesado por la intención de ofrecer un recorrido por algunos de los principales trabajos teóricos y empíricos que se han llevado a cabo recientemente sobre los videojuegos como *objeto* de estudio desde muchas de las diversas perspectivas psicosociales y, de esta forma, hemos podido hacer un recorrido por las inquietudes más extendidas alrededor de las consecuencias sociales de la extensión de la práctica del videojuego.

Temas como la relación entre los contenidos de los videojuegos violentos y la conducta agresiva de los videojugadores, las potencialidades adictivas y en el rendimiento escolar de los jóvenes, su uso como herramienta didáctica y social, la relación entre el consumo tecnológico y la producción, etc.; son algunos de los asuntos más extendidos no tan sólo abordados por la investigación psicosocial, sino por diversas disciplinas, y por los medios de comunicación. Al revisar las numerosas afirmaciones que se han efectuado sobre los videojuegos y sus consecuencias, podemos palpar enseguida que abunda el dicenso. Parece que los investigadores no se ponen muy de acuerdo sobre qué tipos de mecanismos psicosociales intervienen y son producto de la generalización de los videojuegos en el ocio de las personas, especialmente de los más jóvenes.

Al releer las discusiones que aquí he referido, tiendo a constatar que el disenso está

atravesado por un eje que parece funcionar como soporte. En uno de los extremos de este eje se sitúan las perspectivas que consideran el videojuego como una 'cosa' homogénea que puede o no generar efectos en las personas o los colectivos. Por ejemplo, es interesante las formas en la que las posturas cognitivo-conductuales relacionan la práctica de videojuegos violentos con el desarrollo de conductas agresivas. Por una parte se afirma que ésta existe, y así se ha tratado de demostrar en los experimentos llevados a cabo y, por otra, que esta relación no es de ninguna manera consistente, pues todos estos experimentos intentan medir el nivel de excitación y agresividad durante el experimento, sin que estos resultados tengan ninguna relevancia en efectos a largo plazo.

De cualquiera de las maneras, en este extremo del eje, las personas y los videojuegos son entes separados, potencialmente influyentes, pero no el mismo. En el otro extremo del eje, sin embargo, abundan los trabajos, abanderados principalmente por las posturas etnográficas, en los que se apela a la capacidad crítica y productiva de los consumidores ante los artefactos; las posturas narrativas y las lúdicas, que tienden a difuminar esta frontera anunciada desde el cognitivismo conductual. Como indicamos César Burgos y yo, en una investigación publicada recientemente (Mesa & Burgos, 2012), la mayoría de los trabajos tienden a mirar al videojuego y a lo social (o personal) por separado y es preciso intentar dar el mismo estatus a lo tecnológico y a lo social para tratar sus asociaciones y conexiones como modeladores de la red del evento del videojuego.

Desde enfoques cualitativos, como las perspectivas etnográficas pero, sobre todo, bajo ópticas narrativas y lúdicas se han postulado planteamientos de un carácter más simétrico, abriendo la puerta a repensar lo tecnológico y lo social como procesos híbridos. Carece de sentido, así, considerar los efectos del videojuego, sin abordar cómo las personas y los mundos 'narrativo-tecnológicos' se *imbrican* a través de procesos 'bidireccionales'. Más allá, Bruno Latour (2001) afirma que en los colectivos contemporáneos las relaciones entre humanos y no-humanos son tan íntimas y suelen emerger tantas transacciones y múltiples mediaciones, que se pueden identificar muy pocos sentidos plausibles en los que puedan distinguirse los artefactos, las instituciones y los sujetos claramente.

De hecho, la cuestión de la agencia es una de las preocupaciones más interesantes que se plantean en los enfoques aquí presentados. Muchos, como en el caso de las inquietudes sobre las relaciones que posibilita el videojuego practicado colectivamente, han desarrollado planteamientos en los que el videojuego posibilita redes de relaciones sociales donde, al jugar, se transgreden las fronteras entre los jugadores y los avatares, donde, por ejemplo, las personas tímidas pasan a ser líderes de tropas en MMORPGs.

El modelo tradicional bajo el que presuponemos a las personas como sujetos íntegros, actuando a través de los artefactos, es decir, mirando a los aparatos tecnológicos como meros intermediarios de la acción, ha comenzado a resquebrajarse con interpretaciones como estas. De la misma manera que Felipe Corredor, Francisco Tirado y Lupicínio Íñiguez-Rueda (2010) establecieron que los teléfonos móviles funcionaban como mediadores en las interacciones entre humanos y que, más allá de establecer una conexión entre dos o varias personas, el uso de los móviles muta y transforma las funciones para las que fueron diseñados y los propósitos mismos por los que son usados; los videojuegos, debido a la gran cantidad de elementos no humanos intervinientes en el curso de las acciones, han de ser vistos desde puntos de vista como este para aproximarnos a los procesos de imbricación que suponen el diseño y el consumo.

Superar el determinismo tecnológico que establece que sociedad es una cosa y tecnología es otra, que se influyen pero no se unen, supone ampliar nuestra visión sobre los videojuegos. Como comenta Adriana Gil (2006), la acción y el pensamiento humano están constantemente mediados por el uso de artefactos. La tecnología no puede *impactarnos* porque la tecnología no está en otro lugar, sino que nosotros somos la tecnología, la imaginamos, la construimos, pasa a ser lo que somos y a través de lo que nos pensamos y con lo que pensamos. Los videojuegos, hoy más que nunca, gracias a su gran auge pueden servir precisamente como un paradigma de hibridación tecnológica, donde tanto lo subjetivo, como lo objetivo son elementos por definir en una suerte de conexiones, bajo la óptica de una perspectiva simétrica (Latour, 2001; 2008; Tirado & Domènech, 1998).

A continuación, en el capítulo 2 se presenta un extenso mapeo de los principales enfoques

metodológicos que se han desarrollado desde las diversas posturas psicosociales sobre los videojuegos. Se trata de reflexionar sobre los métodos de aproximación que han implementado los principales investigadores sobre videojuegos para entender el lugar que ocupa el enfoque que se despliega en la presente tesis. De esta manera, el lector podrá comprender muchas de las lagunas y potencialidades que plantean las ópticas psicosociales esbozadas y juzgar más claramente el camino que debieran tomar los estudios sobre la ciencia y la tecnología en cuanto a sus prácticas cotidianas, si pretendemos acercarnos afinadamente a los usos contemporáneos de los nuevos medios de relación y acción entre los jóvenes.

Capítulo 2:

¿Cómo estudiar los videojuegos?

Principales aportaciones metodológicas desde la investigación
psicosocial

Capítulo 2: ¿Cómo estudiar los videojuegos? Principales aportaciones metodológicas desde la investigación psicosocial

Recuerda que el plástico se derrite si le da de lleno el Sol.

(Rubén Blades)

Los videojuegos, como ya sabemos, arrastran una tradición de investigación en las Ciencias Sociales cuyo origen puede ser datado entre finales de los años setenta y principios de los ochenta, tras el desarrollo que experimentaron sus máquinas domésticas que impulsó su rápida expansión por todo el mundo. Entonces, numerosas preocupaciones comenzaron a surgir, todas ellas relacionadas con el miedo a que causaran algún tipo de trastorno psicológico a los jugadores más aficionados, que cada vez proliferaban más rápidamente. Cuando esta rápida expansión estaba ocurriendo, los videojuegos poco tenían que ver con los que se encuentran hoy en día disponibles en el mercado y en plataformas gratuitas. El desarrollo digital ha traído mejor capacidad gráfica, potenciando el desarrollo de videojuegos con una gran riqueza estética y temática, además de dispositivos domésticos y portátiles que acercan los mundos virtuales a millones de personas en todo el mundo, como ya hemos visto.

Durante este espectacular crecimiento, vivido en poco más de treinta años, como hemos podido comprobar, también se ha incrementado el interés de los investigadores psicosociales. Muchas de las 'viejas' preocupaciones, hoy en día, siguen existiendo y se continúan desarrollando estrategias metodológicas que tratan de aclarar respuestas a las que no se ha podido afirmar consensuadamente, como veremos. Por otra parte, también se han llevado a cabo métodos destinados a comprender, desde los propios hábitos y reflexiones de los usuarios, en qué consisten y qué tienen de particular los fenómenos relacionados con la práctica de los videojuegos.

El presente capítulo está confeccionado con la intención de aclarar un poco el estado de la cuestión entorno a los procedimientos metodológicos empleados para abordar los fenómenos con videojuegos, y así entender mejor el interés y los procedimientos que despliega la

investigación. Para ello, se han revisado numerosos estudios recientes, tanto desde el prisma cuantitativo como cualitativo, especificando y debatiendo las características de las diversas metodologías empleadas. Como se podrá observar, existe una gran abundancia de estudios de carácter experimental que se interesan, principalmente, los posibles efectos agresivos de los videojuegos en el comportamiento humano, pero también numerosas experiencias más que abarcan temas como el potencial educativo, adictivo, social, etc. que emplean técnicas y enfoques muy variados.

1. Estudios cuantitativos

Como expliqué en el primer capítulo, cuando se iniciaron los estudios sobre la incidencia psicosocial del crecimiento de las prácticas con videojuegos, ya existía una preocupación extendida sobre otros medios tecnológicos de entretenimiento, sobre todo, la televisión. La inquietud de la que se partía era si estos medios podían o no tener un efecto dañino en las características de los hábitos y comportamientos de las personas. Esta inquietud fue en aumento dada la exitosa extensión de los videojuegos durante los años ochenta.

Desde los comienzos de las investigaciones de corte psicosocial sobre los videojuegos, el tema de estudio por excelencia ha sido el impacto que estos pueden tener sobre las personas, y más concretamente en los niños y jóvenes. Principalmente se ha indagado sobre los efectos de los contenidos violentos sobre los comportamientos agresivos (Anderson, 2004; Anderson & Bushman, 2001; Anderson & Ford, 1986b; Graybill et al., 1985; Thompson & Haninger, 2001; Winkel et al., 1987), las consecuencias adictivas de la práctica de los videojuegos (Egli & Meyers, 1984; Keepers, 1990; Soper & Miller, 1983), o su contribución a la formación de personas poco sociables, aisladas, o simplemente incapaces de avanzar en su formación formal por culpa del juego obsesivo (Beranuy & Carbonell, 2010; Griffiths, 2005b). Para el estudio de estos temas generalmente se han aplicado metodologías de tipo cuantitativa. Tanto las técnicas experimentales, como la aplicación de cuestionarios o el análisis de encuestas a escala macro, han sido las formas de aproximación a estos objetos de estudio utilizadas por excelencia, considerando al videojuego como un artilugio que incide sobre aspectos

psicosociales como la personalidad (Estalló et al., 2001), las actitudes (Barlett, Bruey, & Harris, 2007; Schmierbach, 2010) o los comportamientos (Krcmar & Lachlan, 2009) de sus usuarios.

1.1 Investigaciones experimentales

La metáfora del impacto que subyace como base epistémica a este tipo de indagaciones (Feliu, 2006) despliega una lógica en la que las personas tienen unas maneras de actuar que son propias, naturales, o incluso sociales, si se prefiere; mientras que los videojuegos forman parte del mundo de lo no humano, de lo artificial. De lo que se trata es de identificar el efecto de lo artificial sobre lo social (o natural) y, para ello, tras definir las características de lo técnico, es preciso medir, de alguna manera, lo que ha cambiado en lo humano tras el contacto. De la misma manera que se puede identificar el paso de los aparatos tecnológicos por el uso humano, mediante el desgaste de los dispositivos de control manual, el sobrecalentamiento de los artefactos, los rayones de los discos, etc.; es posible identificar el rastro de lo tecnológico en lo humano.

Muchas de las primeras aproximaciones de la perspectiva psicosocial al emergente fenómeno de los videojuegos optaron por el empleo de metodologías experimentales. En ellas está presente la lógica de la metáfora del impacto. Es decir, los elementos de los videojuegos son tomados como causantes exclusivos de determinadas actitudes y comportamientos de las personas jugadoras. De hecho, esta manera de observar los efectos de la tecnología del entretenimiento sobre las personas se desprende directamente de una tradición que se puede encontrar también en trabajos sobre los efectos de los contenidos televisivos violentos. Silvern y Williamson (1987), por ejemplo, afirmaron que la investigación sobre la relación entre televisión y agresividad se prestaba como un paradigma para el estudio de los efectos de los videojuegos sobre la conducta de los niños pequeños y, tras su aproximación experimental, llegan a afirmar que los videojuegos violentos despiertan agresividad en los niños de la misma manera como lo hacen los dibujos animados violentos de la televisión.

Los estudios de esta índole que buscan medir o discernir los efectos que tienen determinados contenidos violentos sobre comportamientos o tendencias agresivas de los videojugadores tras las partidas han proliferado desde los años ochenta hasta la actualidad. Uno de los experimentos del estudio de Anderson y Ford (1986), muy sintéticamente, ejemplifica muy bien los procedimientos empleados por este tipo de investigaciones durante sus comienzos. En el artículo publicado planteaban que el objetivo era determinar los efectos a corto plazo de la práctica con videojuegos agresivos en base a dos experimentos¹⁰, el segundo de ellos, con seis grupos: tres de chicos y tres de chicas. Ambos sexos fueron divididos entre quienes jugaban a videojuegos con contenidos muy violentos, los que jugaban a videojuegos de violencia media y quienes no jugaban a videojuegos. Tras las partidas se les aplicaba a los sujetos de investigación un tipo de cuestionario denominado “Multiple Affect Adjective Checklist” con la intención de medir variables relacionadas con el estado afectivo (niveles de hostilidad, ansiedad, depresión de las personas). Finalmente concluyeron que jugar a videojuegos agresivos puede tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional de los jugadores.

Pero también ha habido estudios experimentales que rechazaban la posibilidad de una relación de tipo positiva entre jugar a videojuegos con contenidos violentos y las tendencias agresivas de las personas. Winkel et al. (1987) seleccionaron los factores de personalidad, la frecuencia cardíaca y los contenidos violentos de los videojuegos como variables principales sobre la hipótesis de que los contenidos violentos aumentan la frecuencia cardíaca y, por tanto, pueden provocar agresividad tras el juego. Sin embargo, esta relación no se dio así. Los resultados, según los investigadores, tendían más a relacionar el ritmo cardíaco durante y después de las partidas con los factores de personalidad previos, más que con las características de los contenidos de los videojuegos.

Desde el principio del desarrollo de las investigaciones acerca el efecto de los contenidos mediáticos sobre los aspectos psicosociales de las personas, las formas de aproximación se plantearon sobre el modelo de causa directa. Pero no es fácil de establecer causalmente la

¹⁰ En el primer experimento funcionaba como control y se trataba de evaluar siete aspectos de dos videojuegos empleados en el segundo experimento (del 1 al 7: contenido violento, gráficos, acción, falta de pausas, dificultad, entretenimiento y frustración).

relación entre ambos campos de variables, ya nos estemos refiriendo a violencia y agresividad, entretenimiento y adicción, o pornografía y perversión. En palabras de Henry Jenkins:

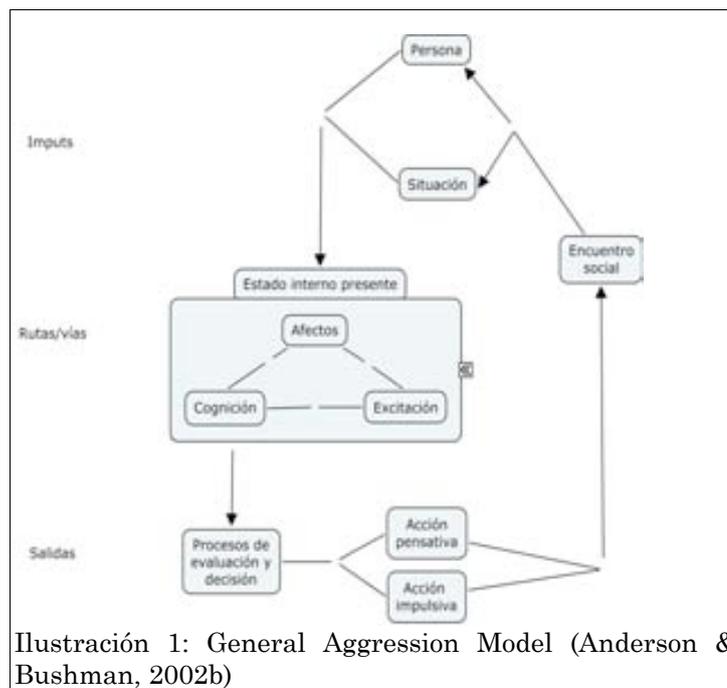
El campo de investigación de los “efectos de los medios de comunicación” incluye alrededor de trecientos estudios sobre violencia mediática. Pero la mayoría de estos estudios no son concluyentes. Muchos han sido criticados por motivos metodológicos, especialmente porque intentan reducir complejos fenómenos culturales a simples variables que pueden analizarse en el laboratorio. La mayoría hallaron una correlación, no una relación causal, lo cual implica que simplemente podían demostrar que a la gente agresiva le gusta el entretenimiento agresivo. (Jenkins, 2006, p. 242)

Sin embargo, también hay una mayoría de estudios recientes de tipo experimental que continúan afirmando que esta relación existe. Muestra de ello es la extensa literatura actual de experimentos realizados alrededor de este tema, y sirvan como ejemplo estudios desarrollados en esta última década: Anderson y Bushman (2001), Eastin y Griffiths (2009), Harris, Baldassarlo y Barlett (2006), o Weber, Ritterfeld y Mathiak (2006). De hecho, la agresividad es el tema hegemónico en este tipo de investigaciones o, al menos, los efectos de los contenidos violentos rondan los experimentos aunque no sean en último término el objeto principal de estudio, como en los ejemplos de Eastin (2006) sobre diferencias de género en los efectos de agresividad de los videojuegos violentos, Persky y Blascovich (2007) y Krmar y Farrar (2007) sobre los efectos en la agresividad del nivel de inmersión de los videojuegos, o Ivory y Kalyanaraman (2009) alrededor de la influencia de la abstracción de la violencia en el apoyo de la censura, etc.

1.1.1 Experimentos tipo GAM

Ante conclusiones como las que en los ochenta ya avanzaban Winkel et al. (1987), y las de algunos estudios de similares características metodológicas, es decir, experimentales, en las que se excluía la posibilidad de responder un sí rotundo a la pregunta sobre si los videojuegos

violentos producen agresividad en sus usuarias y usuarios, muchos investigadores han intentado desarrollar estrategias de exploración que incluyan una manera de explicar cómo se desarrolla este impacto o influencia. Un modelo que ha tenido un especial éxito entre científicos sociales experimentales es el Modelo General de Agresividad (GAM en sus siglas en inglés), desarrollado por Anderson y Bushman (2001, 2002a, 2002b). Para estos autores, durante la práctica de videojuegos con contenidos violentos, los *inputs* violentos procedentes de los contenidos de los videojuegos combinan con los pensamientos, los afectos y la excitación para producir una conducta agresiva, tras un proceso de evaluación y decisión derivado de estos componentes temperamentales.



Siguiendo, entonces, a Anderson y Bushman (2002a), y como se puede interpretar en la *ilustración 1*, la exposición a contenidos violentos puede causar aumentos a corto plazo de los índices de agresión a través de su impacto en el estado interno presente de una persona, representada por variables cognitivas, afectivas y de excitación. “Jugando a un videojuego violento pueden primar cogniciones agresivas (incluyendo guiones agresivos y esquemas de percepción agresivo), aumentar la excitación, y crear un estado afectivo agresivo (por ejemplo, enfado).” (pág. 1680). El GAM especifica que las estructuras de conocimiento social se desarrollan con el tiempo a través de procesos de aprendizaje, tales como aprender a

percibir, interpretar, juzgar y responder a eventos en el entorno físico y social. Según estos investigadores, cada partida con un videojuego violento se convierte, esencialmente, en una prueba más para aprender que el mundo es un lugar peligroso y que la agresividad es una forma adecuada de lidiar con el conflicto y la ira.

Con la exposición repetida, las estructuras de conocimiento hostiles se hacen más complejas, diversificadas y difíciles de cambiar. De esta manera, la exposición repetida a la violencia puede hacer que las estructuras hostiles de conocimiento sean crónicamente accesibles, fundamentalmente por la creación de una personalidad agresiva. (Anderson & Bushman, 2002a, p. 1680)

Este modelo cognitivo-conductual ha servido de plataforma teórica para gran parte de investigaciones experimentales actuales. Su éxito podría radicar en su capacidad para integrar múltiples elementos en la explicación del mecanismo de impacto de las tecnologías del entretenimiento sobre las personas. El modelo parece haber superado muchas de las dificultades que implica definir la agresividad, por una parte, y qué lugar ocupan los contenidos del videojuego dentro de este fenómeno, por otra. Pero, como es evidente, desarrollar una estrategia metodológica para responder a este tipo de cuestiones requiere tener muy claro cómo medir la agresividad y la incidencia de unas variables sobre otras, y en este aspecto ha habido una variada aplicación experimental.

Tomemos en cuenta algunos ejemplos más recientes de aplicación de este modelo y veamos cómo se traduce en procedimientos metodológicos concretos. Barlett, Bruy, y Harris (2007) llevaron a cabo un diseño experimental en su investigación sobre la incidencia que la cantidad de sangre presente en videojuegos violentos puede tener sobre la agresividad, la hostilidad y el estado de activación (arousal). La sangre, y más concretamente la cantidad de sangre o el *realismo* con el que se representa en los videojuegos ha sido un tema muy recurrente también para las investigaciones experimentales. Por ejemplo, otros estudios como el de Farrar, Krcmar y Nowak (2006) investigan la sangre como premio sobre el ejercicio violento, o el de Krcmar y Farrar (2007), sobre cómo el realismo en la representación de la sangre puede fomentar la agresividad vengativa dentro del videojuego. En la investigación

de Barlett et al. (2007), por ejemplo, se prestaron setenta y cuatro jóvenes universitarios para la realización de un experimento en el cual fueron divididos por grupos aleatoriamente para jugar al videojuego *Mortal Kombat: Deadly Alliance*¹¹ en cuatro condiciones según la cantidad de sangre que puede aparecer en pantalla, desde el nivel máximo en el que la sangre era un constante en cada golpe que asignaba al contrincante y viceversa, hasta la total ausencia de la misma en los combates. A estas cuatro condiciones se les suman también otras tres. Los jugadores podían elegir entre tres tipos de formas de combate durante la partida: dos eran estilos de artes marciales, como el kárate, y una era un tipo de arma basada en la lucha, como una espada.

Algo interesante para entender la lógica metodológica de este tipo de investigaciones experimentales que buscan medir la incidencia de los contenidos sobre los comportamientos de las personas que los perciben o los practican, es cómo los investigadores suelen *operacionalizar* estos conceptos. Como ya he comentado, hablar de impacto requiere de algún tipo de explicación acerca de cómo se produce, en este caso es el GAM. Pero por otra parte, bajo la óptica cuantitativa, el modelo conceptual ha de traducirse a variables. En el caso que estamos abordando, los contenidos violentos fueron traducidos en elementos concretos como la cantidad de sangre o el tipo de arma, para definir los rasgos de agresividad previos al estudio de las personas se escogió utilizar el *Cuestionario de Agresividad* de Buss y Perry (1992), los pensamientos y sentimientos hostiles fueron medidos mediante la *Escala de Estado de Hostilidad* (Anderson, Deuser, & DeNeve, 1995), los comportamientos agresivos siguiendo la cantidad de tiempo en la que se empleaban armas para hacer más daño en relación a la duración del tiempo de juego, el estado de activación fisiológica (arousal) según el ritmo cardiaco. Además recopilaron algunos datos demográficos como la edad, el sexo, experiencia con videojuegos, etc. Por último se intentó medir la incidencia del posible conocimiento que tenían los estudiantes sobre los objetivos o los procedimientos de la investigación mediante un cuestionario de suspicacia.

Los participantes previamente informaban de su estado de agresividad justamente anterior al experimento mediante el cuestionario de agresividad y se les tomaba el ritmo cardiaco. Tras

¹¹ Esta es la quinta versión de la saga *Mortal Kombat*, un videojuego de luchas en tres dimensiones.

este *examen* cada uno de ellos se distribuía aleatoriamente en los grupos según los niveles de sangre asignados. Tras un entrenamiento previo, los participantes debían practicar con el videojuego durante 15 minutos. Después de este tiempo, el ritmo cardíaco volvía a ser tomado y fueron suministradas la *Escala de Estado de Hostilidad*, el cuestionario demográfico y el de suspicacia. Finalmente, los principales resultados indicaron que los participantes que practicaron con máximas condiciones de sangre tenían un aumento significativo de la *Escala de Hostilidad* y la actividad cardíaca, mientras que los que practicaron en condiciones de bajos niveles de sangre o aumento de la misma no describieron incrementos significativos del ritmo cardíaco ni puntuaciones altas en la Escala de Hostilidad. Por otra parte, los jugadores con niveles medios y altos de sangre tendían a utilizar las armas más a menudo para imprimir más daño.

Es interesante prestar atención a cómo los investigadores experimentales cuantitativos traducen a variables conceptos como, en este caso, *violencia, agresividad o excitación, por cantidad de sangre, frecuencia de uso de las armas y ritmo cardíaco*. De esta manera, en muchas ocasiones, se afirman sentencias como que los videojuegos con contenidos violentos provocan agresividad en los jóvenes y no tan jóvenes, o algo por el estilo. En todo caso es preciso circunscribir el significado de estas afirmaciones a los procedimientos y los resultados de los experimentos concretos. Como es posible dilucidar del estudio de Barlett et al. (2007), pero también ocurre con los experimentos de Krcmar y Farrar (2007) y Farrar et al. (2006), la sangre es el elemento que acapara toda significación del término violencia. La agresividad y la hostilidad son medidas a través de unos cuestionarios, que pueden hablar de los estados personales de los participantes en el momento de realización de la investigación. De ninguna manera se toman en cuenta, por ejemplo, posibles tipos de vivencias personales con la sangre como elemento estético, así como tampoco es posible extender sus conclusiones a largo plazo.

Eastin, Appiah y Cicchirillo (2009) desarrollaron un diseño metodológico experimental basado en el objetivo de medir el impacto de las representaciones raciales en la hostilidad en cuanto a la identificación de caracteres y los contextos posteriores al juego. El estudio trató de examinar cómo las representaciones raciales sobre sí mismo y sobre los otros durante el juego pueden influir en la identificación con los personajes y en los procesos cognitivos agresivos.

Como en los ejemplos anteriores, siguiendo el GAM, se intenta identificar un factor que ayude a prever incrementos en los comportamientos, pensamientos o emociones agresivas. En aquellos casos, la sangre, en el presente, las representaciones raciales, o en otros como en el de Eastin (2006), las diferencias de género.

Lo que hay de fondo a los experimentos que siguen el GAM es la cuestión de cómo influyen los estereotipos reforzados por los medios masivos de entretenimiento (sobre todo la televisión, pero también, los videojuegos) tanto en las conductas como en los pensamientos y en los afectos agresivos. Siguiendo a Anderson y Dill (2000, pág 774), en cada experiencia, mediante la interacción con las representaciones de los videojuegos, “guiones bien aprendidos vienen a la mente con relativa facilidad y rapidez, pudiendo ser emitidos de forma bastante automática.” De la misma manera, continuando con Eastin et al. (2009), en el modelo de *neoesociación* de Berkowitz (1984, 1990) las ideas agresivas activadas durante el juego involuntariamente preparan otras ideas relacionadas, llevando a los jugadores a experimentar pensamientos agresivos fuera del entorno del juego.

Eastin et al. (2009) plantearon un experimento con ciento setenta y ocho estudiantes de grado, tanto blancos como negros, y mujeres como hombres. Los participantes practicaron durante quince minutos con el videojuego de tipo FPS¹² *Unreal Tournament* aleatoriamente en uno de cuatro entornos de juego (blanco contra blanco, blanco contra negro, negro contra negro, negro contra blanco). Se construyeron tres variables independientes: los pensamientos agresivos, la identificación y la experiencia de juego violenta. La primera fue medida mediante la aplicación de un cuestionario de cumplimentación de palabras (Anderson, 2004). Para medir el nivel de identificación con el avatar fueron suministrados cuatro ítems. Los tres primeros se desprenden del estudio de McKirnan, Smith y Hamayan (1983) y preguntan: ¿(a) cómo de similares son tú y tu personaje plasmado en el videojuego, (b) aspecto, y (c) valores básicos? En el cuarto ítem se preguntaba ¿Cuán estrechamente te identificas con tu personaje en el videojuego? (Appiah, 2007). Para la experiencia de juego violenta, los participantes debían completar el cuestionario de videojuegos (VGQ) de Anderson y Dill (2000) sobre

12 FPS: First Person Shooter. Videojuegos basados en transitar en entornos en tres dimensiones con un arma y disparar a los oponentes que aparecen. La visión es en primera persona, dejando verse la mano que porta el arma.

frecuencia de práctica con videojuegos, géneros favoritos, niveles de violencia de determinados videojuegos, etc.

Finalmente, las principales conclusiones indican que los jugadores blancos desplegaron mayores niveles de pensamientos agresivos cuando jugaron con un personaje negro que cuando lo hacían con uno blanco, los participantes negros, en cambio, tuvieron mayores niveles cuando jugaron contra oponentes blancos que cuando lo hicieron contra negros. Los jugadores negros demostraron mayores niveles de identificación con los personajes negros que los blancos con los blancos. Para dar explicación a estos resultados, explícitamente, el artículo desarrolla un mecanismo explicativo que parte de las *actitudes* para concluir que los videojuegos, mediante su práctica, pueden fomentar la violencia del enfrentamiento estereotipado entre *razas*. En sus propias palabras:

Hoy en día, la violencia física es menos aceptable, en lugar de violencia física, algunos negros pueden participar en la violencia virtual como un escape terapéutico para su resentimiento consciente o inconsciente del poder blanco en América. (Eastin et al., 2009, pág 350)

A pesar de que el estudio busca también superar el condicionamiento temporal de sus conclusiones, es difícil sostener esta conclusión final, si lo que se pretende es generalizarla. Una vez más, el diseño metodológico experimental restringe sus resultados a los contextos de realización de dichos experimentos y a la operacionalización de sus variables. El GAM es un modelo explicativo que aspira a dar respuesta a la pregunta de cómo afectan los medios masivos de entrenamiento en la generalización de comportamientos agresivos, pero su aplicación en metodologías experimentales no han logrado superar el escollo de las restricciones de las propias condiciones experimentales como contextos sociales concretos. En el caso que nos atañe, las conclusiones de Eastin et al. (2009), es posible que algunas personas utilicen el videojuego como escape terapéutico, pero desde luego el experimento no puede dar respuesta a esto, como tampoco puede asegurar que exista un resentimiento de las personas negras americanas hacia las blancas. Para abarcar este tema, habría, al menos, que explicar en qué consiste este resentimiento.

1.1.2 Otros experimentos

A pesar de la hegemonía del GAM como modelo de aplicación para las investigaciones experimentales que abordan el asunto del impacto que tienen los videojuegos violentos sobre los comportamientos y actitudes de los videojugadores, también se han desarrollado otros procedimientos y modelos que parten de premisas diferentes. Como veremos, la cuestión de la agresividad sigue siendo preponderante, pero también se abarcan desde otros prismas, y algunos matices al modelo GAM que merece la pena resaltar. Por otra parte, existe también en este tipo de estudios una abundante preocupación por los efectos de la inmersión interactiva que propician los videojuegos en cuanto al desarrollo de determinadas sensaciones de espacialidad.

Otros prismas de la violencia

Como he venido repitiendo, la violencia y la agresividad son los temas hegemónicos en las investigaciones psicosociales de metodología experimental y el GAM es uno de los modelos más recurridos para sus respectivas justificaciones, pero también hay múltiples diseños metodológicos que no se restringen a este modelo explicativo. Hartmann y Vorderer (2010) llevan a cabo dos experimentos con el objetivo de determinar por qué los videojuegos violentos llegan a producir diversión entre los jugadores antes que sufrimiento moral y disgusto por infringir daño constantemente a personajes virtuales presentes en los juegos. Lo tomaremos como ejemplo para desgranar algunas consideraciones metodológicas experimentales que no recurren al GAM para desarrollar un estudio sobre los contenidos violentos de los videojuegos y sus efectos sobre las personas. Según estos investigadores, los usuarios, lejos de considerar a los personajes de los videojuegos como objetos alejados del ámbito de aplicación de la justicia, se interpretan más como entidades sociales. En este sentido se sigue la tesis de Heberlein y Adolphs (2004, p. 7490), según los cuales,

el “antroporfismo [...] se produce cuando atribuimos significados sociales a los

estímulos que no son sociales, como los ordenadores o las nubes, presumiblemente sobre la base de las señales que indican la presencia de la agencia o la emoción. Eso que hacemos de forma automática y universal es un sello distintivo de la cognición humana.

Hartmann y Vorderer (2010) afirman, por tanto, que cuando los jugadores disparan contra los caracteres de un videojuego hacen frente a algún tipo de entidad social, más que a objetos vacíos de sentido. Según estos autores, el proceso que ponen en marcha los jugadores cuando practican con videojuegos violentos, para que estos sean divertidos, es un proceso de separación moral de los códigos habituales de la vida cotidiana. Concretamente tratan de analizar el mecanismo por el cual las señales específicas de separación moral que proporciona el videojuego pueden separar automáticamente las sensaciones por el daño infringido de los estándares morales internos (Bandura, 2002). Para los investigadores, en este caso, es importante este proceso porque, siguiendo a Zillmann (2006), la separación moral propiciada por los medios de entretenimiento sientan las bases para la generación de actos agresivos mediante el mismo proceso en la vida del día a día.

El primer experimento de Hartmann y Vorderer (2010) intenta examinar los efectos de la deshumanización (oponentes humanos vs. criaturas) y la mala conducta condenable (acciones condenables vs. menos condenables de los oponentes) en las vivencias emocionales jugando a un videojuego violento como dos procesos concretos de desconexión o separación moral. En el segundo experimento, se trató de enfocar sobre los efectos de la justificación moral y el desprecio o la distorsión de las consecuencias en los resultados emocionales de jugar a un videojuego violento.

En el primer experimento participaron ochenta y cuatro estudiantes de grado, en su mayoría chicas que, tras leer una historia sobre el guión del juego, practicaron durante diez minutos al videojuego *Half-Life II*, también de tipo FPS, en las cuatro condiciones antes indicadas. Las hipótesis planteadas eran: los jugadores de videojuegos cuyos oponentes, por una parte, no eran humanos y, por otra, desplegaron malas conductas condenables sentirán (a) menos culpabilidad, (b) tendrán menos afectos negativos y (c) disfrutarán más que los

videojugadores con oponentes humanos. Las variables dependientes eran el *estado de culpa*, *estado afectivo* y el *disfrute*. La primera fue medida aplicando tres ítems que los participantes habían de cuantificar desde “nunca” hasta “muy a menudo”: (a) sientes arrepentimiento por algo que hiciste, (b) sientes que hiciste algo mal (c) sientes que debes ser culpado por algo. El estado afectivo fue medido mediante la aplicación de una versión corta de la *Escala de Afectos Positiva y Negativa* (PANAS en sus siglas en inglés) de Watson, Clark, y Tellegen (1998). La diversión fue medida siguiendo cinco ítems de la escala de Tauer y Harackiewicz (1999): los jugadores tenían que puntuar del 1 al 5 si la partida con el videojuego durante el experimento fue “muy interesante”, “una actividad aburrida”, “agradable”, “una pérdida de tiempo” y “divertida”.

En este experimento, los datos no apoyaron la primera hipótesis, respecto a la cualidad humana de los oponentes, y la segunda hipótesis, respecto al sentimiento de culpa por matar a oponentes más o menos agresivos, recibió un apoyo solo marginal. Por tanto, los investigadores concluyeron que la posible desconexión moral que puede dar el videojuego al presentar oponentes no humanos, no tienen incidencia para la conformación de culpa y afectividad negativa. En su lugar, proponen que son los factores de personalidad los que acaban determinando si un carácter cuasi-social cae dentro del ámbito de la justicia.

En el segundo experimento se buscaba abordar los efectos de la justificación moral y la indiferencia o la distorsión de las consecuencias en los aspectos emocionales de jugar a un videojuego violento. Las hipótesis eran: si un videojuego (a) encuadra la violencia virtual como justificada y, (b) no retrata o distorsiona las consecuencias de la violencia virtual, los jugadores sentirán menos culpa, tendrán menos emociones negativas y disfrutarán más el juego que los jugadores que practicaron en encuadres de violencia injustificada y cuyas consecuencias fueron retratadas. Los participantes en este experimento fueron los mismos que en el primero, y su procedimiento también fue prácticamente el mismo. Esta vez el videojuego al que debían practicar era el *Operation Flashpoint*, también un FPS, siguiendo el mismo procedimiento que en el primer experimento. En cuanto a las correlaciones entre las variables dependientes, de la misma manera que antes, la culpa tuvo una correlación positiva fuerte con las emociones negativas, la diversión tuvo una correlación negativa significativa

con la culpa, pero no con las emociones negativas.

En cuanto a la primera hipótesis, la justificación de la violencia que, según Smith (2006), se extiende por la mayoría de los videojuegos violentos contemporáneos, proporcionando narrativas que enmarcan las acciones de los oponentes dentro de las fuerzas del mal, permite a los jugadores interpretar sus acciones como justificables. El proceso de desconexión moral, según los investigadores, en este caso, viene dado por la presentación de narrativas que enmarcan la historia que se practica en el videojuego y que permiten justificar el uso de la violencia. En este caso, mientras la existencia de este marco parece reducir las sensaciones de culpabilidad, no parece tener un efecto directo sobre el entretenimiento y el disfrute de las partidas. Obsérvese aquí que el concepto de entretenimiento es muy concreto, pero demasiado vacío también. Tal vez hay algunas cosas más alrededor de este que pueden influir o no, como la reflexividad, el razonamiento, la contextualización, etc. Como en una película de terror, la atracción que esta pueda causar en los espectadores, no tiene que, necesariamente, pasar por la diversión.

La segunda hipótesis versaba sobre el efecto de mostrar o no las consecuencias de las acciones violentas. Los resultados mostraron que las representaciones explícitas del derramamiento de sangre, los gritos, las secuencias de muerte explícita de los oponentes, o la ausencia de las mismas, no reportó efectos en los informes de los jugadores sobre culpa, emociones negativas y disfrute. En definitiva, de las cuatro condiciones experimentales que estaban sujetas a investigación (justificación de la violencia, descuido/distorsión de las consecuencias de las acciones agresivas, deshumanización de los oponentes, acciones condenables de los oponentes), solo las acciones condenables de los oponentes conllevó disminución en los afectos negativos en el primer estudio, y la justificación de la violencia hizo disminuir el sentimiento de culpabilidad y los afectos negativos en el segundo.

El planteamiento de la investigación de Hartmann y Vorderer (2010) introduce algunas variantes metodológicas que aportan al tan manido tema de la violencia en las investigaciones experimentales una complejidad no abordada por los estudios tipo GAM. En estos, como se puede comprobar en Barlett et al. (2007), pero también en Eastin (2006) o en Farrar et al.

(2006), los contenidos violentos de los videojuegos se reducen a estímulos bastante descontextualizados: fundamentalmente elementos gráficos como la cantidad de sangre (Barlett et al., 2007; Farrar et al., 2006; Krcmar & Farrar, 2009), o el efecto *immersivo* de la conjunción de todos los elementos, tanto gráficos, como sonoros, como de interactividad o jugabilidad (Krcmar & Farrar, 2007; Persky & Blascovich, 2007); y a condiciones que también se presumen extensibles a cualquier marco social: raza (Barlett et al., 2007), jugar contra una persona o contra una máquina (Eastin, 2006), en circunstancias cooperativas o competitivas (Eastin, 2007), etc. En cambio, en el estudio del que acabamos de hablar, la cuestión de la violencia se adecua a unas ciertas condiciones que, cuanto menos, parecen influir claramente en el sentido que pueden adquirir acciones idénticas como, en este caso, asesinar personajes de un videojuego.

De esta manera, si interpretamos la presencia de sangre explícita como una muestra de las consecuencias de la violencia, si Barlett et al. (2007) concluía que los niveles altos de sangre hacían incrementar la hostilidad de los jugadores y esto era un elemento que demostraba que la violencia en los videojuegos provocaba agresividad en las personas, Hartmann y Vorderer (2010) señalan que elementos más subjetivos¹³, como la justificación de la violencia y lo condenable que llegan a ser las acciones de los oponentes, tienen una mayor influencia en la conformación de emociones negativas y pueden influir sobre la sensación de culpabilidad, elementos que parecen fundamentales para entender que las personas son capaces de discernir entre tipos de violencia y su pertinencia en el mundo no virtual. Aún así, hasta este momento, las investigaciones abarcadas, a pesar de perseguir objetivos de carácter casi universal, plantean conclusiones que difícilmente pueden abarcar mucho más allá de las propias condiciones de investigación. Sus resultados se circunscriben a los planteamientos experimentales. Por ejemplo, no necesariamente son los mismos procesos de justificación de la violencia empleados por Hartmann y Vorderer (2010) que los que se emplean en las

13 A pesar de que Hartmann y Vorderer operacionalizan los conceptos de justificación y condenable en elementos concretos de los videojuegos (narración previa en el caso de la justificación y acciones más agresivas por parte de los oponentes, que aparentan ser más condenables), se utiliza, en este caso, el adjetivo "subjetivos" más en el sentido de la segunda acepción del diccionario de la RAE: "perteneciente o relativo a nuestro modo de pensar o sentir, y no al objeto en sí mismo." Probablemente, las investigaciones experimentales sobre los videojuegos no sean las que mejor explotan el concepto de subjetividad, pero lo que se pretende argumentar aquí es que no siempre, ni siquiera en el universo experimental, la violencia no es siempre lo mismo, ni se presume necesariamente circunscrita a un elemento concreto del videojuego.

partidas cotidianas. En estas, podrían entrar circunstancias como las propias motivaciones para jugar, las personas presentes en la sala de juegos, el género del videojuego, etc.

La cuestión de la interactividad y la inmersión

Intuitivamente, la interactividad puede ser considerada como uno de los aspectos más resaltables de los videojuegos. Si entendemos esta como la capacidad para incidir en lo que vemos, el videojuego se convierte en un ambiente muy inmersivo. Esta cualidad, entendiéndola como la capacidad que tienen los medios para envolver la presencia de la persona y absorber casi toda su atención, también ha sido clave para atribuir a los videojuegos efectos sobre la agresividad de las personas (Krcmar & Lachlan, 2009; Persky & Blascovich, 2007; Tamborini, Eastin, Skalski, & Lachlan, 2004; Tamborini & Skalski, 2006).

Es interesante tomar en cuenta el estudio de Balakrishnan y Sundar (2009) ya que tratan de estudiar esta cualidad inmersiva a través del concepto de presencia espacial, sin pretender abordar en una investigación experimental, y esto representa una novedad, la cuestión de la violencia y la agresividad en los videojuegos. El estudio examina de qué manera los medios como los videojuegos inducen presencia espacial por medio de la navegabilidad. La presencia espacial es, según Wirth et al. (2007), una experiencia binaria, durante la cual, la propia localización y las posibilidades de acción están conectadas a un entorno espacial mediado. La navegabilidad es el proceso que los videojuegos ofrecen a los usuarios para permitir su presencia en el espacio virtual y, siguiendo con Balakrishnan y Sundar (2009), envuelve tanto el movimiento físico como el acto cognitivo de decidir dónde ir. Por tanto, según estos investigadores, para cuestionar cómo los videojuegos brindan esta navegabilidad, desarrollando, cada vez más, la presencia espacial de los jugadores, resulta necesario investigar tanto las características de navegación de los videojuegos como las potencialidades que ofrece para decidir las secuencias de acción. Las variables independientes utilizadas en este experimento, por consiguiente, fueron: el control de dirección, las constricciones del entorno, la orientación, y la transportación narrativa.

Este trabajo de Balakrishnan y Sundar (2009) constituye un ejemplo representativo en otro tipo de investigaciones experimentales sobre videojuegos, por dos razones fundamentales. En primer lugar, como hemos avanzado, alrededor de las características interactivas del videojuego, se han desarrollado investigaciones sobre la presencia y la inmersión de las personas en entornos virtuales lúdicos, pero a diferencia de estudios como los de Persky y Blascovich (2007), Farrar et al. (2006), o Krcmar y Lachlan (2009), esta *cualidad* de los videojuegos no es empleada para tratar de *encontrar* los efectos agresivos de los videojuegos con contenidos violentos. Por otra parte, tanto en su tema de investigación como en el procedimiento metodológico empleado, no se persigue tantear la incidencia del videojuego en la comportamientos y/o actitudes de los usuarios, sino cómo se establece la sensación de presencia en los entornos virtuales, y se establecen procedimientos que intentan medir si en ciertas condiciones se produce una mayor o menor inmersión. Se intenta, de esta manera, analizar una cualidad en sí del videojuego y no cómo esta repercute en que las personas *sean* de una o de otra manera. Aún así, un aspecto no perseguido en el estudio, pero que imprimiría en él un carácter un tanto más trascendental, sería examinar cómo los jugadores viven, sienten, desarrollan esta presencia espacial en el mundo virtual a diferencia del mundo fuera del videojuego. Para ello, sería necesario, cuanto menos, preguntarles directamente, aspecto del que generalmente las investigaciones experimentales adolecen.

Sin duda, tanto como lo plantean estudios experimentales como este, o como lo hacen otros de carácter etnográficos, desde una óptica radicalmente diferente, como el de Lacasa, Martínez y Méndez (2008), sobre la potencialidad educativa de los videojuegos, la cuestión de la capacidad interactiva y la inmersión en el mundo virtual representa un aspecto muy interesante para entender las cualidades diferenciales de los videojuegos como tecnología de entretenimiento y como actividad humana.

1.2 Investigaciones mediante cuestionarios

Como hemos ido repitiendo en cada análisis de las investigaciones presentadas, el punto de vista experimental, al menos en el caso de los estudios psicosociales sobre los videojuegos,

restringe la interpretación de sus resultados a las condiciones en las que se plantean los experimentos y dificulta extender estos resultados a largo plazo y en otros ámbitos. Por ello, y debido a que resulta complicado abordar cuestiones como la incidencia de los videojuegos en la personalidad (Estalló et al., 2001; Peters & Malesky, 2008), la adicción y el rendimiento escolar (Skoric, Teo, & Neo, 2009), las psicopatologías (Longman, O'Connor, & Obst, 2009), los hábitos cotidianos (Long-Yin, 2010; Parra, García de Diegoz, & Pérez, 2009), etc.; numerosas aproximaciones cuantitativas desarrollan procedimientos metodológicos que no emplean experimentos para el examen de estos objetos de estudios y la obtención de sus resultados.

Tal vez, a la hora de querer descubrir las consecuencias del uso de los videojuegos en las personas, el factor que mejor *reifica* las características de las personas definidas a largo plazo, estudiado por excelencia en psicología, es precisamente la *personalidad*. La relación entre la práctica de videojuegos y los factores de personalidad ha sido abordada de forma extensa, durante las décadas de los ochenta y noventa mediante metodologías cuantitativas, empleando cuestionarios (Estalló, 1994; Gibb, Bailey, Lambirth, & Wison, 1985; McCloure & Mears, 1984). En la mayoría de las investigaciones se concluyó que no se podían establecer diferencias de personalidad significativas entre jugadores y no jugadores habituales, salvo algunos rasgos excepcionales como la extraversión en favor de los primeros (Estalló, 1994) o las capacidades intelectuales, también en favor de los jugadores habituales (McCloure & Mears, 1984).

Resulta interesante destacar dos investigaciones efectuadas ya durante la primera década del presente siglo por representar ejemplos muy ilustrativos de estudios de características metodológicas similares, en la misma línea de las resaltadas anteriormente, que abordan la relación entre uso y personalidad, pero en sentidos inversos. Mientras Estalló et al. (2001) tratan de identificar la influencia de la práctica de los videojuegos y los hábitos cotidianos y la personalidad, Peters y Malesky (2008) intentan descubrir qué tipo de rasgos de personalidad son más susceptibles de hacer un uso problemático del videojuego¹⁴. Para abordar estos

14 Peters y Malesky (2008)

Peters y Malesky (2008)

Peters y Malesky (2008) deciden utilizar el término *uso problemático* en lugar de *adicción* para evitar

elementos, ambos estudios emplean cuestionarios. Estalló et al. (2001) aplican, lo que denominan como “metodología retrospectiva” a una extensa muestra de sujetos de entre 13 y 33 años de edad¹⁵, en primer lugar, una encuesta donde se preguntaba sobre datos de filiación, académicos, familiares, hábitos tóxicos, antecedentes patológicos y comportamentales, opiniones sobre videojuegos e informática, actividades sociales, de ocio y entretenimiento, etc. En segundo término, los sujetos habían de completar una serie de pruebas psicométricas y escalas conductuales estandarizadas. Peters y Malesky (2008), en cambio, seleccionaron ciento noventa y cuatro participantes cuyo único requerimiento era ser jugador/a habitual del famoso videojuego, tipo MMORGP, *World of Warcraft* y dedicar a él un mínimo de veinte horas semanales. El procedimiento se basaba fundamentalmente en la aplicación de una adaptación del cuestionario de Charlton y Danforth (2007) para evaluar qué rasgos de personalidad y hábitos cotidianos se relacionan y en qué sentido con lo que consideran como usos problemáticos¹⁶ del videojuego.

Comparando los resultados entre las diversas circunstancias plasmadas en los cuestionarios por las personas entrevistadas se extrajeron las conclusiones más resaltables en ambos estudios. Peters y Malesky (2008) basan sus resultados en cinco factores que presentan correlaciones significativas con usos problemáticos del videojuego. Los elevados índices de neurosis y la cantidad de horas invertidas en el videojuego tuvieron una relación positiva moderada con los usos problemáticos. También moderada fue la relación (pero esta vez negativa) con la afabilidad, y baja (pero del mismo modo negativa) con la extroversión y la escrupulosidad. Estalló et al. (2001) resaltan que la conclusión principal del estudio es la ausencia de diferencias sustanciales entre los jugadores de larga evolución y las personas no aficionadas, tanto en aspectos como la adaptación escolar, el rendimiento académico, el clima

controversias sobre si existe el concepto de adicción de comportamiento. Como veremos, los investigadores que abordan los problemas del exceso de dedicación al videojuego (muchos de ellos denominándolos simplemente adicción), plantean estos en cuanto a *disfunciones* con respecto a elementos rendimiento académico, laboral o interpersonal.

15 Como en la mayoría de los estudios cuantitativos que abordan las consecuencias o efectos de la práctica de videojuegos, se trata de comparar datos entre, o bien, grupos de jugadores (en este caso, habituales) y no jugadores, o bien, entre diferentes circunstancias o condiciones de juego. Estalló et al. (2001) estudian los resultados de 350 jugadores habituales, y comparan los resultados con un grupo de control de 225 personas al azar. La *habitualidad* de la práctica del videojuego se convierte en la medida de referencia para extraer las conclusiones.

16 Prefieren solo restringirse a la excesiva dedicación que puede producir problemas en la vida diaria de las personas.

y adaptación familiar, los hábitos tóxicos, problemas físicos, antecedentes psicológicos infantiles, actividades sociales, etc.; como en cuanto a las variables de índole clínica evaluadas: patrones de personalidad, síntomas y síndromes clínicos, agresividad-hostilidad, miedos y temores, asertividad, estrés y apoyo social, vulnerabilidad, ansiedad y depresión.

En definitiva, y salvando el obstáculo metodológico que supone no estarnos refiriendo ni a la misma muestra ni a los mismos objetivos de investigación, se puede resaltar que, tras la aplicación de un procedimiento mediante cuestionarios que examinan hábitos y factores de personalidad, ambos desde una óptica cuantificable, no se pueden constatar diferencias entre jugadores habituales y no *aficionados*; pero su uso problemático, fundamentalmente marcado por una excesiva dedicación al videojuego, según estos investigadores, puede conllevar el deterioro de determinados rasgos asignados a la personalidad.

Los resultados de procedimientos metodológicos como estos implican tener mucho cuidado con las conclusiones que se pueden extraer de ellos en términos de causalidad. Dejando a un lado las conclusiones ya comentadas, Estalló et al. (2001) desarrollaron cómo en su estudio se encontraron algunas diferencias resaltables entre jugadores y no aficionados. Los jugadores presentaron un número significativamente menor de fumadores que el grupo de control, las actitudes respecto al videojuego y a la informática en general fueron más positivas, como es lógico pensar. Para los jugadores, las actividades de ocio cotidianas también se diferenciaron, también los jugadores presentaron mejores resultados de aptitud intelectual, etc. Pero, en ningún momento, se puede establecer una conclusión al estilo: “jugar con videojuegos reduce el tabaquismo, mejora la actitud ante la informática, promueve actividades de ocio concretas, u optimiza el intelecto”. Esta manera de observar puede afirmar que existan asociaciones entre variables, pero no descarta que, acumulativamente, los jugadores habituales de videojuegos suelen, por poner un ejemplo ingenuo, ser no fumadores porque, además, sean deportistas o procedan de familias no fumadoras, en porcentajes significativos. En definitiva, mediante estos procedimientos en exclusiva, resulta difícil descartar muchas de las relaciones *espurias* que se pueden dar en investigaciones de esta naturaleza, como vemos, alrededor de cualquier tema.

Como comentábamos anteriormente, la práctica por parte de los usuarios de un tipo de interactividad particular es una de las características distintivas de los videojuegos entre otras tecnologías de entretenimiento como la televisión, la radio, el cine o el cómic, etc. Siguiendo a Jansz y Grimberg (2005), el constante intercambio de mensajes entre el juego y el jugador, la sucesión de los roles entre el observador y el participante, y las opciones de testar una variedad de realidades bajo la naturaleza del juego son las características diferenciales que ofrece el entorno virtual interactivo y mediado del videojuego. Este punto de partida lo toman Skoric et al. (2009) para, tras la extendida preocupación por el rápido crecimiento del consumo de videojuegos, tratar de analizar la diferencia entre el alta motivación o compromiso (*engagement*) y la adicción a los videojuegos, y su relación con el rendimiento escolar.

Fundamentalmente se preguntan por diferencias en cuanto a los hábitos entre niños y niñas, el tiempo que emplean para practicar con videojuegos, las tendencias adictivas o el alto compromiso, y su relación con el rendimiento escolar. Para estos investigadores se presenta crucial distinguir claramente los criterios de adicción, y en qué se diferencia este concepto y el de alta participación, o compromiso, con los videojuegos. Como comentan, algunos autores (Griffiths & Hunt, 1998; Young, 1996), en lugar de adicción, han utilizado más el concepto de *dependencia*, pero en correspondencia con las aportaciones de Browns (1991, 1993), Charlton (2002) y Danforth (2003)¹⁷ basadas en el criterio de los DSM para describir las tendencias adictivas, decidieron aplicar precisamente el término *adicción*.

Tanto investigadores como Griffiths y Meredith (2009), o como Skoric et al. (2009), plantean que no es lo mismo la alta o, incluso, la muy alta motivación o compromiso (*engagement*) con los videojuegos que la *adicción*. Principalmente, plantean que lo que determina el matiz son las consecuencias *auto-destructivas* de determinados patrones de comportamiento.

El estudio de Skoric et al. (2009) que tomo como ejemplo, plantea dos hipótesis

¹⁷ Skoric et al. (2009) describen que los criterios desarrollados por Browns (1991, 1993) se resumen en seis medidas: 1) tolerancia; 2) cambios de humor; 3) notoriedad o prominencia cognitiva; 4) conflicto; 5) síntomas de abstinencia; y 6) recaída y restablecimiento. Utilizan correcciones efectuadas por Charlton (2002) y Danforth (2003), para lograr un mayor refinamiento en la diferencia entre alto consumo de videojuegos y adicción.

fundamentales. La primera de ellas, sobre las diferencias de hábitos entre niños y niñas, aseveraba que los niños emplean más tiempo y exhiben mayores niveles de adicción y uso. La segunda hipótesis, sobre las consecuencias de la adicción, se planteó que las tendencias adictivas tienen una asociación negativa con el rendimiento escolar.

Como avancé al principio del apartado, no es fácil investigar estos elementos desde un diseño experimental. El rendimiento escolar es, por ejemplo, un concepto que encuentra en el sistema de notas académicas su reificación más plausible. Para medir la relación de esta variable con el tiempo empleado cotidianamente para jugar, preguntar a los usuarios directamente parece suficiente. De esta manera, Skoric et al. (2009) desarrollaron un diseño metodológico basado en la aplicación de diversos cuestionarios que miden cada una de las variables planteadas en el estudio. En primer lugar, se preguntaba a los participantes (333 niños/as singapurenses de entre 8 y 12 años) por el tiempo medio empleado para jugar a videojuegos, tanto entre semana como en fines de semana. Para evaluar las tendencias adictivas, se aplicó una escala *Likert* basada en los seis criterios de Browns (1991, 1993). En tercer lugar, se evaluaban las tendencias de compromiso o motivación también a través de una escala *Likert* basada en tres criterios de este mismo autor: tolerancia, euforia y notoriedad cognitiva. El rendimiento escolar era medido extrayendo promedios de las calificaciones obtenidas en tres asignaturas: lengua inglesa, matemáticas y ciencia. Finalmente, como en la mayoría de estudios cuantitativos, tanto experimentales como mediante cuestionarios, se recogió una serie de variables demográficas: edad, género, nivel de estudios, raza, estado marital de los padres, etc.

Entre los principales resultados, tras un análisis de regresión entre las variables, los investigadores destacaron que las tendencias adictivas se relacionaban negativamente con las calificaciones en las tres asignaturas examinadas, mientras la dedicación no mostró asociaciones con los promedios de ninguna de las tres materias. Así como las tendencias adictivas mostraron consistentemente una relación negativa con los resultados de todas las asignaturas, la cantidad de tiempo dedicada entre semana a los videojuegos mostró una asociación significativamente positiva con las puntuaciones en lengua inglesa. Por otra parte, los niños mostraron mayor dedicación a los videojuegos que las niñas, tanto entre semana,

como los fines de semana. También los niños mostraron mayores niveles tanto de tendencias adictivas como de motivación y compromiso. En definitiva, las dos hipótesis planteadas fueron confirmadas. Parecen haberse establecido diferencias significativas entre las consecuencias de las tendencias adictivas y las de el alto compromiso y tiempo empleado en los videojuegos, pero con el añadido de un dato no esperado, que nos puede servir para puntualizar sobre la naturaleza de los resultados que se extraen en este tipo de investigaciones cuantitativas: la positiva asociación entre el tiempo empleado a los videojuegos y los resultados en inglés.

Skoric et al. (2009) recurren al análisis desarrollado por Van Schie y Wiegman (1997) en otra investigación muy similar con niños y niñas, que emplea una metodología cuantitativa mediante cuestionarios destinados a abordar también el tema de el consumo de videojuegos y el rendimiento escolar. En ambas se plantea que,

tal vez, dado que los videojuegos requieren a los jugadores tener la habilidad cognitiva para entender el lenguaje usado en la narrativa del juego con el fin de navegar satisfactoriamente en el entorno de juego, podría remotamente ser plausible que los niños que dedican más tiempo jugando a videojuegos entre semana obtengan un mejor manejo de la lengua inglesa y así previsiblemente conseguirán mejores puntuaciones en los exámenes de inglés. (Skoric et al., 2009, p. 16).

Sin embargo, a pesar de que el estudio de Skoric et al. (2009) trata de superar la limitación de los resultados que imponen las características de las investigaciones experimentales, igualmente, en este caso, se producen limitaciones similares. Entre ellas, también los resultados de este estudio se circunscriben a las condiciones *creadas* por el procedimiento metodológico. Tal vez, estas conclusiones que hemos presentado, en donde se plantea la explicación a la asociación positiva entre los resultados en lengua inglesa y el consumo de videojuegos, sobraría si simplemente examináramos los criterios de evaluación de esta asignatura en la escuela concreta donde se realizó el estudio. Es lógico pensar que las habilidades para responder correctamente a un test o para redactar un texto o desarrollar una

conversación no han de ser las mismas. Lo mismo sucede con el tipo de videojuegos que se practique porque también parece ser lógico que no se fomenten las mismas habilidades en un videojuego de acción que en uno de estrategia o de rol. Quizás, para hablar de desarrollo de habilidades, habría que abordarlas describiendo en qué consisten, cómo se adquieren y cómo se traducen a otros campos al margen de los propios videojuegos. Los resultados propios de este tipo de investigaciones, por consiguiente, se sustentan sobre las características concretas del estudio, a pesar de que se pretendan exhibir con carácter universal.

El control del comportamiento de las variables es el objetivo básico de toda investigación cuantitativa. En el caso de los videojuegos, la mayoría de este tipo de estudios se han llevado a cabo siguiendo preocupaciones muy concretas, y por tanto, de lo que se trata es de traducir estas preocupaciones a conceptos operacionalizables en variables. La preocupación por el exceso de práctica y los efectos en la agresividad, por ejemplo, ha llevado a las investigaciones a sistematizar sus procedimientos escogiendo indicativos de estados personales y determinadas características de los contenidos de los videojuegos para observar de qué manera se relacionan, sin adentrarse en las concepciones de los propios usuarios y las formas concretas en las que se practican estos videojuegos. De la misma manera, relacionar la cantidad de horas invertidas en las partidas y el rendimiento escolar de manera cuantitativa, al margen de la disparidad de resultados que hemos encontrado, también excluye las particularidades y complejidades de estos procesos. Es precisamente el estudio de estas complejidades el punto de partida, como veremos, del desarrollo de metodologías cualitativas.

2. Estudios cualitativos

La brecha más fundamental que se establece entre los estudios de carácter cualitativo en relación con los cuantitativos, es el interés principal de las investigaciones. Si tanto los investigadores experimentales, como los que emplean cuestionarios y encuestas, se preguntaban principalmente *qué* tipo de efectos tienen los videojuegos sobre las personas, o a lo sumo *qué* tipos de personas tienen unas u otras características en relación a los usos que da

al videojuego; las investigaciones cualitativas están diseñadas para responder a *cómo* las personas practican los videojuego, *cómo* se desarrollan estos en la vida cotidiana de los usuarios, o *cómo* se pueden emplear para lograr determinados objetivos psicosociales.

La metodología cualitativa implica la intención de sistematizar la complejidad desarrollando métodos comprensivos que se basan en la subjetividad. El interés suele establecerse, en este caso, sobre el entendimiento de la naturaleza de las interacciones que se dan en los contextos con videojuegos, predominando la aplicación de técnicas de carácter etnográfico. Sin duda, desde este punto de vista, los videojuegos presentan características muy diferentes de las descritas en las investigaciones cuantitativas.

2.1 ¿Qué son los videojuegos desde el punto de vista cualitativo?

Si las investigaciones de naturaleza cuantitativa se centran en responder a preguntas que se pueden resumir en “¿qué tipo de fenómenos psicosociales produce, o implica la práctica de videojuego?”, existe una brecha clara con los estudios empíricos que se realizan desde la óptica cualitativa. Para la generalidad de los investigadores cualitativos que abordan las dinámicas sociales alrededor del videojuego, lo interesante es plantearse preguntas del tipo: “¿qué papel desempeña el videojuego en determinados contextos?”, “¿qué utilidad pueden tener como herramientas sociales?”, o “¿cómo son practicados por parte de los videojugadores?”.

Siguiendo a Frau-Meigs y Meigs (2009), existen dos grandes corrientes que abordan los fenómenos psicosociales entorno a los videojuegos, las que se alinean alrededor de las “teorías de los efectos” y aquellas que desarrollan “teorías de los usos y la gratificación”. Las teorías del efecto, como hemos visto, se centran en plantear los riesgos que se pueden correr, entre ellos los efectos en cuanto a la agresividad, los comportamientos adictivos o dependientes, aislamiento, etc. Suelen plantear políticas públicas de protección de la juventud en nombre de la dignidad de las personas, basándose en la tesis del efecto directo de los contenidos sobre los comportamientos y cogniciones de las personas (Gerbner, Gross, Morgan, & Signorielli, 1980;

Shanahan & Morgan, 1999; Spears, Lea, & Lee, 1990). Las teorías de los usos, en cambio, argumenta que este riesgo se compensa por el placer de la participación, las configuraciones sociales y las relaciones entre pares. Estas corrientes, suelen plantear estudios en los que, como veremos, abordan los videojuegos como elementos insertos en dinámicas sociales complejas, a las que hay que acercarse mediante métodos capaces de recopilar y sistematizar esta complejidad (Livingstone & Lievrouw, 2006; Parks & Floyd, 1996; Turkle, 1997).

Si la mayor dificultad en los estudios de naturaleza cuantitativa reside en la dificultad para operacionalizar los conceptos y objetivos en variables y medidas concretas, para poderlos evaluar; en las investigaciones cualitativas este procedimiento puede ser inexistente. El interés general de estas últimas es desarrollar análisis de las categorías significativas que los propios sujetos informantes plantean. Lo importante no es cuánto se relaciona una/s variable/s con otra/s, o en términos analíticos, un concepto con otro, sino cómo los actores, espontáneamente, interpretan y dan lugar a una situación o un fenómeno concreto. En términos epistemológicos, la obsesión de los procedimientos metodológicos cuantitativos es la objetividad de sus resultados bajo el paraguas de las relaciones que permiten las matemáticas, la de los cualitativos es la comprensión o el entendimiento de los procesos subjetivos del ser humano, principalmente a través de los signos lingüísticos¹⁸.

Por ahora, hemos observado cómo las principales preocupaciones presentadas han sido los riesgos que se pueden correr si se usan los videojuegos de forma indebida, en exceso, o si se practican videojuegos de determinadas características. Los intereses que se abordan principalmente en investigaciones cualitativas giran, más bien, en torno a, como hemos dicho, el papel de los videojuegos en las relaciones sociales y la potencialidad de estos como herramientas útiles. Así pues, si, por ejemplo, investigadores como Skoric et al. (2009) afirmaban la influencia negativa del exceso de práctica de videojuegos en el rendimiento escolar; o a lo sumo, se desmitificaba que la práctica habitual tuviese efectos demostrables en este, como en el caso de Estalló et al. (2001), estudios de naturaleza cualitativa, como los de

18 No es objeto del texto que se desarrolla en este capítulo abordar a fondo un debate epistemológico sobre la pertinencia de uno u otro enfoque que puede datarse desde el principio de la filosofía. En sociología, por ejemplo, se escenifica, entre otros, en los debates clásico entre Durkheim y Marx, por una parte y Weber por otra.

Lacasa, Martínez y Méndez (2008), o Frau-Meigs y Meigs (2009), se preguntan por cómo se pueden aprovechar los videojuegos para mejorar el rendimiento educativo y el aprendizaje de valores.

También existen otros temas abordados por la investigación cualitativa, como las relaciones entorno a los videojuegos on-line (Humphreys, 2008; Oliver & Carr, 2009), las prácticas sociales potenciadas por las nuevas tecnologías (Weisner et al., 2001), la construcción de significados (Hung, 2009), etc., que difieren diametralmente de los abordados por los estudios, tanto experimentales como los que emplean cuestionarios y encuestas. Las principales técnicas empleadas en estos enfoques psicosociales son la recogida de información mediante métodos de tipo etnográfico, incluyendo procedimientos virtuales; las entrevistas en profundidad; y otros como los métodos de muestreo de experiencias, o los estudios de caso. Todas ellas llevadas a cabo con el fin de recoger información del fenómeno desde el punto de partida de la subjetividad de los actores implicados en los estudios.

2.2 Las técnicas etnográficas en educación, socialización e intercambios significativos

Tomemos como ejemplo algunos de los procedimientos empleados por las investigaciones de este tipo más recientes y comencemos por el principal tema que acapara la atención de los investigadores desde esta óptica cualitativa y que ya hemos ido avanzando: el papel de los videojuegos en los procedimientos de aprendizajes y su potencial como herramientas didácticas.

Lacasa et al. (2008) plantean una investigación con un programa de acción claro: integrar a los videojuegos en la programación educativa, conjuntamente con otros métodos innovadores, como las representaciones teatrales, para mejorar la implicación del alumnado y desarrollar en ellos pensamiento crítico y narrativo. Para ello, se centran en las concepciones de Bakhtin (1999) quien, a través del análisis de los textos y los personajes del clásico literato ruso Dostoevsky, quien permite hablar a sus personajes en sus propias voces con un mínimo de interferencias, desarrolla el concepto de polifonía como una metáfora válida para entender

las relaciones sociales en el aula, y en general el contexto de la escuela, entendida como una institución social. En concreto, esta metáfora de la polifonía induce a Lacasa et al. (2008) a considerar al diálogo como la forma privilegiada de aprendizaje, entendiendo este como un intercambio comunicativo entre sujetos, y no entre objetos programados para la reproducción. La subjetividad, por tanto, plantean estos autores, es la raíz de todo tipo de aprendizaje y desarrollo, y por ello, ha de entenderse la educación como un proceso fundamentalmente dialógico. El contenido de los videojuegos brinda la oportunidad de aprender sobre diferentes dominios semióticos incluyendo cuatro procesos principales: aprender nuevos enfoques del mundo, usando nuevos tipos de discursos, participar en un grupo social que comparte este dominio, obtener recursos que preparan a las personas para nuevas vías de aprendizaje y resolución de problemas, y un proceso activo de “aprendizaje crítico” en el cual el aprendiz se sitúa en un meta-nivel que le permite establecer relaciones sobre las partes de un sistema global. Este enfoque les permite centrar la atención en “la dimensión de la actividad humana que va más allá de la escritura y la alfabetización e incluye una conciencia meta-semiótica de los modelos lingüísticos y visuales de las comunicaciones.” (Lacasa et al., 2008, p. 88).

Estas investigadoras se apoyan también en la perspectiva de Jenkins (2006b) sobre la importancia del espacio como principal protagonista de las historias en los videojuegos. Este autor desarrolla el debate clásico entre ludólogos y narratólogos sobre el principal foco de los juegos, y de los videojuegos por extensión. Para los primeros, lo prioritario son las reglas que condicionan la interacción, para los segundos es la ficción. Para Jenkins (2006b), los diseñadores de videojuegos deben ser entendidos más como arquitectos narrativos que como contadores de historias. Es precisamente esta síntesis entre lo puramente social y lo puramente narrativo la que impulsa a las investigadoras a desarrollar una perspectiva analítica cualitativa basada en los enfoques narrativo y etnográfico sobre un taller multimedia de 72 horas para niños y niñas de entre 8 y 9 años de edad que consistía en la práctica del videojuego *Tom Raider*¹⁹, la exposición de las experiencias mediante la composición de una página web y la confección de una representación teatral. Los materiales de análisis lo constituyeron las grabaciones de video y audio, y la documentación diaria producida tanto

¹⁹ Famoso videojuego de aventuras en 3ª persona en 3D con una gran libertad de movimientos.

por los investigadores mediante las observaciones y por los niños a través de sus informes en la web. Todo este material fue utilizado para analizar las sesiones de clase, estudiar el “andar” a través del videojuego y examinar los resultados narrativos con el fin de explorar cómo los principales personajes son presentados en las narraciones de los niños y niñas.

Las investigaciones que emplean procedimientos etnográficos despliegan una amplia gama de técnicas que son utilizadas por los investigadores de manera dispar. Como hemos visto, Lacasa et al. (2008) ejecutan una forma de aproximación al campo utilizando material recopilado por varios agentes (investigadores, niños y, si se apura, hasta la cámara de vídeo) mediante diarios de campo, informes de los niños y filmaciones para, como ellos explican, explorar cómo los personajes son presentados en las narrativas infantiles, en beneficio de la implementación de nuevas técnicas de educación que fomenten el aprendizaje interactivo. Otros investigadores, como Frau-Meigs y Meigs (2009), emplean técnicas etnográficas muy diferentes con el objetivo de abordar la relación entre el juego on-line con la seguridad y la privacidad con el fin de examinar temas sociales y éticos planteados por la preocupación de los padres sobre los contenidos dañinos.

Tanto en las investigaciones de tipo etnográfico como en las que emplean otras técnicas cualitativas e incluso los estudios de naturaleza cualitativa, el interés, la preocupación, los objetivos marcan más que la elección, la confección de un procedimiento metodológico y de las técnicas adecuadas para resolver las cuestiones planteadas. Pero en los procedimientos cualitativos, y especialmente en los etnográficos, las técnicas empleadas suelen estar vacías de recetas y reglas que respondan a una lógica concreta predefinida en manuales, y mucho menos a la lógica matemática. Así, si en las etnografías clásicas el material de campo básico para el análisis era el relato del investigador, en la investigación que acabamos de ver, no sólo es la narrativa del investigador el único material susceptible de análisis, sino también los relatos de los propios informantes. En la investigación de Frau-Meigs y Meigs (2009), se emplean técnicas etnográficas virtuales, basadas en el enfoque de Christine Hine (2004), precisamente porque su interés es la dimensión de la participación y el comportamiento en la generación de códigos y sistemas de creencias por parte de los jugadores, interpretando el sitio web como el equivalente a la tribu: “una presencia sostenida es necesaria, que implica

compromiso intensivo con la vida cotidiana de los jugadores como una fuente valiosa de percepción” (Frau-Meigs & Meigs, 2009, p. 95).

Las técnicas de las investigaciones de tipo etnográfico en el contexto virtual evalúan la formación de interacciones limitándose al mundo a través de la computadora. En este caso, los investigadores se integraron en una plataforma de videojuegos de navegador para practicar y evaluar cómo estos tipos de juegos podían promover interés ético a través de las sensaciones experimentadas, produciendo iniciativas por el bien de la comunidad. Son las experiencias registradas durante la interacción con otros jugadores a través de la plataforma, y además, con el objetivo de contrastar las conclusiones de los investigadores con la de algunos jugadores claves, se realizaron entrevistas en profundidad.

La pregunta que guía la investigación de Frau-Meigs y Meigs es ¿cómo los videojuegos de navegador ofrecen señales éticas a través de sus experiencias? Por lo tanto, la participación de los investigadores en los entornos virtuales de estos videojuegos se dirige hacia la identificación de acciones que estén dirigidas hacia intenciones éticas. En el plano puramente virtual, el análisis se dirige hacia los movimientos estratégicos de los personajes del videojuego y las intervenciones en foros y chats de la plataforma mediante la “observación virtual participante”, y estos datos son relacionados con la información discursiva que algunos jugadores claves proporcionan a través de sus reflexiones éticas, mediante las entrevistas. Las investigadoras se apoyan en estas entrevistas para contrastar su subjetividad con la de los jugadores.

En este caso, como se puede observar, el interés se centra en cómo se producen determinados fenómenos psicosociales, como la generación de acciones de tipo ético en el ambiente del videojuego, y para ello, las investigadoras se involucran en el propio escenario de juegos, para iniciar un proceso de *encarnación* en el sentido que plantean algunos teóricos de la etnografía como Raymon Madden (2010). Es decir, experimentando en carne propia la conformación de una comunidad, sus hábitos, reglas y lo que significan las acciones. Pero no necesariamente se necesita exclusivamente participar en una comunidad, en este caso virtual²⁰, para entenderla.

²⁰ El concepto de comunidad virtual ha sido muy bien definido por Howard Rheingold en su libro “La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras” (1996), principalmente como una comunidad de

Oliver y Carr (2009), por ejemplo, exploran qué y cómo aprende la gente cuando juega a MMORPGs como *World of Warcraft*²¹. Principalmente se interesan por aprendizajes a distancia de incorporación a una comunidad y sus implicaciones en su vida cotidiana fuera del videojuego. Para ello entrevistan a cinco parejas que viven juntas y además se conectan y practican el mismo videojuego.

Como hemos dicho, el interés de esta investigación reside en descubrir cómo los usuarios desempeñan aprendizajes a distancia, interactuando con otras personas y con reglas, tanto espontáneas, como las incluidas en el programa del juego. Por ello, seleccionan usuarios que comparten tanto el espacio virtual del videojuego como el espacio físico donde viven para preguntarles por estas cuestiones. En muchas ocasiones, por tanto, solo basta con preguntarle a los participantes cómo desarrollan su cotidianidad para tener suficiente información para entender qué y cómo suceden los fenómenos que nos cuestionamos; en otras ocasiones, en cambio, y muchas veces simplemente fruto de una decisión estratégica de los investigadores, como en el caso de Lacasa et al. (2008), para registrar la manera en la que se desarrollan los videojuegos como herramienta didáctica en el aula, o en el de Hung (2009), para descubrir los procesos por los que se generan significados colectivos durante las partidas, resulta necesaria la observación participante.

Como comenta Pujadas (2004), el objetivo principal de los investigadores que emplean procedimientos etnográficos es familiarizarse con los significados culturales, los valores, las costumbres y la estructura social del grupo con el que convive. En el caso de los videojuegos, todos estos aspectos se presentan más claramente como abstracciones sujetas a la espontaneidad de prácticas concretas, como describe Sherry Turkle (1997, p. 90): “en los videojuegos pronto comprendes que para aprender a jugar tienes que jugar para aprender. No te aprendes primero un libro de instrucciones o sigues las normas al pie de la letra.” Por tanto, la aplicación de las técnicas propias de la etnografía o de un enfoque etnográfico en sí,

intercambios y soporte mutuo que constituye formas de ser en la red, sin la necesidad de la existencia de un terreno físico común.

21 MORPG significa Massive Multiplayer On-line Role Playing Game y *World of Warcraft* es el videojuego de este tipo más popular de la actualidad. Estos videojuegos de rol suelen presentar un mundo en 3-D que está permanentemente disponible on-line, al que los usuarios pueden conectarse a través de su avatar en cualquier momento del día, compartiendo este mundo con otras personas en tiempo real.

requiere más intensamente, la adopción de procedimientos de carácter inductivo. Como en el caso de las investigaciones de Buerkle (2009), Gil & Vall-llovera (2006), Hung (2009), Lacasa et al. (2008), centradas en el estudio de la generación de significados mediante la práctica con videojuegos, los investigadores se insertan como participantes y entrevistadores en determinadas comunidades de videojugadores formadas bajo un componente físico, como son los cibercafés en la investigación coordinada por Adriana Gil y Montse Vall-llovera (2006), étnico, como en la investigación de Hung (2009), escolar como en Lacasa et al. (2008), o entorno a determinados tipos de videojuegos como en el caso de Buerkle (2009) con el fin de registrar los procedimientos por los cuales los usuarios de videojuegos producen sentido mediante sus acciones.

En definitiva, existe una gran preponderancia de técnicas que se desprenden del enfoque etnográfico, principalmente la observación participante y las entrevistas. Pero, teniendo en cuenta que los videojuegos conforman entornos virtuales, donde se desarrollan gran parte de las acciones, se aplican técnicas que, siguiendo la lógica flexible de la etnografía, se adaptan a definiciones maleables de comunidad, así como combinan aproximaciones tanto virtuales como presenciales, con el objetivo de comprender las peculiaridades del desarrollo de subjetividades híbridas entre los usuarios. Significados, valores, procedimientos de aprendizaje, hábitos, reglas, etc., son susceptibles de ser estudiados, desde el punto de vista etnográfico bajo la aplicación de una multitud de técnicas, según los intereses que se persigan, en contextos tan variados y particulares, como los que los videojuegos pueden propiciar.

2.3 Otras técnicas cualitativas

También, entre los estudios más recientes, se pueden identificar algunas técnicas de carácter cualitativo particulares, como el Método de Muestreo de Experiencias, empleado por Weisner et al. (2001) para identificar los hábitos domésticos de los niños de origen latino en EEUU con bajo rendimiento escolar, con especial atención a prácticas lúdicas como jugar con videojuegos. También se han desarrollado perspectivas cualitativas exclusivamente centradas en el estudio de las características de algunos videojuegos y su utilidad didáctica (Cuenca &

Martín, 2010), o los cambios que han imprimido los videojuegos al desarrollo dramático de las artes audiovisuales como en el caso de Giddings y Kennedy (2010).

El Método de Muestreo de Experiencias (Csikszentmihalyi & Larson, 1987; Csikszentmihalyi, Rathunde, & Whalen, 1993) consiste principalmente en una toma de contacto aleatoria entre los investigadores y los informantes a lo largo del día para informar sobre qué se está haciendo en esos precisos momentos. En el caso de Weisner et al. (2001) interesaban los hábitos en los intervalos de tiempo extraescolar de los jóvenes, incluidas las prácticas con videojuegos y sirvió, principalmente para contrastar y completar la aproximación etnográfica que plantearon a través de observaciones y entrevistas. Esta técnica no se encuadra dentro de lo que se pueden denominar como técnicas etnográficas, principalmente porque, mediante su empleo, no se obtiene necesariamente la inmersión en el día a día de una comunidad, en el sentido antropológico clásico.

Lo mismo sucede con los estudios de casos. En la investigación de Cuenca y Martín (2010), por ejemplo, se utiliza un procedimiento deductivo, totalmente opuesto a la cualidad inductiva de los procedimientos etnográficos actuales, en el que se aplicaron unos ciertos criterios para establecer la capacidad didáctica de los videojuegos para que los investigadores sistematizaran las características de un número concreto de videojuegos (35), delimitando su adecuación a esos criterios didácticos. Este tipo de técnicas, como los investigadores que hemos citado reconocen, pueden servir como complemento de enfoques etnográficos, pero de ningún modo forman parte del grupo de técnicas de carácter etnográfico que se han descrito.

Estos complementos suelen emplearse en investigaciones de carácter cualitativo cuando se persiguen determinados objetivos, o cuando las circunstancias empíricas los requieren para completar la comprensión de los fenómenos que se obtiene mediante las entrevistas o las observaciones participantes. En el estudio de Weisner et al. (2001) son las circunstancias la que lo requiere para obtener un registro óptimo de experiencias domésticas, Cuenca y Martín (2010) realizan este ejercicio deductivo porque su objetivo es ponerlo a prueba mediante un estudio de tipo etnográfico en las aulas, mediante la aplicación de algunos de los videojuegos estudiados al programa educativo, aún no publicado.

3. Síntesis

Este capítulo recoge muchos de los principales enfoques metodológicos que se han llevado a cabo en la investigación psicosocial sobre videojuegos. Finalmente, ha resultado un mapa muy llamativo en el que resaltan en número unos tipos de investigaciones sobre otros, sin que ello implique que las ópticas mayoritarias tengan mayor legitimidad. Parece ser, simplemente, que han predominado determinadas preocupaciones sobre otras y, por encima de todo, unas maneras universalistas de plantear qué son los videojuegos sobre otras posturas más flexibles.

Como se ha podido constatar, en la historia reciente de las investigaciones psicosociales sobre videojuegos, existe un predominio de las investigaciones cuantitativas, especialmente los estudios basados en experimentos. Este hecho conlleva también que se puede constatar una extensión considerable de las preocupaciones acerca de los efectos de los videojuegos sobre las actitudes y comportamientos de las personas. Estas preocupaciones no parecen ser resueltas por este tipo de estudios, los cuales, en su mayoría, parece que solo pueden establecer conclusiones a corto plazo. Como se ha podido observar, los resultados, en el caso de las investigaciones experimentales, son fácilmente restringibles a las condiciones de ejecución de los experimentos, y difícilmente pueden generalizarse ante la gran diversidad de formas que adquieren los fenómenos donde los videojuegos están presentes.

También han habido intentos, bajo la óptica cuantitativa, para superar el anclaje a corto plazo de las conclusiones, empleando otras técnicas como las encuestas o los cuestionarios. Los temas por excelencia abordados por esta mirada abarcan aspectos más sistemáticos de las personas, como los hábitos cotidianos con los videojuegos, la relación con los diversas formas de personalidad, o los efectos adictivos. En estos casos, como también ocurre en muchos de los estudios experimentales, las relaciones cuantitativas que se establecen entre las variables sujetas, no acaban de aclarar la cuestión de la causalidad. Por ejemplo, en muchos casos, perfiles personales y hábitos con los videojuegos se relacionan con resultados determinados,

como el rendimiento escolar, sin que necesariamente se pueda afirmar que tanto los perfiles personales como los hábitos estén determinados por otros factores que no recoge el estudio.

Es, quizá, esta potencial ausencia explicativa de las investigaciones de esta índole, la que lanza a muchos investigadores a aventurarse en aproximaciones de tipo cualitativo. Si en las perspectivas cuantitativas se persigue la objetividad de los resultados, convertirlos en afirmaciones independientes a las características particulares de la muestra estudiada y los pasos seguidos, con un éxito relativo, las investigaciones cualitativas intentan abarcar la complejidad de los fenómenos en los que intervienen los videojuegos aumentando el foco sobre la subjetividad interpretativa tanto de los actores como de los investigadores.

El punto de partida de esta clase de investigaciones suele ser la comprensión de los procesos de aprendizaje, generación de significados, valores, reglas, etc., por parte de los usuarios y, para ello, se suelen emplear enfoques de tipo etnográfico. Esto implica la adecuación de técnicas de recogida de datos procedentes de relatos y detalles contextuales que alumbren la manera en la que se presentan los fenómenos para los informantes y cómo interactúan elementos, que en el caso de los videojuegos, combinan características tanto presenciales como virtuales. De esta manera, al margen de otras técnicas complementarias, las aproximaciones de tipo etnográfico, con la entrevista y la observación participantes como técnicas más empleadas, se plantean de maneras muy flexibles, tratando de abordar asuntos a caballo entre los aspectos sociales, tecnológicos, virtuales y presenciales.

El empleo de enfoques que traten esta complejidad y multiplicidad que presentan los fenómenos del *videojugar* se presume como un paso necesario si más que intentar descubrir efectos de los videojuegos, se busca comprender tanto qué son, como las formas en la que las personas se relacionan a través de los videojuegos. Tal vez, antes de seguir preocupándonos por su expansión, resulta necesario adoptar posturas un tanto más 'inocentes' que traten de registrar las diversas formas en las que se presentan estos fenómenos y comprender el papel que desempeñan en la cotidianidad de cada vez más gente.

Capítulo 3:

Videojugadores desde jóvenes.

Hacia una aproximación de tipo etnográfico a la heterogeneidad de los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos

Capítulo 3: Videojuegos y videojugadores jóvenes. Hacia una aproximación de tipo etnográfico a la heterogeneidad de los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos

“En los videojuegos pronto comprendes que para aprender a jugar tienes que jugar para aprender”

(Turkle, 1997, p. 90)

1. Definir los videojuegos

Como se podrá identificar a lo largo del presente capítulo, y como hemos visto durante los anteriores, los videojuegos están plenos de incertidumbres, ya no solo durante sus partidas, que suelen ser auténticos retos, sino en su propia definición y características generales en el ámbito de la investigación psicosocial. Por otra parte, como vimos mediante el repaso por algunas de las investigaciones más relevantes que se han llevado a cabo, existen numerosos debates públicos y científicos sobre qué consecuencias sociales acarrea el uso generalizado de estos artilugios. Parece que deberíamos acercarnos a ellos, practicarlos y repensarlos para afinar muy bien qué son y qué papeles desempeñan en las interacciones humanas.

1.1 Juegos vs. videojuegos

Como se desprende de muchas de las reflexiones presentes en los capítulos anteriores, un videojuego parece ser un subgénero de los juegos, pero un tipo muy particular de ocio lúdico, donde lo tecnológico es protagonista en los cursos de acción que con él se despliegan. Siguiendo a Frasca (2001b, p. 4), un videojuego es

cualquier forma de software de entretenimiento basado en ordenador, ya sea textual o basado en imágenes, que utilice cualquier plataforma electrónica, como ordenadores personales o consolas, y que implique a uno o múltiples jugadores en un entorno físico o en red.

Por tanto, inspirándome en esta definición, desde el punto de vista del producto, se puede afinar, en primera instancia, que un videojuego es un software, un *soporte lógico* de un sistema informático que comprende el conjunto de los componentes necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas por parte de los jugadores.

Volviendo a al plano del entretenimiento y el juego, desde clásicos de la ludología como Huizinga (1972) o Caillois (2001), ya se plantearon ciertas cuestiones de especial interés al referirse a los juegos como actividades humanas y que, quizás, se han arraigado en el lenguaje y las concepciones ontológicas que los investigadores más recientes emplean para abordar tanto los juegos, como su variante electrónica. Detengámonos un momento a leer la definición de *juego* que dio Johan Huizinga, autor citado en muchos estudios y monografías sobre este tema:

el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser “de otra forma” que en la vida cotidiana. (Huizinga, 1972, p. 45)

En ella están contenidas las aristas más importantes donde se sitúa la concepción ontológica que se suele manejar para determinar el significado de la palabra “juego” en las investigaciones psicosociales. Las características principales de los juegos se suelen configurar en torno a las reglas, la significación, la emoción y la finalidad en sí misma. A partir de aquí, algunos estudiosos, como pudimos leer anteriormente, han priorizado ciertos de estos aspectos sobre otros a la hora de plantear la trascendencia de los juegos como objetos de estudio pertinentes para entender las relaciones humanas. Principalmente, se agrupan, por una parte, los estudios que ponen el énfasis en torno a la cualidades semióticas particulares que se producen durante los juegos, y por otra parte, aquellas investigaciones que abordan las peculiaridades de la producción y reproducción de normas y pautas. “Para los estudiosos de la teoría del cine, quizá es natural ver los videojuegos como formas de “narrativa interactiva”,

por ejemplo, mientras que los estudiosos del juego y los juegos entenderán los videojuegos de forma muy diferente. ” (Aranda & Sánchez-Navarro, 2009, p. 72), tendiendo a fijar el foco sobre la *co-producción* de normas y pautas entre los jugadores y dispositivos informáticos, entre el entorno gráfico, lo que es posible hacer en él, la interfaz, los controles, las interacciones entre personajes y entre jugadores, etc. La escisión parte de tradiciones de investigación en ciencias sociales muy diversas, los narratólogos son herederos de las teorías que afirman la trascendencia de lenguajes particulares de las artes y los juegos, con múltiples similitudes sintácticas, pero también con disparidades sustanciales. Los ludólogos, en cambio, se interesan, sobre todo en la producción de roles, pautas, estructuras relacionales y estrategias desarrolladas durante el tiempo de juego. Un enfoque que trate de abordar tanto las características narrativas de los juegos, sus distancias y parecidos con los relatos tradicionales, como las relaciones entre normas, pautas y roles producidos y ejercidos por las personas se convierte en un ejercicio necesario a la hora de estudiar los videojuegos tratando de adoptar una mirada holística sobre su práctica cotidiana, abarcando la intervención de elementos tecnológicos que suelen tender a difuminar en sentidos muy particulares las fronteras entre personas, objetos y personajes.

Para aportar una definición comprensiva y situar mejor qué es un videojuego afrontando estos debates desde un punto de vista inclusivo y comenzar a enfocar el objeto de estudio de mi investigación, pero sin la pretensión de rendirme a ella, retomaré la concepción de Aranda y Sánchez-Navarro (2009, p. 26): “entendemos los videojuegos como (a) sistemas basados en reglas con (b) objetivos que se logran superar con (c) el esfuerzo y la interacción de los jugadores, así como con su (d) vínculo emocional, que se ponen en práctica a través de un (e) software informático y mediante (f) ordenadores o consolas y otras plataformas tecnológicas.” En términos parecidos a los empleados por Bruno Latour (2008), con la participación de elementos como la pantalla, las interfaces de control y de procesador, internet, efectos audiovisuales, etc., el *enrolamiento* de los jugadores adquiere peculiaridades que pueden dar a entender que videojugar no es lo mismo que jugar o, al menos, no es exactamente el mismo evento, si tenemos en cuenta a los artilugios que participan de la acción compartida con los humanos, abandonando los rígidos focos de las miradas que solo tienden a centrarse en las características estrictamente humanas, técnicas o narrativas.

Los investigadores sociales se enfrentan a un mundo de tintes híbridos y de formas diversas a la hora de abordar un tema de estudio constituido tanto por personas, como por personajes, así como por algoritmos informáticos, cualidades técnicas, escenarios y efectos audiovisuales, por contextos de relaciones interpersonales y de una soledad muy curiosa. Como indican Jenkins (1992), o después Brooker (2002), la práctica del videojuego se puede entender como exploradora, abierta y de desplazamiento libre, al igual que puede estar orientada a enigmas y basada en normas; también llama la atención que el término “videojugador” adquiere formas polifacéticas si tenemos en cuenta que los videojuegos a menudo se experimentan en grupos con espectadores, o mejor dicho, jugadores que no controlan la interfaz, y quedan absorbidos en, y se pueden entender como, culturas participativas de intervención y la formación de los eventos videojugados tanto on-line como off-line. Para Jenkins (2008), de hecho, las principales características de las culturas participativas fruto, principalmente, del contacto entre los jóvenes, a través de nuevos entornos colaborativos o herramientas de comunicación *off* y, sobre todo, *on*-line, en los cuales los videojuegos se encuentran insertos, son: (1) las relativas pocas barreras hacia la expresión artística, (2) la potenciación del apoyo a la creación y el intercambio, (3) la promoción de un tipo informal de afiliación donde los que tienen más experiencia comparten sus conocimientos con los que se inician, (4) la conciencia de los miembros de que sus contribuciones valen la pena, y (5) el sentimiento de cierta conexión social con los otros. Tal vez, la importancia de estos fenómenos ha llamado la atención a los investigadores sobre la trascendencia de unos artilugios diseñados para “pasar el tiempo”, que cada día llegan a más personas de todas las edades y etiqueta social, consiguiendo, por ejemplo, que el mercado de los videojuegos se encuentre a la cabeza en el mundo del entretenimiento audiovisual. (Rodríguez et al., 2004)

1.2 Enfrentamiento entre efectos y significados

Como ya he comentado, los primeros videojuegos datan de los años cincuenta y sesenta, pero su explosión comercial más significativa llegó durante las décadas de los setenta y, sobre todo, los ochenta. Justo a partir de estas fechas, y ante la prolija preocupación acerca de su rápida

extensión, comienzan a desarrollarse las primeras investigaciones sobre el nuevo fenómeno. En concreto, los estudios psicosociales iniciaron su bagaje, hegemónicamente, arrastrando su perspectiva de los estudios sobre el impacto de la extensión de los *Mass Media* en las sociedades. Marshal McLuhan es uno de los investigadores más relevantes en torno al tema de la influencia social de la tecnología, y sus palabras pueden ser muy ilustrativas de la trascendencia que iba adquiriendo la extensión de estas para la investigación sobre nuevas formas de relación humana:

Tras tres mil años de explosión, mediante tecnologías mecánicas y fragmentarias, el mundo occidental ha entrado en implosión. En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. (McLuhan, 1966, pág. 25)

El interés suele residir, como he venido señalando, en explicar las consecuencias que este tipo de fenómenos tiene para las personas y las sociedades. Alrededor de los videojuegos se desarrollaron numerosas preocupaciones que encontraron en esto un caldo de cultivo para desarrollar los debates sobre las consecuencias de los medios tecnológicos en las personas. Los videojuegos, por los años ochenta, consiguieron hacerse un hueco directamente en los hogares de mucha gente, mediante la fabricación de dispositivos portátiles y domésticos, que con sus entornos mejorados brindaban, sobre todo a niños y jóvenes, la oportunidad de practicar en escenarios, muchos de ellos con altos contenidos narrativos, que permitían desarrollar acciones difíciles o imposibles de llevar a cabo en el mundo llamado *real*. Estas preocupaciones, que recuerdan a las desarrolladas en torno a la expansión del cine o el cómic, recientemente, o más antiguamente, acerca de las novelas de ciencia ficción, etc.; se agrupan, como indican Rodríguez et al. (2004) alrededor de los posibles efectos adictivos, sobre la agresividad de las conductas, el rendimiento escolar y el potencial instructivo de los videojuegos. Por otra parte, como indican estos investigadores, también otras líneas de investigación sobre el perfil de los jugadores (diferencias en cuanto al género, la edad, lugar de juego, preferencias,...), y otras aplicaciones psicosociales para los videojuegos (como medio

didáctico, test psicológico, herramienta para el tratamiento,...). En definitiva, la investigación sobre la importancia de los videojuegos en los procesos de carácter psicosocial se ha desarrollado a partir de las inquietudes que se habían extendido desde la generalización de los medios de comunicación, las artes escénicas, cinematográficas, televisivas, etc. Surgen de preocupaciones sobre los efectos de estas creaciones humanas sobre las propias personas, ante la sorpresa de los investigadores acerca de su rápida expansión.

Muy sintéticamente, para refrescar algunas de las líneas argumentativas expuestas durante los capítulos anteriores, posturas como las del psicólogo militar Dave Grossman plantean que los videojuegos tienen una clara responsabilidad en el fomento de conductas peligrosas. Para Grossman (2000), cuando se practica con armas en los videojuegos con el objetivo de matar, se ejerce un adiestramiento similar al que se da en el ejército mediante procesos como el embrutecimiento, el condicionamiento clásico y operante, y la imitación de modelos. Así, continúa, niños que aún son incapaces de distinguir entre representación y realidad son embrutecidos mediante la sobreexposición a las representaciones de la violencia. En la misma línea se sitúa el psicólogo educativo Eugene Provenzo (2001). Este investigador afirma que los videojuegos pueden ser usados como recursos didácticos en la medida en que las lecciones que se aprenden en la máquina por parte de los jugadores más hábiles, reforzados por los resultados o puntuaciones obtenidas en los videojuegos, se interiorizan e incorporan las conductas exitosas a la manera de actuar del videojugador. Como Henry Jenkins (2006a) comenta, en estas perspectivas no se presupone prácticamente ninguna actividad cognitiva consistente por parte de los jugadores. Los juegos parecen condicionar nuestros reflejos, impulsos y emociones, sin tener muy en cuenta nuestros conocimientos y experiencias previas. Los enfoques que se alinean con las tesis del efecto directo plantean posturas del tipo *cognitivo-conductistas*, estableciendo, bajo mi parecer, un grado de conciencia bastante limitado, casi nulo.

Tras el comienzo del giro discursivo que toman las Ciencias Sociales y la Psicología Social en particular, durante los setenta, y los cambios que se dan en los estudios culturales hacia los enfoques etnográficos en las tan demandadas investigaciones sobre audiencias y consumo, como indica Jenkins (2006), se desarrollan también perspectivas sobre los videojuegos que

abordan, sobre todo, la cuestión de la significación por parte de los usuarios y la presencia de lo narrativo en los contenidos de los videojuegos y en los contextos y circunstancias en los que se practican.

Más o menos a la par que los estudios que se posicionaban inquietos por los posibles efectos directos del uso de las tecnologías contemporáneas, comenzaron a desarrollarse posturas que presentaban la relación entre los videojuegos y las personas como una relación, fundamentalmente, de interacciones significativas. Por ejemplo, mientras autores como Provenzo se preocuparon por los factores que hacen que los jugadores se vean forzados a adaptarse a la lógica de la máquina, otros como Gee (2004), o Gil & Vall-llovera (2006) sugieren que nuestra participación activa nos permite proyectar objetivos y propósitos en los escenarios del juego. De esta manera, ya la relación entre personas y máquinas, en el caso de los videojuegos al menos, presenta trayectorias de control, como mínimo, 'bidireccionales'. Así, el encuentro entre los enfoques del efecto y los que se interesan sobre la producción de significados, fundamental distinción entre las grandes corrientes psicosociológicas sobre los videojuegos, se basa en una cuestión acerca de las agencias que se funcionan cuando se relacionan las personas y la tecnología.

Como comentó Levis-Czernik (1997, pág. 182), sobre la dedicación habitual a los videojuegos:

Quizá, justamente, el secreto de su atractivo se encuentre en la posibilidad que ofrece el videojuego de pasar de la mirada a la acción. Convirtiéndose, a través de este gesto, en una ficción que se vive intensamente y que le permite a quien juega transgredir las normas sociales sin sufrir consecuencias de ningún tipo.

Tal vez, las consecuencias de estas características haya que situarlas más en en la inserción de los videojuegos de determinados *estilos* de vida, que en acciones concretas, pero resulta extremadamente difícil atribuir a los videojuegos, aisladamente, un papel determinante en la adopción de pautas de vida, o 'formas de ser' significativas. De la misma manera, la importancia de un tipo de interactividad que envuelve al jugador en un espacio virtual que lo

sumerge ha sido un aspecto reconocido casi por unanimidad por investigadores que han centrado su atención en temas tan variados como los efectos en la conducta agresiva (Krcmar & Lachlan, 2009; Persky & Blascovich, 2007; Tamborini, Eastin, Skalski, & Lachlan, 2004; Tamborini & Skalski, 2006), la presencia espacial (Balakrishnan & Sundar, 2009), la potencialidad educativa (Lacasa et al., 2008; Thomas & Hollander, 2010), etc. Posiblemente, estas peculiaridades en cuanto a la capacidad de acción de los jugadores, de hecho, formen parte de su distintivo fundamental en relación a otras tecnologías del entretenimiento, como la televisión, la literatura, el cine, etc.

Pero, los investigadores psicosociales también han resaltado las cualidades de los videojuegos como actividades lúdicas diferentes a otras como los juegos tradicionales, fundamentalmente porque su principal escenario de juego se lleva a cabo sobre una pantalla, permitiendo el diseño de mundos que potencian la inmersión audiovisual del jugador. Si volvemos a tomar en cuenta la definición de “juego” de Huizinga, plasmada más arriba, necesitaríamos detenernos en sus detalles y matizar algunos aspectos para poder entenderla, si con ella quisiéramos referirnos a los videojuegos.

Los límites espaciales y temporales de los videojuegos están soportados por un procesador, un software y la imagen, fundamentalmente. De la misma manera que en otros juegos, como los de mesa, gran parte del contenido está establecido por los fabricantes, en el caso de los videojuegos este contenido, tanto el escenario como los procedimientos de juego, se ejecutan a través de lo que se proyecta en pantalla y lo que suena a través de los altavoces. Pero solamente estos soportes, *traducidos* sonora y gráficamente, proporcionan un mundo de posibilidades inmenso de creación. En los videojuegos, podemos encontrar imitaciones de juegos de mesa como *Apalabrados*, que remite al famoso *Scrabble*, para ser practicado desde *smart phones* con otros contactos, hasta complejos juegos de rol diseñados para ser practicados en solitario, durante largas horas, en mundos fantásticos, como en *The Elder Scrolls: Skyrim*. Esto permite que se pueda practicar bajo una gran variedad de circunstancias, tanto solo, acompañado, como a través de la red y en juegos de estilos y géneros muy dispares. Sin duda, que la trama de las partidas se desarrolle a través de una plataforma virtual brinda al videojuego una amplia flexibilidad temática y estética que los distingue de otro tipo de

juegos. Por otra parte, como en otros medios basados en la imagen, hay una buena parte de autoría aportada por diseñadores y creadores en general, pero a diferencia del cine, las revistas, etc., el protagonismo reside, en nuestro caso, en la interacción constante entre jugadores, elementos mecánicos, electrónicos, audiovisuales, personajes, misiones y movimiento para que el contenido se desarrolle.

1.3 ¿Son los videojuegos un fenómeno social?

Durante estos años de investigación he transitado desde la total claridad de ideas hacia la suspensión de todo precepto para envolver al objeto de estudio en una indeterminación en ocasiones desesperante. Poco a poco he ido cayendo en la cuenta de que no solamente los videojuegos no eran la misma cosa para una multitud de corrientes de investigación, sino que los mismos métodos para abordarlos podían llegar a ser diametralmente contradictorios.

Tanto desde el punto de vista temático, como metodológico, existen algunos ejes que polarizan las posturas de los investigadores. Si nos centramos exclusivamente en la definición del objeto de estudio, los videojuegos suelen ser una cosa que puede o no generar efectos sobre las personas, como plantean los psicólogos cognitivo-conductuales como Anderson y Bushman (2001), Krcmar y Lachlan (2009), Beranuy y Carbonell (2010), o Estalló, Masferrer y Aguirre (2001), entre otros, quienes, a la hora de estudiar la relación entre videojugar y ser violento, establecen una división clara entre el emisor de secuelas (el videojuego y sus mecanismos tecnológicos y simbólicos) y el receptor (las personas). Por otra parte, también los videojuegos pueden ser definidos por su capacidad para potenciar ciertas relaciones entre la tecnología y las personas, como plantean investigadores como Jansz y Grimberg (2005), Wirman (2009), o Aarseth (1997), impulsando agencias compartidas, en ocasiones imposibles de discernir, donde objetos y sujetos se suelen confundir. Bajo la óptica estrictamente metodológica, las investigaciones psicosociales, en concordancia con la frontera ontológica planteada entre posturas de tipo universalistas o deterministas, y planteamientos más integradores y relativos en cuanto a la relación entre videojuegos y personas, también se pueden establecer ejes claros en los que pueden distinguirse diseños diametralmente antagónicos.

Desde los procedimientos metodológicos cuantitativos destacan los experimentos para delimitar efectos inmediatos de la práctica de los videojuegos en las conductas y actitudes humanas. También los diseños cuantitativos tratan de sistematizar hábitos y efectos a largo plazo mediante la aplicación de análisis multivariante sobre los resultados de cuestionarios y encuestas respecto, sobre todo, a temas relacionados con el desarrollo de personalidades determinadas, vinculada a la práctica de los videojuegos, y la adicción o dependencia. Desde la lógica cualitativa, por regla general, preocupa el papel de los videojuegos en la producción de significados y vínculos simbólicos en contextos concretos. Suelen ser enfoques de tipo etnográfico los que guían estas investigaciones, registrando cada detalle de las interacciones que se dan entre las personas cuando videojuegan, y entre estas y la tecnología, para tratar de comprender qué lugar y qué roles suelen desplegar estos artefactos en la cotidianidad humana. También, muchos de estos estudios cualitativos, más que tratar de desenmascarar los efectos perversos que tiene pasarse horas jugando ante una pantalla en relación a, por ejemplo, el rendimiento escolar, suelen testar sus potencialidades para el desarrollo de la concentración, la comprensión y las relaciones sociales. Son enfoques que tienden a explicar los videojuegos como objetos que sirven como plataformas para el despliegue de una 'fenomenología' variada y flexible, a veces presentada como útil o no tanto, en la que tanto personas como tecnología se relacionan y tienden a formar parte del mismo plano semántico, por muy dispares que parezcan ambos campos a priori.

Las primeras fuentes de incertidumbre que fui desarrollando durante mi labor de revisión temática y metodológica sobre los principales estudios llevados a cabo bajo una perspectiva psicosocial, antes de adentrarme en el trabajo de campo, tenían mucho que ver con la constatación de una divergencia clara en cuanto al estatus ontológico que se le daba a los videojuegos como objetos pertinentes para la investigación psicosocial. Para más inri, mis avances en el trabajo de indagación de campo también fueron fomentado la indeterminación del objeto debido a la gran heterogeneidad de contextos donde los videojuegos pueden operar y/o estar presentes, o la diversidad de relaciones y vínculos que estos pueden propiciar o romper.

Partidas practicadas en la soledad del cuarto de baño en un dispositivo móvil, guerras libradas on-line junto a colegas, reuniones de sobremesa de domingo alrededor de una pantalla, torneos de videojuegos deportivos, comunidades vinculadas bajo un videojuego de rol en red, tardes musicales de *Guitar Hero*²², etc., parecen formar parte de situaciones diametralmente diferentes. Tras la revisión exhaustiva no solo de las investigaciones psicosociales realizadas alrededor de este tema, sino de las numerosas aportaciones teóricas que tratan de definir el papel de estos artefactos en las interacciones humanas y las opiniones y episodios recogidos de mis compañeros de juego y de mí mismo durante mi experiencia como videojugador joven habitual, la primera conclusión clara, y que da pie al tipo de aproximación que propongo, es que los videojuegos no son un fenómeno homogéneo, y tal vez estén muy alejados de conformar un fenómeno social en sus definiciones más ortodoxas, sobre todo aquellas que tienden a tratar a los hechos que devienen de sus prácticas cotidianas como *cosas* estables, determinantes y determinables, uniformes y universales, con causas explicables y consecuencias inherentes.

Esta fuente de incertidumbre se arraiga en el empeño de, tal vez, al menos, la mayoría de los enfoques de corte psicosocial sobre este tema, en tratar de definir al auge de las prácticas juveniles habituales con videojuegos como un *fenómeno*. Llevar a cabo este esfuerzo tiende a convertirse en un ejercicio que, en ocasiones se puede acercar al fundamentalismo político que, aunque en algunas circunstancias puede ser característico de las Ciencias Sociales en general, trata, en último término, de juzgar la pertinencia social de una multitud de prácticas complejas bajo el paraguas de una unidad. En muchas ocasiones es considerada peligrosa, como sospechan Krcmar y Lachlan (2009), en otras casi como una piedra filosofal para, principalmente, comprender nuevas formas de relacionarse, interactuar con las creaciones artísticas, o aprender, como plantea James Paul Gee (2004).

Las preguntas más frecuentes que, como hemos podido comprobar, solemos encontrarnos en muchos estudios son: *¿los videojuegos son perjudiciales para el rendimiento escolar o en cambio ayudan al aprendizaje?*, *¿son adictivos?*, o, *¿producen aislamiento o potencian las relaciones sociales?*, *¿son obras de arte o un entretenimiento dañino?*, etc. Aún así, por otra parte, existe

²² *Guitar Hero* es un popular videojuego musical que se suele practicar con la ayuda de una guitarra con teclas que se conecta a la videoconsola o el PC.

otra naturaleza de preguntas más dirigidas a definir su papel en las relaciones sociales o en la generación de contextos de carácter social, enarboladas, generalmente, por el punto de vista cualitativo y las técnicas etnográficas como *praxis* más habitual dentro de ellas. Las mías tienen una íntima similitud con esta segunda vertiente. Trato de interesarme directamente sobre lo que las personas solemos hacer y decir en nuestras maneras cotidianas de relacionarnos *ad hoc* con estos 'trastos' y lo que ellos hacen con nosotros como participantes en el juego. Pretendo explorar y sistematizar estas prácticas y contextos, abordar las interacciones humanas y los tipos de agencias que surgen cuando nos relacionamos con y a través, o con la ayuda, de elementos tecnológicos que sirven para videojugar, tratando de analizar su heterogeneidad y la diversidad de eventos que muchos de nosotros solemos presenciar, practicar y compartir con estos artilugios electrónicos en contextos cotidianos.

Realizando un forzado ejercicio de ciencia ficción (nunca mejor dicho), poniendo a algunos autores clásicos de la sociología, como Emile Durkheim, Karl Marx, Max Weber, o Michel Foucault, a estudiar a los videojuegos, tendríamos un panorama caricaturesco pero muy ilustrativo tanto de las principales preocupaciones, como de las maneras de enfocarlo como objeto social. Bajo una preocupación que combinara el pensamiento durkhemiano y marxiano, estos aparatos serían productos de una división del trabajo social concreta, que funcionarían como dispositivos de reproducción de hábitos dentro de un orden social determinado. Desde una perspectiva weberiana, el videojuego representaría un punto de partida, un mecanismo a través del que se intercambiarían acciones sociales con su sustancial carga simbólica entre los agentes intencionales y reflexivos. Bajo una óptica foucaultiana, lo resaltable residiría en el peso y el carácter que adquiere cada elemento durante una partida para generar subjetividades y objetividades políticamente activas.

Mi postura, en esta forzada 'cartografía' por clásicos, de los cuales solo uno de ellos pudo haber oído hablar de un videojuego, tal vez, salvando las distancias que el lector pueda detectar durante el desarrollo del texto, mi interés beba más de aguas foucaultianas que de cualquier otro manantial sociológico clásico. Me interesa la localidad de los videojuegos, cómo suelen ser capaces de desplegar plataformas en las que se potencian y sobre la que se configuran numerosos elementos de heterogénea naturaleza para desarrollar determinadas

subjetividades híbridas, donde se suelen poner en *juego* las destrezas, identidades, rendimientos, etc., en una suerte performativa, donde lo que más interesa es la acción, sus componentes y las nuevas oportunidades de interacción que brinda. En definitiva, las incertidumbres que guían mi indagación no residen en explicar el carácter objetivo de los videojuegos, sus tipos, características técnicas, escenarios posibles o tipologías y hábitos de los usuarios y usuarias, todos ellos aspectos que pertenecen al terreno de lo estático, del *cliché* del videojuego. Mi incertidumbre se asienta sobre la inquietud por comprender qué tipo de elementos y de qué formas toman partido de los cursos de acción videojugados por jóvenes en eventos concretos y habituales, para producir diversos tipos de sociabilidad mediada por agentes de una miscelánea naturaleza.

Tras revisar, organizar y reflexionar numerosas definiciones de lo que es para los investigadores psicosociales el concepto de videojuego, me inclino más sobre aquellas que no intentan buscar un juicio general sobre sus efectos, consecuencias o papel sobre las personas y tratan de integrar esta diversidad de prácticas en la pluralidad de la praxis humana, usos y costumbres de la vida cotidiana. Y es que los videojuegos se encuentran presentes en los hogares, los medios de transporte, los puestos de trabajo, en el parque, la playa, etc., forman parte de eventos, hábitos, costumbres y ritos llevados a cabo por un amalgama infinitamente variado de personas y colectivos. Así, el interés principal de mi trabajo se centró en analizar la forma en la que los jugadores definimos nuestras prácticas habituales y cómo las llevamos a cabo cotidianamente, para tratar de entender las *microcircunstancias* en las que elementos tecnológicos y humanos interactúan al servicio del entretenimiento y las relaciones entre las personas, y entre ellas y sus propias creaciones.

2. Hacia una propuesta metodológica de tipo etnográfico

Como vengo insistiendo, no parece haber un acuerdo entre los investigadores en definir qué son los videojuegos en cuanto a su pertinencia y forma como objeto para la psicología social, más allá de la descripción de las partes que lo componen. Así, elementos tecnológicos y personas, en unos casos, tienden a ser estrictamente separados, mientras que, en otros

enfoques, tratan de ser estudiados desde un punto de vista más holístico, es decir, más que intentando aislar sus partes, buscando ensamblarlas para comprender fenómenos que son fruto de su constantes interacciones.

Como también he venido planteando hasta ahora, existe un desacuerdo generalizado en el intento de lograr una delimitación clara del papel que desempeñan los videojuegos en la vida cotidiana de los usuarios y en la generación de vivencias significativas para ellos. Estimo que abordar las diversas formas en las que se conforman partidas y otras circunstancias a través de los videojuegos, necesita un esfuerzo de aproximación a estas prácticas cotidianas desde la espontaneidad y a las definiciones que los propios usuarios emplean para darles sentido. Mi enfoque se centra en las prácticas cotidianas y en la definición de las mismas como procesos básicos en los que pueden dirimirse los papeles de los videojuegos en las relaciones entre las personas que, como hemos visto, presentan no pocas discrepancias en la investigación psicosocial. Por ello, las preguntas básicas que han dirigido la investigación han sido: *¿qué son los videojuegos? y, ¿cómo operan en las interacciones juveniles cotidianas?*

Además, a partir tanto de mi exploración sobre los principales enfoques psicosociales, como de mi experiencia como videojugador, los videojuegos pueden ser de múltiples tipos y estilos, sus partidas se pueden presentar de múltiples formas, y sus usuarios conformamos perfiles muy dispares. Para conseguir desarrollar una amplia perspectiva, que incluya las prácticas más frecuentes y las principales concepciones sobre lo que significan y sus implicaciones en la vida cotidiana de las personas, planteo que es preferible optar por, en sintonía con el planteamiento de muchos de los estudios de corte cualitativo que he revisado (como por ejemplo el de Hung (2009), Lacasa et. al (2008) o el de Gil y Vall-llovera (2006), entre otros), una *aproximación de tipo etnográfico* (Íñiguez-Rueda, 1995, 1999). Esto es, acercar los procedimientos de investigación, tanto como sea necesario, a los procedimientos que empleamos los videojugadores para comprender nuestra actividad, a lo que hacemos, decimos y pensamos sobre nuestras prácticas, en la que somos nosotros quienes describimos nuestras actividades, lo que nos gusta, con quien lo compartimos, lo que nos motiva, etc., con el fin de obtener una mirada abierta de la diversidad cotidiana con la que se practican los videojuegos en ámbitos juveniles. Para ello, he tratado de adoptar una mirada etnográfica y

he empleado técnicas de investigación tradicionalmente etnográficas, fundamentalmente propias la observación participante.

Como se podrá constatar más adelante, empleé estas herramientas tratando de anteponer la máxima de “etnografiar” aspectos significativos de la miscelánea de prácticas cotidianas de los usuarios cuando videojugamos. Es decir, como afirma Raymond Madden (2010), tanto a largo como a corto plazo, lo que buscan los variados enfoques etnográficos es construir teoría sobre la cultura y la sociedad, comportamientos humanos y actitudes, para responder qué significa ser humano en contextos sociales y culturales particulares. Por tanto, para adentrarme y sistematizar esta diversidad a la que tanto hago referencia, resultó 'elemental' tratar de aproximarme, narrar y analizar prácticas, situaciones y circunstancias, para entender mejor la 'performatividad' de los videojuegos en sus situaciones cotidianas y concretas. Al fin y al cabo, como comentan Werner y Schoepfle (1993), la tarea más trascendental a la hora de etnografiar es justificar los elementos y procedimientos que se ponen en marcha cuando buscamos aproximarnos al medio sujeto a investigación. Y tal y como plantean Carlos Silva y César Burgos (2011, p. 91): “ante la concepción predominante de tiempo máximo es igual a conocimiento máximo, nos inclinamos hacia esta otra idea: en un tiempo mínimo es posible generar un conocimiento suficiente.” Así que, más que aplicar un manual de instrucciones sobre lo correcto de mi procedimiento etnográfico, tanto en su fases como en su temporalidad, fue fundamental dejar constancia de las reflexiones y circunstancias que me orientaron a empezar y acabar tareas e iniciar caminos exploratorios alternativos sujetos a la máxima del registro y el análisis para una óptima comprensión de los eventos por los que *transitan* los videojuegos, en el tiempo mínimo necesario.

2.1 “Etnografiar” eventos significativos en los videojuegos

Ya hemos visto cómo las principales temáticas abordadas al rededor de los videojuegos se pueden dividir según una especie de termómetro, en cuyos extremos se gradúa la distancia entre lo tecnológico y las personas. Por otra parte, se ha podido constatar una división clara entre metodologías que además de separar, por una parte, u obviar, por otra, esta distancia,

tienden a aislar ciertos componentes de los procesos que se ponen en marcha videojugando como la inmersión, la excitación, la agresividad, o el tiempo dedicado a videojugar y la relación de este con el rendimiento académico, social o profesional, o a abarcar, por el contrario, estos procesos en toda su complejidad de elementos, expresiones, situaciones, etc. Aún todavía añaden, desde el punto de vista ético, una escisión significativa entre todas unas corrientes preocupadas por los posibles efectos perversos de los videojuegos para las personas, y sobre todo los niños y jóvenes; y por otro lado, otras líneas de investigación que parecen más bien *ilusionadas* en encontrar y desgranar las potencialidades de estos, sobre todo desde el punto de vista relacional y didáctico.

Mi trabajo se *escora* hacia un punto de vista, dentro de esta lógica, que pretende establecer escasas distancias entre tecnología y personas, abarcar procesos prácticamente híbridos y complejos que brindan medios óptimos para la creación de situaciones heterogéneas, cargadas de *significancia*, aunque sea efímera y local, es decir, *eventual*. Más que tratar de buscar potencialidades o riesgos, he tratado de registrar bajo la espontaneidad de los eventos significativos con videojuegos para mis compañeros y compañeras habituales de juego, y para mí como investigador y usuario al mismo tiempo, y analizar estos eventos rastreando los cursos de interacción, siguiendo planteamientos como el de Bruno Latour (2008), sin primar los elementos sociales o mentales sobre los materiales o virtuales, tratando de desplegar muchos de los vínculos entre una diversidad de tipos de agentes de naturaleza heterogénea que se presentan a la hora de videojugar bajo circunstancias eventuales.

En esta línea, tan poca distancia ha habido también, en muchas circunstancias, entre el acto de jugar y de investigar lo que sucede cuando juego, que entre la consola y el usuario a través de los personajes y los escenarios virtuales. Utilizo, por consiguiente, la expresión *etnografiar* para referirme al registro minucioso de múltiples prácticas llevadas a cabo cotidianamente cuando videojuegamos y, así, intentar entender la significatividad y relevancia de estos eventos tanto para el jugador como para lo jugado, es decir, abordando tanto el plano a la(s) persona(s) que participa(n) en el juego, como el de los personajes y escenarios que surgen de él. Como indican Velasco y Díaz de Rada (2006): “situarse en el punto de vista del “nativo” es quizás la expresión menos ambigua del acceso a la significación, es la conquista de la

objetividad por medio de la capacidad de formar inter-subjetividad.” (p. 31-32) Y de hecho, como ya llevo muchos años transitando una infinidad de experiencias con videojuegos (*siendo un nativo*), mi tarea etnográfica se pareció a la posición que adoptaría un *fenomenólogo*, poniendo entre paréntesis sus proceder e impresiones habituales para cuestionarse sobre estas. El trabajo de registro, entonces, comenzó por describir, paso a paso, los procedimientos y pareceres que me llevaron a desarrollar algún tipo de idea sobre qué es esto de *videojugar*.

Es importante recordar que el principal interés ha sido abordar los eventos en los que intervienen videojuegos, sin restringir los perfiles, videojuegos y situaciones concretas sujetas a estudio de antemano, siendo los propios informantes (o mejor dicho, compañeros de juego) quienes me acompañaron en este proceso. Recordando que, hoy en día, casi cualquier joven (y no tan joven) es un potencial usuario habitual, que, como ya sabemos, los videojuegos se presentan en múltiples plataformas, contextos, estilos y géneros, y que en muchos de los casos existen múltiples retroalimentaciones entre usuarios y productores de videojuegos, lo pertinente parece dejarse llevar por el ritmo que marca la espontaneidad para comprender gran parte de esta heterogeneidad. Los videojuegos, como muchos otros medios de entretenimiento y distensión son plásticos, cambian constantemente y son practicados de formas incontables. Tengamos en cuenta las palabras de Henry Jenkins sobre la constante reflexividad entre jugadores, personajes y diseñadores a la que invitan los videojuegos:

A medida que los creadores de juegos han ido descubriendo y dominando su medio, han ido reflexionando sobre la experiencia de fantasías violentas de los jugadores. Muchos juegos actuales están diseñados para servir de terrenos de pruebas éticas; las discusiones en torno a tales juegos brindan un contexto para la reflexión sobre la naturaleza de la violencia. (Jenkins, 2006a, p. 261)

Así pues, son tan interesantes los contextos en los que los usuarios practicamos videojuegos *per se*, como el lugar que ocupan en intercambios ético/políticos a través de, o sobre ellos. En correspondencia con las perspectivas que abordan el tema desde un punto de vista en el que los videojuegos y las personas actúan conjuntamente, el enfoque se sitúa sobre algunos de los contextos eventuales que son capaces de desarrollar los jugadores, narraciones, competencias,

interfaces, controles, escenarios gráficos, etc, relacionadas a través los videojuegos.

La temporalidad del trabajo empírico no tuvo unos límites estables *a priori*, principalmente porque dependió del ritmo de la espontaneidad con la que los compañeros me permiten registrar experiencias concretas y las oportunidades que se brindaron para el registro durante el propio proceso de investigación. Siguiendo a Wolcott (1993), el tiempo que se emplea para la recolección de datos se ha de ajustar y reajustar a las condiciones del campo sujeto a estudio para alcanzar a comprender esa significatividad *natural* de los eventos. Como explica también Raymond Madden (2010), el ser de la etnografía, actualmente, con un mundo profundamente interconectado, transforma la tradicional concepción exótica del etnógrafo que se traslada a un lugar para investigar todos los elementos culturales de una sociedad, para convertir su práctica en un intento por comprender contextos sociales particulares, atravesados por circunstancias políticas que involucran tanto a los participantes, como al investigador. Una etnografía es, finalmente, un relato de lo que es cocido por unos datos cualitativos confiables y la autoridad que proviene del compromiso etnográfico activo. Entonces, las características de la aproximación de tipo etnográfico que he venido desarrollando, dependieron fundamentalmente de las peculiaridades de los videojuegos como prácticas cotidianas, y el criterio que conformó el fin del registro tuvo una estrecha relación con las temporalidades que establece la academia pero, sobre todo, con la obtención de un conocimiento suficiente desprendido desde el análisis constante del desarrollo del cuaderno de campo.

Como afirman Hammersley y Atkinson (1994), existe un desacuerdo general en si lo distintivo de la etnografía, en relación a otros procedimientos metodológicos de corte cualitativo, es la investigación de patrones de interacción social (Gumperz, 1981), el registro del conocimiento cultural (Spradley, 1980), o el análisis holístico de sociedades completas (Lutz, 1981). Siguiendo con su sistematización, hay todo un género de investigaciones etnográficas que se definen como esencialmente descriptivas, algunas como una forma de registrar narrativas orales (Walker, 1981). Por el contrario, en algunas otras se busca directamente desarrollar y verificar teorías, tal y como lo desarrollan investigadores ya clásicos, como Denzin (1978) o Glaser y Strauss (1967). Y ya dando una 'vuelta más de tuerca'

a esta última postura, existen otras investigaciones de corte etnográfico, como vimos anteriormente, que directamente tienen como objetivo explícito la implantación y evaluación de algún cambio social, como es la aplicación de los videojuegos en los programas didácticos, en el caso de (Lacasa et al., 2008).

Lo que pretendo, a través del enfoque de tipo etnográfico que estoy planteando, es la confección de descripciones densas, en el sentido que desarrollaron autores como el filósofo Gilbert Ryle (1990) o el antropólogo Clifford Geertz (1973), de muchas de las variadas prácticas donde los videojuegos están presentes, detallando todos los elementos posibles que participan al *videojugar* y las diversas maneras en las que se establecen relaciones según los propios usuarios que participan, incluyéndome sin complejos entre ellos. A juicio de Geertz (1973), para comprender la extensa y compleja red de relaciones y significados de una cultura, no es necesario descubrir ningún tipo de ley general por la que se rigen las interacciones, sino el esfuerzo intelectual de interpretar, a través del registro de los detalles más significativos de las situaciones en las que la cultura está en marcha, llevada a cabo por sus protagonistas. A través de este ejercicio constante, se trata de describir las estructuras significativas que surgen de la puesta en marcha de relaciones circunscritas a características contextuales concretas.

A continuación, detallaré algunos rasgos más concretos del tipo de descripciones óptimas para el proceder etnográfico que estamos desgranando, así como los escenarios y los perfiles de compañeros y compañeras que constituyen el *campo de análisis*.

2.2 Jóvenes y videojuegos: un medio de tensión y distensión

A estas alturas ya parece ser necesario, para entender mejor qué tipo de propuesta etnográfica estoy tratando de desarrollar y conocer, así, con detalle, el diseño de los procedimientos metodológicos concretos que he seguido, desplegar mi hoja de ruta. Aunque ya podemos desprender de lo dicho en los párrafos anteriores que este diseño procesual se parece más a una declaración de intenciones que a un libro de instrucciones, tanto por su densidad, como por la delimitaciones de las acciones de indagación y decisiones que tomé. Esto no es debido, como se comprenderá, a una especie de ingenuidad de investigador novel, sino a las

propiedades del medio al que me enfrento y su disparidad fenomenológica.

Aún así, mi investigación no fue una carrera campo a través, también hubieron ciertas delimitaciones necesarias, tanto para centrar mi interés por dar a conocer algunos rasgos de los papeles que suelen ejercer los videojuegos en las relaciones entre las personas, y entre las personas y los elementos tecnológicos de estos, como para llevar a cabo una exploración útil, productiva si se prefiere. Para entender mucho más nítidamente estas delimitaciones, primero, afinemos mejor sobre el concepto de *medio* o *campo etnográfico* y la reflexividad entre el investigador y lo investigado que persigue necesariamente su acotación.

2.2.1 El concepto de campo etnográfico: naturalismo vs. positivismo

Continuando con algunas ideas planteadas por Hammersley y Atkinson (1994), el concepto de *campo etnográfico* o *entorno* fue promocionado por las corrientes naturalistas de investigación social que derivan de corrientes teórico-metodológicas como la etnometodología, el interaccionismo simbólico, la hermenéutica, la fenomenología, la filosofía lingüística o la Escuela de Chicago. Una de las máximas principales para estos enfoques es la de buscar sus objetos de estudio en las situaciones y lugares *naturales*, mediante procedimientos *naturalizados*. Esto es, lejos de los métodos positivistas acostumbrados a investigar a través del diseño de dispositivos sustancialmente *artificiales*, como los experimentos o las encuestas, las corrientes naturalistas proponen que, en la medida de lo posible, “el mundo social debería ser estudiado en su estado “natural”, sin ser contaminado por el investigador.” (Hammersley & Atkinson, 1994, p. 20). Han de ser los de procedimientos naturales de donde se extraiga la fuente primaria de datos y tratar de no forzar situaciones creadas por el investigador, sujetas a sus preconcepciones teóricas y claras intenciones políticas.

De esta manera, el mismo término, *campo*, remite semánticamente a una mirada naturalista, pero esto no es siempre así. Aunque los mismos conceptos de *recogida de datos* o *cuaderno de campo*, recuperan concepciones en las que los procedimientos metodológicos descansan sobre las características de los eventos que se pretenden abordar, en no pocos estudios se preparan

los contextos para que la información que se obtenga se adapte en la medida de lo posible a los objetivos de investigación. Aunque se trabaje sobre un campo social, y así se defina en el diseño de la investigación, se pueden preparar grupos de discusión o entrevistas semiestructuradas que ayuden a complementar la información recogida mediante observaciones participantes, o directamente constituyendo el grueso de los datos sujetos a análisis.

En general, la implementación de una mirada etnográfica conlleva abordar un medio concreto con prácticas cotidianas, características lingüísticas locales y relaciones particulares, en definitiva, la definición de un campo *natural*. Pero esto no quiere decir que necesariamente se adopten en exclusiva técnicas de recogida de datos asépticas de influencias por parte del investigador. Quiere decir, más bien, que el peso de la investigación lo llevan los tradicionalmente conocidos como *nativos*, abordando sus maneras de hacer surgir significados intersubjetivos y prácticas compartidas. Y esto se confronta directamente con los procedimientos de carácter más *positivistas* que, en su, a veces, obsesivo afán por eliminar toda subjetividad del investigador, acaban desarrollando estrategias donde los informantes responden a preguntas o estímulos muy concretos, fomentados por los investigadores, muy alejados de la cotidianidad con la que se desarrollan en condiciones *naturales*.

Ahora bien, como comentan Hammersley y Atkinson (1994):

Ni el positivismo ni el naturalismo nos proporcionan una estructura adecuada para la investigación social. Ambos desconsideran su reflexividad fundamental, el hecho de que hacemos parte del mundo que estamos estudiando, y que no hay cómo escapar a la inevitabilidad de confiar en el conocimiento del sentido común y en métodos de investigación basados e el sentido común. Toda investigación social se basa en la capacidad humana de realizar observación participante. (p. 40)

Así pues, tanto investigaciones como las de Barlett et al. (2007) o Farrar, Krcmar, y Nowak (2006), en las que se centran en detectar si la sangre ejerce algún efecto en el estado

de ansiedad, siguiendo experimentos, como en otras de corte cualitativo como la de Oliver y Carr (2009), sobre el aprendizaje en videojuegos de rol on-line mediante entrevistas, se suelen dejar a un lado las relaciones que se establecen entre las prácticas de investigar y de ser investigado.

Lo que me interesa resaltar en este punto es que abordar un campo, un medio, o un entorno de investigación tiene un arraigo claro en la prioridad del peso de los datos espontáneos surgidos a raíz de las relaciones que se dan entre las personas y las cosas de un lugar y/o ámbito concreto, por encima de los preceptos teóricos del sujeto investigador. Pero, como advierte Madden (2010), el abordaje de un campo etnográfico está basado en las “comunidades” concretas humanas, pero diseñados y delimitados según las particularidades de los proyectos de investigación. Por tanto, desde un principio se establece una relación concreta entre las personas o los lugares y las prácticas de investigación, desde la selección de los escenarios de observación, hasta las personas que participan y hacia dónde se dirige el foco y qué se deja, cual coste de oportunidad, en la sombra del relato etnográfico.

Como afirman Hammersley y Atkinson (1994), los datos no deberían ser tomados acríticamente por sus apariencias, sino que debemos tratarlos como un campo de inferencias en el cual se deberían identificar los modelos hipotéticos y probada su validez. Las teorías y procedimientos que traten de sistematizar y hacer comprensibles estos datos deben hacerse explícitas para aprovechar cualquier oportunidad que podamos tener de comprobar sus límites y establecer alternativas. Esta perspectiva contrasta con la imagen del investigador social proyectada por el naturalismo, aunque se asemeja mejor, sin llegar a ser exactamente este, al perfil de etnógrafo proyectado por otros modelos de investigación etnográfica como el de la *teoría fundamentada* (Glaser & Strauss, 1967; Jones, Manzelli, & Pecheny, 2004; Strauss & Corbin, 1997), la *inducción analítica* (Cressey, 1950; Denzin, 1978), y el modelo estratégico del naturalismo de la obra de Schatzman y Strauss (1973).

En el caso que nos atañe, el campo etnográfico de la presente investigación abarca la cotidianidad de los jóvenes videojugadores como usuarios habituales, muchos de los diversos escenarios y géneros en los que practicamos, y algunos de los polimorfos contextos en los que

los videojuegos ejercen un papel en las interacciones juveniles. Desde luego, la clave de lo que acabamos de hablar sobre la reflexividad entre investigador y “nativo” se encuentra en en la delimitación de las prácticas juveniles, en los géneros, escenarios y contextos en los que desarrollé la recogida de 'datos'. Como se observará, estos límites no proceden tan solo de mis propias rutinas como videojugador, ni de las sugerencias de mis informantes, sino también de un interés sustantivo en abordar cuestiones que también han sido investigadas por otros 'colegas de profesión', principalmente referidas a preocupaciones o a potencialidades de estos artilugios en las prácticas juveniles, quienes, como indica Feliu (2006), suelen ser el *campo de batalla* de muchos de los debates éticos sobre las nuevas tecnologías digitales. En definitiva, ha sido de mi interés ahondar en cómo determinados grupos de jóvenes, próximos a los contextos en los que suelo moverme como videojugador, suelen practicar cotidianamente con videojuegos y qué tipo de relaciones establecemos con estos artefactos y con otras personas a través de ellos, prestando especial atención a cómo afrontan algunos de los principales debates planteados por las Ciencias Sociales sobre las preocupaciones y oportunidades que brindan los videojuegos a los jóvenes.

2.2.2 El campo de estudio: jóvenes y videojuegos

Como se puede desprender de la lectura de la primera parte de este capítulo y como también comentan Daniel Aranda y Jordi Sánchez-Navarro (2009), y:

Aún hoy, cuando la literatura científica sobre los múltiples aspectos del fenómeno cultural multiforme y mutante de los videojuegos comienza a alcanzar un volumen muy considerable, hay muchas personas que, al pensar en el tema, lo primero que expresan son sus dudas sobre las dinámicas de uso entre la población más joven, sobre el consumo excesivo o sobre la fuerte carga violenta de algunos de estos juegos. (p. 7)

Estas dudas se parecen, como desarrolla Scolari (2008), a la larga batalla que libraron otros medios, ahora reafirmados como géneros artísticos, como los cómics, en su momento surgidos

de los impulsos creativos de los jóvenes. Desde hace décadas circulan con fuerza las preocupaciones, sobre todo porque la población juvenil lleva tiempo en nuestro país, y en muchos otros occidentales, al menos, siendo observada con lupa. Sus costumbres y aficiones suelen ser un campo de batalla ético candente, tanto en la calle, como en los medios de comunicación, en los estudios científicos y en las agendas políticas. El uso de la tecnología y los videojuegos por parte de los jóvenes, no solo no ha quedado exento, sino que, normalmente, forman parte de los temas más debatidos. Es debido a la curiosa obsesión que parecen presentar muchos voceros, no solo en la academia, sino, sobre todo, en los medios de comunicación masiva, por tratar de encontrar perversiones en los nuevos usos juveniles de las tecnologías como las que caracterizan a los videojuegos, por lo que mi investigación se enfoca sobre las prácticas cotidianas de esta población sobre otras. También, para tratar de desvincularme de concepciones 'reificantes' sobre los videojuegos, me centro en la observación y participación de contextos *naturales* experimentados por este colectivo, del cual aún formo parte, y los propios relatos de lo que hacemos, lo que significan estas prácticas, y las consecuencias que creemos que tienen para nuestras vidas.

Y es que, como indican Gil y Vall-llovera (2006), cuando los jóvenes se reúnen en un espacio de juego, el consumo tecnológico de los videojuegos se suele realizar colaborando a producir contextos de relación entre ellos, con características locales y de producción conjunta. De la misma manera, en la soledad que proyecta la imagen de un joven en un medio de transporte concentrado en su consola portátil, entre su estación de subida y la de su destino, no es un consumo pasivo el que se suele llevar a cabo, similar a la alimentación, sino que se desarrolla mediante intercambios constantes entre acciones tecnológicas, 'cristalizadas' en la pantalla y las desempeñadas por este joven, como jugador, con su excitación, concentración, estrategias, tiempos y, como no, pensamientos, que constituyen un intercambio activo que produce situaciones, vivencias o contextos, si se prefiere.

Los jóvenes, como señalan Rodríguez et al. (2004), practican los videojuegos bajo una surtida heterogeneidad endógena, referida tanto los contextos de uso, como a géneros y estilos de juegos, por lo que hablar de los videojuegos como un fenómeno es quizás un artificio demasiado forzado. Existe, por ejemplo, todo un mundo de clasificaciones de videojuegos

según su género; por citar algunas, son especialmente significativas la de Caillois (2001), según la “realidad” de los juegos, quien los divide en *juegos que se conforman como una realidad que representa a otra realidad figurada* (Mimicry) y *juegos cuyo desarrollo se constituye en una realidad en sí misma* (Agon -competición fundamentados en reglas-, Alea -juegos basados en el azar-, e Ilinx -juegos de vértigo-); la de Estalló (1995), según los tipos de acciones que requieren: *juegos arcade*, de *plataformas*, *laberintos*, *competiciones deportivas*, *juegos de acción*, *simulación*, *estratégicos* y *reproducciones de juegos de mesa*; o incluso la clasificación según Sedeño Vandellós (2010), siguiendo criterios de potencial didáctico: de *acción* (arcade), de *estrategia*, de *aventura*, *deportivos*, *simulación* y de *rol*. De cualquier manera, cada una de estas clasificaciones parece estar sujeta a ciertos criterios bajo los objetivos inherentes a los estudios que desarrollan estos investigadores. También los usuarios solemos emplear múltiples formas para clasificar los videojuegos que se pueden parecer más o menos a estos rasgos planteados y, tal vez, poner el ojo sobre estos tipos de sistematizaciones resulte bastante más enriquecedor que adoptar organizaciones y glosarios propuestos y justificados por los profesionales, sobre todo, porque dan mucha cuenta de las diversas maneras que desarrollamos los videojugadores para entender este cosmos.

He ido deteniéndome en algunos videojuegos hasta conformar una muestra significativa de esta heterogeneidad para abordar, a través de ellos, cómo conforman plataformas diversas de co-producción de contextos lúdicos compartidos entre tecnologías y jóvenes. El amalgama de circunstancias y videojuegos en el que traté de tomar registro da cuenta de plataformas dispuestas para el análisis cualitativo. Los contextos fueron surgiendo en encuentros habituales entre jóvenes compañeros y compañeras, a partir de su variada afinidad y afición a los videojuegos, en los que compartimos experiencias, con el objetivo de intimar en el campo de la práctica cotidiana de videojuegos desde su endémica diversidad. Y es que como argumentan Jo Bryce y Jason Rutter, los videojuegos están siendo observados desde múltiples campos de las ciencias sociales, pero:

El aspecto más notable de la diversidad académica actual del campo no es que los autores compitan por la propiedad exclusiva de la investigación, sino que trabajan desde sus propias áreas para posibilitar respuestas a diferentes

cuestiones sobre el mismo fenómeno. El público interesado por la reflexión académica sobre el tema no debería limitarse a escoger un punto de vista concreto, sino intentar comprender la naturaleza multifacética de los juegos digitales y qué métodos de investigación y análisis tienen potencial para resolver las cuestiones específicas que se quieren explorar. (Bryce & Rutter, 2009, p. 121)

A parte de la diversidad de géneros que podemos encontrar, también existen múltiples escenarios en los que se practican. En general, se pueden dividir dos grandes modalidades de juego: solo o acompañado. Pero la cosa no queda aquí, sino que en total soledad podemos jugar en un ordenador, en una consola doméstica, en consolas portátiles o en artefactos multifunción (como los teléfonos móviles o las tabletas electrónicas). En compañía, por otra parte, se puede jugar on-line u off-line, es decir, compartiendo la experiencia con otras personas a través de internet, o jugando con compañeros en el mismo espacio físico. A través de internet también se puede jugar con o contra desconocidos. Los espacios físicos de juego también conllevan contextos muy variados, según se practique en la sala del ordenador doméstica, en el salón de casa o en la habitación con una consola, en la calle con videoconsolas portátiles o en cibercafés, salones recreativos o clubes de juego. Mi trabajo consistió en transitar por muchas de estas modalidades y espacios para describir con detalle las características, particularidades, similitudes, distancias significativas de eventos cotidianos donde los videojuegos están presentes en el quehacer habitual de un conjunto de jóvenes videojugadores, entre los cuales estoy yo, y, de esta manera, desplegar de qué formas suelen participar lo tecnológico y lo humano en estos contextos espontáneos.

2.3 Aprender jugando y compartiendo experiencias

Como hemos venido desarrollando, estudiar la heterogeneidad de los eventos en los que los jóvenes practican con videojuegos, con sus múltiples formas, géneros, escenarios, estilos, situaciones, etc., requiere acercarse directamente a la *naturalidad* con la que estas se despliegan. Mi aproximación etnográfica pretende profundizar en eventos concretos, cargados de la significatividad necesaria para distinguir su relevancia a la hora de desgranar

esta diversidad. Me adentro en este mundo a la manera en la que lo han hecho otros investigadores como Spradley (1980), Sánchez-Candamio (1995) o Murtagh (2007) en estudios de tipo etnográfico -o *cuasi-etnografías*-, empleando la mirada y ciertas técnicas etnográficas, principalmente sostenidas sobre la observación participante, para describir los elementos y relaciones que suelen surgir en estos eventos, tratando de aprender de la significatividad que videojugadores y videojuegos creamos conjuntamente.

Siguiendo una lógica parecida a la de bola de nieve, he reunido a algunos videojugadores que ya llevan algún tiempo compartiendo largas horas de juego conmigo, y que se han prestado para compartir su experiencia. Estos, a su vez me han guiado por los géneros y escenarios de juego más habituales. Ellos se han convertido a lo largo del trabajo de campo, e incluso desde antes, en mis compañeros de juego. Se han prestado a participar y compartir impresiones sobre los juegos que solemos practicar y a desplegar su opinión sobre las grandes afirmaciones cristalizadas acerca de los videojuegos (como que son peligrosos o fuentes de aprendizaje), cuando han surgido. Los videojuegos observados guardan relación con las clasificaciones hechas por los usuarios y teniendo en cuenta algunas ya establecidas desde la academia o la industria, como se comentó más arriba, pero, sobre todo, siguen un hilo conductor caracterizado, insisto, por la espontaneidad con la que han surgido estos contextos durante la investigación. Siguiendo esta lógica, es posible comprender más afinadamente el contexto en el que surgen, dejando a un lado prejuicios sostenidos sobre lo leído en las investigaciones y ensayos sobre videojuegos. El interés principal de la investigación, como se ha venido vislumbrando, es describir qué son los videojuegos cuando se practican en ámbitos juveniles cotidianos. Además, también siguiendo este método de registro sustentado sobre las condiciones naturales desde las que surgen las partidas locales, trato de llevar a cabo un método de análisis que, por lo general, se asiente en el despliegue minucioso de los cursos de acción que se suelen dar durante las partidas y el intercambio de impresiones entre las personas que juegan.

Concretamente se buscaron cuatro tipos de información básica que fueron recogidas en el cuaderno de campo:

- descripciones de lo que ocurre al videojugar;
- comentarios sobre lo que está sucediendo, los elementos que intervienen y de qué manera influye su agencia en los contextos sujetos a estudio;
- lo que hacen “los otros” cuando videojuegan, intentando interpelar siempre a los videojugadores para que puedan dar cuenta de lo que está pasando;
- registrar las definiciones y debates de los propios videojugadores sobre sus experiencias con los videojuegos.

Siguiendo a Clifford Geertz (1973), hacer etnografía implica cartografiar, llevar un diario, establecer relaciones, seleccionar informantes, transcribir, etc. Pero estas actividades procedimientos y técnicas, no son los procedimientos que definen la etnografía. “Lo que la define es cierto tipo de esfuerzo intelectual: una especulación elaborada en términos de, para emplear el concepto de Gilbert Ryle, 'descripción densa'”(p. 21), estableciendo ciertas jerarquías estratificadas de estructuras significativas que se producen en el campo de estudio a través de la lectura de las interacciones y relatos de los informantes. Es decir, “desentrañar las estructuras de significación (...) y determinar su campo social y su alcance (p. 24). Lo que se busca es leer los procesos de significación que llevan a cabo las personas, en nuestro caso los jóvenes, dando cuenta de los elementos de naturaleza heterogénea que participan, describiendo cómo forman parte de los cursos de acción y los papeles que desempeñan todas aquellas cosas que implican videojugar.

Como plantean Silva y Burgos (2011), el proceso etnográfico se acerca más a una actitud ante lo acaecido en el mundo, que un recetario de procedimientos fijo. Por tanto, para afirmar conclusiones sobre lo observado, trato de estar predispuesto a *re*-aprender de los procesos espontáneos puestos en marcha durante las partidas y esta predisposición guió, como veremos, la recogida de datos. Las partidas surgen muchas veces por la noche, tarde, otras veces en encuentros amistosos y, en no pocas ocasiones, entre tiempos. No se puede desperdiciar la información que emana de estos momentos, pues por su naturalidad están rebosantes de significatividad. Fue justamente la saturación de este tipo de información la que orientó la exploración y el registro.

Resumiendo, me interesa analizar el proceso que *experimenté* mediante la indagación del papel de los videojuegos en interacciones juveniles, a través de, y en la medida de lo posible, la espontaneidad de los contextos cotidianos, para entender mejor qué son los videojuegos practicados en situaciones y experiencias concretas. Esto se hizo a través de un proceso de aprendizaje continuo y compartiendo mis descripciones y análisis con algunos informantes que revelaron impresiones, opiniones, descripciones y reacciones ante la tesitura de abordar qué hacemos cuando jugamos, en qué contextos se adscriben estas partidas y qué creemos que nos reportan. Es precisamente desde la experiencia directa y espontánea con la práctica, desde donde podemos hilar y entender minuciosamente las relaciones peculiares y particulares que surgen entre humanos y artefactos tecnológicos digitales, a través de los videojuegos.

2.4 Investigar observando y participando en partidas. Hacia un enfoque *natural*.

Como observan Silva y Burgos (2011), sobre los argumentos de Íñiguez-Rueda (1995, 1999), la perspectiva etnográfica que sustenta el trabajo de campo se suele implementar con la intención explícita de comprender lo que se observa en términos de las personas observadas, formando parte de las prácticas cotidianas de estos, observando, escuchando, conversando y registrando la información pertinente para los objetivos de la investigación. Para llevar a cabo una aproximación a la diversidad fenomenológica de los videojuegos en sus contextos cotidianos decidí proceder de una manera muy *naif* y poco sistematizada desde el comienzo, tomando notas de los contextos naturales en los que suelo practicar con videojuegos. Desde muy joven he jugado con una multitud de videojuegos diferentes, tampoco soy un jugador *hardcore* (en la definición de Wirman (2009)), pero sí que los videojuegos me han rodeado desde que tenía aproximadamente 7 años con mi primera consola portátil: la *Game Boy*. Por lo tanto, mi aproximación etnográfica al objeto de estudio se separa de la costumbre de investigar campos extraños al investigador. Más que un proceso de aproximación, ha sido un repaso concienzudo por costumbres muy familiares para mí, como videojugador habitual. En este sentido, el trabajo etnográfico se centró en desengranar y desplegar todos los detalles

posibles de lo que, hasta ahora, han sido contextos bien alejados de la óptica del análisis y, mucho menos, del trabajo.

En este proceso, digámosle desnaturalizador de lo cotidiano, he llevado a cabo registros de partidas con videojuegos variados, desde momentos en los que practico solo con ordenador o desde mi teléfono móvil, hasta partidas de rol o estrategia on-line, reuniones entre los colegas en casa de alguien para echar la tarde *viciados* en el sofá, ambientes festivos con videojuegos musicales, noches matando soldados con colegas, cada uno sin salir de casa, conversaciones sobre videojuegos, etc.

Las compañeras y compañeros que han participado en el trabajo de campo, incluyéndome, alcanzamos las dieciocho personas, trece chicos y cinco chicas, de entre veinte y treinta años de edad. Muchos, compartimos amistad, pero otros son casi desconocidos entre ellos. Pertenecemos a contextos de relación diversos: algunos nos conocimos desde niños, otros durante nuestros estudios, y otros más recientemente. Como he dicho, ha sido la espontaneidad la que ha suscitado las partidas sujetas a observación, más que una planificación sistemática de las mismas, la que ha guiado el registro de datos. Busco, de esta manera, contextualizar las prácticas con o a través de videojuegos con las circunstancias naturales que las propician y acompañan, para una mejor comprensión sobre ¿qué son los videojuegos en su hábitat cotidiano?

2.5 Caminar hacia la “recogida de datos”

A efecto de registro, el relato de tipo etnográfico que he compuesto en el cuaderno de campo se sustenta sobre la espontaneidad con la que suelen surgir las partidas de videojuegos. Sí es verdad que trato de buscar eventos que sean reflejo de la variedad de formas en las que se suelen (o mejor dicho, solemos) practicar los videojuegos, así que las técnicas de registro que se emplean son diversas: desde la toma de notas *in situ*, la toma de imágenes, grabación de conversaciones, hasta la reconstrucción de las situaciones de interés días después²³. Como

²³ Las circunstancias en las que puede ser de interés registrar información a veces surgen en cualquier momento, no siempre he tenido la libreta para registrarlo todo. A su vez, también en muchas ocasiones,

señalan Velasco y Díaz de Rada (2006, p. 33), la tendencia a la aprehensión de totalidad “implica que las técnicas empleadas, las fundamentales, deben ser tan flexibles como para acomodarse a la heterogénea naturaleza de los datos. Casi todo en el trabajo de campo es un ejercicio de observación y de entrevista.”

Comenzando desde las experiencias más cercanas a mis hábitos con videojuegos, tratando de realizar un ejercicio de reflexividad sistemático, los registros buscan describir con precisión los detalles más relevantes que suceden en estos eventos con videojuegos. A veces son experiencias largas y su relato exige el resumen de lo sucedido, a veces son muy cortas, permitiendo desplegar casi cualquier detalle. Pero también, en ocasiones, independientemente de la duración del evento, en el cuaderno de campo solo queda registrado uno o un par de rasgos que resultan reveladores para dirigir la indagación. Siguiendo las indicaciones de Wolcott (1993), la confección de un relato sobre un evento específico se debe orientar hacia la descripción, pero también hacia la interpretación. Por tanto, de forma similar a la que lo hacen Strauss y Corbin (1997) en su método de producción de teoría fundamentada, como desgrana Barley (1989) en su análisis sobre el rol y las tareas del “antropólogo inocente”, o el mismo Bruno Latour (2001) en sus investigaciones sobre la construcción de los estudios de la ciencia, entre otros prestigiosos investigadores, el trabajo de campo siguió un proceso de comparación, despliegue y comprensión constante que implicó explicitar cada uno de los elementos significativos que conforman los eventos que observé y en los que se sustentan las conclusiones que pretendo aportar a los debates en ciencias sociales desde mi propuesta de ludología híbrida que desgranaremos al final. Pero, para ello, fue necesario seguir un desarrollo interpretativo del cual también he tratado de dejar constancia, como se verá, mediante el análisis temático del cuaderno de campo, una vez cerrado el trabajo de observaciones. Al fin y al cabo, la rigurosidad de un cuaderno de campo, como prueba de validez de la recolección de información, se basa en capacidad del investigador para hacer revivir al lector la experiencia etnográfica, dejando constancia de sus intenciones, el detalle de sus experiencias, la pertinencia de la información y el contexto de investigación en el que se relata.

práctico desde casa, o concertamos partidas en casa de algún compañero. Estas reuniones, unas veces son lo suficientemente largas como para desplegar registros de tipos diversos, otras veces duran una hora y solo da tiempo de apuntar algunas cosas.

Continuando con la idea de Velasco y Díaz de Rada (2006, p. 50), “el diario de campo es el instrumento fundamental de inscripción, aunque no el único, en el que queda grabado el discurso social. Las formas de llevarlo a cabo son tan extremadamente variadas que resulta difícil establecer pautas.” Además, dejando claro el papel y las reflexiones e impresiones del investigador en todo momento, podemos ser capaces de hacer entender la investigación como una situación particular. La rigurosidad de mi enfoque y, en general, el de la etnografía como metodología en Ciencias Sociales se sustenta sobre la manifestación explícita de la subjetividad, tanto del observador como de los observados. En mi caso, parto de mi propia consideración como videojugador habitual y de mis compañeros y compañeras, como contemporáneos de hábitos, muchas veces compartidos, otras bastante más particulares.

Al fin y al cabo, como recuerdan Silva y Burgos (2011) registrar no siempre busca una sistematización integral, ni responde a la idea de un tiempo de registro prolongado continuo y secuencial, sino que puede responder a una actitud flotante de captación del acontecimiento en un instante dado. Así pues, el trabajo de campo comenzó con las experiencias más cercanas, pero poco a poco se fue expandiendo hacia escenarios menos íntimos, siguiendo las trazas que me fueron indicando, también, los compañeros y compañeras, a medida que han ido surgiendo. Como se podrá constatar el registro no sigue un plan estricto, más allá de abordar los escenarios más habituales en los que se practica con videojuegos, ya que son lo suficientemente ricos en contenido, como para dejarlos fluir por sí solos.

Capítulo 4:

Co-participando en circunstancias cotidianas

Trabajo de campo: el proceso analítico de los datos cualitativos

Capítulo 4: Co-participar en circunstancias cotidianas. Trabajo de campo: el proceso analítico de los datos cualitativos

1. Circunstancias registradas en el cuaderno de campo

El cuaderno de campo se inició desde las circunstancias más accesibles para mí como investigador, mas mi intención no era hacer girar mis indagaciones sobre mis propias rutinas. Fueron las circunstancias que rodeaban al ritmo de investigación que llevaba, las que me invitaron a comenzar por lo más cercano. A la par que iba acabando mi repaso y sistematización de muchas de las principales investigaciones llevadas a cabo sobre videojuegos y algunos de los ensayos más interesantes sobre el tema, fui tratando de acercarme a algunas actividades que compartía en los ratos libres con algunos de mis compañeros de juego. En concreto, empecé a anotar detalles, estructuras y hábitos con los que acostumbrábamos a practicar Nauzet²⁴ y yo on-line a través del videojuego *Starcraft II*²⁵.

Estas partidas eran prácticamente el único contacto que tenía en los momentos de iniciar el trabajo de campo con videojuegos, principalmente debido a las labores de sistematización de información académica, por aquel entonces. Dedicué muchas páginas a estos encuentros, en primer lugar, dejando constancia escrita de las primeras reflexiones acerca de las partidas que compartía con Nauzet a este juego durante los meses después del verano de 2011, hasta enero de 2012, mes en el que me aventuré a registrar con detalle un par de jornadas de juego concretas en este videojuego, con varias partidas en cada una de ellas, como colofón al reciente historial que llevábamos recorrido, y como *prueba* escrita de las anotaciones que iba realizando.

24 Nauzet es el nombre de un amigo con el que suelo videojugar a menudo. Todos los participantes me autorizaron el registro de circunstancias recogidas en el cuaderno de campo y el uso de sus nombres para la investigación.

25 *Starcraft II* es un videojuego de estrategia militar futurista diseñado por *Blizzard*. Para la presente investigación se practicó con su primera versión: *Wings of Liberty*. Página oficial: <http://us.blizzard.com/es-mx/games/sc2/>

Desde marzo a junio de 2012, giré mi atención hacia otros videojuego y otros escenarios de juego. Más que los videojuegos concretos, fueron registrados contextos de juego con una diversidad de videojuegos que surgieron. Durante estas observaciones participaron otros muchos compañeros y compañeras, hasta un total de dieciocho personas, incluyéndome a mí también (y a Nauzet durante las partidas a *Starcraft II*).

Comencé por registrar con detalle encuentros en grupo off-line en los que se practicaron con videojuegos variopintos, todos ellos en el ordenador de Ignacio, desde deportivos, como *FIFA12*²⁶ o *NBA 2K12*²⁷; FPS, como *Left 4 Dead 2*²⁸; de rol, como *The Elder Scrolls: Skyrim*²⁹; o de piruetas, como *Trials 2*³⁰. En ellos participó el grueso de compañeros de la investigación. Algunos de ellos estuvieron presentes también durante otras observaciones, en otro tipo de escenarios, pero también se incorporaron otros compañeros.

Tras cuatro observaciones en casa de Ignacio, realicé registros en casa de Felipe, alrededor de una larga partida a un sucedáneo para PC del célebre videojuego musical *Guitar Hero*. En esta jornada participamos cinco jugadores (dos chicas y tres chicos), en una dinámica de juego bastante diferente a las anteriores, como más adelante se podrá comprobar.

Tras este día, volví a registrar en casa de Ignacio partidas colectivas off-line a varios videojuegos en su habitación, en una dinámica también diferente, donde se concentraron dos grupos jugando a videojuegos diferentes en dos ordenadores. Fueron realizadas tras un encuentro colectivo de un grupo grande conformado por muchas de las personas que ya habían estado presentes en las anteriores observaciones en casa de Ignacio que acabó

26 *FIFA12* es un videojuego de simulación futbolística diseñado por *Electronic Arts*. Página oficial: <http://www.ea.com/es/fifa12>

27 *NBA 2K12* es un videojuego de simulación deportiva basada en el baloncesto de la NBA diseñado por *2K Sports*. Página oficial: <http://2ksports.com/games/nba2k12>

28 *Left 4 Dead* es un videojuego tipo *First Person Shooter* (FPS), es decir, un videojuego de disparos en primera persona, creado por *Valve Software*. Jugamos en su segundo volumen. Página oficial: <http://www.l4d.com/blog/>

29 *The Elder Scrolls: Skyrim* es un videojuego de Rol en primera persona off-line. Es la quinta versión de la saga *The Elder Scrolls* creada por *Bethesda Game Studios*. Página oficial: <http://www.elderscrolls.com/skyrim/>

30 *Trials 2* es un videojuego de motocross para un jugador creado por *RedLynx*. Página oficial: <http://www.redlynxtrials.com/>

derivando en unas distendidas partidas a diversos videojuegos.

También me aventuré a tomar registro de algunas de las muchas conversaciones que solemos tener entre mis compañeros y compañeras, donde los videojuegos funcionan como foco o mediador³¹ de ciertos temas que solemos debatir. Estas conversaciones también surgieron fruto de la espontaneidad, y por ello fueron reconstruidas a posteriori, incluyendo muchas literalidades, pero con grandes gruesos de narración. Una de ellas transitó hacia la práctica de determinados videojuegos para *smart phones*, una práctica que está creciendo entre mis compañeros, entre otra mucha gente que conozco.

También incluí varias observaciones sobre partidas grupales on-line (*Company of Heroes*) y una en la que describí con detalle mi proceder en un videojuego practicado en solitario (*Anno 2070*). Todas ellas, llevadas a cabo desde mi casa, en mi ordenador personal. En observaciones, el registro pudo desarrollarse aún más minuciosamente, ya que, como en el caso de las partidas a *Starcraft II*, tuve la oportunidad de organizar el registro sin dificultad, sobre el escritorio, con un cuaderno de notas y suficientes pausas para dejar constancia de movimientos, comentarios, dinámicas de juego, etc.

2. Orden y criterios de registro

Como comenté anteriormente, mis primeros registros se basaron en desplegar muchos de los detalles que fueron llamando mi atención, durante partidas al videojuego *Starcraft II*, on-line con Nauzet. Aprovechando los ratos libres que podía dedicar a jugar, fui anotando información más o menos relevante, en correspondencia con las conclusiones teóricas que iba

31 Utilizo el término *mediador* de una manera muy próxima a la forma en la que lo define Bruno Latour (2008). Los elementos, contenidos, dinámicas, agentes, etc. que forman parte de los videojuegos parecen participar activamente en la constitución de circunstancias concretas, derivadas de las prácticas habituales donde estos están presentes, de alguna manera. La definición de Latour nos ayudará a entender muchos de los procesos que se describirán a continuación:

“Un intermediario, en mi vocabulario, es lo que transporta significado o fuerza sin transformación: definir sus datos de entrada basta para definir sus datos de salida. [...] Los mediadores, en cambio, no pueden considerarse solo uno; pueden funcionar como uno, nada, varios o infinito. Sus datos de entrada nunca predicen bien los de salida; su especificidad debe tomarse en cuenta cada vez. Los mediadores transforman, traducen, distorsionan y modifican el significado o los elementos que se supone que deben transportar.” (p. 63)

extrayendo de mi revisión académica sobre algunos de los principales temas desarrollados por muchas de las investigaciones psicosociales más recientes sobre videojuegos. Fueron registros destinados a ir probando mis habilidades como etnógrafo e ir centrando el interés de mi investigación.

Ya cuando había llevado una 'nutrida' trayectoria con este videojuego y había acabado el registro de este recorrido, decidí describir detalladamente dos jornadas de juego concreto, como forma de poner a prueba muchos de los principales ejes descriptivos que había trazado, fundamentalmente centrados en dar cuenta de la dinámica general de *Starcraft II*, en su modalidad on-line, y los hábitos de juego que desarrollamos durante esos meses. La observación de partidas concretas me advirtió de un universo lo suficientemente complejo como para detenerme con paciencia a describir el proceder, desde el inicio hasta el final, de las partidas. De hecho, descubrí algo que, a pesar de parecer evidente, no se tiene tan claro durante las horas de juego: muchas de las partidas podían estructurarse fácilmente siguiendo un orden narrativo clásico de *principio, nudo y desenlace*.

Por supuesto, esta estructura es clara al observar con calma los registros de estas partidas una vez narrados, pero no lo es tanto durante su escritura. Por tanto, en lugar de redactar descripciones generales sobre videojuegos concretos, parecía recomendable centrar los registros en partidas concretas, no solo para probar esta estructura en otras circunstancias, sino para hacer surgir diversas maneras de sistematizar la información según el tipo de contexto videojugado y el videojuego concreto practicado.

También, fruto de estas primeras observaciones concretas, diseñé una *estrategia de campo* basada en la espontaneidad y la cotidianidad. Así había gestionado el registro de las partidas a *Starcraft II* preliminares, primero, y concretas, después, y estaban madurando, como fruto, una información bastante rica. Parecía que no era necesario el diseño de una estrategia más dirigida y estructurada, dado que la cotidianidad ya desplegaba estructuras lo suficientemente interesantes de explicar. De hecho, más que un diseño, parece más bien que opté por la estrategia basada en tomar actitudes de tipo etnográficas en *momentos clave* en los que surgían videojuegos como protagonistas y/o mediadores de relaciones y acciones

humanas, o como foco de interés en conversaciones concretas. Tal vez, esta ha sido la manera más cercana a la *naturalidad* con la que suelen surgir los tipos de contextos que pretendía estudiar.

De esta forma, preparé mi cuaderno de notas siempre conmigo, dispuesto a registrar muchos de los numerosos contextos que fueran surgiendo durante el tiempo dedicado a trabajar en el *campo*. El interés se centró entonces en el *quehacer* cotidiano de estos momentos y en tomar una muestra más o menos representativa del tipo de contextos mediados por videojuegos en los que solíamos participar. Desde luego, esta manera de proceder también dejó información sin registrar, ya que fue muy difícil, por ejemplo, dar cuenta de muchas de las literalidades significativas verbalizadas por los compañeros y por mí mismo, como jugador. También surgían contextos susceptibles de ser registrados en momentos de difícil investigación, como los que surgieron en ciertas circunstancias, a altas horas de la madrugada, con bastantes copas de más. Aún así, sí que pude ir centrándome en circunstancias que se suelen repetir, como en las maneras de configurar las partidas, los contextos de participación en el juego, la gestión de la temporalidad durante el juego, las continuidades y rupturas entre los escenarios en pantalla y el espacio físico en el que se organizan las partidas, etc.

Durante las jornadas que se sometieron a registro, hay algunos videojuegos que se repiten varias veces (*Starcraft II*, *NBA 2K12*, *FIFA12* o *Company of Heroes*), mientras otros videojuegos surgieron solo en alguna ocasión (*Anno 2070* o *Guitar Hero*) o como pura mención (*League of Legends* o *DC Universe*). También ciertos compañeros repiten durante los encuentros, mientras otros parecen tener un protagonismo fugaz. No hubo un criterio de selección de participantes, sino que los compañeros que tienen presencia en las observaciones lo hicieron por iniciativa propia, o debido a la casualidad de encontrarse allí en los momentos sujetos a registro y tener una participación relevante para los intereses de la investigación.³² Así, Nuzet, por una parte, e Ignacio, por otra, son jugadores que están presentes de forma activa en varias entradas del cuaderno, mientras personas como Víctor, Sofía o Sonia, tienen una participación casi testimonial, pero lo suficientemente relevante como para ser considerados sujetos activos en la investigación, como se podrá ir comprobando. También,

³² Todos me permitieron usar sus nombres en la investigación.

cada compañera y cada compañero participó de formas particulares, ya sea según el tipo de actividad que desarrollaron durante las observaciones o por los diversos roles desplegados durante las observaciones (como jugador, como espectador, como tertuliano, etc.).

Fruto de este procedimiento resultó una nutrida muestra de compañeros y situaciones habituales a la práctica del videojuego en entornos cotidianos, alrededor de las circunstancias más habituales en las que suelo encontrarme presente, como videojugador y como colega. Por ejemplo, entre el sexo de mis compañeros resalta claramente el masculino, muestra del típico círculo social que puede rodear a un chico de 27 años. Pero, aunque parezco ser yo el centro alrededor del que gira la muestra de observaciones y compañeros de juego, las observaciones llevadas a cabo representan circunstancias y escenarios compartidos por las personas participantes en sus vidas particulares. Por tanto, situar mi cotidianidad como eje de partida de la “toma de datos” constituyó más una estrategia, que un foco de atención.

A continuación, obsérvese un cuadro que trata de sintetizar la cronología, tipos de observaciones, participantes y los videojuegos que aparecen. Como se puede observar son muy variados, se dedican varias observaciones a contextos similares y algunas para ciertos videojuegos y circunstancias de juego.

OBSERVACIONES	VIDEOJUEGOS	CIRCUNSTANCIAS DE OBSERVACIÓN	PARTICIPANTES
Partidas preliminares	Starcraft II	Multijugador on-line - pareja vs. Jugadores humanos	Ancor y Nauzet
29/01/12	Starcraft II	Multijugador on-line - pareja vs. Jugadores humanos	Ancor y Nauzet
23/02/12	Starcraft II	Multijugador on-line - pareja vs. Jugadores humanos	Ancor y Nauzet
25/03/12	FIFA12 Left 4 Dead	Multijugador off-line - grupo	Ancor, Carla, Gerardo, Ignacio y Marc

	The Elder Scrolls: Skyrim		
01/04/12	FIFA12 NBA2K12	Multijugador off-line - grupo	Ancor, Carla, David, Gerardo, Ignacio
17/04/12	Football Manager ³³ NBA2K12	Multijugador off-line - grupo	Ancor, Eduardo e Ignacio
18/04/12	The Elder Scrolls: Skyrim NBA2K12	Multijugador off-line - grupo	Ancor, Gerardo e Ignacio
28/04/12	Guitar Hero (Sucedáneo para PC) ³⁴	Multijugador off-line - grupo	Ancor, César, Eva, Felipe y Mónica
29/04/12	Football Manager NBA2K12 Trials 2	Multijugador off-line - grupo	Ancor, Eduardo, Gerardo, Guaya, Ignacio y Marc
10/05/12	Anno 2070 ³⁵ DC Universe ³⁶	Juego en solitario	Ancor
20/05/12	Anno 2070 GTA-San Andreas ³⁷ World of Warcraft ³⁸	Conversación	Ancor y Arju

33 *Football Manager* es un videojuego de gestión deportiva, basado en las ligas oficiales de fútbol europeas creado por *Addictive Games* y más tarde desarrollado por *Sports Interactive*. Me refiero en la investigación a su versión de 2012. Página oficial: <http://www.footballmanager.com/>

34 A decir verdad, durante la observación no se mencionó ni nos importó el nombre exacto del juego. Lo llamábamos *Guitar Hero*, a pesar de que sabíamos que no era este. El caso es que tiene la misma dinámica musical de juego y los procedimientos son idénticos.

35 *Anno 2070* es un videojuego de estrategia en tiempo real futurista creado por *Ubisoft*. Página oficial: <http://anno-game.ubi.com/anno-2070/es-es/home/index.aspx>

36 *DC Universe* es un videojuego de Rol on-line basado en los personajes de la editorial de cómics *DC*. Página oficial: <http://www.dcuonline.com/>

37 *GTA-San Andreas* es un videojuego de acción con múltiples posibilidades desarrollado por *Rockstar Games*. Página oficial: <http://www.rockstargames.com/sanandreas/>

38 *World of Warcraft* es un videojuego de Rol on-line diseñado por *Blizzard*. Nos referimos al videojuego en general, sin especificar qué versión. Página oficial: <http://eu.battle.net/wow/es/>

30/05/12		Conversación	Ancor, Daniel, Sofía y Víctor
02/06/12	Company of Heroes ³⁹ Starcraft II	Multijugador on-line - pareja vs. Bots	Ancor y Daniel
03/06/12	Company of Heroes DC Universe League of Legends ⁴⁰ World of Warcraft	Multijugador on-line - grupo vs. Bots	Ancor, Charly, Daniel, Ignacio y Marc
24/06/12	Apalabrados ⁴¹ League of Legends	Conversación	Ancor, Charly y Sonia
30/06/12	Videojuegos indie Doodle Sprint ⁴² Otros videojuegos	Conversación + Juego en solitario	Ancor, Arju, Gerardo, Daniel y Marc

3. Proceso de sistematización de información

La información observada siguió, necesariamente, un proceso de sistematización continua, durante el proceso de observación mismo y a través de su transcripción al cuaderno de campo. Inevitablemente, en los escenarios y contextos, se ha de seleccionar y clasificar lo que allí sucede. En las anotaciones se resaltan determinadas características y eventos sobre otros y

39 *Company of Heroes* es un videojuego de estrategia en tiempo real desarrollado por *Relic*. Solemos jugar en su modalidad multijugador on-line sobre la primera versión del juego. Página oficial:

<http://www.companyofheroes.com/es/age-get>

40 *League of Legends* es un videojuego de estrategia en tiempo real que combina aspectos de rol desarrollado por *Riot Games*. Página oficial: <http://euw.leagueoflegends.com/>

41 *Apalabrados* es un videojuego para smart phones que imita al legendario juego de mesa *Scrabble*. Ha sido diseñado por *Etermax*. Página oficial: <http://www.apalabrados.com/>

42 *Doodle Sprint* es un videojuego para smart phones y tabletas desarrollado por *Vivvu*. Más información en: <http://itunes.apple.com/es/app/doodle-sprint!/id463745965?mt=8>

durante las transcripciones se acaba de dar orden y forma a lo observado. Por tanto, el proceso de sistematización comenzó desde el mismo momento que inicié a apuntar cosas en el cuaderno de notas, o más honestamente, desde la adopción de una actitud de tipo etnográfica en estos eventos cotidianos tan familiares.

Estas condiciones de observación y de registro podemos aceptar que forman parte de un primer nivel de sistematización, e incluso de análisis, si consideramos que este comienza desde el primer momento en el que se prioriza cierta información sobre otra. En este nivel, opera la habilidad *ad hoc* de estructurar los eventos que ocurren en las circunstancias registradas, mostrando algunos más detalladamente y otros no tanto. Esto es un proceso, obviamente, inmanente a la descripción, pero no está de más dejar constancia de él para dar cuenta de los procesos de tipo etnográfico implementados y entender mejor las conclusiones a las que fui, poco a poco, llegando. Además, este procedimiento fue el principal responsable a la hora de seleccionar esta o aquella situación a la hora de ser registrada y el que fue decisivo a la hora de incentivar y acabar el trabajo de registro.

Una vez escritas todas las entradas del cuaderno de campo, inicié un segundo nivel de sistematización a través de un tipo de lectura abierta, destinado a corregir el lenguaje empleado, dar orden sintáctico y comenzar a detectar sucesos, elementos y agencias significativas para los intereses de la investigación. Durante este proceso me di cuenta de muchos de los ejes que guiarían la estructuración de la información registrada según la jerarquía de relevancia que fui desplegando para el desarrollo de la investigación. Por una parte estaba claro que en ciertas ocasiones se describían sucesos que acaecían literalmente en la pantalla de juego, en otras, se detallaba más sobre el escenario físico donde se desenvolvían las partidas. En la mayoría de registros, di cuenta de antecedentes que ayudaban a entender acciones, preferencias, decisiones y relaciones surgidas en los contextos observados. Por otra parte, también ayudó a resaltar ciertas figuras retóricas como los símiles y metáforas que contribuían a entender los acontecimientos desplegados alrededor de los videojuegos.

Durante la lectura abierta, se asentaron algunos criterios de clasificación relacionados, sobre todo con el orden en la narración, los sujetos y las acciones. Se clarificaron los agentes y los

sucesos para disponer el texto para su codificación, en consonancia con el interés por explicar los eventos en los que están insertos los videojuegos, o donde estos tienen un papel relevante para entender sus acontecimientos espontáneos. Tras este “estadio” de sistematización comencé a dar orden al contenido de los registros, tratando de relacionarlos, resaltando similitudes y diferencias.

4. Clasificación de “datos”

Una concepción *de diccionario* de la palabra *dato*, para el objeto que nos atañe, que no es otro que, como vengo repitiendo, explicar el papel de los videojuegos en ciertos contextos juveniles cotidianos, vendría a definirlo como un *antecedente necesario para llegar al conocimiento de algo o para deducir las consecuencias legítimas de un hecho*. Investigo eventos espontáneos en los que están implicados los videojuegos y pretendo explicar sus características, centrándome en el lugar y la implicación que tienen los elementos y medios que aportan los videojuegos en la 'performatividad' de estos eventos. Por consiguiente, en la presente investigación, durante el trabajo con el cuaderno de campo, un *dato* será aquel proceso que dé cuenta de una determinada disposición de elementos y agentes que conlleva la configuración de un contexto de significación y relación determinado.

Por supuesto, en esencia, estos datos estarán constituidos de contenido textual, así que mi labor consiste claramente un tipo de Análisis Temático de Contenido (ATC). Siguiendo a Boyatzis (1998), el ATC no es una metodología separada sino una técnica de asistencia para clasificar información cualitativa de datos textuales. Precisamente es este mi proceder con el texto del cuaderno de campo, en el que se pueden identificar descripciones, reflexiones, comentarios, conversaciones, explicaciones más generales y más concretas. Mi intención fue desplegar toda esta información de tal manera que pudiera llegar a dejar constancia empírica de qué son los videojuegos en cuanto a su performatividad espontánea y cotidiana en este tipo de contextos.

En primer lugar, teniendo en cuenta, en todo momento, que hablamos de información

textual, me adentré en la clasificación de los datos narrativos. Es decir, de la estructura discursiva del cuaderno de campo. Traté de identificar las partes que tenían funciones diferentes en el texto. Así, pude dividir la narración de cada una de las observaciones según sus tramas. Pude distinguir partes en las que se introducía el contexto en el que sucedían los eventos, intercambios verbales, descripciones, reflexiones, intervenciones puntuales, enfrentamientos, negociaciones y explicaciones. Por otra parte, fue básica también la identificación narrativa de los sujetos y las acciones concretas, paso fundamental para dirimir el tipo de participantes y de roles que se configuraron durante los contextos observados.

En este sentido fue muy interesante resaltar el carácter efímero de la mayoría de estos elementos dentro de las tramas que se narran en el cuaderno de campo. Es verdad que, durante las descripciones, hay jugadores que repiten y que tienen un protagonismo prolongado, pero, en la mayoría de entradas, se puede apreciar la intervención constante de elementos y sujetos que adquieren protagonismo en ciertos momentos, orientando puntualmente el transcurrir de los contextos descritos. Este es el caso tanto de los *jugadores espectadores* (o los *espectadores*, a secas) y de los elementos y procesos *automáticos* desplegados por los sistemas informáticos de los videojuegos, por poner dos ejemplos muy ilustrativos del carácter momentáneo pero protagonista de ciertos sujetos. En cuanto a los espectadores, en los contextos multijugador off-line, suelen ser piezas claves en la configuración de las partidas pero, también, en los tipos de videojuegos que son practicados por los jugadores. En el caso de los automatismos, habitualmente funcionan como herramientas para el planteamiento de estrategias y la ejecución de acciones por parte de los jugadores, pero también, en muchas ocasiones son decisivos en el proceder de una escena concreta en la pantalla, o motivo de admiración. A continuación resaltaré dos entradas del cuaderno de campo que ayudan a ilustrar esto:

Al final del partido, los que andábamos jugando dejamos los mandos e Ignacio propuso cambiar de juego. Puso el *FIFA 12* casi sin que nos diéramos cuenta, algo que no causó muy buena sensación entre algunos presentes que no suelen jugar a este juego o no les gusta. Marc era uno de ellos y dijo que se pondría a jugar a un videojuego que tenía en su iPhone de peleas medievales de espadas. Carla también protestó: “¿por qué no jugamos a algo que podamos jugar todos?”, a lo que Ignacio respondió: “Mami, tú juega a lo que te de la gana, a mi me apetece un *FIFA*”. De

hecho, en este momento se armaron pequeñas conversaciones entre la gente, y recuerdo haberle dicho a Ignacio: “jugamos una partida y luego echamos un *UNO* (un juego de cartas)”. Carla de hecho amenazó con irse a su cuarto a jugar a *Left 4 Dead* pero, mientras cargaba el juego, surgieron otras conversaciones que distrajeron la discusión y Carla no cumplió sus amenazas.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: jornada de juego multijugador off-line en grupo]

De pronto descubrí que la granja no tenía acceso a la carretera. Al conectarla comenzó a producir de inmediato. Luego un mensaje de la compañía me informaba de que podía producir arroz para los trabajadores y me ofrecieron unas semillas que aparecieron en un barco. Las acepté, los sembrados se volvieron verdes, junto a la granja, y pronto me incitaron a construir más cosas: un casino para atraer trabajadores de la compañía a la zona, almacenes para ampliar la influencia en la isla y poder construir minas de hierro en las montañas para producir herramientas.

[Entrada del cuaderno de campo 10/05/2012: juego en solitario a *Anno 2070*]

Por otra parte, en un segundo nivel de clasificación de datos, traté de identificar y organizar informaciones que daban cuenta de tipos de hechos, a los que denomino *datos fácticos*. Esta información tiene la función de describir la configuración de los acontecimientos durante las observaciones, pero también de explicar la forma que adoptan las propias observaciones según los medios disponibles, las personas implicadas, los espacios físicos y virtuales de relación, los videojuegos concretos practicados y los personajes, elementos y escenarios de los mismos.

Los *datos fácticos* recogen seis tipos de información concreta: datos sobre el proceso etnográfico de investigación, sobre el orden y la estructura de las partidas practicadas, sobre jugadores y otro tipo de participantes, sobre el escenario y las circunstancias físicas donde se desarrollan las observaciones, acerca de los personajes y avatares, y sobre elementos virtuales, de control y escenarios virtuales de juego. No en todas las observaciones están presentes cada uno de estos tipos de datos fácticos. Como se pudo comprobar, muchas de ellas son observaciones de 'naturaleza' radicalmente diferente y, además, la información sobre este tipo de circunstancias y acontecimientos, varía según el tipo de videojuego, contexto y participantes.

Ejemplo de datos relacionados con el proceso etnográfico de investigación:

A decir verdad, fue una tarea harto difícil registrar todos los detalles que surgieron en este rato que estuvimos frente al ordenador contemplando piruetas mientras Ignacio controlaba el teclado. A pesar de no estar jugando directamente y de tener la posibilidad de apuntar en la libreta con relativa libertad, e incluso teniendo en cuenta la aparente sencillez del juego, la cantidad de conversaciones e impresiones surgidas en ese rato fue inmensa.

[Entrada del cuaderno de campo 29/03/2012: juego multijugador off-line en grupo a diversos videojuegos]

Ejemplo de datos relacionados con la estructura de las partidas:

~ Configuración:

Tras instalar esta nueva versión del juego tuve que registrar un perfil de jugador. Al entrar al juego observé que tiene opciones para practicar on-line y una especie de comunidad mundial de jugadores, donde se acumulan puntuaciones y jerarquías para tomar partido de decisiones que se acuerdan en el Consejo Mundial y el Senado.

[Entrada del cuaderno de campo 10/05/2012: juego en solitario a *Ano 2070*]

~ Principio:

El comienzo es siempre igual: entrenar recogedores y acumular minerales para fabricar el primer depósito de suministros y luego un barracón, y luego una refinería, después otro barracón hasta construir una fábrica. Entre medio voy haciendo SVC y soldados. Ya a partir de la fábrica la cosa cambia. A veces hago 3 barracones antes de construirla, y un bunker para defenderme en caso de ataque rápido, como fue el caso de esta partida.

[Entrada del cuaderno de campo 23/02/2012: *Starcraft II*, juego on-line con Nauzet]

~ Nudo:

Una vez llegados al andén sonó una alarma que hizo que comenzaran a salir zombies de una puerta a la que no se podía acceder porque estaba situada en un lugar alto de la estancia. Por allí había munición y algunos

artilugios para incrementar la vida como un botiquín o chutes analgésicos y desfibriladores. Era lógico pensar que pasaríamos un rato deteniendo la avalancha de zombies que corrían hacia nosotros, estimulados por la alarma que sonaba de fondo constantemente. Un mensaje virtual en una de las paredes nos indicaba que debíamos desactivar la alarma por allí. El caso es que pasamos un buen rato sin encontrar el acceso. Deambulaba por la zona del andén matando zombies y trataba de trepar a la puerta desde donde salían.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: contexto de juego multijugador off-line *Left 4 Dead*]

~

Desenlace:

Allí salimos al exterior en el lugar opuesto desde el que habíamos descendido al metro. Una vez más nos encontramos que no podíamos acceder al centro de la plaza. Esta vez nos situábamos en la zona de la Fira, y unas vallas nos impedían superar las torres. Había que buscar un lugar para continuar que también costó algunos minutos y algunas vueltas más alrededor del espacio inmediato. Como ya había pasado bastante tiempo desde que pillé el control del juego, y como realmente lo habíamos puesto para mostrar el escenario a Gerardo y a Marc, dije: “Si la salida es volver a un interior lo quitamos ya”. También hay que añadir que, si bien el resto de la gente tampoco tenía un interés especial por cambiar de juego, Ignacio se había puesto de pesado casi desde que pillé el ratón y el teclado instigándome constantemente a que lo dejara. No se lo tomé a mal, solemos bromear así. Finalmente, había que volver a bajar al subterráneo para continuar la partida, así que pulsé escape y quité la partida.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: juego multijugador off-line *Left 4 Dead*]

Ejemplo de datos relacionados con los jugadores jugadores y otro tipo de participantes:

Ignacio tiene la costumbre de cantar mientras juega a este juego contra alguna otra persona, o suele bromear recordando a sus adversarios qué malos son. Esto fue gracioso mientras jugábamos, pues nos incitaba a decirle cosas como: “¡Cállate cantarín!”, o (cuando dominábamos) “¡Ahora no cantas, tienes el ojete comprimido!”. Como los partidos no fueron muy emocionantes, casi lo más divertido fueron estas bromas. Tras este segundo partido ya sí tomamos la decisión de jugar todos al juego de cartas hasta acabar la tarde.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: juego multijugador off-line 2 vs. 1 *FIFA12*]

Ejemplo de datos relacionados con el escenario y las circunstancias físicas:

Al acabar tres partidas, aumentando cada vez más el tiempo que permanecí jugando, Gerardo me pidió continuar él. Los demás seguimos conversando, no recuerdo exactamente sobre qué tema, mientras Gerardo jugó una partida, que duró entre uno y tres minutos. Desconectó de la conversación y los demás de él. De repente dijo “ya”, y volví a caer en la cuenta de que estaba jugando, porque ya lo había olvidado. Ya no estábamos hablando del juego, así que Gerardo no comentó nada más y dejó el móvil sobre la mesa, se encendió un cigarro y se reincorporó a la conversación.

[Entrada del cuaderno de campo 30/06/2012: conversación grupal y muestra de juegos para smarth phones]

Ejemplo de datos relacionados con avatares y personajes de juego:

Al iniciar el juego, tras una breve explicación sobre los controles, Marc pilló el mando (uno especial para ordenador) y comenzó a explorar con el personaje en el escenario. Primero quiso cambiar la visión de primera a tercera persona para ver el aspecto que tenía el avatar, luego trató de caminar, saltar, nadar y llegar a lugares que parecían interesantes. El juego te permite andar libremente por un mapa en tres dimensiones muy extenso, lleno de misiones y retos de todo tipo.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: Marc juega a *The Elder Scrolls: Skyrim* con un grupo de espectadores]

Ejemplo de datos relacionados con elementos virtuales, de control y escenarios virtuales de juego:

Contrariamente a estas dos partidas descritas anteriormente, el mapa de esta tercera era un mapa rectangular y “vertical”: *Discordia IV*. Hasta ahora han sido cuadrangulares. Este último se sitúa sobre un asteroide, con plataformas y terreno llano. Las bases son compartidas de dos en dos jugadores, aunque cada uno con sus minerales y cráteres de gas correspondientes, en las esquinas superior izquierda e inferior derecha. A nosotros nos tocó abajo. Las bases estaban situadas sobre plataformas con un solo acceso en forma de rampa.

[Entrada del cuaderno de campo 29/01/2012: *Starcraft II*, juego on-line con Nauzet]

Como se puede apreciar, los fragmentos de texto que contienen alguna de esta clase de datos, también informan de otras muchas cosas que ayudan a acabar de dar forma a esta información de interés para la investigación. Por ejemplo, sin irnos mucho más lejos, en el último fragmento del cuaderno de campo, que acabamos de leer, se está dejando constancia de los elementos principales del mapa donde se desarrollará la partida a *Starcraft II*,

aportando al análisis bastante información sobre la forma del escenario, los elementos principales que aparecen en este, la disposición de los jugadores y datos precedentes a la partida. Por tanto, resulta necesario clasificar de alguna manera la información que aportan los datos, atendiendo a los componentes que contienen para 'dibujar' el abanico de relaciones que suelen disponerse durante contextos cotidianos como los registrados.

Tras realizar esta clasificación general de datos, fruto de del intento por sistematizar los registros en cuanto a sus principales ejes de información, durante la lectura abierta y los primeros intentos llevados a cabo para estructurar el contenido, decidí codificar cada unidad de sentido⁴³. Traté de organizarlas para lograr evidenciar más claramente su lugar y funciones en el entramado de asociaciones⁴⁴ desplegado en el cuaderno de campo.

5. Proceso de codificación de información

Insisto, la información pertinente para la investigación, desplegada durante las observaciones, en el cuaderno de campo, se compone de referencias a ámbitos temáticos diversos. Si cada fragmento de texto que la compone es clasificado siguiendo sus sentidos más básicos, tanto el investigador como el lector seremos capaces de identificar los contenidos más claramente, a la hora de entender estos eventos mediados por videojuegos. Justamente esta es la labor principal del ATC (Boyatzis, 1998), y la principal herramienta que nos permitirá dialogar en el próximo capítulo en algunos de los principales debates académicos sobre el papel de las nuevas tecnologías y, particularmente, los videojuegos en la *socialidad* juvenil. Como dije, traté de codificar los *datos* en unidades de sentido, entendiendo a estas como clasificaciones de contenido básico según sus formaciones y funciones semióticas fundamentales para los intereses de la investigación.

43 Siguiendo a Madden (2010), “la creación de sentido a partir de datos debe ser entendida con la misma sensibilidad hacia la reflexividad y la posicionalidad que atribuyen a la experiencia de campo y la interpretación” (p. 10). Por tanto, una unidad de sentido en la presente investigación responde a la necesidad de sistematizar datos básicos, donde se dé cuenta de algún tipo de proceso concreto, relevante al interés por entender la performatividad de los videojuegos, teniendo en cuenta la reflexividad desarrollada durante la experiencia de campo, en su registro y en el proceso continuo de análisis.

44 Siguiendo a Bruno Latour (2001, 2008), una *asociación*, en el sentido sociológico que también trato de imprimir en la investigación, es algún tipo de conexión eventual entre agentes de heterogénea naturaleza.

Como señala Raymon Madden (2010), la propia experiencia de campo influye en la formación de códigos. En mi caso, admito que, no solo durante las observaciones, sino que, mucho antes, ya habían aspectos de los videojuegos que me llamaban la atención, como la gestión de los contextos de juego, la influencia de la evolución de los sistemas de coordinación de juego on-line, o la proyección de movimientos virtuales y efectos audiovisuales a través de los dedos. Por tanto, muchos de los temas que centraron mi atención venían impulsados por mi más o menos larga experiencia en contextos como los registrados.

Además, también ha tenido gran contribución la manera en la que, tanto yo como videojugador habitual, como mis propios compañeros y compañeras de juego, tendemos a clasificar muchos de los aspectos que se resaltan mediante la codificación. Algo que se refleja en muchos de los intercambios verbales registrados. De esta manera, como señalan Velasco y Díaz de Rada (2006), en los métodos de tipo etnográfico, la conquista de la objetividad, en este caso, entender de qué manera se configuran estos eventos, se alcanza por medio de la formación de *intersubjetividad*.

Por consiguiente, la codificación consistió en identificar con etiquetas virtuales, mediante la ayuda del software de análisis de datos cualitativos *Atlas.ti*, porciones de contenido a modo de unidades de sentido, orientadas según los antecedentes del trabajo de campo y la propia experiencia y la de mis compañeros, que sirven para organizar la información contenida en los registros de las observaciones. Estas etiquetas responden, como plantea Boyatzis (1998), a la pregunta básica: *¿sobre qué hablan estos fragmentos asumidos como unidades de sentido?*, para lograr organizar el texto según los temas abordados o desplegados. De esta manera, como vengo diciendo, se facilita la labor de análisis cualitativo relacionada con la identificación de elementos, agentes, sucesos, contextos, etc., para lograr confeccionar una cartografía clara de los componentes que dan sentido y constituyen los escenarios *observados*.

Por último, antes de adentrarnos en desgranar con minuciosidad en qué consistió este proceso y a dónde me llevó, veo necesario señalar o, más bien, advertir que los fragmentos que hacen referencia a cada código o ámbito temático no necesariamente contienen exactamente las mismas características ni sintácticas ni semánticas. Muchos de ellos

simplemente hacen algún tipo de referencia a las etiquetas que los identifican y, en muchas ocasiones, comparten varias. Por tanto, la denominación de cada código contiene información, al fin y al cabo, fragmentada. Resulta necesario examinar las secciones de texto que señalan y comprender las relaciones entre ellas, y entre los propios códigos y ámbitos temáticos.

5.1 Codificación descriptiva

En primer lugar, fue necesario crear un listado de códigos capaces de identificar secciones de texto cuyos temas fueran fácilmente localizables, persiguiendo poder señalar agentes, elementos, tipos de acciones, características y formas diferentes en la narración. El principal objetivo de este nivel descriptivo de codificación era estructurar los textos en temas básicos, para tratar de localizar las principales tramas y dinámicas expuestas, y observar su disposición en tramas más complejas.

Entre los agentes más destacados, resaltan, claro está, los jugadores humanos, pero también otros como los espectadores, los *bots* o actuantes automáticos de los juegos, los avatares, el propio sistema informático del videojuego, los contrincantes, etc. Entre los elementos que aparecen habitualmente, los personajes, los recursos, herramientas, las formas de hardware, los mapas, los detalles gráficos, los efectos de vídeo y sonido,... Algunos de los tipos de acciones e interacciones más habituales suelen ser las órdenes, el entrenamiento, los movimientos y acciones automáticas, las negociaciones, decisiones, conversaciones, etc. Entre las características destacan las preferencias de los jugadores humanos, las reflexiones, los objetivos de los juegos, etc. Por último, como formas de narración destacaré las descripciones, los comentarios, las anotaciones literales del cuaderno de campo y los momentos de las partidas (inicios, nudos y desenlaces).

Estos y otros códigos descriptivos, confeccionados para la localización de temas básicos en los textos, sirvieron para establecer una primera estructuración, desarrollada mediante un proceso analítico inductivo, que sirvió como soporte para la elaboración de códigos analíticos, después. Esta estructura descriptiva del texto acabó componiendo siete ejes temáticos

fundamentales: *escenarios en pantalla y efectos audiovisuales, escenarios físico-contextuales del juego, videojuegos y partidas concretas, jugadores/miembros de los contextos observados, tipos de contextos de observación, características de los videojuegos como productos tecnológicos y formas y momentos de la narración.*

1. Escenarios en pantalla y efectos audiovisuales

Este eje recoge todos los temas abordados y descritos que hacen referencia a los elementos y agentes dentro del contexto de lo que se muestra en pantalla: los gráficos, los automatismos, las edificaciones, los personajes, avatares, unidades, el mapa, los recursos, bots (personajes controlados por el sistema del videojuego), las órdenes dadas durante el juego, las bandas y efectos sonoros, los elementos *físicos* del escenario virtual, recursos, las mejoras de personajes y edificios, etc. A continuación, resulta interesante detenerse en algunos ejemplos de fragmentos que hacen referencia a estos aspectos. Como se puede observar, habitualmente es difícil restringir el ámbito que se narra.

Solemos analizar el mapa y a los contrincantes, pues es lo que sale en la pantalla de carga. Nos dice qué raza son, a no ser que alguno de ellos haya escogido aleatorio, en ese caso nos pone solo “aleatorio”. también nos muestra el mapa y si la partida está igualada o algún equipo tiene ventaja según los últimos resultados. En este caso, nos enfrentábamos a un ejército Zerg y a otro Protoss con ventaja para ellos. El mapa era “Factoría”.

[Entrada del cuaderno de campo 29/01/2012: *Starcraft II*, juego on-line con Nauzet]

Tratar de forzar faltas sobre un jugador concreto es ya algo que requiere un tanto más de habilidad [...] De hecho creo que no volví a cometer ninguna falta más con este jugador. Para que esto fuera así, a parte del toque de atención de Eduardo, también contribuyó que cuando tenía seleccionado a *Ginóbili*, bajo sus pies, donde había un círculo para indicarme que él estaba seleccionado, también había un pequeño circulito con un 3 que me indicaba que ya se encontraba con tres faltas personales. A partir de 3 te lo indica, antes no.

[Entrada del cuaderno de campo 17/04/2012: *NBA2K12*, juego multijugador off-line contra Eduardo e Ignacio]

La campaña está inserta dentro del mapa de misiones del juego. También hay otros retos como “misiones sencillas”, “actos mundiales”, “partida

continua” y lo que parece un modo particular de juego denominado “conquista”, en su versión aún Beta (una versión aún en pruebas). Hasta ahora solo he explorado las dos primeras fases de la campaña que consta de 3 capítulos con cuatro misiones cada uno, al menos en el primero: “sombras del pasado”. De hecho, aún no puedo saber de cuántas misiones contiene cada capítulo, hasta que los vaya superando.

[Entrada del cuaderno de campo 17/04/2012: NBA2K12, juego multijugador off-line contra Eduardo e Ignacio]

2. Escenarios físico-contextuales de juego

En este eje se destacan las características de los espacios donde se desarrollan las partidas de videojuegos descritas o los contextos en los que se conversa sobre videojuegos, esencialmente escenarios domésticos. Los códigos que forman parte de este eje son: los usuarios, los miembros de los contextos, los espectadores, las conversaciones y tipos de comunicación, y las negociaciones y decisiones. En algunas ocasiones, se narraron contextos centrados en la práctica del juego y de qué manera se insertan elementos contextuales en las partidas, en otras describe simplemente la disposición de las personas y el escenario nada más, en la mayoría se combinan ambas intenciones durante la narración, pero también en algunas otras el interés reside en lo que sucede en el contexto, mientras los videojuegos transitan por ellos. Los dos siguientes ejemplos son muy ilustrativos de cómo se suele presentar este eje temático.

Al principio estaban jugando los tres que nombré. Los demás, mientras tanto, hablábamos de cosas varias, sin prestar demasiada atención a la partida. Las chicas ojeaban un catálogo de una tienda de ropa y los chicos comentábamos y bromeábamos sobre temas que no recuerdo. La partida estaba configurada para que durara 5 minutos por cuarto. Pero en realidad duran más porque este es el tiempo referido exclusivamente a cuando el balón está en juego. [...] Si era solo para ver cómo era el juego, sin intención de dedicar toda la tarde a este videojuego, el tiempo que pusimos fue excesivo, como se comprobó a media partida, cuando algunos que no jugaban comenzaron a quejarse para que cambiaran de juego. Aunque lo cierto fue que, durante el último cuarto del partido, todos estábamos pendientes de la resolución del partido y hasta las chicas animaban.

[Entrada del cuaderno de campo 17/04/2012: NBA2K12, juego multijugador off-line con grupo de espectadores]

Mientras Sonia y yo hablábamos sobre otras cosas de la vida, Charly iba opinando mientras combinaba letras en Apalabrados, a través del móvil de su pareja. En un momento en el que Charly se levantó a pillar unos calcetines a su habitación (estábamos en la terraza y los mosquitos le

estaban picando en los pies), le comenté a Sonia que me había descargado este videojuego tan de moda últimamente, pero que era incapaz de darle continuidad porque últimamente no me estaba desplazando mucho en transporte público, que era el contexto en el que solía practicarlo. Le dije concretamente: “como no soy muy bueno, tengo que dedicarle tiempo para pensar las combinaciones de palabras y no puedo jugar más que en ratos en los que solo me dedico a él” • En el fondo, “me veo incapaz de mantener conversaciones o atender a muchas otras cosas mientras me concentro en el juego.” • Sonia me contestó que ella sí podía y que era muy competitiva. Normalmente suele tener bastantes partidas abiertas con varias personas para ir jugando a lo largo del día, mientras ve la televisión, después de comer, en el retrete, o en cualquier momento en el que recibiera respuesta de sus contrincantes. Charly regresó y se incorporó a la conversación. Afirmó que él también estaba enganchado y que solía ponerse a jugar en momentos como este, mientras conversa en grupo.

[Entrada del cuaderno de campo 24/06/2012: Conversación sobre temas y videojuegos varios]

3. Videojuegos y partidas concretas

Creé etiquetas para señalar los momentos en los que se practicaba con, o se hacían referencias a, videojuegos concretos. También, en el caso de que se desarrollaran varias partidas al mismo videojuego, organicé los fragmentos según el orden en el que se llevaron a cabo estas partidas. En la mayoría de los casos jugábamos una o dos partidas, pero también hubieron contextos en los que se practicaron tres o cuatro. También, mayoritariamente las referencias a los videojuegos concretos eran las propias partidas que se relatan, pero también, en varias ocasiones, se mencionaron muchos otros para explicar determinados rasgos de videojuegos practicados, o en conversaciones. Tómese como ejemplo de este último caso el siguiente fragmento:

Iniciamos el partido casi sin que nadie se diera cuenta y perdimos 2-1 (no recuerdo qué equipos escogimos). Recuerdo que nos costó, una vez más, coordinarnos bien en las jugadas, y sobre todo defender bien. Hasta ahora, tanto los FIFAS como los *PRO-Evolutions* tenían un botón que se usaba para perseguir la pelota mientras se defiende. Ahora no existe tal botón y te has de acercar corriendo y darle al botón de quitar la pelota o el de estirarse por el suelo en el momento que se estima adecuado para arrebatar la pelota en juego al contrario. No llevamos muchos partidos jugados con ésta última versión del juego y aún no dominamos esta manera de defender o, al parecer, no tanto como Ignacio.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: FIFA12, Jornada

multijugador off-line – Gerardo y yo contra Ignacio]

4. Jugadores/miembros de los contextos registrados

Identifiqué la intervención de cada uno de los compañeros y compañeras durante las observaciones. Así, logré desplegar una mínima organización de los tipos y número de participaciones que desempeñaron los miembros de los contextos observados. Yo traté de corresponder en todos los contextos, pasando por la mayoría de los roles que se desempeñaron, en algún u otro momento, algo que también desplegaron muchas de las otras personas. Para ilustrar esta organización, obsérvese el siguiente cuadro:

Compañero/a	Tipo de participaciones desplegadas
Ignacio	Jugador off-line Jugador on-line Espectador
Nauzet	Jugador on-line
Gerardo	Jugador off-line Tertuliano
Marc	Jugador off-line Jugador on-line Tertuliano Espectador
Felipe	Jugador off-line Espectador
Eva	Jugadora off-line Espectadora
César	Jugador off-line Espectador
Mónica	Jugadora off-line Espectadora
Carla	Espectadora
David	Jugador off-line Jugador on-line Espectador
Daniel	Jugador on-line Tertuliano
Guaya	Jugador off-line Espectador
Sonia	Jugadora off-line Tertuliana

Arju	Jugador off-line Tertuliano
Victor	Tertuliano
Sofía	Tertuliana
Charly	Jugador on-line Tertuliano

5. Tipos de contextos de observación

Parece básico también señalar qué tipo de contextos fueron registrados, pues no parecen iguales escenarios de partidas de determinadas características que conversaciones, por ejemplo. Por consiguiente, identifiqué las observaciones según los tipos de contextos desplegados: multijugador on-line, multijugador off-line, juego en solitario, conversaciones o contextos mixtos en los que se centran los registros en partidas y en conversaciones. Como vengo repitiendo, son las formas más habituales en las que no solo suelo desenvolverme yo cuando hablamos de contextos mediados por videojuegos, sino también muchos de mis compañeros. Como se está viendo y se verá, son contextos donde suceden eventos significativos muy variopintos. La forma que adquieren estos eventos, el papel de los elementos que intervienen, tienen mucho que ver también con la configuración *a priori* de las circunstancias registradas. Resulta sencillo observarlo con unos ejemplos:

Todas las observaciones realizadas con Starcraft II han sido hechas sobre el modo multijugador on-line 2x2 con Nau como compañero. Solo en una ocasión conseguimos a dos compañeros más (un amigo, David, y un colega de ese amigo) para jugar 4x4. Tuvimos bastantes problemas para configurar el sonido para podernos comunicar entre todos y, en los momentos en los que se enfrentaban los ejércitos, solía haber mucho lag, demasiado para disfrutar del juego.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: Starcraft II - juego multijugador on-line]

Tras intentar conectar el televisor descubrimos que no funcionaba con el ordenador, pero ya solo faltaba traer la pantalla, así que no había vuelta atrás, la trajo y comenzamos a probar juegos. El ambiente era distendido. Nuestra intención no era competir, más bien pasar la tarde entretenidos, o algo por el estilo. Estábamos en el salón 5 personas, tomábamos café, algunos fumaban y conversábamos de cualquier cosa mientras iniciábamos el ordenador.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: Encuentro colectivo en casa]

de Ignacio]

La noche fue muy divertida gracias al juego y a la implicación que fuimos adquiriendo con las canciones. A veces imitábamos los gestos de cantantes famosos y nos aplaudíamos cuando creíamos que lo estábamos haciendo bien. Fue una buena manera de escuchar música y de participar con ella en una reunión de amigos. Además, lo interesante era que no hacía falta ni ser un experto en videojuegos, ni en música para jugar, sino todo lo contrario. De hecho, Eva no tocó la guitarra en ningún momento, pero en cambio era de las más activas, cantando todas las canciones en la medida de lo posible, aunque no tuviera el micro. Hacíamos parejas de cantantes y de guitarra y cantante, algunos hacían coros mientras no les tocaba puntuar y otros aplaudían siguiendo el ritmo. No competíamos, solo pasábamos el rato, la diversión era el pretexto y a pesar de que jugábamos por primera vez a este videojuego en una reunión nuestra, fue todo un éxito.

[Entrada del cuaderno de campo 28/04/2012: Juego colectivo a un sucedáneo de *Guitar Hero* en casa de Felipe]

Durante una barbacoa entre amigos y conocidos surgió una conversación interesante sobre la evolución de la industria del videojuego en relación a la de la música, teniendo en cuenta el papel que ha desempeñado Internet. Éramos unas 5 personas charlando. Lo que llamaba especialmente la atención era cómo la expansión de la Red a cada vez más personas haya beneficiado tanto al éxito de la industria del videojuego, con cada vez mejores resultados en forma de beneficios. Por el contrario, la industria musical, opinábamos, es una de las abanderadas de la exigencia de obstáculos legales al intercambio de archivos digitales sin pasar por caja.

[Entrada del cuaderno de campo 30/05/2012: Conversación en una barbacoa en casa de Sofía]

Como se ha podido leer, la naturaleza de los contextos observados es bastante dispar. Esto, como vengo repitiendo, incide en el lugar que ocupan los videojuegos y el papel de muchos de sus elementos y características. Pero también, esta diversidad de circunstancias, donde se encuentran presentes de alguna manera, puede funcionar como muestra de la multiplicidad de elementos y procesos que pueden formar parte de *eventos videojugados*, o cómo los videojuegos median en la producción de contextos y posicionamientos *plásticos*.

6. Características de los videojuegos como productos tecnológicos

En muchas ocasiones, durante el texto del cuaderno de campo, se describen elementos y procesos que tienen que ver con los videojuegos como aparatos o productos tecnológicos.

También hay numerosos intercambios orales sobre esto en las propias observaciones registradas. En general, este eje recoge fragmentos codificados que hacen referencia a estas menciones, relacionadas fundamentalmente con los controles de acción de los juegos, su configuración y la coordinación que se necesita para jugar satisfactoriamente, referencias a los diseñadores, al sistema como software, a los distintos requerimientos y tipos de hardware y a las guías que acompañan muchos videojuegos.

Suelen ser precisamente estos los tipos de menciones que más acostumbramos a hacer sobre la parte más tecnológica de los videojuegos. En cierta manera, me inicié, mediante un *pseudotrabajo* deductivo, buscando estos aspectos ya un tanto preconcebidos como usuarios, pero los códigos fueron surgiendo y transformándose inductivamente, de la misma manera que durante todo el trabajo de codificación, reuniendo en ellos datos muy llamativos en cuanto a la manera en la que operan. En muchas ocasiones estos aspectos tecnológicos aparecen como herramientas para la acción, sobre todo hablando de controles y de consolas. Pero, en otras muchas también, este lado tecnológico suele funcionar como agente, habitualmente cuando se hacen menciones a las intenciones de los diseñadores, los límites gráficos de los *PCs* y otras consolas, o los patrones llevados a cabo por el sistema de juego durante las partidas, etc. A continuación, algunos ejemplos del cuaderno de campo en los que se alude claramente a este plano del videojuego:

Hay juegos tanto para Windows, como para Macintosh. Yo me compré hace un año y medio un ordenador Apple iMac de 27 pulgadas para dotarme de un buen equipo para hacer la tesis por su capacidad para trabajar de manera ágil y versátil, como por su enorme pantalla y capacidad gráfica para también jugar con videojuegos. Pero el sistema operativo Macintosh no soporta la mayoría de videojuegos, así que tuve que compartir el disco duro con Windows.

[Entrada del cuaderno de campo 10/05/2012: Partida en solitario a *Anno 2070*]

el juego incorpora retos para aprender a usar las características de los personajes y edificios y optimizar ataque y defensa. Parece que los diseñadores pensaron mucho en destinar el juego al modo multijugador on-line. El prestigio de los jugadores se mide más en esta modalidad que en la de campaña, sin duda.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II*]

Desde hace años no practicamos cotidianamente, así que, más cuando

jugamos con otro videojuego que no era el habitual, en su versión más reciente, con las consecuentes diferencias en los controles, movimientos y posibilidades de acción, nos costó adaptarnos y sincronizar nuestras órdenes con el sistema del juego, el *timing*, y los automatismos. También nos ocurrió, como a Marc, que queríamos hacer determinadas cosas, como pasar la pelota a uno u otro jugador, defender de una determinada manera, etc., que no éramos capaces de realizar en la práctica.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: FIFA12 multijugador off-line – Gerardo y yo contra bots]

7. Formas y momentos de la narración

El último bloque de códigos descriptivos trata de organizar el texto fruto de las observaciones según sus tipos, formas y momentos narrativos. Esto fue fundamental para identificar el lugar que ocupaban los fragmentos, dentro de la trama que se narra en las entradas del cuaderno de campo. En primer lugar, por una parte, identifiqué los registros que recogían literalidades escritas en el cuaderno de notas y, por otra, las conversaciones, los comentarios y las reflexiones desarrolladas por mí y por mis compañeras y compañeros. Es de resaltar que el cuaderno de campo recoge dos momentos en jornadas diferentes en los que se narra a partir del registro que hicieron dos de mis compañeros (Ignacio y Gerardo) en el cuaderno de notas. Espontáneamente pidieron tomar registro ellos, mientras yo jugaba. Fue una gran idea, porque fueron capaces de hacerlo libre y eficientemente, hasta tal punto que las partes del cuaderno de campo que se basaron en sus notas contuvieron detalles muy claros e información interesante, mientras yo podía jugar tranquilamente. Apuntaron cosas curiosas que traté de registrar fielmente. Obsérvese un ejemplo:

Gerardo apuntó “Anqui no le está jodiendo el pecho a un rookie... ¿se deja?”, insinuando que mi ritmo de juego era intencionadamente bajo para mantener con vida a Guaya en el partido, quien, a pesar de ser novato en este juego, es un experimentado jugador de otros géneros de videojuegos, sobre todo tipo rol y FPS (First Person Shooter).

La siguiente sucesión de anotaciones de Gerardo es muy ilustrativa de como transcurrió, no solo el primer cuarto, sino gran parte del partido:

- Anqui se basa en el tiro lejano, poco juego de entradas por ahora.
- Triple desde su casa de Guaya (1:10) (9-12).
- Anqui juega a agotar la posesión, contemporiza.
- Juego trabado.

- Anqui avisa a Guaya que quedan 2"; que tire (falla).
- 9-16 al final del 1º cuarto.

[Entrada del cuaderno de campo 29/04/2012: NBA2K12 multijugador off-line – Guaya contra mí – Notas de Gerardo]

En segundo lugar, identifiqué y clasifiqué los objetivos de los juegos practicados o comentados y los fragmentos que describían, en rasgos generales, los estados de las partidas en momentos concretos. En cuanto a los objetivos, habitualmente se describieron, por una parte, los que venían preconfigurados por los sistemas de juego, en algunas ocasiones en relación a la dinámica general del videojuego, otras a partidas o escenarios determinados; por otra parte, también los objetivos pactados o asumidos por los jugadores y espectadores de un contexto tanto off-line, como on-line. Los estados de las partidas contienen fragmentos que hacen referencia a la disposición del juego en la pantalla pero, también, a algunas cosas que suceden en el contexto y que tienen incidencia o se entremezclan con el desarrollo del contenido del juego en pantalla. Detengámonos en una muestra del cuaderno de campo que describe el estado de una partida, y luego dos ejemplos en los que se explican dos tipos de objetivos de naturaleza distinta:

Los *terran* rojos, en el minuto 19:00, tenían 7 barracones pero con escasa producción. [...] Andaban ahora haciendo torretas antieaéreas después de comprobar con los escaneos que nosotros teníamos naves Protoss. Los Zergs solo tenían pestelings, no muchos, personajes que explotan causando daños colaterales.

Ya llevábamos 10 minutos aproximadamente de guerra fría, sin atacarnos, sin saber los progresos del rival. Esto es desconcertante y solemos temer inminentes ataques muy agresivos con grandes ejércitos, pero esta vez estábamos siendo nosotros más eficientes a la hora de producir, pues teníamos un ejército mucho más potente y diverso.

[Entrada del cuaderno de campo 23/02/2012: Starcraft II Multijugador on-line - Nauzet y yo contra jugadores desconocidos]

En la primera misión, me enviaron a la “Zona 13” • en nombre de Global Trust para colaborar en la ejecución del plan bienal, llevado a cabo en la isla con este nombre por el Sr. Strindberg, un superior de la compañía. Este plan consistía en acelerar el ritmo de producción de una presa situada en el medio de una isla, donde ocupaba el 50% de su territorio. A decir verdad, esto lo fui descubriendo durante los primeros 10 minutos de juego en pleno escenario, explorando los menús y las instrucciones de personajes virtuales que salían en la esquina superior derecha de la pantalla, pues las explicaciones que recibí al principio de la misión no las entendí muy bien. No sabía qué tenía que hacer ni por qué. El audio

estaba en inglés y los textos en español y esto, a veces, me desorienta un poco.

[Entrada del cuaderno de campo 10/05/2012: Anno 2070. Partida en solitario]

Como todos eramos más o menos principiantes, la partida fue muy amena y poco tensa. Nuestro objetivo, más que ganar, era algo así como experimentar el juego, ver sus posibilidades e ir aprendiendo un poco a jugar, a parte de deleitarnos con sus atractivos gráficos. De hecho, la capacidad del juego para reflejar fielmente la cancha y el ambiente es exquisita

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: NBA2K12. Multijugador off-line en grupo]

Por último, también señalé los momentos narrativos de las partidas, cuando eran jugadas, según el principio, el nudo y el desenlace de las mismas. Son muy representativos, en este caso, los fragmentos expuestos en el apartado 4 (Clasificación de “datos”). En algunas ocasiones, en las tramas del cuaderno de campo, solo se hacía alusión a una o algunas de estas tres partes, en otras ocasiones solo se nombraron algunas características de las partidas que no eran localizables en ninguno de estos tres momentos. Esto fue así, porque siempre se priorizaron, durante la transcripción, los aspectos que contribuyen en la comprensión de los acontecimientos que ocurren durante las entradas. A veces era pertinente contar linealmente una partida, pero otras veces no tanto. Aún así, estos últimos códigos de naturaleza narrativa fueron de gran ayuda para organizar cronológicamente los sucesos durante el juego.

5.2 Codificación analítica

Durante el trabajo de codificación descriptiva, poco a poco, fui constatando la plasticidad con la que se presentan y se desarrollan los eventos mediados por videojuegos en las circunstancias registradas. Pero también fui capaz de ir haciendo conjeturas sobre el lugar y los roles que desempeñan muchos de los elementos y agentes, dependiendo de los procesos que se suelen poner en marcha en dichas circunstancias. Mediante este procedimiento, también de naturaleza inductiva, fui capaz de ir desarrollando códigos que clasifican fragmentos del cuaderno de campo según procesos concretos que incluyen otras secciones de texto codificadas de manera descriptiva. El objetivo principal era analizar la plasticidad con la que se presentan los ejes temáticos de la estructura descriptiva del texto. A este segundo

nivel de codificación lo denominó *codificación analítica*.

Este nivel combina un método de codificación de primer orden, basado directamente en la clasificación de texto, con un método de segundo orden, que trata de entender las relaciones entre códigos descriptivos. Con ambas aproximaciones buscaba, fundamentalmente, desarrollar procesos y conceptos surgidos directamente de la experiencia de campo, que fueran capaces de localizar y cartografiar en el texto los principales temas que forman parte y dan sentido a los escenarios observados, siendo capaces situar en el *lugar* correspondiente los temas surgidos del primer nivel de codificación. Para ello, mientras acababa el trabajo de sistematización de códigos descriptivos, fui extrayendo ciertas conclusiones sobre su clasificación más básica que sirvieron como puntos de partida analíticos para comenzar a estructurar este segundo nivel de codificación.

En relación a los escenarios en pantalla, era claramente apreciable la multiplicidad de elementos y agentes que tienden a desdibujar los límites entre actores, personajes, recursos, unidades, grupos, etc. En cuanto a los escenarios físico-contextuales, también era perceptible la diversidad en la naturaleza de las interacciones y tipos de participación distintos según los contextos de juego. Entre ambos ámbitos (dentro/fuera de la pantalla), durante la mayoría de las observaciones que se realizaron, donde se practicaron partidas, además, se confundían recurrentemente los límites, permitiendo que elementos, fácilmente localizables dentro de los rectángulos de 16:9 en los que solemos jugar, se escapan hacia el contexto físico donde se desarrollan los videojuegos y viceversa. Obsérvese el contraste en las dos siguientes entradas donde se describen dinámicas de juego radicalmente diferentes, según el ámbito donde se enfoca la participación en el juego, dentro o fuera de la pantalla:

Al igual que en las partidas anteriores, comencé avanzando posiciones lo más rápido posible, conquistando puntos con ingenieros y fusileros. Esta vez también quise hacer vehículos pronto, especialmente tanques, pero también fabriqué algunos jeeps. El resto hizo más o menos lo propio, Charly pronto se encontró con la línea enemiga en un punto central en el mapa. Daniel y él lo conquistaron, mientras Ignacio se expandía hacia la derecha del mapa y afianzaba los puntos con refuerzos. Yo avancé con algunos tanques y tres pelotones de fusileros y dos de ingenieros hacia el punto central, con el objetivo de fortalecer su defensa. Comencé a

levantar puestos de ametralladoras y a atacar a algunos vehículos enemigos que andaban por allí con los tres tanques que tenía.

[Entrada del cuaderno de campo 03/06/2012: *Company of Heroes*. Multijugador on-line Charly, Ignacio, Daniel y yo contra 3 bots]

La noche fue muy divertida gracias al juego y a la implicación que fuimos adquiriendo con las canciones. A veces imitábamos los gestos de cantantes famosos y nos aplaudíamos cuando creíamos que lo estábamos haciendo bien. Fue una buena manera de escuchar música y de participar con ella en una reunión de amigos. Además, lo interesante era que no hacía falta ni ser un experto en videojuegos, ni en música para jugar, sino todo lo contrario. De hecho, Eva no tocó la guitarra en ningún momento, pero en cambio era de las más activas, cantando todas las canciones en la medida de lo posible, aunque no tuviera el micro. Hacíamos parejas de cantantes y de guitarra y cantante, algunos hacían coros mientras no les tocaba puntuar y otros aplaudían siguiendo el ritmo. No competíamos, solo pasábamos el rato, la diversión era el pretexto y a pesar de que jugábamos por primera vez a este videojuego en una reunión nuestra, fue todo un éxito.

[Entrada del cuaderno de campo 28/04/2012: Juego colectivo a un sucedáneo de *Guitar Hero* en casa de Felipe]

Al hablar sobre videojuegos y partidas concretas, resalto, sobre todo, la utilidad que estos adquieren para insertarse y colaborar en la constitución de contextos característicos. Pueden ser objeto de debate, un *pasatiempos* en solitario, un medio de comunicación, una forma de constituir y dividir grupos de personas, un dispositivo que combina acción humana y tecnológica, etc. Pero, lo más importante, no tienen un rol *pre*-establecido, sino que se ajustan a las diversas maneras en las que se configuran los contextos para participar de y mediar acciones en ellos. Los jugadores pueden ser humanos o automáticos, presentes o conectados on-line, directos o espectadores. Forman parte, también, de circunstancias que dan identidad a la *membresía* que despliegan tanto agentes humanos como no tanto. Es decir, hablamos de maneras de actuar propias de los videojugadores o videojugadoras según la configuración de estas circunstancias. Esto también liga con las principales conclusiones respecto a las diversas naturalezas de los contextos de observación registrados. En estos, es cotidiana la plasticidad con la que se configuran diversos elementos y actores según la disposición de estos en el contexto pero, también, la interacción y diálogo entre temas y ámbitos aparentemente distanciados, como producción y consumo, tecnológico y humano, personas y personajes, individual y colectivo, etc. Las dos siguientes entradas del cuaderno de campo nos predisponen para entender estos procesos de forma muy intuitiva:

El realismo y espectacularidad de los movimientos de enfoque de la cámara, los movimientos, los golpes, la dificultad en los controles y la presencia del grupo de colegas atentos a la pantalla, conformaba un ambiente de excitación muy divertido. Solíamos gritar: “¡Increiiiiible!” “¡se sale!”, aunque también surgían conversaciones a partir de las impresiones que parecía suscitar el juego, que iban desde alguna película de acción que no recuerdo, hasta recordar las retransmisiones de exhibiciones de motocross que emitían en TV3 hacía años, carreras televisadas, el ralie Dakar, etc.

[Entrada del cuaderno de campo 29/04/2012: *Trials 2*. Juego para un jugador, practicado en grupo frente al ordenador de Ignacio]

[Arju nos describe las características de los juegos que define como *indies*] Me explicó que eran videojuegos simples, pixelados que suele “hacer gente por la cara”. “Es un tipo ahí que se pone a hacer un videojuego que no es para ninguna compañía y lo cuelga en su página.” • A lo que le respondí: “Ah, esos son juegos independientes, entonces”. Asintió y me dijo:

“Algunos están de puta madre. Uno de terror es una pantalla negra con unos píxeles que te salen como fantasmas y dan cague, ya te pasaré una página que hay un montón.”

Marc opinó que eran como la música de garaje que hacen algunos músicos. Gerardo se incorporó a la conversación: “Esos son los juegos para móviles, así, básicos, que enganchan que te cagas” y comentó que Marc tenía uno en su iPhone que era “de saltar”. Arju advirtió que los juegos *indies* no estaban necesariamente diseñados para móviles, sino que eran juegos diseñados con pocos recursos. Gerardo exclamó: “Marc, enséñales el juego de saltar, que si ese no es *indie*, ¡a saber qué lo será!”

[Entrada del cuaderno de campo 30/06/2012: *Doodle Sprint*. Conversación en grupo en casa de Daniel que dio pie a jugar]

En cuanto al eje temático referido a los videojuegos como productos tecnológicos, una de las principales conclusiones extraídas de la sistematización de las secciones de contenido que alberga es que los contextos de juego tienen oportunidades y límites, de los cuales, el plano más tecnológico de los videojuegos tienen gran responsabilidad y/o protagonismo. Esto convierte a buena parte de las acciones que se desarrollan en el videojuego en acciones plenamente híbridas, impulsadas, muchas veces, por las circunstancias más humanas, pero ejecutadas a través de procedimientos de carácter tecnológico, o viceversa. Un buen ejemplo de estos procesos, es el permanente ejercicio de coordinación que se tiene que llevar a cabo para que los jugadores puedan dominar sus intenciones y las acciones virtuales. Es ilustrativa

para entender esta relación la siguiente cita del cuaderno de campo:

Normalmente en los juegos que simulan deportes de pelota, para pasarla hay que dirigirse hacia el jugador al que se pretende pasar y entonces, pulsando el botón correspondiente, consigues hacerle llegar la bola. En este videojuego era raro que consiguieras pasarla al jugador que pretendías. Normalmente era otro el que recibía y, constantemente, se perdía. También parecían haber numerosos movimientos especiales y planteamientos de estrategias y demás que nunca logré averiguar cómo se activaban.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: NBA2K12. Multijugador off-line en grupo]

En definitiva, parece que, al menos, la mayoría de los elementos y agentes que intervienen en esta clase de eventos mediados por videojuegos, siguen procesos *ad-hoc* de definición y funcionalidad en los diversos contextos observados. En el caso de cada uno de los momentos y tipos de narración que se plasman en el cuaderno de campo, como último eje de codificación descriptiva, la espontaneidad con las que surgieron y fueron registradas las observaciones y la libertad con la que fueron descritas luego, nos muestra un buen abanico de estructuras narrativas, organizadas según la relevancia de la información pertinente para comprender las eventualidades que se desarrollan. De esta manera, la performatividad local con la que surgen los eventos mediados por videojuegos da pie a la formación de procesos de interacción y de significación sumamente heterogéneos y variables que acaban conformando órdenes híbridos de semióticas efímeras. Es decir, conversaciones, procedimientos virtuales, mecánicos, interpersonales o audiovisuales, antecedentes, comentarios, reflexiones, etc., tienden a organizarse espontáneamente haciendo surgir contextos de sentido que acaban transformándose con recurrida facilidad.

Estas conclusiones, derivadas del proceso de codificación descriptiva, incitaron y condujeron la codificación analítica, que consistió, fundamentalmente, en descubrir y localizar procesos y conceptos concretos de este tipo, surgidos durante las jornadas observadas. De forma muy similar a como hacen los investigadores que hacen Teoría Fundamentada, como Antonio trinidad, Virginia Carrero y Rosa María Soriano (2006), o como propusieron en su día Barney Glaser y Anselm Strauss (1967), o el propio Strauss y Juliete Corbin (1997), más adelante, se trataba de clasificar el contenido del cuaderno de campo para hacer surgir

conceptos y procesos desplegados y desarrollados durante las observaciones. Pero, más que confeccionar aportes teóricos que expliquen la experiencia de campo, mi intención, derivada de las líneas básicas de procedimiento del Análisis Temático de Contenido, desarrolladas por Amanda Coffey (1996) o Richard Boyatzis (1998), entre otros *metodólogos* cualitativos, buscando entender y sistematizar el sentido de los datos cualitativos que se manejan desde la postura de ciertos usuarios y usuarias jóvenes de videojuegos, en contextos cotidianos como los registrados.

La experiencia de campo, primero, y el proceso de codificación descriptiva, después, constató, insisto, la plasticidad de elementos y agentes que intervienen en cursos de acción sujetos a la disposición de las circunstancias en la que median los eventos *videojugados*. También de la naturaleza híbrida de todos ellos. En este segundo nivel de codificación lo que interesaba era identificar, como vengo diciendo, procesos y conceptos concretos que moldean esta plasticidad en sentidos locales que configuran contextos particulares. Con esto, se sentaron las bases para la discusión final.

5.2.1 El videojuego como contexto. Ámbitos semióticos, procesos y conceptos

A partir de la re-lectura del cuaderno de campo y de los ejes descriptivos confeccionados, traté de sistematizar el contenido, haciendo surgir códigos que estabilizan las unidades de sentido básicas en ámbitos semióticos⁴⁵ más complejos. *A grosso modo*, los códigos analíticos se distribuyen en dos grandes ámbitos: la *semiótica endógena* y la *semiótica exógena* de los videojuegos. Esta resulta una división orientativa de los ámbitos semióticos concretos desplegados tanto durante las contextos observados, como a lo largo de la experiencia de los videojugadores jóvenes habituales. Muchas veces resulta difícil ligar procesos y conceptos concretos a una de estas dos grandes semióticas planteadas.

⁴⁵ Siguiendo a James Paul Gee (2004, p. 22): “por ámbito semiótico me refiero a cualquier conjunto de prácticas que utilice una o más modalidades (por ejemplo, lenguaje oral o escrito, imágenes, ecuaciones, símbolos, sonidos, gestos, gráficos, artefactos, etc.) para comunicar tipos característicos de significados.” Por tanto, durante el análisis que estamos desgranando, utilizo este concepto para designar a los procesos que acaban desarrollando significados de ciertos tipos. En términos generales, clasifico estos conceptos/procesos en dos grandes ámbitos semióticos, pero sirven, más bien, como ejes orientativos, ya que se despliega toda una multitud de ámbitos semióticos, durante el transcurrir de estos procesos, como se verá.

El ámbito *endógeno* hace referencia a eventos que se sitúan en los procedimientos llevados a cabo en la evolución del juego según su contenido, personajes, escenarios, objetivos, estrategias desarrolladas y progreso seguido. En definitiva, hace referencia a los procesos desplegados y a los conceptos que surgen y circulan en el *interior* del videojuego, y son propios de él, entendiéndolo como las acciones que se suelen desarrollar para hacer *progresar* el videojuego siguiendo sus elementos propios y contenidos.

El ámbito *exógeno* engloba a todos aquellos procesos que se originan, o tienen *arraigo* en el entorno de juego. El *entorno*, como se puede entender en los registros, es todo aquello que *rodea* a los procedimientos estrictos del juego. Influye y participa del juego, pero no es del todo *en sí* el videojuego. Para la configuración del entorno de juego tienen gran protagonismo las relaciones de carácter social que se forman, los antecedentes tanto con la propia experiencia de juego como con las personas que se comparte, los procesos de coordinación entre las acciones humanas y las virtuales a través de los controles, el *ambiente* de juego, los patrones y las normas que surgen a través de la práctica situada en contextos más o menos íntimos o públicos.

Insisto, estos dos grandes ámbitos han de ser considerados como ejes orientativos para entender unas estructuras semióticas sumamente variables y heterogéneas. Como se desprende de la lectura de las observaciones, se pueden identificar ambos ámbitos, pero habitualmente en interacción, entrelazados y desdibujados:

Felipe parece que controlaba más o menos bien el juego, al menos con la guitarra. Solía cuadrar bien casi todas las teclas que había que pulsar en el momento que te lo indicaba el juego, sobre todo en los temas menos complicados. Él siempre ponía el nivel intermedio, mientras Mónica y yo poníamos el nivel fácil. César intentó tocar en un tema, pero no se le dio nada bien, le costaba, sobre todo, aplicar el ritmo en el que debía tocar las teclas. Ya después, casi acabando la noche lúdica volvió a pillar la guitarra y esta vez sí que consiguió acabar el tema muy decentemente. No sé que cambió desde la primera vez que cogió la guitarra y la segunda, solamente que ya habíamos tocado y cantado unas 10 canciones. Tal vez fue debido al simple hecho de ver cómo los demás sí que íbamos consiguiendo manejarla cada vez mejor e íbamos comentando cómo lo lográbamos.

[Entrada del cuaderno de campo 28/04/2012: Juego colectivo a un sucedáneo de *Guitar Hero* en casa de Felipe]

Tras reaparecer de nuevo, Marc decidió deambular un poco por el mapa para encontrar nuevos retos y explorar así las potencialidades del escenario y del personaje. Primero nadó un poco alrededor del muelle del pueblo, después comenzó a andar campo a través. Pronto se encontró con un animal, un zorro que corría entre las rocas. Ignacio le estimuló: “le puedes matar, dale”. Marc corrió hacia él y se sorprendió porque, de un puñetazo, se murió. También descubrimos que se podían hacer magias, aunque no sabíamos ni cómo ni para qué servían exactamente. Pulsando no sé qué botón activamos una especie de halo que incrementaba la resistencia del personaje, iluminando la silueta de su cuerpo. No fuimos muy conscientes de en qué influía exactamente. Lo nuestro era explorar cosas.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: *The Elder Scrolls: Skyrim*. Marc juega mientras un grupo de *espectadores* lo presencia en casa de Ignacio]

En los fragmentos que acabamos de leer, con el objetivo de ejemplificar dos situaciones en las que se deja constancia tanto el ámbito endógeno, como exógeno de los videojuegos, se están describiendo dos progresos de juego, seguidos por Felipe y César, por una parte, y por Marc, por otra.

En el primer caso, llama la atención la manera en la que César pasa de ser, coloquialmente, un torpe con la guitarra, a poder acabar una canción decentemente, con solo dos contactos con el artefacto. El ritmo de las canciones marca las órdenes que se deben hacer, dictadas en la pantalla mediante la aparición de botones de colores en un mástil virtual, a medida que avanza la canción. César fue incapaz de permanecer más de un minuto tocando la primera canción y tras el proceso de *familiarización* con el contexto de juego que se desarrolló, logró aprender, de alguna manera, a ejecutar correctamente las órdenes de la pantalla.

En el segundo fragmento, es especialmente ilustrativo el paso que se da en la narración de la segunda persona del singular a la primera persona del plural. En efecto, era Marc quien controlaba los mandos de juego, pero los que allí nos encontramos, por las circunstancias en las que se dio esa partida, más que presenciar, participábamos del juego con comentarios, intervenciones, ánimos, risas y lamentaciones. No es caprichoso ese cambio, es muestra de algún tipo de *hibridación intersubjetiva* que adquieren, a veces, los personajes de los

videojuegos en este tipo de contextos.

A partir de este tipo de constataciones acerca de la naturaleza y dinámica de las relaciones entre ambos ámbitos, endógeno y exógeno, de los videojuegos en su práctica espontánea y cotidiana, traté de confeccionar un *mapa* que organizara, siguiendo esta lógica, los múltiples conceptos y procesos que fueron surgiendo durante la lectura del cuaderno y la sistematización los códigos descriptivos. A continuación presento una tabla que recoge y distribuye los códigos analíticos más relevantes según su relación con los ámbitos semióticos. Como se puede observar, algunos están claramente situados en uno de ellos, pero otros recogen procedimientos difícilmente enlazables a uno de los dos ámbitos en exclusiva. Más bien, tienden a combinar elementos situados en ambos.

Ámbito endógeno del videojuego		Ámbito mixto		Ámbito exógeno del videojuego	
Código	Definición	Código	Definición	Código	Definición
Progreso	Evolución de la historia de juego y de los jugadores seguida a través de su experiencia durante un videojuego concreto	Competitividad	Formas de desarrollar la participación en el juego en forma de competición, ya sea mediante la rivalidad entre jugadores o como reto de superación.	Implicación	Compromiso de los jugadores y otros participantes en el desarrollo del juego. Maneras distendidas o tensas, así como de implicación plena o más bien distraídas.
Jugabilidad	Aspectos de los videojuegos relacionados con el provecho en términos de entretenimiento que brinda el propio videojuego mientras se trata tener éxito él.	Coordinación	Acciones destinadas a o que requieren de la sincronización de decisiones y/o acciones entre jugadores. También entre jugadores y determinados elementos concretos que no son necesariamente jugadores, como el control de movimientos, la gestión de múltiples acciones simultáneas durante el juego, etc.	Ambiente	Aspectos contextuales que rodean la práctica de videojuegos y que lo acompañan, conformando el escenario de juego.
Contenidos	Historias, guiones y sucesos virtuales de los cuales se participa en un videojuego, así como características intrínsecas al diseño del videojuego: descripciones de	Patrones de juego	Formas de jugar recurrentes que suelen repetirse en/con determinados juegos. Pueden contener descripciones	Negociaciones	Decisiones sobre las acciones, las formas de participación y la constitución del contexto de juego.

	elementos y personajes, maneras jugar que brinda el sistema, etc.		generales o sobre acciones concretas a través de los procedimientos recurrentes llevados a cabo en durante el progreso del juego, o mediante la organización de los jugadores y espectadores, así como los lugares y circunstancias de juego.		
Dificultad	Niveles de dificultad y retos que incitan los videojuegos a superar mediante su práctica.	Normatividad	Constitución y ruptura de normas de juego durante los contextos mediados por videojuegos tanto referidas a los límites y oportunidades de los contenidos, como a las decisiones y tensiones desarrolladas en el entorno de juego.	Socialidad	"Fenómenos sociales" que emergen de los entornos mediados por la virtualidad del videojuego. Propiedades peculiares de las relaciones que se establecen entre las personas que practican, presencian o hablan sobre videojuegos derivadas de contextos de interacción concretos. Procesos de configuración de estructuras de relación.
Habilidades	Características de los personajes y otros elementos propios del videojuego que han de ser aprehendidas y aprovechadas por los jugadores para incidir en la consecución de objetivos del juego.	Aprendizaje/ins-trucción	Procesos mediante los que los jugadores se instruyen mejorando el rendimiento en el juego a través de su experiencia activa explorando y practicando con las oportunidades y límites que brinda el sistema y contexto de juego.	Competencias	Capacidades y habilidades necesarias para poder adquirir un aceptable nivel como jugador. Al desarrollar competencias en el control de los personajes y elementos del espacio tanto virtual como físico del juego, se participa de él satisfactoriamente.
Temporalidad endógena	Maneras de experimentar el tiempo y gestionarlo, en su transcurso, sus límites y sus posibilidades, dentro del ritmo que brindan los contenidos del videojuego relacionados con su jugabilidad	Velocidad	Referencias a la rapidez o la lentitud de acción en el juego. A veces tienen más que ver con la intuición, la coordinación con la interfaz y los reflejos, y otras con procesos de gestión y planificación racional.	Temporalidad exógena	Maneras de experimentar el tiempo y gestionarlo, en su transcurso, sus límites y sus posibilidades bajo las características del entorno y las circunstancias en las cuales se participa del videojuego.

Cada uno de estos códigos da cuenta de un concepto que hace referencia a procesos en los que suele interactuar una variada mezcla de agentes y elementos de distinta naturaleza, pero el

sentido que toman los cursos de acción tienden a hacer referencia a un ámbito concreto o ser producto del *contacto* entre aspectos referidos a ambos ámbitos. Pero también forman *tríos temáticos* en esta clasificación. Cada fila de la tabla anterior representa un eje temático concreto en referencia a cada uno de los ámbitos semióticos planteados. Representan, a su vez, planos en los que se diferencian procesos que suelen coincidir simultáneamente, según si nos situamos en el entorno o el interior de las partidas, o en su confluencia.

A continuación, trataré de desarrollar y ejemplificar estos conceptos para una mejor comprensión del lugar que ocupan y el papel que desempeñan en el desarrollo de muchos de los eventos mediados por videojuegos que fueron registrados. Una vez entendidos, sobre la base de los procedimientos descritos en el cuaderno de campo, podremos ya aventurarnos a desplegar la discusión sobre los resultados del proceso de análisis seguido que estoy desgranando.

1. Avance, implicación y alcance de objetivos durante el juego.

El primer ámbito temático hace referencia a los procesos de avance, implicación y consecución de objetivos durante el juego. Es un eje básico, sin el cual, difícilmente podríamos dar cuenta de un proceso de juego. Para practicar con videojuegos ha de haber algún tipo de implicación del/los jugador/es en el logro de determinados objetivos, más o menos competitivamente, dentro del progreso vivido a través de los personajes y demás elementos virtuales sobre un escenario virtual videojugado. Recordemos una entrada del cuaderno de campo ya mostrada anteriormente para mostrar un escenario de juego on-line, que también resulta ilustrativa para comprender mejor a qué me refero con esta afirmación.

Al igual que en las partidas anteriores, comencé avanzando posiciones lo más rápido posible, conquistando puntos con ingenieros y fusileros. Esta vez también quise hacer vehículos pronto, especialmente tanques, pero también fabriqué algunos jeeps. El resto hizo más o menos lo propio, Charly pronto se encontró con la línea enemiga en un punto central en el mapa. Daniel y él lo conquistaron, mientras Ignacio se expandía hacia la derecha del mapa y afianzaba los puntos con refuerzos. Yo avancé con algunos tanques y tres pelotones de fusileros y dos de ingenieros hacia el punto central, con el objetivo de fortalecer su defensa. Comencé a

levantar puestos de ametralladoras y a atacar a algunos vehículos enemigos que andaban por allí con los tres tanques que tenía.

[Entrada del cuaderno de campo 03/06/2012: *Company of Heroes*. Multijugador on-line Charly, Ignacio, Daniel y yo contra 3 bots]

En la cita, como se puede constatar, se describe fundamentalmente sobre lo que se puede percibir en la pantalla y a través de los altavoces, al progreso del juego, pero también se hacen múltiples referencias a intenciones, objetivos estratégicos preliminares y elaborados durante el avance del juego y procedimientos compartidos. Por otro lado, es de resaltar que los jugadores son tratados como agentes virtuales que agrupan tropas y acciones, combinando órdenes diversas. Esto es así porque no existe una separación entre el jugador y lo jugado, desarrollándose un tipo de implicación *total*. Esto suele ser denominador común en dinámicas de juego competitivas on-line. También sucede en contextos presenciales off-line, como se puede apreciar en la siguiente cita, aunque con características peculiares en referencia a la forma en la que se describió la dinámica anterior, fundamentalmente debido a las diferencias en el ámbito más exógeno del contexto de juego:

Nos reíamos con cada intento fallido y aplaudíamos con jolgorio cuando Ignacio, quien controlaba al motorista, lograba superar un obstáculo con éxito. Aplaudíamos y reíamos cuando lo conseguía de manera rocambolesca. Poco a poco, de hecho, casi se convirtió en una exhibición de excentricidades. Era inevitable, controlar con destreza al motorista parecía que requería de muchísima práctica, algo que ninguno de nosotros tenía con este juego. Le pregunté a Ignacio si había descargado el juego o lo estaba practicando desde una web porque me sorprendía que lo hubiese buscado y descargado ya que no suele ser el típico juego que se anhela tener, pero el nivel gráfico que mostraba tendía a pensar que tenía que estar instalado localmente en el ordenador. Lo cierto fue que nunca me respondió, probablemente porque nunca escuchara la pregunta, dada la concentración que aparentaba estar imprimiendo al juego.

[Entrada del cuaderno de campo 29/04/2012: *Trials 2*. Juego para un jugador, practicado en grupo frente al ordenador de Ignacio]

Vuelve a describirse el progreso del videojuego, pero con características de competitividad e implicación esencialmente diversas. El juego es practicado en grupo, a pesar de que solo sea una persona la que controla la *interfaz*⁴⁶. Esto es así porque todos participamos de su

⁴⁶ Suelo utilizar el término *interfaz* para referirme a la conexión física y funcional entre las personas y las consolas, es decir, a los *controles*. Pero también, en ocasiones, utilizo este término para definir otros aspectos que pueden ser controlados por los jugadores y que median entre las acciones en el contexto físico y el

evolución con nuestra implicación en la consecución de objetivos como lograr que Ignacio avanzara con el motorista animándole o recomendándole, que las piruetas fueran cada vez más espectaculares, etc. Cada uno de los procesos que se insertan en el progreso del juego parecen requerir de un tipo de implicación concreta, según el tipo de competitividad que se desarrolle. O lo que es más o menos lo mismo, la implicación de los jugadores impulsa formas de competitividad que hacen evolucionar el videojuego en uno u otro sentido.

2. Sincronización entre jugadores y juego

Este segundo ámbito temático que agrupa los códigos *jugabilidad*, *coordinación* y *ambiente*, trata sobre las formas en las que se suelen adecuar las características técnicas y de contenido de los videojuegos a las formas desplegadas por la interfaz y los requerimientos que se forman en el plano del contexto de juego. Habitualmente, entre los requerimientos técnicos y de contenido desplegados por el videojuego y las intenciones y *necesidades* contextuales, más o menos personales, se requiere algún tipo de coordinación satisfactoria, para que videojugar se convierta en una actividad exitosa en la situación y con las personas con las que se desarrolla. Detengámonos a leer la siguiente cita del cuaderno de campo en la que se plantean precisamente cuestiones relacionadas con este ámbito al que nos referimos.

Ignacio me propuso enseñarme el *Skyrim*, pero como es un juego para un jugador y yo tenía ganas de jugar le sugerí que pusiéramos de nuevo el *NBA 2K12*. Como he ido observando progresos en el juego, quise seguir practicando. Además, [...] estuvimos comentando las características del juego y estábamos de acuerdo en que tiene mucha potencialidad aún por descubrir. Una de las cosas que resaltamos fue el sistema de elección de pase que incorpora el juego y nuestra incapacidad para saber manejarlo. Es algo muy interesante porque permite elegir exactamente a quien pasarle la bola y no dejarlo al destino de la dirección que marque la posición de los jugadores.

[Entrada del cuaderno de campo 18/04/2012: NBA2K12. Multijugador off-line Ignacio vs. yo]

Ignacio plantea un ambiente alejado de la competitividad, más enfocado sobre la exploración de un escenario virtual, sin embargo, yo rechazo su oferta y le invito a competir y progresar en la evolución de otro videojuego y en el control de sus potencialidades de juego que

escenario virtual de juego, como los *menús* virtuales de opciones.

anduvimos comentando previamente. Nuestra curiosidad, más la mía que la suya en ese momento, residía en la coordinación entre las posibilidades virtuales del juego y nuestra capacidad creativa para llevar a cabo acciones concretas y jugadas con éxito. Justo sobre la intersección entre las oportunidades y los límites que ofrece el espacio virtual del videojuego, con las necesidades personales o contextuales que buscan y experimentan los jugadores, trata el siguiente fragmento en el que narro una parte de una larga conversación entre Arju y yo, registrada en el cuaderno de campo:

Recuerdo que me comentaba que a él le fastidiaban profundamente los videojuegos en los que has de dedicar muchas horas para poder comenzar a disfrutar de ellos y que dejan de ser entretenidos rápidamente, pues la acción se hace repetitiva o la historia, si la tiene, acaba no siendo muy atractiva. Reconocí que algo así me había sucedido con el *World of Warcraft*, un videojuego de rol practicado on-line, conjuntamente con una gran cantidad de jugadores de todo el mundo. Dediqué unos 4 o 5 meses durante el 2010 a jugar a este videojuego a sugerencia de Ignacio. Jugaba casi todos los días 1 o 2 horas, normalmente después de almorzar y antes de irme a dormir, por las noches. Durante los primeros 3 meses anduve descubriendo el juego, aprendiendo sobre armas, habilidades, relaciones con otros personajes, explorando el escenario y modos de juego, etc. Mientras tanto, intenté poco a poco elevar el nivel del avatar para conseguir más poder y determinadas ventajas en el juego, como un caballo para no tener que ir caminando a todos sitios. A decir verdad, en cuanto conseguí este caballo, el ritmo de juego se fue reduciendo hasta no volver a jugar más en más de un año. También hay que decir que este videojuego no tiene un fin claro, a parte de conseguir tener el máximo nivel, pero cuando esto ocurre, no acaba el juego, sino que se tiene la posibilidad de seguir haciendo múltiples cosas, como batallar, realizar misiones sin cesar o mercadear con elementos conseguidos o realizados. En mi caso, probablemente debido a que soy un jugador que no le gusta en demasía compartir partidas con desconocidos, fui dejando de jugar en cuanto iba dominando el juego.

[Entrada del cuaderno de campo 20/05/2012: Reflexión durante una conversación entre Arju y yo]

En esta última entrada se describen muchas de las características del concepto de *jugabilidad*, recurrentemente utilizado por los videojugadores o, más concretamente, mis compañeros y compañeras de juego. Es un concepto que reside en los videojuegos como productos o, mejor dicho, como plataformas virtuales de acción, pero hace referencia a las propias preferencias y necesidades de juego en relación a las peculiaridades que brindan las formas de jugar pre-configuradas en dichas plataformas. La anterior entrada nos contextualiza muy bien este

concepto, dando cuenta de su manera de operar, articulando el plano más propio e *interior* del videojuego, con su dimensión más contextual.

3. Patrones en la práctica y participación en los videojuegos

En este ámbito temático se relacionan las historias virtuales experimentadas con las formas habituales y recurrentes de practicarlas y las decisiones tomadas por los jugadores antes, durante y después del juego. A continuación un ejemplo extraído de los registros de partidas preliminares a *Starcraft II*, donde se puede leer la dinámica habitual que solíamos llevar a cabo Nauzet y yo en relación a las condiciones de juego experimentadas durante nuestra evolución durante las partidas que *echamos*⁴⁷:

Diría que, de media, solemos jugar 2 o 3 partidas seguidas, pongamos unas dos o tres veces por semana, así que nos cuesta mucho tener una posición muy alta en la liga, ya que los jugadores más competitivos son mucho más regulares. Aunque llevemos más de 6 meses jugando juntos, aún nos creemos aprendices. Perdemos muchas partidas, y confieso que siempre suelo ver la botella medio vacía mientras se cargan las partidas, esperando para comenzar, pensando en el posible resultado final.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II* - juego multijugador on-line]

Ahora, examinemos también una entrada sobre decisiones estratégicas habituales tomadas, también en *Starcraft II*, según los patrones habituales de juego, siguiendo las características del contenido que nos brinda el juego:

Jugamos, como siempre, yo *terran* y Nau *protoss*; y ellos uno *terran* y otro *zerg*. Comencé como siempre también, entrenando VCE, hasta que tuve 9 y ordené hacer el primer depósito de suministros, a diez segundos del primer minuto. Luego, un minuto después, hice una refinería y ordené construir la primera barraca. Mientras tanto, continúo haciendo recogedores y aproximadamente a los dos minutos Nau manda a hacer un pilón y luego una torreta de defensa en mi base para prevenir invasiones tempranas, sobre todo pensando que nos enfrentamos a un *Zerg*, que suele hacer tropas más rápidamente que el resto de razas, como norma general.

[Entrada del cuaderno de campo 29/01/2012: *Starcraft II*, juego on-line]

⁴⁷ *Echar* es el verbo coloquial que solemos utilizar entre mis compañeros y compañeras, para decir “jugar” o “practicar” una determinada partida o videojuego concreto: “echamos dos partidas” o “echamos un *Starcraft*”.

con Nautet contra jugadores desconocidos]

Pero también se negocian las decisiones sobre qué tipo de contenidos experimentar, según el juego al que se decida jugar, dadas las circunstancias en las que se plantea una oportunidad para jugar. Por ejemplo, suelo señalar, en el cuaderno de campo, que las partidas que practico a videojuegos on-line, desde mi ordenador doméstico, habitualmente las desarrollo por la noche, al acabar el trabajo del día. Esto es, sin duda, fruto de un proceso de toma de decisiones particular y habitual en el que coloco esta experiencia como una especie de premio al rendimiento. Pero también, la modalidad de juego y los contenidos bélicos que suelo escoger tienen que ver con la búsqueda de una experiencia que incita la toma de decisiones compartidas en una batalla común.

Por otra parte, también son habituales los procesos de negociación colectiva, sobre todo en contextos grupales off-line, acerca de los videojuegos concretos que se practican y las modalidades. Se suelen generar patrones en cuanto a esto, como por ejemplo, el hecho de que solamos practicar con videojuegos deportivos (como *NBA2K12* y *FIFA12*) que permiten la competición directa de los jugadores presentes, implicando a varias personas en el juego, ya sean como jugadores directos o como espectadores que animan y juzgan el juego. Aunque, por supuesto, solemos decidir practicar en modalidades radicalmente diferentes, como se ha podido comprobar anteriormente, en este tipo de contextos. Por ejemplo, *poniendo* un videojuego para una sola persona, del cual participan bastantes más, con tipos de participaciones diversas.

4. Límites y oportunidades

Muy relacionado con el ámbito temático anterior, el de los patrones en la toma de decisiones sobre los contenidos virtuales y las modalidades y procedimientos de juego, he desarrollado, a partir de los datos procedentes de la sistematización del cuaderno de campo que estamos tratando de comprender, un ámbito temático referido a la relación entre los niveles de dificultad en los videojuegos, las oportunidades y límites que brindan en torno a la producción de pautas de interacción entre personas, y entre estas y los personajes y el

escenario de juego. Es decir, los límites y oportunidades en los videojuegos suelen adecuarse y desplegar propiedades peculiares en referencia a las relaciones que se establecen entre las personas que practican, presencian o hablan sobre videojuegos, derivadas de contextos de interacción concretos. Los niveles de juego en los que se practica tienen una estrecha relación con lo que *se debe hacer* siguiendo el contexto de juego, y esto es producto de una normatividad espontánea, habitualmente derivada de las relaciones entre las personas presentes y su disposición en el juego. Resulta muy ilustrativo leer la siguiente cita sobre el videojuego musical que practicamos en grupo en casa de Felipe:

Una de las cosas que más me llamó la atención, y se presentaba como el auténtico reto, era intuir exactamente en qué momento se debía tocar cada tecla, es decir, el ritmo de pulsación. Muchas veces, el oído te pedía hacerlo en un momento determinado, pero resultaba que había un ligero retardo en la relación entre la intuición rítmica auditiva y cuándo era, para el juego, efectivamente el momento justo en el que se había de tocar. Y el castigo era palpable, cuando no se tocaba en el momento en el que debía ser, la música bajaba de volumen. No cuadrar las notas con la voz no tenía una trascendencia mucho más allá de obtener una baja puntuación. Si fallabas tocando, el hecho de que se bajara la música era jodido porque se perdía la sonoridad de la canción, desilusionaba a todo el mundo porque se perdía diversión, y al que cantaba porque perdía el tono y la concentración en la canción, al menos era lo que me pasaba a mí. Cuando eran repetidos, los fallos provocaban quejas: “¡Oh!” “¡Es chungo!” “¡Este tema es imposible!” “Cambia de tema, mejor.” •

Mónica y yo habíamos estado en clases de guitarra cuando éramos adolescentes. Esto no era lo mismo, aunque algunos conocimientos sí que ayudaban, como en el caso de intuir el ritmo (aunque a veces complicaba la cosa cuando el ritmo se retrasaba), la entonación y la firmeza con la que se agarra la guitarra. Pero de ninguna manera hace falta estudiar nada de guitarra ni de música para ser capaz de jugar, incluso para jugar bien o muy bien. Esto lo demostraba claramente la habilidad de Felipe con la guitarra del Guitar Hero. Mientras nosotros teníamos que ponerlo en nivel fácil, él era capaz de jugar en intermedio. En nuestro nivel solo se tenían que tocar principalmente las teclas correspondientes a los dedos índice, corazón y anular. Solo en raras ocasiones se habían de emplear dos dedos al mismo tiempo y/o el meñique. Además el ritmo solía ser lento a pesar de que el tempo de la canción fuese bastante rápido. En el nivel intermedio, en cambio, se exigía mayor destreza, utilizando varios dedos repetidas veces y en un ritmo a veces endiabrado, a juzgar por los que allí estábamos, inexpertos todos, o casi.

[Entrada del cuaderno de campo 28/04/2012: Juego colectivo a un sucedáneo de *Guitar Hero* en casa de Felipe]

Es especialmente relevante para entender la relación entre los códigos analíticos de este ámbito temático a colación de los límites y oportunidades, durante la lectura de la cita, el sistema de roles y normas que surgen en el contexto de juego, al ritmo de la interacción entre el nivel de juego exigido y lo que podían hacer los jugadores. El propio videojuego (recordemos, un sucedáneo del clásico *Guitar Hero* para PC), dispone de algunos dispositivos de sanción que inciden en la organización de los jugadores en el contexto. El simple hecho de errar en la sucesión de teclas que se han de pulsar en la guitarra inmediatamente hace bajar la música que suena, implicando a la participación del resto de los jugadores que cantan y acompañan con palmas. En este caso, es clara la incidencia que tiene el sistema de niveles en la organización del contexto a través del surgimiento de cierta normatividad porque es un juego pensado para el disfrute colectivo en el lugar en el que se practica. Pero suele ser muy común que, como podemos desprender de las observaciones llevadas a cabo, las personas que juegan controlando la interfaz de los videojuegos sean habitualmente los más experimentados, mientras el resto participa de otras maneras. Es habitual, durante mi experiencia de campo (y de vida) que la mayoría de los chicos juguemos a videojuegos deportivos, mientras pocas de mis compañeras lo hacen, no les suelen gustar mucho y no se desenvuelven bien en el nivel exigido de juego a juzgar por el que despliegan los chicos, así que les suelen aburrir. Recordemos, por ejemplo, un fragmento ya expuesto anteriormente en el que se narra un pequeño pleito surgido entre Ignacio y su pareja al decidir cambiar de juego, en un contexto grupal:

Al final del partido, los que andábamos jugando dejamos los mandos e Ignacio propuso cambiar de juego. Puso el FIFA 12 casi sin que nos diéramos cuenta, algo que no causó muy buena sensación entre algunos presentes que no suelen jugar a este juego o no les gusta. Marc era uno de ellos y dijo que se pondría a jugar a un videojuego que tenía en su iPhone de peleas medievales de espadas. Carla también protestó: “¿por qué no jugamos a algo que podamos jugar todos?”, a lo que Ignacio respondió: “Mami, tú juega a lo que te de la gana, a mí me apetece un FIFA”. De hecho, en este momento se armaron pequeñas conversaciones entre la gente, y recuerdo haberle dicho a Ignacio: “jugamos una partida y luego echamos un UNO (un juego de cartas)”. Carla de hecho amenazó con irse a su cuarto a jugar al Left 4 Dead pero, mientras cargaba el juego,

surgieron otras conversaciones que distrajeron la discusión y Carla no cumplió sus amenazas.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: jornada de juego multijugador off-line en grupo]

5. Procesos de aprendizaje de competencias y habilidades de/para el juego.

A lo largo de las observaciones registradas en el cuaderno de campo, se hacen numerosas menciones a procesos que tienen que ver con la *adquisición* y *ejecución* de habilidades de juego. Estas suelen funcionar apelando tanto al ámbito endógeno, como el exógeno de los videojuegos. Es decir, se constatan habilidades referidas a personajes, movimientos o gestión de varias acciones simultáneas o procedimentales en el videojuego, mientras se conjugan con las competencias que son capaces de desplegar los jugadores y otros participantes del contexto de juego, para que este sea posible.

Las habilidades propias de los videojuegos concretos hacen referencia a las cualidades de los elementos y personajes virtuales, *aprehendibles* por los jugadores. Las competencias, desde el plano exógeno, hacen referencia a formas concretas de actuar como jugadores u otra clase de participante en el escenario de juego, dependiendo de las características de este. Los procesos de aprendizaje, en este sentido, pertenecen al ámbito mixto y recogen las experiencias activas, de carácter pragmático mediante las que los jugadores son capaces de aprehender operaciones básicas, coordinar movimientos mediante la interfaz y gestionar tanto las circunstancias virtuales, como las contextuales, simultáneamente. Echemos una ojeada al siguiente fragmento del cuaderno de campo, transcrito durante las partidas preliminares, donde narro el cambio que decidimos experimentar Nauzet y yo en la modalidad de juego de *Starcraft II*.

Recuerdo que antes de adentrarnos en las ligas, solíamos jugar, no durante mucho tiempo, contra máquinas (o mejor dicho, bots). Nos aliábamos e íbamos practicando, tratando de destruir cuanto más ejércitos contrarios mejor. Nau me comentó una vez que si nuestro objetivo era jugar en liga deberíamos directamente jugar en ellas, pues la maneras de jugar no tienen nada que ver. Y, en efecto, las computadoras son previsibles, mientras que los ejércitos controlados por personas reales son capaces de actuar de formas habitualmente imprevisibles y, de hecho, se juega mucho con esa imprevisibilidad: no se sabe muy bien si los

contrincantes son mejores o peores que tú, si van a atacarte rápidamente o, en cambio, esperarán a tener un ejército poderoso, si querrán colonizar todo el mapa o tratar de hacer ataques furtivos, etc. Aprender a moverse en este mundo de incertidumbres es lo que parece ser uno de las artes más resaltables de este juego.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II* - juego multijugador on-line]

El cambio de modalidad es fruto del proceso de aprendizaje que fuimos trazando en el juego, en el que influyen varios aspectos que llaman especialmente la atención. Jugar contra *bots* conllevaba el desarrollo de partidas, en general, distendidas, generando habilidades no lo suficientemente sofisticadas como para enfrentarnos a los jugadores humanos satisfactoriamente. Este era nuestro objetivo principal desde que empezamos a jugar, pero no nos habíamos atrevido ya que pensábamos que aún no teníamos las competencias suficientes como para disfrutar de un enfrentamiento contra otros jugadores humanos. Esto requería, y así lo asumimos, acostumbrarnos a las maneras de operar humanas, bastante diferentes a las automáticas, desarrollando habilidades de juego, fruto de la adquisición de competencias como jugadores que se enfrentan a otros jugadores, simultáneamente. Y esto no había manera de aprenderlo sino jugando contra ellos.

Pero estos procesos en los que se ponen en contacto el ámbito semiótico exógeno y endógeno de los videojuegos en un proceso concreto y activo de aprendizaje puede ser experimentado en cualquier contexto de juego. Como muestra paradigmática, observemos detenidamente la siguiente cita del cuaderno de campo donde se narra el tránsito entre partidas jugadas en solitario a *Anno 2070*. Es de destacar la predisposición que dispongo como jugador para prestar atención a diferentes aspectos del videojuego, hasta ahora no explorado, en mi afán por comprender la lógica y el sentido tanto de la historia, como de las funciones de juego. Sin ese esfuerzo por la adquisición de competencias relacionadas con el guión del juego, resulta difícil la aprehensión de ciertas habilidades:

Tras el vídeo aparecen las estadísticas del juego, referidas fundamentalmente a economía, bajas y ritmos de producción; para luego volver al menú del capítulo de nuevo. En ese momento se descubrió el cuadro de la siguiente misión, situado sobre el archipiélago de islas donde se localiza el mapa. Las instrucciones de la misión 2 rezan lo siguiente: “la presa demolida de la Zona 13 amenaza con inundar la ciudad. La

población debe ser evacuada urgentemente”.

Justamente con este objetivo se inicia la misión sobre el mismo escenario. Al comenzar la misión decidí intentar atender un poco más a las instrucciones que me daban porque había caído en la cuenta de que aún no sabía cómo funcionaba completamente el juego, cuál era la lógica de todo en relación a mi posición en la compañía, por qué exactamente estaba haciendo lo que estaba haciendo sobre ese escenario. Tampoco sabía cómo iba a transitar el juego. Sabía que, como es un juego de estrategia, tarde o temprano tendría que construir cosas y manejar distintos vehículos y personajes, pero hasta la fecha sólo había hecho movimientos con un barco siguiendo órdenes que, a veces no acababa de entender del todo.

[Entrada del cuaderno de campo 10/05/2012: juego en solitario a Anno 2070]

6. Temporalidad

Durante todo el trabajo de campo, hay constantes referencias al tiempo, a su duración, su gestión, saltos, continuidades, etc. Para entender de qué manera se conforma, para sus efectos prácticos, en relación a los ámbitos semióticos planteados sobre la práctica habitual con videojuegos, planteo un eje temático dividido en tres conceptos: *temporalidad endógena*, *velocidad* y *temporalidad exógena*. Cada uno, referido a un ámbito concreto, con características propias pero, como en el caso del resto de conceptos y procesos recogidos en la tabla de códigos analíticos presentada anteriormente, mutuamente influyentes en su configuración.

De esta manera, si entendemos la temporalidad endógena de un videojuego particular como el transcurrir y, sobre todo, como la performatividad de un acontecer concreto, situado en la configuración de los contenidos virtuales practicables de los videojuegos, es difícil desligarla del todo del lugar que ocupa esta en relación al transcurrir temporal de la vida al margen del videojuego. Más ben, ambos planos, tienden a ser ajustables, aunque se perciba una clara separación. Por ejemplo, habitualmente, muchos usuarios del transporte público suelen ponerse a jugar a algún videojuego, generalmente desde sus *smart phones* para hacer más ameno el viaje. Lo cierto, al igual que cuando lo pasamos conversando con alguien interesante, es que parece que el tren, autobús, barco o avión van más rápido y llegan antes al destino. Esto sucede así precisamente por la intervención de la temporalidad endógena del

videojuego. Es decir, rápidamente nos adaptamos a los signos que marcan el tiempo en el videojuego, distrayendo la atención de los que lo marcan en el medio de transporte. Pasarse el viaje mirando el reloj lo haría eterno, mientras que si somos capaces de abstraernos de este ritmo, esta eternidad se vuelve más bien instantánea. Yo, al igual que muchos jóvenes de mi generación y, a juzgar por los perfiles que suelo encontrar en el transporte público haciendo lo propio, muy variopintas personas, solemos emplear este método para convertir los ratos en instantes videojugando a casi cualquier tipo de cosa, al igual que escuchando música, escuchando las conversaciones ajenas o pensando distraído.

Justo en medio de estos dos planos antagónicos (pero ya vemos que compatibles y, en cierto modo, inmanentes), se encuentra la velocidad en ejecución de órdenes, de gestión, o de toma de decisiones. Ojeemos la siguiente cita del cuaderno de campo sobre *Company of Heroes*, practicado on-line:

No recuerdo el nombre del mapa, pero sí que era en plena ciudad. Decidimos jugar contra 3 bots y en nivel normal para tratar que la partida fuera lo más rápida posible, sin que llegara a ser fácil. Aún estamos todos en proceso de aprendizaje, ninguno de nosotros ha completado la campaña todavía, así que tratamos de entrenarnos pasándolo bien, sabiendo que es muy probable ganar, pero que hay que trabajarse la victoria. Esto tiene mucha relación con la velocidad de reacción que se va adquiriendo con los videojuegos, y con la rapidez y la eficacia en la planificación para dar las órdenes correctas en cada momento, algo fundamental en los juegos de estrategia en tiempo real.
[Entrada del cuaderno de campo 03/06/2012: *Company of Heroes*. Multijugador on-line Charly, Ignacio, Daniel y yo contra 3 bots]

Existen varios grandes tipos de temporalidades endógenas. En los videojuegos de estrategia, por ejemplo, priman dos modalidades fundamentales: *por turnos* o en *tiempo real*. La primera imita la típica pauta de un juego de mesa, la segunda apela a la simulación de procesos temporales sincronizados entre los jugadores, recurriendo al transcurrir habitual del tiempo. En esta cita, sobre un juego de estrategia en tiempo real se hacen constantes apelaciones al término “velocidad”, concretamente a velocidad de gestión, producción y reacción de los jugadores durante el videojuego. Entran, de lleno, los dos planos: por una parte el derivado de las competencias personales y circunstancias de juego y, por otra, las reacciones que requieren los escenarios en los que se juega, derivado de su configuración y características

intrínsecas.

Ahora, echemos un vistazo a otro contexto muy diferente, en el que practicamos en grupo con un videojuego deportivo en casa de Ignacio, y veamos como, una vez más interactúan ambos planos de la temporalidad experimentada o performada:

La partida estaba configurada para que durara 5 minutos por cuarto. Pero en realidad duran más porque este es el tiempo referido exclusivamente a cuando el balón está en juego. Pero hay numerosos momentos en el que este no está en juego: mientras se carga la partida, durante el vídeo de inicio, cuando hay faltas o el balón va fuera, cuando pausamos el juego, al pedir tiempos muertos, reconfigurar la alineación, los controles o la cámara, etc. Si era solo para ver cómo era el juego, sin intención de dedicar toda la tarde a este videojuego, el tiempo que pusimos fue excesivo, como se comprobó a media partida, cuando algunos que no jugaban comenzaron a quejarse para que cambiaran de juego. Aunque lo cierto fue que, durante el último cuarto del partido, todos estábamos pendientes de la resolución del partido y hasta las chicas animaban.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: NBA2K12. Multijugador off-line en grupo]

En definitiva, el tiempo, durante los videojuegos, se convierte en un ámbito de tensión y distensión en el que se relacionan varias maneras de gestionar y habitar el tiempo, agrupadas fundamentalmente en dos planos fundamentales, según nos estemos refiriendo a una temporalidad intrínseca a los guiones y procedimientos propios del videojuego como escenario virtual de acción, y otra referida a la gestión y la experiencia del tiempo que envuelve a este escenario. Habitualmente ambas temporalidades han de ser ajustadas, coordinadas, pero en otras ocasiones también pueden ser separadas y estar descoordinadas, generando consecuencias directas en el juego y en su entorno.

A continuación, expondré sintácticamente otros dos ámbitos semióticos relacionados con la participación directa en los videojuego. Trato de responder, con ello, de qué manera se ponen en marcha los ejes conceptuales planteados en la interacción directa entre jugadores y videojuego.

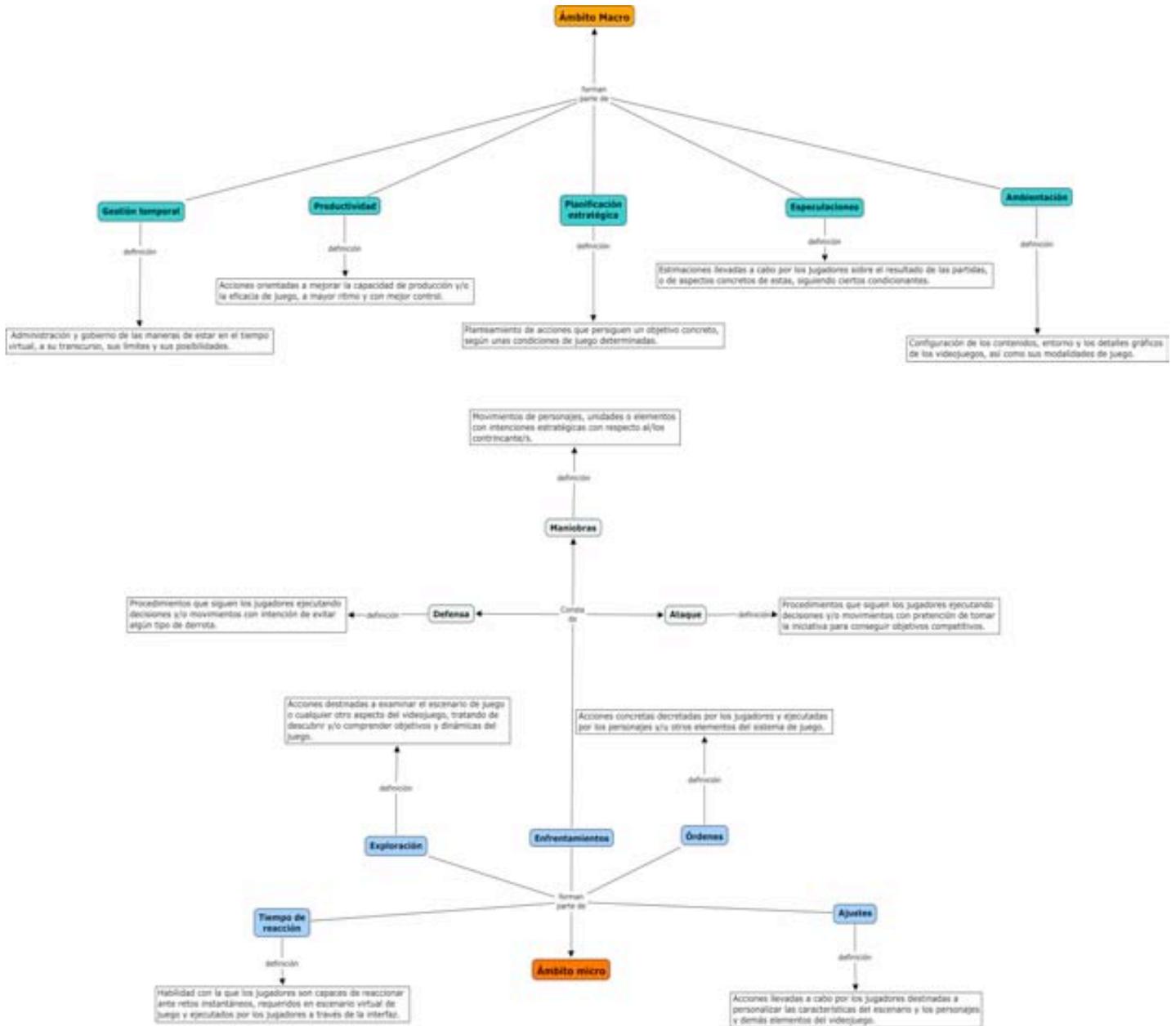
5.2.2 *El videojuego como acción.* Dinámicas micro y macro durante los videojuegos

Por último, en el proceso de codificación analítica, realicé un ejercicio de síntesis de los principales procesos que se ponen en marcha cuando un jugador tiene la capacidad de controlar personajes o acciones concretas en el escenario virtual del videojuego. Hasta ahora, hemos hablado de videojuego desde un punto de vista que resalta su heterogeneidad y su multidimensionalidad, presentando a un sinfín de agentes y elementos situados tanto dentro de la pantalla, como en aparatos y dispositivos de software y hardware, en el escenario virtual y físico de juego, así como la intervención diversas formas de gestionar y vivir el tiempo, también fuera y dentro de la pantalla, antes o después.

En esta ocasión quiero centrarme exclusivamente en la acción directa de juego sobre el escenario virtual, en los cursos de acción en los que el jugador posee algún tipo de control directo sobre el juego. Me interesa, con este giro, analizar el videojuego, *aislándolo* del entorno donde se desarrolla, a pesar de que he repetido, insistentemente, que entorno y juego forman parte del mismo *plano ontológico*. Es decir, juego y entorno resultan, más bien, dos enfoques orientativos, producto de la codificación de unidades de sentido en el texto del cuaderno de campo y, sobre todo, de las relaciones que surgen en él. Por tanto, asumo los conceptos y procesos que se arraigan en el ámbito exógeno del videojuego como parte integrante de este (más que como sostén o como contexto que lo sujeta o produce) para centrarme en la participación activa del jugador al controlar la interfaz con el espacio virtual.

Principalmente, bajo este enfoque, oriento la performatividad de los videojuegos en dos ámbitos, desde los que se arraigan las acciones que inciden directamente en el progreso de este. Los ámbitos son el *macro* y el *micro*. A decir verdad, originalmente, esta división es muy propia de la jerga de los jugadores de estrategia y rol, y vienen a definir dos planos de las partidas en los que se distinguen claramente la planificación, la gestión y configuración de los recursos disponibles y las distintas opciones en la acción de juego, por una parte (macro); y, por otra (micro), la actuación más directa a través de los distintos tipos de *avatares* de juego que se puedan presentar. En el siguiente gráfico se pueden distinguir los distintos tipos de procesos de acción, conjuntamente con su definición, que de suelen llevar a cabo

directamente sobre el progreso del juego, desde ambos planos:



Comencemos por arriba, el plano macro de la práctica directa de juego hace referencia a los procesos de juego basados en la gestión de estrategias generales, de la temporalidad virtual, de la capacidad de acción según las condiciones estimadas de partida, o de la ambientación de juego, sin referencias a órdenes, elecciones o movimientos concretos. Por ejemplo, observemos el siguiente fragmento del cuaderno de campo donde describo el patrón de juego que seguimos Nauzet y yo en *Starcraft II*, al comienzo de nuestra andadura en las ligas 2 vs. 2:

Normalmente, nuestra manera de jugar tiene una máxima: impedir que nos ganen en los primeros minutos de partida. Intentamos repeler los ataques rápidos que suelen hacernos los jugadores normalmente más experimentados, para tratar de contraatacarles en cuanto podamos, ya que presuponemos que si aguantamos la primera oleada, en ese momento no han de tener muchos efectivos en su base. Pero también, si vemos que no atacan o que su primer ataque fue muy débil, solemos tratar de debilitarles cuanto antes. Esto es un estándar, pero siempre hay múltiples novedades en la manera de enfrentarnos con los contrincantes, o bien hacen ataques inesperados o mueven la producción de personajes fuera de la base, etc. Nosotros somos bastante constantes, eso sí, fabricamos en nuestra base original y sólo salimos para atacar o ganar territorio, para poder recoger más recursos y más rápidamente. No solemos dirigir la producción a realizar ataques furtivos, como buenos principiantes, intentamos acumular un buen ejército para atacar con todo. Esto no siempre es así, pero sí en la mayoría de las partidas... si no nos han ganado antes.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II* - juego multijugador on-line]

Son fáciles de identificar muchos de los procesos y conceptos macros en el fragmento, sobre todo lo relacionado con procesos especulativos que configuran un tipo de estrategia concreto. Esto es así, porque estamos hablando de un videojuego de estrategia en tiempo real. Pero también se pueden realizar descripciones tipo macro sobre otro tipo de videojuegos como, por ejemplo, en la siguiente narración del cuaderno de campo acerca de *Left 4 Dead*, un videojuego tipo FPS:

De pronto, llegamos a pleno carrer de Sants, ya a la altura de Creu Coberta. Había buses urbanos tumbados en el asfalto, comercios destruidos y numerosos zombies de todo tipo corriendo hacia nosotros, algunos con las camisetas del Barça y del Espanyol. A parte de la

familiaridad del escenario, el juego tenía la misma lógica que el resto de partidas de *Left 4 Dead*: había que avanzar para escapar de la plaga, teniendo especial cuidado con los monstruos más peligrosos. En general los zombies son fáciles de matar: suelen correr hacia ti, desde que se percatan de tu presencia, y en el trayecto les disparas, pero hay ciertos zombies especiales que atacan con habilidades únicas: tratan de enredarte con una lengua que mide metros, o te vomitan ácido, o te empujan hasta empotrarte contra el suelo, necesitando que otro jugador tiene que venir a rescatarte.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: contexto de juego multijugador off-line *Left 4 Dead*]

Por las características del juego, en esta sección de texto se incide, sobre todo en la ambientación y en la eficacia de juego, dejando caer algunas claves para avanzar en un escenario escogido porque se representaba a la ciudad de Barcelona en plena plaga de zombies. También podemos advertir, a lo largo del trabajo de campo otras entradas donde se pone el foco en los aspectos macros. Un último ejemplo, sobre un juego deportivo, el *NBA2K12*:

En cuanto interioricé algunos movimientos que me salían más o menos bien, como avanzar la bola con el base para encontrar el pase rápido, comencé a tratar de trenzar algunas jugadas como buscar el jugador libre de marca en el perímetro de la línea de tres puntos y jugármela desde allí. En cuanto vi que el rollo de lanzar a canasta, precisamente el movimiento que más miedo le tenía por ser con el joystick, era más o menos intuitivo, pensé: “trataré siempre de buscar a un jugador libre que pueda tirar desde lejos.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: *NBA2K12*. Multijugador off-line en grupo]

Por otra parte, el plano *micro* de juego hace alusión a procesos basados en la implementación de acciones tácticas en referencia a órdenes, movimientos o acciones concretas que inciden sobre un curso determinado del juego. De esta manera, son propios de este enfoque las órdenes de acción o ajuste sobre los avatares y resto de personajes y otros elementos del escenario virtual, pero también el tiempo de reacción de estas órdenes y los ejercicios de exploración del entorno y lógica del juego. En los videojuegos competitivos, también forman parte los enfrentamientos directos entre jugadores (ya sean humanos o bots), que suelen presentarse en forma de procedimientos de ataque, defensa o acciones concretas con intenciones estratégicas con respecto a la disposición de los contrincantes.

El lado micro de los videojuegos requiere de la coordinación directa de las acciones humanas y tecnológicas, a través de la interfaz que las conecta, es justo el plano que suele distinguir a los jugadores más experimentados de los menos. En este sentido, podemos encontrar múltiples referencias a esta orientación, tanto en videojuegos competitivos como de otros tipos, tanto en modo multijugador como en solitario, de uno u otro género. Recuperemos, en primer lugar, una cita sobre los controles de juego de *NBA 2K12*, donde se alude a cuestiones fundamentalmente relacionadas con las órdenes directas sobre el juego. Es un ejemplo muy bueno de lo que representa un enfoque micro de la dinámica de un videojuego:

Tras elegir equipos y mientras se cargaba el partido Ignacio trató de explicar un poco los controles, cómo correr más rápido, pasar la pelota, cambiar de jugador, tirar a canasta, defender, etc. Era algo complicado porque, a pesar de que los juegos de deportes, como los de carreras, disparos,... suelen mantener similitudes en cómo llevar a cabo acciones homólogas, en esta versión, muchas cosas eran muy particulares, como la defensa. Había que mantenerse cerca del jugador rival sin llegar a tocarlo o empujarlo y esperar el momento para meter la mano y forzar el robo de balón. Por otra parte, había otro botón para tratar de taponar los tiros que era diferente al de robar, así, mientras el jugador rival se elevaba para tirar, había que cambiar de botón de robo.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: *NBA2K12*. Multijugador off-line en grupo]

En el fragmento se ilustra muy bien de qué manera se ha de jugar, directamente, a este videojuego, describiendo los controles principales de acción. También se insinúan ciertos trucos para atacar o defender, teniendo en cuenta estos controles. Pero también, en otro tipo de descripciones micros se pone el énfasis en otros aspectos, como en cuestiones más de la evolución del contenido y la exploración de las opciones, como es el caso del siguiente fragmento, donde describo una partida que jugué en solitario a *Anno 2070*:

Estos personajes [los que me daban las órdenes] aparecían en la parte superior derecha de la pantalla en un recuadro, cada vez que alguno de ellos me daba una orden o cuando seleccionaba algún edificio o vehículo del mapa que no fuera mío. No logré identificar dónde se encontraba el ingeniero, pero comencé a sospechar, no sé debido a qué razón, que debía llevar a la plataforma de auxilio esas herramientas. Mientras tanto, un barco iba llevando automáticamente supervivientes a la isla que estaba urbanizando. Compré herramientas en la otra plataforma y las vendí en

esta, peo nada sucedía. Luego probé a venderlas en el muelle del Sr. Strindberg, tampoco. Pasé unos 20 minutos deambulando por el mapa con el barco, moviendo la pantalla para explorar cualquier punto del escenario, pero no lograba dar con el Ingeniero. Probé todo tipo de intercambios en cualquier lugar que pudiera, con el barco. Construí casas y carreteras en la isla, otra central térmica, ya que algunos lugares de producción como las piscifactorías, la granja y la central donde producía materiales de construcción constantemente me comunicaban que dejaban de producir, sin caer en la cuenta que cada uno tenía una razón particular y no la falta de energía. De pronto descubrí que la granja no tenía acceso a la carretera. Al conectarla comenzó a producir de inmediato. Luego un mensaje de la compañía me informaba de que podía producir arroz para los trabajadores y me ofrecieron unas semillas que aparecieron en un barco.

[Entrada del cuaderno de campo 10/05/2012: juego en solitario a Anno 2070]

Durante las descripciones de las partidas desarrolladas a *Starcraft II*, al ser muy detalladas en el desarrollo del contenido y progreso del juego, surgen numerosas narraciones en las que se da gran relevancia a los aspectos micros del juego, sobre todo al transcurrir de los enfrentamientos directos en relación a los personajes y elementos que interactúan y al control del tiempo de reacción y el tipo de decisiones directas que se toman durante el juego. En el siguiente extracto, es muy fácil de observar justo estos aspectos que representan el quehacer cotidiano de muchos videojuegos:

En unos 30 segundos largos llegaron en una primera oleada a atacarnos con 11 marines y 1 tanque, se acercan a la entrada y, como mi tanque les atacó desde la plataforma de la base, se retiraron un poco y esperaron un momento a que llegaran sus refuerzos: 2 marines más, 5 acechadores protoss, 2 fanáticos y 1 inmortal (robot protoss bastante potente). Mientras tanto, enviaron otro tanque más que llegó unos segundos después que este grupo. Entonces decidieron atacar con todas estas tropas acumuladas, destruyeron el tanque que tenía asediado y matar a los marines fue cosa de 2 segundos. Justo en el momento en que decidieron atacar estaba acabando otro tanque en la fábrica. Al acabar lo envié junto con el otro y le ordené que se asediara también. Aquí estuvo la clave de nuestra derrota definitiva, pues antes de conseguir asediarlo ya lo habían destruido, si lo hubiese asediado un poco más atrás podría haberles hecho mucho daño atacando desde la distancia y, tal vez, hubiese repelido el ataque, de esta manera no tuvimos opción.

[Entrada del cuaderno de campo 29/01/2012: Starcraft II, juego on-line con Nauzet]

Tanto el enfoque *micro*, como el *macro*, no son sino conceptos orientativos que ayudan a

comprender la acción directa de los jugadores humanos sobre los videojuegos. Esta tiene siempre en cuenta su carácter híbrido, ya no solo en relación a las cualidades también tecnológicas que adquiere, sino a la conjugación constante entre un punto de vista más general o más concreto del lugar que ocupan en la trama de juego. La intervención de ambos planos suele ser simultánea, tendiendo a ajustarse, por ejemplo, la gestión de estrategias, con las competencias de control sobre los movimientos, contenidos y procedimientos de interacción que se desarrollan.

Con esta división analítica no he pretendido más que dejar claro, una vez más, el carácter multidimensional que tienen los videojuegos desde la perspectiva de su práctica cotidiana. Ayuda a entender los eventos que surgen a través de la mediación de los elementos y características de los videojuegos, mientras se practica con ellos, distinguiendo las cualidades de las acciones, más o menos acabadas, y más o menos propias, cercanas a uno o a otro ámbito. Para determinadas circunstancias y aspectos propios de los videojuegos, se requerirá desarrollar, de alguna manera particular, ambos planos de la acción directa tratando de adaptarlos a las exigencias que despliega el videojuego para que su práctica sea medianamente exitosa.

6. Síntesis

Tras un largo recorrido por muchos de los eventos desplegados a través de la mediación de los videojuegos en contextos de una amplia diversidad toca compendiar, en pocos párrafos, los principales rasgos del camino transitado. A modo de síntesis, resumiré, a continuación, los principales procedimientos desarrollados durante el proceso de codificación y análisis de los datos registrados mediante el trabajo de campo. De esta manera, se presentarán, a modo de resultados generales del proceso de análisis, las principales líneas en las que se estructura la información cualitativa recogida en el cuaderno de campo.

En primer lugar, es necesario, una vez más, resaltar el carácter espontáneo y multiforme con las que surgieron las circunstancias registradas. El principal fundamento que guió la

recopilación de datos en el cuaderno de notas fue mi proximidad como videojugador al campo de estudio, las prácticas juveniles cotidianas que suelen surgir al rededor de los videojuegos. Soy videojugador desde niño, al igual que muchos mis amigos y conocidos. Entre los compañeros y compañeras que participaron, de alguna manera, en el trabajo de campo, también resaltan los videojugadores de largo recorrido, aunque muchos otros tienen un contacto con estos artefactos más esporádico y/o efímero. Esta proximidad es un valor etnográfico muy importante a la hora de explicar la forma que adquieren las prácticas y contextos estudiados. Por tanto, decidí no alejarme demasiado de mis formas de actuar como videojugador habitual, a la hora de *observar*, para dejar el devenir de los procesos y eventos surgidos en los contextos registrados a la suerte de la espontaneidad. Como he señalado, este factor de la espontaneidad despliega suficiente información para entender la performatividad local del videojuego en ciertos contextos juveniles, como para no haber de separar mi implicación en las circunstancias registradas en el cuaderno de campo.

Por otra parte, agarrarme a la espontaneidad incitó la diversidad tanto de los contextos susceptibles de registro, en los que los videojuegos tenían un papel relevante, como del tipo de participación que desplegaron los compañeros y compañeras en las jornadas transcritas. Las condiciones seleccionadas para el registro trataron de, por una parte, ser reflejo de las circunstancias más habituales con la que ciertos grupos de jóvenes de entre veinte y treinta años de edad constituidos a través de, entre otras cosas, la mediación de los videojuegos, y por otra parte, de desplegar muchas de las diversas circunstancias en las que se presentan tanto tanto las prácticas de los participantes, como los videojuegos mismos que se practican. Esto es bastante evidente en el misma manera de clasificación genérica de los videojuegos que he utilizado durante el trabajo de campo.

A lo largo tanto del proceso de análisis, como del mismo cuaderno de campo, he empleado una forma de clasificación para hacer referencia a ciertos tipos de *géneros* de videojuegos que surge del tipo de clasificación que solemos emplear mis compañeros de juego y yo cotidianamente. A decir verdad, ni la clasificación es sistemática, ni todos solemos manejar exactamente los mismos términos al referirnos al género de todos los videojuegos a los que solemos jugar. De hecho, de vez en cuando, se generan ciertos debates entre algunas personas

para acabar de definir el tipo en el que encasillar algunos videojuegos. Finalmente, la clasificación suele funcionar porque nos ayuda a la hora de explicar y entender un nuevo videojuego entre nosotros. La manera en la que solemos denominarlos, como se ha podido comprobar, comparte ciertas características de algunas clasificaciones nombradas anteriormente, pero los criterios que definen son más bien una mezcla entre ciertas denominaciones consolidadas, como *estrategia* o *FPS*, y adaptaciones *ad hoc* según nuestros criterios más o menos compartidos, como *estrategia militar futurista en tiempo real, de peleas, arcade de bolitas, o tipo counter*⁴⁸. Mientras las clasificaciones producidas tanto por los investigadores, como los agentes pertenecientes al ámbito mediático y de la producción de videojuegos, persiguen clasificarlos sistemáticamente siguiendo ciertos criterios concretos. Las clasificaciones que surgen en la cotidianidad juvenil persiguen el fácil entendimiento, suelen ser utilizadas para comprender ágilmente las principales características de un videojuego desconocido y son creadas y modificadas habitualmente, siguiendo criterios consolidados y propios.

En definitiva, mi inclinación preferente por el lenguaje empleado como videojugador habitual, la espontaneidad que guió el ritmo de registro y la diversidad de circunstancias y participaciones cotidianas que se presentan alrededor de los videojuegos durante el cuaderno de campo, representa el primero de cinco niveles de análisis desarrollados durante la investigación. Al fin y al cabo, la propia elección, como investigador, de estas opciones ya puede ser considerado como una manera analizar, basándonos en los procedimientos desarrollados durante el planteamiento teórico-metodológico. Mi propia cercanía al hábito de juego, en un entorno de compañeros y compañeras también habituales, es una postura, dejando de lado otras opciones más extrañas a la cotidianidad de estas prácticas, que utilizo para tratar de abordar el videojuego en acción en *habitats* espontáneos e imprevisibles.

El segundo nivel de análisis consistió en la lectura abierta, corrección e identificación del orden en el que evolucionaron las observaciones del cuaderno de campo, además de comenzar a destacar ciertos detalles relacionados con las circunstancias concretas de los contextos observados. Durante este proceso me di cuenta de muchos de los ejes que guiarían

48 *Counter Strike* es un videojuego FPS clásico. Muchas veces sirve de modelo para definir el género.

la estructuración de la información registrada según la jerarquía de relevancia he ido desarrollando para el desarrollo de la investigación. En ciertas ocasiones se describían sucesos que parecían estar literalmente situados en la pantalla de juego, en otras, se detallaba más sobre el escenario físico donde se desenvolvían las partidas. También se dejaba constancia de antecedentes que ayudaban a entender acciones, preferencias, decisiones y relaciones surgidas en los contextos observados. Por otra parte, también aportó información relevante fijarme en la forma que adoptaban determinadas expresiones para dar cuenta de los contextos de observación, sobre todo, el empleo de las personas verbales para identificar agentes y algunas metáforas y símiles para comprender la forma en la que surgen ciertas dinámicas de juego.

Durante el transcurso del cuaderno de campo priman las descripciones que tratan de narrar las dinámicas de juego de partidas a videojuegos concretos. En ellas, se pueden identificar numerosas circunstancias que median para que las formas que adoptan estas dinámicas sean muy diversas. También que la forma que adoptan estas narraciones despliega las descripciones alrededor de los aspectos que resultan más relevantes para entender las formas peculiares que adoptan estas dinámicas. Por otra parte, están presentes en el cuaderno de campo numerosas conversaciones, incluso varias entradas que abordan en exclusiva ciertas conversaciones. Además, se registran numerosos *impases* entre partidas y videojuegos donde se narra la disposición de los jugadores, espectadores, intenciones, negociaciones, comentarios y hasta circunstancias del día o la jornada. Todo ello porque, para comprender la disposición de agentes y los cursos de acción que toman las partidas a través de los videojuegos es preciso señalar el origen de estos, los cuales suelen arrastrar y transformar sentidos *fraguados* en otros momentos y/o bajo la intervención de elementos de otros ámbitos no tan apegados al juego.

Mediante la lectura abierta del cuaderno de campo se clarificaron muchos de los agentes y los sucesos que se *desgranán* con el objetivo de disponer los textos para su codificación, en consonancia con el interés por explicar los eventos en los que están insertos los videojuegos, o donde estos tienen un papel relevante para entender sus acontecimientos espontáneos. De hecho, gracias a este ejercicio analítico *light*, fue mucho más fácil localizar rápidamente muchos de los temas y sujetos principales desarrollados durante las transcripciones.

El tercer nivel de análisis es la clasificación general de los datos. Dado que la información que me interesa es la que tiene que ver con comprender la disparidad y heterogeneidad de las maneras en las que se suele *performar* el videojuego, un dato, para el actual análisis, ha consistido en algún tipo de disposición de agentes y elementos a través de procesos de asociación que se ponen en marcha a través de la mediación de los procesos implicados en contextos juveniles cotidianos en los que se videojuega o se hace referencia al videojuego. En este nivel analítico se trató de clasificar esta información siguiendo dos procedimientos concretos.

En primer lugar, como primer fruto de la lectura abierta llevada a cabo anteriormente, traté de identificar la estructura narrativa que tenían las entradas del cuaderno de campo, buscando escenas y tramas concretas. Esto dio como resultado dividir las entradas en grandes trozos según los momentos narrativos en relación a la totalidad de cada una de las entradas. De esta manera, es fácil identificar en muchas de las observaciones momentos previos y posteriores a las partidas que se describen, antecedentes, circunstancias personales, tramas principales, paralelas, perpendiculares y hasta secantes. Es decir, temas que narrados que suceden en vivo, tramas que ayudan a comprenderlos o que inciden desde lo más *periférico* de los contextos, o *historias* que se cruzan y se influyen.

En segunda instancia, me centré en *hechos* particulares, en datos de tipo fáctico que contaran sucesos concretos en los escenarios de observación. Lo que me interesaba con esto era establecer las bases que guiaran la codificación de temas desplegados durante el cuaderno de campo. Esencialmente identifiqué seis tipos de datos fácticos: datos relacionados con el proceso etnográfico, su evolución, límites, problemas y oportunidades; orden y estructura de la acción durante las partidas, destacando los flexibles ejercicios de configuración, comienzos, desarrollos y desenlaces; datos relacionados con los jugadores y participantes de las observaciones, en los que resalta la variedad en las formas de participar del videojuego y la clara influencia que tienen cada una de ellas en la evolución del videojuego; información referida al escenario físico-contextual de juego, donde destacan los contextos domésticos y la diversidad de circunstancias que producen y actúan en la conformación de eventos videojugados; datos sobre los diferentes tipos de personajes y *avatares* de juego, caracterizados

por ser únicos o múltiples y disponibles para la acción del jugador, sujeta a múltiples posibilidades según el mundo virtual en la que se desarrolle; y, por último, la información sobre las características del escenario virtual de juego, las dinámicas particulares en ellos y los principales elementos que lo constituyen, configurados a través de programaciones informáticas dispuestas para la interacción con los jugadores, desplegando numerosas idas y venidas a las circunstancias virtuales y del entorno de juego.

El cuarto nivel analítico ya es el procedimiento de codificación descriptiva. La codificación, en general, tiene dos niveles y con ella perseguí comprender los procesos heterogéneos de los que estamos hablando, mediante la *disección* de los textos en ámbitos y códigos temáticos concretos. El objetivo de la codificación descriptiva, como primero de los dos niveles de codificación, fue organizar el texto de las entradas del cuaderno de campo en temas básicos para localizar con facilidad las principales tramas y dinámicas concretas expuestas y abordar el trazado de sus relaciones más evidentes. A través de estos procesos de codificación descriptiva, identifiqué mediante etiquetas los fragmentos de texto en los que se podía localizar con claridad agentes, elementos y características específicas que se agruparon en siete ejes temáticos que hacen referencia a las principales propiedades y singularidades de los contextos observados en los que median o son mediados, de alguna manera, los videojuegos. La constitución de estos ejes temáticos descriptivos también conllevó la llegada a ciertas conclusiones que inspiraron el procedimiento de codificación analítica posterior.

El primero de estos ejes son los elementos y procedimientos identificables a través de los escenarios virtuales en pantalla y demás efectos audiovisuales emitidos por los videojuegos. El segundo eje, por otro lado, hace referencia a los escenarios físico-contextuales de juego. Es palpable, mediante la lectura de las secciones de texto referidas a este ámbito la multiplicidad de agentes y elementos que suelen desdibujar límites entre los actores, las personas y los personajes, por una parte, y entre elementos, herramientas y entorno, por otra, entre otras relaciones próximas. Además, es destacable el entre-cruzamiento constante entre entidades de diversas naturalezas. Elementos y agentes que son claramente localizables en ámbitos tan concretos como la pantalla o el salón, en los dedos o en las bocas ajenas, etc., suelen interactuar recurrentemente para producir acciones esencialmente diversas y naturalmente

heterogéneas.

El tercer eje descriptivo agrupa la identificación de videojuegos y partidas concretas, mientras que el cuarto recoge la identificación de los jugadores y miembros de los contextos observados, además de información referente a las formas en las que suelen participar en ellos. El quinto eje reúne, precisamente, los distintos tipos de contextos de observación registrados, constituidos principalmente por entornos domésticos, colectivos y en solitario, multijugador on-line y off-line, conversaciones y encuentros varios, con los videojuegos como protagonistas. Lo que llama especialmente la atención a través de las clasificaciones que proponen estos ejes descriptivos referidos a videojuegos, personas y contextos, es la plasticidad con la que se suelen *ensamblarse* los elementos y agentes que se recogen. Habitualmente los roles, funcionalidades y los tipos de interacciones se ajustan dependiendo de las circunstancias que planteen la configuración particular de estos ejes. Esto suele desembocar en la constitución de *membresías* múltiples ajustadas al contexto que conforman.

El sexto eje temático descriptivo reúne a los códigos relacionados con las características de los videojuegos como productos tecnológicos. Es especialmente relevante la intervención de estos rasgos en la conformación de oportunidades y límites de juego, tanto en relación con los tipos de participaciones en el juego, los cursos de acción en el escenario virtual, como en la co-producción de normas y patrones y excepcionalidades de juego. También es bastante prolija, para la generación de contenidos y contextos videojugados, la sincronización que se exige entre acciones tecnológicas y humanas, así como colectivas e íntimas, entre otras concepciones *bipolares*, continuamente en solfa, durante los videojuegos.

El séptimo y último eje abarca las diferentes formas y diversos momentos durante las narraciones del cuaderno de campo. Recoge las constantes variaciones en los tipos de tramas que surgen durante las observaciones. Fundamentalmente se pueden identificar partidas narradas desde su configuración, pasando por su comienzo, nudo y desenlace, pero también destacan videojuegos efímeros, donde lo relevante, tal vez, se encuentre en ciertas relaciones entre los presentes en los contextos. Además, surgen intercambios verbales muy relevantes e información nutrida en los tránsitos entre partidas. Se desprende de la sistematización de este

eje la constante espontaneidad con la que surge el orden, los tipos y las estructuras narrativas, al servicio de la comprensión, como videojugador e integrante de un nutrido conglomerado de agentes y elementos, de unas prácticas cotidianas heterogéneas, pero consistentes, donde se pone en juego, sobre todo, la pericia y la sofisticación de las acciones híbridas.

Como señalé, estas conclusiones, aparejadas a la confección de los ejes descriptivos que acabamos de desglosar, se inició el último nivel de análisis: la codificación analítica. En este caso, el objetivo era desgranar, analizar y desplegar la plasticidad con la que se presentan las estructuras descriptivas de los textos. Me interesaba concretamente, en este caso, identificar conceptos y procesos propios de estas prácticas juveniles cotidianas alrededor de los videojuegos.

La síntesis de los numerosos procesos que pude ir identificando a través de los niveles analíticos desarrollados hasta este momento me llevó a abordar, por una parte, los conceptos relacionados con un ámbito analítico referido al *videojuego como contexto*, agrupándolos entorno a tres planos semióticos. Otro ámbito analítico que abordé fue el *videojuego como acción*, distinguiendo, a su vez, dos planos más, en los que se podían agrupar los principales procesos que emergen durante la acción directa de juego.

Tras el procedimiento de codificación descriptiva, la principal conclusión que extraje fue que la performatividad con la que surgen los eventos mediados por videojuegos da pie a la formación de contextos de interacción y significación bastante heterogéneos y variables, que acaban conformando órdenes híbridos de semióticas efímeras. Eran identificables, en este sentido, dos planos semióticos claros en la distribución de los elementos y agentes que intervienen en los contextos videojugados. En primer lugar, los que podían situarse en el *ámbito endógeno* del videojuego, aquellos que forman parte del videojuego inmanentemente, es decir, que sin ellos resulta difícil, en cualquier caso, hablar de eventos propios de los videojuegos. Por otra parte, también parecen nítidos los aspectos propios del *ámbito exógeno* del videojuego, aquellos que forman parte del entorno de juego. Mas la intersección entre ambos planos, incita la sucesión de procesos que comparten aspectos *intrínsecos* y *ambientales* en los eventos mediados por videojuegos. A este último lo denominé ámbito mixto. Aunque

ontológicamente forman parte de procesos inseparables, resultó interesante desplegar analíticamente estos planos, para comprender mejor la forma en la que suceden estos procesos cotidianos de carácter híbrido. Algo similar también se presenta en cuanto al *videojuego como acción*.

Los conceptos propios de este ámbito analítico se distribuyen conformando seis *tríos* de conceptos relacionados temáticamente, desarrollando procesos específicos mediante la interacción entre nociones propias de cada uno de los tres ámbitos semióticos. El primero de estos es el ámbito temático relacionado con el avance, la implicación y el alcance de objetivos durante el juego, en los que funcionan el *progreso* del videojuego, la *competitividad* y la *implicación* de los jugadores. El segundo está relacionado con los eventos de sincronización entre jugadores y juego, destacando los conceptos de *jugabilidad*, *coordinación* y *ambiente*. En tercer lugar, los patrones en la práctica y participación en los videojuegos, relacionados, sobre todo con los *contenidos*, los *patrones de juego* y las *negociaciones*. Los límites y oportunidades son el cuarto ámbito temático. Entre los conceptos relacionados con el despliegue de ocasiones y limitaciones para desarrollar determinadas acciones y roles, destacan la *dificultad* del videojuego, la *normatividad* y la *socialidad* ensamblada durante las prácticas cotidianas mediante videojuegos. El quinto ámbito temático que identifiqué tiene que ver con los procedimientos de aprendizaje e instrucción durante los videojuegos, destacando los conceptos relacionados con las *habilidades* de los personajes y distintos tipos de avatares, además de las características de los escenarios virtuales, que los jugadores aprehenden mediante los procedimientos de *instrucción* y el desarrollo de *competencias* en los roles surgidos durante los contextos de juego. El último ámbito temático sintetiza las diversas concepciones relacionadas con la gestión contextual de la temporalidad durante el videojuego, tanto en su plano *endógeno*, como *exógeno*, conformando el concepto *velocidad* como fruto de procesos en los que interactúan ambos planos de la temporalidad.

Uno de las conclusiones más destacables que me llevó esta clasificación de conceptos fue que, a la hora de jugar, delante de una pantalla, con un control en las manos, animando, conversando o aburriéndonos desde el sofá contiguo, todos estos planos se ponen, nunca mejor dicho, en juego. Es decir, surgen como consecuencia de una particular disposición de

los elementos necesarios para echar una partida, pero los suelen desbordar, desplegando circunstancias efímeras que contribuyen a la producción de un contexto lúdico híbrido. Estas circunstancias se pueden desglosar en múltiples dimensiones, como he hecho aquí, para entenderlas mejor, pero cada plano necesita de la ocurrencia de procesos localizados en 'fronteras ajenas'. Definitivamente he trazado líneas temáticas, más bien, orientativas para comprender estos procesos, para comprender sus cotidianas constituciones espontáneas y, por ende, entender a lo que me refiero con la recurrida palabra *híbrido*.

También en el ámbito analítico en el que trato de comprender el *videojuego como acción*, desarrollo dos planos orientativos en los que se pueden identificar conceptos relacionados con el dominio *micro* y con el ámbito *macro* de la acción directa en/durante el videojuego. Estos son, principalmente, procesos propios al control de los jugadores sobre el escenario virtual de juego y viceversa. Tanto videojuego como videojugador interactúan constantemente, propiciando que se desarrollen procedimientos que se pueden entender sintéticamente en relación a estos dos ámbitos.

El ámbito *micro* hace referencia a la actuación directa del jugador en el transcurrir del juego, a través de los distintos tipos de avatares y elementos del escenario virtual. Principalmente recoge los conceptos de *tiempo de reacción*, *exploración*, *órdenes* y *ajustes*. Para los juegos en los juegos competitivos o que contienen aspectos competitivos, además, se han de tener en cuenta los *enfrentamientos*. En el caso de estos, son medianamente fáciles de identificar los procesos que forman parte de acciones *defensivas*, de *ataque* o *maniobras* de carácter estratégico.

En el ámbito *macro*, traté de sintetizar los procesos que tenían que ver con la planificación, gestión y configuración de los recursos disponibles para el juego y las distintas opciones para la acción. Entre ellos, destacan los que se pueden agrupar en los conceptos de *gestión temporal*, *productividad*, *planificación estratégica*, *especulaciones* sobre la disposición del escenario y los recursos de juego, y la *ambientación*.

También, tanto los ámbitos *macro* y *micro*, como los conceptos que tienen aparejados, conforman planos ontológicos inseparables, pero desplegarlos así nos ayuda a entender a qué

nos referimos con la afirmación “el videojuego, en su performatividad cotidiana, desarrolla procesos tanto contextuales, como de acción híbridos.” Verlos desglosados contribuye a su inteligibilidad, y he tratado de llegar ella, intentando detenerme a analizar cómo se establecen estas relaciones híbridas en observaciones de variadas y heterogéneas naturalezas, pero todas ellas fruto de la cotidianidad de un 'puñado' videojugadores jóvenes.

Capítulo 5:

Cibertexto indexical, semiología cotidiana y ludología híbrida

Entender los videojuegos desde su práctica habitual

Capítulo 5: **Cibertexto indexical, semiótica cotidiana y ludología híbrida.** Entender los videojuegos desde su práctica habitual

“Es como estar dentro, pero fuera... ¡Es fuentro!”

(Andreu Buenafuente en un anuncio de la videoconsola Nintendo 3DS)

A lo largo de las páginas que se han transitado, hemos tratado de recorrer sendas que nos han mostrado una infinidad de visiones sobre los videojuegos, comenzando desde la sistematización de muchos de los principales enfoques que se han desarrollado a través de las investigaciones que, desde el ámbito de la Psicología Social y las Ciencias Sociales en general, se han llevado a cabo. Tras este ejercicio de reflexión sobre las más abundantes temáticas y metodologías empleadas por muchos de los investigadores más relevantes, cambiamos de registro para entonar un discurso interesado por los videojuegos desde su eventualidad más cotidiana. Después de cuestionarme la máxima: *¿son los videojuegos un fenómeno social?*, inicié una expedición por ámbitos muy familiares para mí como videojugador habitual. Más que aproximarme, traté de mostrar y reflexionar sobre los detalles más destacables sobre las prácticas que solemos llevar a cabo mis compañeros y compañeras de juego y yo, habitualmente en ámbitos más bien 'domésticos'. Mediante una aproximación de tipo etnográfico registré las características de estos contextos para dar cuenta de muchas de las prácticas que los jóvenes del siglo XXI solemos desarrollar cuando videojugamos.

El objetivo de este último capítulo es sintetizar funcionalmente el contenido de todo este camino transitado para discutir los resultados del proceso de investigación como principales conclusiones de las reflexiones desarrolladas a lo largo del texto. En esta síntesis, intentaré destacar muchas de las posturas teóricas que he ido comentando y algunas más que nos ayudarán a entender mejor la forma en la que muchos jóvenes, entre sus actividades cotidianas, interactúan con y a través de los videojuegos.

En primer lugar, retomaré, brevemente, las principales líneas teórico-metodológicas desarrolladas por la investigación psicosocial reciente, para luego, también sintéticamente,

plantear las principales inquietudes que motivaron la investigación y el planteamiento metodológico que confeccioné. A continuación, trataré de detallar las inquietudes más relevantes que me suscitó el trabajo de campo. Abordaremos de nuevo, resumidamente, los temas presentes en el cuaderno de campo y la manera en la que analicé su contenido para, finalmente, plantear mi propuesta para repensar los eventos cotidianos con videojuegos desde una óptica híbrida, apoyándome en algunos conceptos e ideas elaborados por otros investigadores, sobre la práctica espontánea de los videojuegos como redes de ensamblaje de agentes, elementos y ámbitos semióticos respaldados por los conceptos clave de *cibertexto indexical* y *semiótica cotidiana*.

1. Los videojuegos como eventos cotidianos

Los investigadores parecen no ponerse de acuerdo en definir qué son los videojuegos en cuanto a su pertinencia y formas como objetos para la mirada psicosocial, más allá de la descripción de las partes que lo componen, como hemos venido repitiendo durante el texto. En muchos casos, elementos tecnológicos y personas tienden a ser estrictamente separados, mientras que, en otros enfoques, tratan de ser estudiados desde un punto de vista menos determinista, más que intentando aislar sus partes, buscando ensamblarlas para comprender fenómenos que son fruto de su constantes interacciones.

Después de una exhaustiva revisión, no solo de las investigaciones psicosociales realizadas alrededor de este tema, sino de las numerosas aportaciones teóricas que tratan de definir el papel de estos artefactos en las interacciones humanas y las opiniones y episodios recogidos de mis compañeros y compañeras de juego y las mías propias, la conclusión más relevante fue que los videojuegos no parecen ser un fenómeno homogéneo, y probablemente se distancien bastante de conformar un fenómeno social, siguiendo sus definiciones más ortodoxas, sobre todo aquellas que tienden a tratar a los hechos que devienen de sus prácticas cotidianas como *cosas* estables, determinantes y determinables, uniformes y universales, con causas explicables y consecuencias inherentes.

Mediante el enfoque metodológico que he desarrollado, me he centrado en las prácticas

cotidianas y en la definición de las mismas, siguiendo la tradición de la investigación cualitativa, como procesos significativos, en los que pueden identificarse localmente muchos 'papeles' que los videojuegos despliegan en las relaciones entre las personas que, como hemos visto, presentan bastantes disidencias en la investigación psicosocial. Por ello, planteé dos preguntas básicas que dirigieron la investigación desde un punto de vista abierto: *¿qué son los videojuegos?* y, *¿cómo operan en las interacciones juveniles cotidianas?* He procurado abordar las diversas formas en las que se conforman fenómenos y circunstancias a través de los videojuegos a través un esfuerzo por debatir muchos de los principales planteamientos académicos con estas prácticas cotidianas, desde la espontaneidad y desde las definiciones que los propios usuarios empleamos para darles sentido.

Los videojuegos pueden ser de múltiples tipos y estilos, sus partidas se pueden presentar de múltiples formas, y sus usuarios conforman perfiles muy dispares. Por ello, los contextos y los sujetos de investigación que se pueden abarcar para tratar esta diversidad en la que se presentan los fenómenos en los que los videojuegos están presentes, conforman un gran abanico de perfiles. Para conseguir desarrollar una amplia perspectiva, que incluya las practicas más frecuentes y las principales concepciones sobre lo que significan y sus implicaciones en la vida cotidiana de muchos jóvenes, se requiere, en sintonía con el planteamiento de muchos de los estudios de corte cualitativo que he revisado, una aproximación de tipo etnográfico (Íñiguez-Rueda, 1995, 1999).

Siguiendo muchas de las indicaciones de Raymond Madden (2010), tanto a largo como a corto plazo, lo que buscan las etnografías es construir teoría sobre la cultura y la sociedad, comportamientos humanos y actitudes, para responder qué significa ser humano en contextos sociales y culturales particulares. Bajo la intención de sistematizar la diversidad con la que se despliegan muchos de los eventos juveniles que pueden surgir durante la mediación de un videojuego, fue fundamental tratar de aproximarme, narrar y analizar prácticas, situaciones y circunstancias. Como comentan Werner y Schoepfle (1993), la tarea más trascendental a la hora de etnografiar es justificar los elementos y procedimientos que se ponen en marcha cuando buscamos aproximarnos al medio sujeto a investigación. Así que, más que aplicar un manual de instrucciones sobre lo correcto de mi procedimiento

etnográfico, tanto en su fases como en su temporalidad, dejé constancia del rastro que fueron dejando las reflexiones y circunstancias que me orientaron a empezar y acabar tareas e iniciar caminos exploratorios alternativos, sujetos a la máxima del registro y el análisis para la comprensión de los eventos por los que *transitan* los videojuegos. Siguiendo el proceder que plantean Carlos Silva y César J. Burgos (2011, p. 91): “ante la concepción predominante de tiempo máximo es igual a conocimiento máximo, nos inclinamos hacia esta otra idea: en un tiempo mínimo es posible generar un conocimiento suficiente”, puse en marcha una estrategia exploratoria en la que traté de registrar las principales características de una gran diversidad de circunstancias en las que estaban presentes los videojuegos, de alguna manera, en entornos próximos.

Tras algún tiempo girando alrededor de las distintas concepciones que muchos investigadores han contribuido a asentar entorno a la práctica cotidiana de los videojuegos, traté de 'saciar' la necesidad de enfocar el tema desde un punto de vista radicalmente diferente a como se han institucionalizado algunos de estos enfoques, sobre todo aquellas tendencias a *reificar* los videojuegos como un artefacto o dispositivo capaz de programar homogéneamente las conductas humanas, tan abundantes en el ámbito de la psicología o la psicología social. Transité registrando *naturalmente* las prácticas cotidianas alrededor de los videojuegos, mediante una aproximación de tipo etnográfico, concibiéndolos como, más bien, plataformas de acción que surgen en la cotidianidad de los jóvenes (y no tan jóvenes).

2. Explorar *co-participando* en contextos cotidianos juveniles mediados por videojuegos

Siguiendo las afirmaciones de Raymond Madden (2010, p. 6), “una etnografía es finalmente un relato de lo que es cocido por unos datos cualitativos confiables y la autoridad que proviene del compromiso etnográfico activo.” Así que más que aproximarme al campo de estudio añadí un cuaderno de notas y una actitud de tipo etnográfica a mi forma habitual de jugar con videojuegos, en soledad y con mis compañeros y compañeras habituales de juego. Mi compromiso con la investigación se basaba en dejar constancia de la participación colectiva llevada a cabo por los jugadores y de sus actividades exploratorias cotidianas

desarrolladas en los escenarios facilitados y/o mediados por los videojuegos. Así pues, la exploración y la co-participación fueron las dos estrategias metodológicas básicas a la hora de afrontar el trabajo de campo.

En la medida de lo posible, traté de describir densamente las *situaciones* que iban sucediendo durante los momentos en los que habían videojuegos por medio. En la mayoría de los casos participé de partidas con diversos videojuegos que fueron surgiendo espontáneamente, en contextos habituales, pero en otras ocasiones, registré en el cuaderno de campo conversaciones sobre videojuegos que solían salir en momentos imprevisibles. Procuré llevar una libreta de notas conmigo, pero algunas veces tuve que reconstruir las situaciones de memoria pues, sobre todo las conversaciones, podían surgir en cualquier momento. Participaba en estos contextos activamente, sin adoptar un rol especial, a parte de aprovechar determinados *impases* que surgían para hacer algún apunte en la libreta. Como no estaban diseñados ni acordados de ninguna manera, lo que se esperaba de mí no era precisamente que asumiera un rol de etnógrafo clásico, apuntando datos desde una esquina. Esto hubiera dificultado la naturalidad con la que se solían desenvolver los participantes en este contexto. Traté de evitar forzar pausas durante las observaciones para apuntar cosas. Lo que se me pedía, intrínsecamente, era que participara en la misma medida que el resto. Mi rol se adaptaba a la espontaneidad de las circunstancias, tanto como el de los demás. Por tanto, decidí que la mejor manera de contar lo que sucedía era a través de un relato reconstruido inmediatamente *a posteriori* que hilara las notas que iba haciendo y los recuerdos durante los contextos vividos.

A continuación destacaré los primeros rasgos característicos que fueron surgiendo durante el despliegue de la estrategia metodológica. Fundamentalmente busqué examinar los principales rasgos de los videojuegos en su práctica cotidiana, su carácter co-participativo e interactivo, antes de adentrarnos, en el siguiente apartado sobre los intereses que fui desarrollando durante la elaboración del trabajo de campo.

Como desarrolla Janet H. Murray (1999), un juego suele ser una forma abstracta de explicar una historia que se parece en el mundo de la experiencia cotidiana, pero que suele

modificarse para aumentar el interés. Todos los juegos, sean digitales o de otro tipo se pueden experimentar como un drama simbólico. Si la interactividad y la exploración en busca de asociaciones es fácilmente identificable en un videojuego en solitario, también es igualmente claro en las partidas multijugador. Poco a poco, fui cayendo en la cuenta, además, de que en este último caso, la intervención humana colectiva era capaz de transformar radicalmente las características del escenario de videojuego, tanto en su tramas virtuales como contextuales. Hemos visto numerosos ejemplos de esto durante el capítulo referido al proceso de análisis de datos. Lo interesante (o, valga la redundancia, lo que *da más juego*) de la constitución colectiva de los escenarios cotidianos de juego es la configuración de espacios significativos. Es decir, mediante la co-participación exploratoria de los escenarios (de diversas naturalezas), los jugadores solemos acostumbrarnos a contribuir conformando asociaciones que tienen sentido en el universo de juego.

Algunos autores como Henry Jenkins (2006a, 2008), han señalado que los videojuegos forman parte de nuevas formas de consumo y hábitos insertos en una creciente cultura participativa y de la convergencia que abarca tanto los medios de comunicación, como las prácticas de ocio y hasta la política. Para este autor, las principales características de esta incipiente cultura son las relativas pocas barreras hacia la expresión artística, la potenciación del apoyo a la creación y el intercambio, la promoción de tipos informales de afiliación donde los que tienen más experiencia comparten sus conocimientos con los que se inician, la conciencia de los miembros de que sus contribuciones valen la pena, y el sentimiento de cierta conexión social con los otros. Esto convierte a los videojuegos en un campo de gran interés para entender nuevos hábitos de carácter social que muchos jóvenes y no tan jóvenes están institucionalizando desde finales del siglo XX y las primeras décadas del XXI. Nuevas formas de consumo activo, donde la participación ejerce de ángulo vertebrador de hábitos culturales exponencialmente genuinos, profundamente creativos y originalmente expansivos, están siendo claves para entender muchas de las transformaciones en los procesos constructivos de carácter identitario y relacional. Tal y como lo expresó Sherry Turkle en la primera mitad de los años ochenta, alrededor del crecimiento del uso de las computadoras personales se desarrollaron una serie de prácticas culturales interactivas que han hecho del ordenador más que una máquina, y a los videojuegos en mucho más que un *pasatiempos*.

Los juegos electrónicos son una ventana hacia una nueva clase de intimidad con las máquinas que es característica de la naciente cultura computacional. [...] El poder de atracción de los juegos, su fascinación casi hipnótica, es el poder de atracción de las computadoras. Las experiencias de los jugadores nos ayudan a comprender ese poder de atracción y también algo más. En el corazón de la cultura computacional está la idea de mundos contruidos, “regidos por reglas”. (Turkle, 1984, p. 72)

Mucha responsabilidad de la pasión que inspiran estos mundos contruidos la tiene la interactividad y el ajuste de la tecnología informática a su uso cotidiano. En este sentido, si tomamos, por ejemplo, un punto de vista mercantil, resulta llamativo cómo los videojuegos han contribuido a crear nuevas formas de relación entre producción y consumo, provocando interacciones peculiares entre agentes de ambas esferas. Como, por ejemplo, señalan Rodríguez et. al (2004), los diseñadores, productores y distribuidores de videojuegos tratan de ofrecer contenidos y métodos de venta que faciliten la participación colectiva en los videojuegos, ya que son conscientes del atractivo que tienen para la constitución de grupos alrededor de ellos.

De esto parecemos conscientes muchos videojugadores, y suele dar pie a la reflexión colectiva sobre estas *nuevas* relaciones. Durante el trabajo de campo, en una barbacoa, surgió una interesante conversación sobre la evolución de la industria del videojuego en relación a la de la música teniendo en cuenta el papel que ha desempeñado Internet. Éramos unas cinco personas charlando. Lo que llamaba especialmente la atención era cómo destacábamos que la expansión de la Red a cada vez más personas haya beneficiado tanto al éxito de la industria del videojuego, con cada vez mejores resultados en forma de beneficios. Por el contrario, la industria musical, opinábamos, es una de las abanderadas de la exigencia de obstáculos legales al intercambio de archivos digitales sin pasar por caja, a pesar de que la distribución musical hubiera iniciado mucho antes el desdibujamiento de estas barreras, con la extensión del cassette, primero⁴⁹, el CD grabable, o las tecnologías de compresión digital después (por

49 De hecho, Paul Willis (1977), en su famoso libro etnográfico “Aprendiendo a trabajar”, describe muchas de las prácticas peculiares que llevaban a cabo los jóvenes para compartir música sin comprarla.

ejemplo, el formato MP3). También para la industria del videojuego, la distribución pirata supone una merma en su liquidez monetaria, y, de hecho es uno de sus principales problemas mercantiles, como también afirman Rodríguez et al., (2004). Pero, mientras los productores de videojuegos parecen haber desarrollado métodos más eficaces para expandirse con éxito a través del intercambio en la Red, compensando las potenciales pérdidas debido al *pirateo*, mediante el desarrollo de estrategias de venta y distribución, además de la creación de numerosas plataformas sociales como *Steam*⁵⁰, más próximas a las prácticas de 'consumo', gran parte de la producción musical continua empeñada en asentar métodos de control externos tradicionales que limiten el libre intercambio de lo que denominan *propiedad intelectual*, para no perder su posición en el mercado, tarea que se está demostrando bastante inútil. Tal vez, un método que ha mermado el intercambio entre los usuarios y usuarias de videojuegos haya sido el desarrollo de dispositivos de control interno, como el que se comenta en la siguiente conversación, fruto de integrar las prácticas habituales de consumo al propio producto, evitando entrar en litigios de protección legal. Otro, sin duda, es el control de los dispositivos de reproducción. Los videojuegos para videoconsolas representan, según el informe de ADESE (2011), el 93% de los ingresos por venta de software de videojuegos en España. Es cierto que, como a la música, el intercambio gratuito contribuye a la popularidad de los productos, y esto parece haber beneficiado claramente más a la industria del videojuego que a la musical. Es interesante pararse a leer algunas notas sobre esta conversación:

Victor opinaba que la música llevaba muchas décadas dedicándose a producir sin escrúpulos y a confiar en la venta de discos como fuente principal de ingresos. La lógica en la música reside, según él, pero también para el resto, según nuestro asentimiento, en “si quieres oír mi música, págame porque no encontrarás otra manera mejor de escucharla”. La extensión de Internet y la posibilidad de compartir archivos digitales rompió esta lógica, pues ya era posible escuchar música con la misma calidad que en un disco sin pagar por él. En el caso de los videojuegos, como comentó Daniel, un videojuego pirata puede funcionar igual que el original, aunque el original te asegura que funcionará.

Desde hace unos años para acá, las firmas de videojuegos están apostando por la venta on-line. En muchas ocasiones aseguran que las

⁵⁰ *Steam* es un software que funciona on-line a como una 'red social' para adquirir y compartir videojuegos originales, descargándolos en su versión digital. También existen otros como *Battle.net* de *Blizzard* u *Origin* de *Electronic Arts*, etc.

descargas sean legales, simplemente añadiendo un perfil de jugador con contraseña. Solo los compradores pueden disponer de perfil, por tanto, a pesar de que se disponga de una copia digital del juego, este no podrá ser practicado si no se ha adquirido un perfil de jugador. Victor y Sofía destacaron que, en el caso de los videojuegos, ha habido una mejor comunicación entre la producción y el consumo que en el caso de la música. Los videojuegos han evolucionado a medida que han ido comprendiendo lo que buscan los usuarios, y esto se ha reflejado tanto en las temáticas más extendidas, los tipos de interface mejor acogidos, en gráficos más impresionantes, formas multijugador más sofisticadas, estrategias de mercado más adecuadas a las necesidades del consumidor, etc.

Los videojuegos suelen tirar de la tecnología con sus requisitos técnicos cada vez más exigentes para los ordenadores personales. La base por la que los jóvenes jugadores de ordenador que allí nos encontrábamos solíamos adquirir videojuegos originales es precisamente asegurarnos de que funcionen bien y a buen precio, siguiendo las ofertas constantes que cuelgan las plataformas de las firmas o desde comunidades como *Steam*. Una opinión extendida era que la música debía rebajar sustancialmente su precio y aprovecharse de la posibilidad de poder vender exponencialmente en formatos digitales, o aprovechar la gratuidad de estos formatos para crear público y ganar dinero por directos y *merchandising*.

[Entrada del cuaderno de campo 30/05/2012: Conversación en una barbacoa en casa de Sofía]

Los videojuegos, sobre todo en sus formas más colectivas, resultan un filón para todos y cada uno de los aspectos que señala Jenkins como rasgos de la nueva cultura participativa y de la convergencia, pero resultó de un interés aún más prolijo, para la investigación que desarrollé, centrarme en las peculiaridades de los videojuegos en su práctica cotidiana y el rol que suelen ocupar en contextos heterogéneos. Sin dejar a un lado los posibles contextos culturales (en sus sentidos más 'macros') en los que se han ido desarrollando, los videojuegos suelen ejercer como 'espacios' con particularidades propias en los que tanto personas como personajes, escenarios y movimientos convergen activamente en una suerte de logro entre entidades y agentes de diverso origen.

El diálogo entre diseño y práctica no queda solo en determinadas formas mercantiles, ni mucho menos. En las historias que se experimentan con un videojuego, hay una gran parte 'escrita' por los diseñadores, pero otro tanto '*re-escrito*' por los videojugadores. Aún más, parece que la *pre*-configuración de los contenidos y aspectos técnicos se adapta a las

circunstancias en las que se desarrollan las situaciones de juego. Una vez más, en palabras de Hanna Wirman:

La autoridad parcial que todo juego ofrece a su jugador no solo significa que los juegos se entienden mejor como plataformas de experiencias que como productos, sino también que los juegos, como cibertextos, están solo parcialmente predeterminados o precodificados antes de que se produzca la actividad del juego. En los juegos, no es solo la interpretación lo que determina el significado, sino que este también está determinado por el propio artefacto material que es el juego. Sin embargo, cada juego concreto puede interpretarse de diversas formas una vez que ha sido creado mediante el hecho de jugar, mientras que en una película narrativa el desarrollo de los acontecimientos y su orden están escritos previamente en el texto. (Wirman, 2009, p. 154)

Cada jugador, cada orden lógica del sistema informático y todos los elementos gráficos y sonoros parecen intervenir en la *co-autoría* del juego además de productores de significados. Por tanto, resulta muy difícil encontrar prácticas idénticas y entornos que adquieran formas homogéneas. Sí que parece llamativo el mundo de oportunidades que brindan los contextos videojugados, aunque todos ellos llenos de matices. En la indeterminación desde la que surgen los detalles y gracias a la invitación a no dejar de actuar, la concentración que hemos de imprimir los jugadores con un control entre las manos se arraiga en la necesidad de crear y formar parte de redes semióticas en las cuales nos vemos involucrados mientras jugamos.

Siguiendo a James Paul Gee (2004), los videojuegos están constituidos o, más bien, insertos en *sistemas semióticos* diseñados para reclutar agentes capaces de desenvolverse en su entorno. En estos sistemas no solo participan de su diseño ciertos productores, sino que, más o menos, todo agente que los transita contribuye a, en cierta manera, hacerlos acontecer. Siguiendo sus propias palabras:

los sistemas semióticos son creaciones culturales e históricas humanas, diseñados para hacer participar y manipular a la gente de determinadas formas. A través

de su contenido y de sus prácticas sociales, intentan reclutar gente para pensar, actuar, interactuar y sentir de ciertas formas específicas. En este sentido, intentan que la gente aprenda y asuma cierta clase de nuevas identidades, que se convierta, durante un tiempo y en un lugar concretos, en ciertos tipos de personas. De hecho, el conjunto de la sociedad es, simplemente, la red donde se manifiestan estas numerosas y diferentes clases de identidades y sus actividades y prácticas asociadas características. (Gee, 2004, p. 53)

Los sistemas semióticos que surgen con los videojuegos, a través de su diseño y su práctica, requieren de la participación de personas pero, también, de todo tipo de elementos para su producción, y como resultado, emergen espacios concretos dentro de un escenario particular de juego. Cada uno de estos espacios suele estar configurado por una determinada disposición de signos y asociaciones particulares. Leamos una cita de Sherry Turkle que estimo muy ilustrativa para entender estos procesos por los que parecen configurarse subjetividades particulares en la cotidianidad de la práctica del videojuego:

Cuando uno juega un juego electrónico, penetra en el mundo de los programadores que lo crearon y debe hacer algo más que identificarse con un personaje de la pantalla. Debe actuar por él. La identificación a través de la acción posee un atractivo especial. Al igual que el mundo de los deportes, pone a la gente en un estado de ánimo, altamente concentrado e intensamente cargado. Para muchas personas, lo que se busca en un juego electrónico no es simplemente un puntaje sino un estado alterado.

El piloto de un auto de carrera no osa distraer su atención del camino. El imperativo de concentración total es parte del trance. Los juegos electrónicos exigen este mismo nivel de atención. Ellos pueden hacer que la gente se sienta próxima al límite porque, igual que cuando nos hallamos en situación de peligro, no hay tiempo para descansar y las consecuencias de distraer la atención se pagan caro. En el billar automático, un movimiento en falso se puede recuperar. Es posible sacudir la máquina, recolocar la bolilla. En un juego electrónico, el programa no tiene tolerancia para el error, no hay margen de seguridad. Los

jugadores perciben que cada uno de sus movimientos se traduce instantáneamente en una acción del juego. Este es implacable en su exigencia de que todo otro tiempo se detenga y que el jugador asuma plena responsabilidad por cada acto, cuestión que con frecuencia la gente sintetiza con la frase, “un movimiento en falso y estás listo.” (Turkle, 1984, p. 89)

Es la participación, por consiguiente, el *leitmotiv* de los videojuegos, una participación, por lo general, compartida, en la que personas, personajes, elementos tecnológicos, cursos de acción pre-configurados y otros agentes tienen, cada uno de ellos, un papel crucial en la conformación de una partida. Los eventos en los que los videojuegos están presentes, o en los que son protagonistas, suelen ensamblar ámbitos semióticos de naturalezas aparentemente diversas, permitiendo una interacción de tintes simétricos. Jugar con videojuegos no parece ser un fenómeno o una experiencia concreta generalizable, sino más bien algo así como un 'sinfín' de acontecimientos constituidos por un diverso amalgama de formas y agentes a los que no 'les importa' confluír y disociarse en instantes concretos, dando lugar a otras tantas oportunidades para tomar partido y contribuir a la construcción conjunta de una historia o, si se prefiere, una historieta.

3. Agencias, relaciones y asociaciones. Aproximaciones a la cotidianidad del videojuego juvenil durante el trabajo de campo

Como ya señaló Marshall McLuhan (1966, 1989), los juegos son situaciones inventadas que permiten la participación de mucha gente en algún patrón significativo de su propia vida corporativa. Estas situaciones inventadas, durante los videojuegos, combinan, sobre todo, tramas pre-configuradas en el escenario virtual que plantea el sistema de software a través de la pantalla, los altavoces, la consola y la interfaz, con situaciones originadas en el espacio contextual de juego. Pero, lo más destacable es que requiere de la participación, tanto de las personas implicadas en el juego, como de los elementos presentes en el escenario, tanto virtual, como contextual. En primera instancia, las observaciones fueron constatando que, para videojugar, resulta necesario asociar acciones y elementos variopintos.

Desde un primer momento, fui *re*-descubriendo que, para un jugador habitual como

nosotros, comenzar a jugar a un nuevo videojuego suele convertirse en una labor fundamentalmente asociativa a la hora de responder *para qué sirven las cosas* que se nos muestran en pantalla y cómo se pueden combinar unas con otras. Estas 'cosas', o más propiamente dicho, estos *elementos* suelen ser de naturalezas diversas. En un videojuego, a veces, jugar es mover, pero normalmente es interactuar, comentar, comprender, probar, utilizar, evolucionar como jugador en un escenario dispuesto para ser habitado de maneras que inevitablemente se vuelven variopintas, etc. Sus objetivos pueden o no estar asumidos desde un principio, y muchas veces surgen metas y retos no esperados, mediante la participación en las tramas que se plantean en el videojuego. Como señalan Daniel Aranda y Jordi Sánchez-Navarro (2009),

Sobre los objetivos y recompensas, parece oportuno señalar que el sentido común nos indica que los juegos tienen un objetivo, una finalidad clara y bien definida. Es evidente que los jugadores están motivados inicialmente por el objetivo final de acabar el juego. Asumiendo que esto es así, no conviene olvidar que casi siempre, las recompensas no están solo en terminar el juego. (p. 28)

Ojeemos ahora una entrada del cuaderno de campo en la que se puede apreciar un claro ejemplo de la experiencia asociativa que suele experimentar el videojugador en un videojuego practicado en solitario. Tras descargarme un nuevo videojuego (*Anno 2070*, estrategia futurista en tiempo real), decidí relatar mis primeros progresos en el juego. Obsérvese cómo su escenario está lleno de opciones que invitan a ser probadas para saber su lugar y utilidad en el juego, siendo susceptibles de usarse a gusto y forma del jugador, y todo esto sin entrar a jugar la primera misión de la *campana*. En sí, descubrir el escenario y sus elementos útiles dentro de una trama por explorar se convierte en el principal reto del principiante. De esta manera, el videojuego se configura más como una plataforma de interacción que en un producto *legible* o *consumible*.

Al entrar al juego observé que, además de la campaña en sí, tiene opciones para practicar on-line y una especie de comunidad mundial de jugadores, donde se acumulan puntuaciones y jerarquías para participar de decisiones que se toman en el *Consejo Mundial* y el *Senado*. Aún no sé cómo va, he ido explorando los menús, que no son pocos, con explicaciones

de cada función y, por mucho que me fijé, durante esta primera toma de contacto, no he logrado aún entender la lógica de todo esto. Al parecer tengo derecho a voto para los presidentes de ambas cámaras. Estos son siempre 3 personajes del juego que representan a tres facciones con líneas políticas muy marcadas. Por una parte la facción *Global Trust*, con iniciativas siempre desarrollistas y explotadora de recursos; la *Iniciativa Eden*, ecologista y con propuestas de sostenibilidad en el consumo y reparto de recursos; y *S.A.A.T.*, la facción más tecnológica, con un programa destinado al desarrollo de soluciones científicas al problema de los recursos.

Al votar por alguna de estas facciones, te envían un mensaje agradeciendo tu apoyo y ofreciéndote un ascenso de rango relacionado con el carácter de la facción. Vi que había una votación en el Senado sobre el reparto del agua y decidí votar por la *Iniciativa Edén* que proponía “reparto y control del consumo de agua, racionalizándolo si es preciso”, me ascendieron a “Especialista en medioambiente” y me comunican que mi siguiente ascenso me permitirá personalizar mi perfil.

[Entrada del cuaderno de campo 10/05/2012: Partida en solitario a Anno 2070]

Como vengo diciendo, la línea que persiguió el trabajo de campo fue registrar muchos de los contextos espontáneos concretos más habituales con una variedad de videojuegos practicados y reflexionados por determinados grupos de jóvenes conectados a través de ellos (además de otros nexos habituales), como ejemplos empíricos ilustrativos de la cotidianidad con los que estos se suelen practicar. Desde un primer momento me di cuenta de que lo que estaba haciendo con esta empresa se distanciaba radicalmente de la manera en la que vivía los videojuegos hasta el momento. *Echar* una partida se convertía, ahora, en un reto sofocante teniendo en cuenta que mi objetivo era relatar la experiencia en un cuaderno de campo y no solamente “pasar el rato”, algo insólito y antagónico en, al menos, mi realidad habitual de juego. Mis primeros registros fueron sobre las partidas que andábamos practicando un amigo de toda la vida (Nauzet) y yo al videojuego *Starcraft II*, él desde Tenerife y yo desde Barcelona, on-line. Mi primera sorpresa fue que, a la hora de relatar las primeras experiencias, se presentaron algunos detalles que jamás había identificado como parte de la experiencia de juego:

En primer lugar, he centrado mi atención en el videojuego de estrategia militar futurista *Starcraft II*. Es un producto a la venta desde el verano de 2010 y es la segunda versión completa del clásico *Starcraft* que practiqué muchísimo durante mi adolescencia, tanto en su versión

campana, como en modo multijugador on-line.

(...)

En cierta manera también he querido probar mis habilidades como etnógrafo naif, la velocidad de registro y fijar mi atención en aspectos del juego que antes no habían llamado mi atención como videojugador desinteresado. Por ejemplo, durante las primeras partidas, normalmente no llegábamos a calibrar correctamente las características gráficas del juego y, sobre todo, la comunicación sonora. Casi todas las partidas las he jugado con Nauzet (Nau) como ejército aliado, siempre contra otros dos jugadores aleatorios a los que nunca conocemos. Estos problemas nunca los había pensado como “cosas que ocurren cuando juego” pero, al ver la necesidad de registrarlos, he caído en la cuenta de que forman parte de lleno de las partidas pues, por ejemplo, suelen dilatar bastante el comienzo de las partidas, limitando el tiempo que podemos dedicar a jugar. Poco a poco se fueron desplegando más y más detalles hasta que decidí realizar observaciones intensivas sobre cada una de las partidas que jugábamos.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II* - juego multijugador on-line]

Los primeros esfuerzos, durante el trabajo de campo, se centraron, por tanto, en desgranar las impresiones más generales que había ido teniendo mientras jugaba con Nauzet a este videojuego, también las suyas mientras comentábamos las partidas. Por ejemplo, como se puede leer en el fragmento anterior, pronto estas impresiones se agrupan en algunas aristas fundamentales que distinguen esta experiencia de otras. En concreto, nuestros antecedentes en *Starcraft*, su reminiscencia clásica, el hecho de que ya soliésemos practicarlo con asiduidad en la adolescencia, con la primera versión del juego, convertían la experiencia con este videojuego, ahora, en un hábito casi místico. Vivíamos nuestro progreso en el juego como un reto de naturaleza íntima.

Las características generales de este videojuego se asientan sobre el género *estrategia en tiempo real*. Compartimos el juego on-line con los ajustes técnicos pertinentes para calibrar la comunicación necesaria. Competimos contra otros jugadores desconocidos dentro de un sistema de ligas. Desde el primer vistazo que se da a las notas de campo, podemos descubrir la cantidad de elementos heterogéneos que intervienen en la experiencia: características técnicas, especificidades del modo on-line, reminiscencia del pasado, amistad, géneros de juego, especulaciones, patrones de juego, estrategias, etc. A partir de aquí, la combinación de elementos como estos parece ajustar la *inteligibilidad* particular de los eventos, y un

importante papel activo lo tenemos los propios jugadores y nuestro afán de comprensión y dominio de las características de los videojuegos en general, y en este en particular. Veamos una nota sobre el progreso que íbamos desarrollando en *Starcraft II*:

Nuestro progreso en el juego ha sido tortuoso, aunque también hemos sentido que hemos continuado una trayectoria de mejora desde que comenzamos a jugar. Al principio seguimos los estándares, sobre todo yo, que llevábamos a cabo cuando practicábamos con *Starcraft I*. Pero pronto he ido aprendiendo que las formas de competir han cambiado sustancialmente. No solo porque ahora hay personajes nuevos y oportunidades de acción diferente, sino porque, además de la experiencia de los jugadores que ya llevan años jugando a la primera versión, el sistema de ligas parece añadir un plus de competitividad. También el juego incorpora retos para aprender a usar las características de los personajes y edificios, y así optimizar ataque y defensa. Parece que los diseñadores pensaron mucho en destinar el juego al modo multijugador on-line. El prestigio de los jugadores se mide más en esta modalidad que en la de campaña, sin duda.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II* - juego multijugador on-line]

De forma diferente a otros tipos de videojuegos, como por ejemplo, sin irnos muchos más lejos, los que están diseñados para ser practicados exclusivamente en soledad, *Starcraft II*, en su modalidad multijugador on-line, despliega una serie de oportunidades imposibles de experimentar sin la presencia de jugadores humanos conectados. Como describe Humphreys (2005, p. 40), “la trayectoria de la práctica del juego depende, así pues, de la dinámica concreta y de la acción generada por las combinaciones cambiantes de los jugadores.” Veamos algunas cosas que suelen pasar cuando se varía el número de jugadores con los que habitualmente se comparten las partidas de *Starcraft II* on-line:

Casi todas las observaciones realizadas con *Starcraft II* han sido hechas sobre el modo multijugador on-line 2x2 con Nau como compañero. Solo en una ocasión conseguimos a dos compañeros más (un amigo, y un colega de ese amigo) para jugar 4x4. Tuvimos bastantes problemas para configurar el sonido para podernos comunicar entre todos y en los momentos en los que se enfrentaban los ejércitos, solía haber mucho *lag*⁵¹, demasiado para disfrutar del juego. Resultó que el colega de mi amigo era un jugador muy experimentado y, aunque mi amigo no, utilizaban un lenguaje particular

51 Lag es el término habitual que se emplea para referirnos al retraso producido en la telecomunicación, dificultando el desarrollo normal de la misma durante el juego, generalmente descoordinando el ritmo de partida, provocando desorientación o incomodidad en el usuario

para hablar de estrategias y de cómo realizar movimientos concretos. Ese día me di cuenta de que el juego tiene una riqueza de posibilidades infinita si es capaz de producir palabras como *rush*, *chees*, y otras que no recuerdo, en una jerga al uso.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II* - juego multijugador on-line]

Como indica Hanna Wirman (2009), en los videojuegos de múltiples jugadores, es inevitable que las experiencias de otros jugadores influyan en el transcurso de la manera de vivir las partidas de los demás, más cuando provienen de rutinas y maneras de comunicarse diferentes a la hora de jugar. Esto, continua argumentando Wirman, ejerce un papel crucial a la hora de generar nuevos hábitos, cada vez más creativos y productivos en diversos aspectos, aunque la confluencia de preferencias y maneras diferentes de entender el videojuego en el mismo entorno de juego también suele producir discrepancias en los contextos comunes.

Tras la larga experiencia de campo con *Starcraft II*, continué explorando otros contextos cotidianos en diversas circunstancias, como se pudo apreciar en el capítulo dedicado a desgranar las observaciones que se llevaron a cabo. Durante la observación de múltiples dinámicas con diversos videojuegos eran fácilmente identificables procesos en los que los procedimientos de juego fueron incitados por la intervención directa y espontánea de los participantes en el contexto, según los papeles que suelen desempeñar y las relaciones que se puedan conformar. Esto se puede observar claramente en una nota del cuaderno de campo en un ámbito radicalmente diferente al que solía experimentar jugando al *Starcraft II*, durante una reunión de amigos en casa de una pareja (Ignacio y Carla). Tras quedar un grupo de 7 personas para comer, nos juntamos en su casa para hacer la sobremesa y surgieron unas partidas probando videojuegos que había adquirido Ignacio recientemente. Tras una partida a un videojuego de baloncesto (*NBA 2K12*) en su ordenador, muy animada, después de una discrepancia en cuanto a qué videojuego jugar, cambió radicalmente el contexto, algo habitual de encuentros off-line en algún lugar doméstico:

[Ignacio cambia de videojuego, de *NBA 2K12* a *FIFA12*, con las protestas de Carla y la resignación de algunos] Yo como ya consideraba que había estado mucho acaparando uno de los mandos, se lo cedí a Ignacio desde que acabamos la partida de *NBA 2K12*, no pensaron lo mismo Gerardo y David porque siguieron con ellos, aunque, a decir verdad, el resto no

quería jugar al *FIFA*. Mientras jugaban, de hecho, solo yo seguía de vez en cuando la partida, a parte de los jugadores. No logro recordar exactamente con qué equipos jugaron, ni quien ganó, así que este seguimiento no fue muy intensivo. Solo quiero destacar aquí el ambiente de inconformismo que parecía se respiraba en el ambiente mientras se jugó a este juego. Cuando acabaron el partido, como no había manera de consensuar a qué juego seguir jugando y como parecían estar todos más o menos entretenidos en una u otra cosa, entre conversaciones y smart phones, pillé el mando y le dije a Gerardo que jugáramos un partido contra Ignacio. David, en el momento que acabó su partido, marchó así que solo quedábamos los que solemos jugar a juegos de fútbol y los que no.

[Entrada del cuaderno de campo 01/04/2012: jornada de juego multijugador off-line en grupo]

Tal y como describen Adriana Gil y Montse Vall-llovera (2006) los espacios públicos de conexión a internet, como cibercafés, locutorios, son espacios de relación que simulan el lugar que podría ocupar la plaza pública en otros tiempos. En ámbitos domésticos, los videojuegos, de forma similar, se convierten espacios de ocio, de discusión política, espacios de intercambio de información pero, ante todo, espacios de relación. Es una característica esencial de los videojuegos que se inserten y ajusten los rumbos de interacción en los contextos en los que se encuentran, y que contribuyan a configurarlos. Tanto si nos dedicamos a formar palabras en *Apalabrados* para *smartphones*, en un trayecto de tren, o durante la intimidad del lavabo, como si, tras un almuerzo de domingo, se reúne un grupo de amigos delante de una pantalla, con unos controles en las manos, resulta difícil entender qué lugar ocupan los videojuegos en los hábitos personales y qué son desde el punto de vista de los usuarios y usuarias sin recurrir a las interacciones que aparentemente poco se relacionan con lo que hay en pantalla, pero que 'conviven' con el contenido de esta. En la escisión que existe entre lo que pasa en el sistema lógico y gráfico del videojuego, por una parte y, por otra, el escenario en el cual se adscriben los jugadores, resulta especialmente interesante el esfuerzo simultáneo que se lleva a cabo por crear, mantener y transformar la continuidad entre ambos ámbitos 'sustancialmente' (o aparentemente) muy alejados pero, en la práctica, inherentes.

La principal conclusión que extraje del proceso de *codificación descriptiva* de los datos narrados en el cuaderno de campo fue que la performatividad con la que suelen surgir habitualmente los espacios en los que se videojuega, da pie a la formación de contextos de

interacción bastante heterogéneos y variables, que acaban conformando órdenes híbridos de semióticas efímeras. A partir de este corolario, estructuré los principales conceptos analíticos de carácter contextual en dos ámbitos semióticos en los cuales se podían distribuir los elementos y agentes que intervienen en los contextos videojugados. En primer lugar, los que podían situarse en el *ámbito endógeno* del videojuego, aquellos que forman parte del videojuego inmanentemente, es decir, que sin ellos resulta difícil, en cualquier caso, hablar de eventos propios de los videojuegos. Por otra parte, también parecen nítidos los aspectos propios del *ámbito exógeno* del videojuego, aquellos que forman parte del entorno de juego, aunque la intersección entre ambos planos incita la sucesión de procesos que comparten aspectos *intrínsecos* y *ambientales* en los eventos mediados por videojuegos. A este último lo denominé *ámbito mixto*. Ontológicamente se desarrollan procesos como el avance, la implicación, conformación y alcance de objetivos, la sincronización entre jugadores y juego, los patrones en la participación, límites y oportunidades, los procedimientos de aprendizaje y la temporalidad, desplegando características que combinan constantemente aspectos tanto *exógenos* como *endógenos* al juego.

Por otra parte, traté de comprender el *videojuego como acción*, identificando eventos propios al control de los jugadores sobre el escenario virtual de juego y viceversa. En este caso, también desarrollé dos planos orientativos, en los que se pueden identificar conceptos relacionados con el dominio *micro* y con el ámbito *macro* de la acción directa en el videojuego. Tanto videojuego como videojugador interactúan constantemente, propiciando que se desarrollen procedimientos que se pueden entender sintéticamente en relación a estos dos ámbitos. El ámbito *micro* hace referencia a la actuación directa del jugador en el transcurrir del juego, a través de los distintos tipos de avatares y elementos del escenario virtual. Principalmente recoge los conceptos de *tiempo de reacción*, *exploración*, *órdenes*, *ajustes* y *enfrentamientos* (en el caso de los juegos competitivos). En el ámbito *macro*, sintetice los procesos relacionados con la planificación, gestión y configuración de los recursos disponibles para el juego y las distintas opciones para la acción. Entre ellos, resaltan los que se pueden agrupar en los conceptos de *gestión temporal*, *productividad*, *planificación estratégica*, *especulaciones* sobre la disposición del escenario y los recursos de juego, y la *ambientación*.

Los videojuegos, en este constante intercambio entre ámbitos aparentemente distanciados, siguiendo a Bittani (2008, p. 103), “redefinen las nociones de ausencia y presencia: el jugador está simultáneamente presente/ausente en el mundo real y en una realidad simulada. Como consecuencia, el mundo del juego adquiere ciertos aspectos humanos y el mundo *real* deviene más mecanizado.” A continuación plasmo un fragmento del cuaderno de campo en el que describo el patrón que solemos seguir Nau y yo al jugar on-line a *Starcraft II*. Se trata de una descripción referida a aspectos más bien macro del juego, que pivotan sobre el planteamiento estratégico en nuestros patrones de juego, según nuestras competencias como jugadores y las que especulamos que tienen nuestros contrincantes. Nótese el innumerable listado de agentes y circunstancias que influyen a la hora de plantear una estrategia simple durante las partidas, y cómo estas residen tanto en la pantalla, como en la *mente* humana, propia, ajena, colectiva o como se le quiera definir en este caso.

Normalmente, nuestra manera de jugar tiene una máxima: impedir que nos ganen en los primeros minutos de partida. Intentamos repeler los ataques rápidos que suelen hacernos los jugadores, normalmente más experimentados, para tratar de contraatacarles en cuanto podamos, ya que presuponemos que si aguantamos la primera oleada, en ese momento no han de tener muchos efectivos en su base. Pero también, si vemos que no atacan o que su primer ataque fue muy débil, solemos tratar de debilitarles cuanto antes. Esto es un estándar, pero siempre hay múltiples novedades en la manera de enfrentarnos con los contrincantes, o bien hacen ataques inesperados o mueven la producción de unidades fuera de la base, etc. Nosotros somos bastante constantes, eso sí, fabricamos en base y sólo salimos para atacar o ganar territorio para recoger más recursos. No solemos dirigir la producción a realizar ataques furtivos, como buenos principiantes, intentamos acumular un buen ejército para atacar con todo. Esto no siempre es así, pero sí en la mayoría de las partidas, si no nos han ganado antes.

[Entrada del cuaderno de campo Partidas preliminares: *Starcraft II* - juego multijugador on-line]

Esto no es difícil de ubicar en la lógica de la *co-participación* entre características técnicas y de contenidos (con diseñadores digitales detrás) y las acciones enarboladas por los usuarios. Resulta inquietante la capacidad *co-creativa* que tienen los videojuegos, para poner de acuerdo, sin saberlo, a diseñadores, procesos informáticos, entornos gráficos, usuarios y contextos de práctica. En el fragmento anterior se puede entender perfectamente esta confluencia natural entre creaciones con distinto origen en una misma partida. Siguiendo a

Wirman (2009), el concepto de *co-creatividad* fue introducido por John Banks (2002) y luego elaborado por Sue Morris (2003) y Jon Dovey y Helen Kennedy (2006) para entender la forma en la que la autoría del juego está compartida entre los desarrolladores profesionales de un videojuego y los jugadores del mismo.

Durante un videojuego, según las circunstancias en las que se practique, se encuentran elementos de carácter virtual, interpersonal, contextual, pertenecientes a la interfaz, a los personajes o las mecánicas de juego, etc. Todos ellos parecen dispuestos a co-participar también, de alguna manera, para la generación espontánea de pautas e incluso normas. Observemos el siguiente fragmento del cuaderno de campo, donde se puede identificar una normatividad híbrida de las pautas legítimas entre jugadores rivales y cómo romperlas, infringiendo límites en el manejo de la interfaz, con consecuencias en el contenido virtual y el entorno de juego:

Ya para finalizar el partido, como me andaba acercando en el marcador, sobre todo porque estaba encestando todos mis ataques y logrando hacerles errar, decidí hacer faltas personales durante el último minuto, cuando me encontraba a 8 de diferencia. También me di cuenta que ya en los últimos segundos, la máquina me provocaba las faltas automáticamente, sin que yo lo ordenara. Faltando 15 segundos, en uno de los tiros libres que lanzaba Eduardo, traté de des-estabilizarlo poniéndole mi mano en el mando. Erró el tiro, me miró con rabia y dijo: “¡Tío, eres un sucio!”, a lo que reí y le contesté: “Da igual tío, ¡ya me van a ganar igual!”. En esos momentos nos diferenciaban 7 puntos y poca esperanza tenía en remontarlos. Fue un lance muy rápido, tal vez suscitado por la impotencia de no haber podido hacer la gesta de ganar el partido yendo todo el rato abajo. De echo, siguiendo la broma, en el siguiente tiro volví a hacer lo mismo, aunque amplificando el tono de broma para distender la acusación de Eduardo.

[Entrada del cuaderno de campo 17/04/2012: NBA 2K12, juego multijugador off-line Eduardo contra mí]

Los principales agentes que intervienen en la cita: jugadores humanos, jugadores virtuales, interfaz de control y movimientos y acciones virtuales conforman tanto al sujeto infractor como al agraviado. A simple vista parezco ser yo el infractor, pero ese *yo* acaba abarcando a mi equipo y mis jugadores virtuales, las características del contenido del juego, de los controles, mis antecedentes más próximos o lejanos y los sistemas automáticos de acción, entre otros aspectos. En palabras de Francisco Tirado y Miquel Domenech (2006), a través de

las múltiples asociaciones entre agentes y elementos de diversa naturaleza, sobre todo en contextos donde se presenta algún tipo de mecanismo tecnológico de cualquier tipo:

La subjetividad deja paso a la potencia que adquiere un ser humano, a su capacidad de afectar y ser afectado, en dispositivos o superficies de ensamblaje concretas. Tal capacidad no es una propiedad de la carne, del cuerpo, de la psique, de la mente o del alma. Es algo cambiante, producto o propiedad de una cadena de conexiones entre órganos y objetos, con otros seres humanos o espacios y situaciones. (pág. 41-42)

Los procesos de carácter normativo, aquellos que establecen límites y oportunidades en las relaciones entre los agentes, se suelen originar dada una disposición determinada de circunstancias en las que se implican tanto personas concretas como dispositivos y agentes de todo tipo. Además los procesos que acaban desembocando en normas y pautas de juego pueden ser de naturaleza también dispar. En el ejemplo que leímos anteriormente, tocar el mando del jugador ajeno se presume claramente como una infracción normativa. Pero no hubiese sido lo mismo hacerlo en mitad del partida y de malas maneras, que cuando ya está todo decidido y de broma. Como señalan Barton Bowyer (1982), primero y otras investigadoras como Mía Consalvo (2007), más tarde, hacer trampas es parte del juego y de la vida en sociedad en si misma, contribuyen a establecer normas y justificar su vigilancia, por medio de una nutrida variedad de dispositivos. Es más, esta práctica suele generar numerosos procesos reflexivos en cuanto a la comprensión del juego y el empleo de los elementos disponibles para hacer progresar el videojuego, legítimamente, acorde a las expectativas puestas según las circunstancias. Lejos de perspectivas, como la de Appleman y Goldsworthy (1999), entre otros, que plantean que los escenarios virtuales de los videojuegos generan estados de flujo en los jugadores que les privan de capacidad reflexiva y crítica durante el juego, se pudo constatar por contra, durante el trabajo de campo, lo que otros investigadores, como Kurt Squire (2009), afirman:

Al estudiar la práctica del juego como un sistema de actividad, vemos que, desde luego, durante la práctica del juego se da, de forma natural, una gran cantidad

de reflexión. [...] Como sistemas interactivos, los juegos organizan y gestionan el fracaso de los jugadores, permitiéndoles aprender mediante la interacción con el sistema. (pág. 230)

Y a esta reflexividad suelen contribuir los innumerables dispositivos presentes tanto en la acción directa del jugador, como en el escenario virtual, en las consolas, su interfaz, en el contexto de juego y en otros acontecimientos pasados y espacios más o menos alejados que acaban interviniendo, de alguna manera. Durante el desarrollo del trabajo de campo, fui cayendo en la cuenta que estos límites y oportunidades que planteaban los procesos de carácter normativo fueron sumamente variables y solían estar conformados por actores fragmentados en agentes de características heterogéneas, pero igualmente determinantes en el establecimiento de pautas, normas y patrones durante los videojuegos. Probablemente, como indica Keneth J. Gergen, entre otros autores construccionistas, la habitual fragmentación de las concepciones sobre el yo, característica del desarrollo de las tecnologías que desarrollan las relaciones humanas, trascendiendo muchas de ellas, como en el caso de los medios de comunicación en general, las diversas concepciones del tiempo y el espacio local o, como en el de los videojuegos en particular, los límites entre la virtualidad y la actualidad, lo ficticio y lo real, contribuyan a desdibujar los límites tradicionales del sujeto psicológico dueño y señor de sus acciones. En las propias palabras de Gergen (1992):

Esa fragmentación de las concepciones del yo es consecuencia de la multiplicidad de relaciones también incoherentes y desconectadas, que nos impulsan en mil direcciones distintas, incitándonos a desempeñar una variedad tal de roles que el concepto mismo de “yo auténtico”, dotado de características reconocibles, se esfuma. (pág. 4)

Como indican Wirman (2009), Dovey y Kennedy (2006), Morris (2003) o Banks (2002) los videojuegos se caracterizan por las constantes acciones de carácter co-creativo para desarrollar una historia que podemos definir como 'co-autorizada' por, principalmente, personas diseñadoras y usuarias. Pero, teniendo en cuenta los principales rasgos propios del uso, consumo o práctica del videojuego (cualquier concepción vale en este caso), tuve que

alertar la mirada sobre la exploración de los distintos tipos de agentes que participan en la configuración de diversas intersubjetividades surgidas según la heterogeneidad de los contextos observados.

4. Cibertexto indexical, semiótica cotidiana y ludología híbrida de los videojuegos

Para comprender mejor la identidad y las relaciones entre lo contextual y lo agencial durante la práctica cotidiana de los videojuego, así como desarrollar más profundamente el concepto de co-participación y los sucesivos desdibujamientos de las identidades durante los videojuegos, me gustaría retomar la 'metáfora' del texto o, mejor dicho, del *cibertexto* que plantea, entre otros investigadores, Espen Aarseth (1997). Para Aarseth, “un texto es cualquier objeto con la función principal de transmitir información verbal”, donde la información se entiende como “una serie de signos que pueden (pero no tienen que) tener sentido para un observador determinado.” (Aarseth, 1997, p. 62). De esta manera, los juegos pueden ser vistos como textos de unas características peculiares: mientras otros medios de transmisión de información como la televisión, el cine, las novelas, etc., son medios de características sumamente lineales, los videojuegos permiten al usuario no solamente interpretarlos, sino también configurarlos, explorarlos y trazar el contenido. Como indica Gee (2004, p. 102), “la naturaleza personificada de las historias de los videojuegos hace surgir un rasgo crucial. En los videojuegos, el significado (sentido, importancia) es específico de la situación y está personificado.” Las siguientes palabras de Hanna Wirman resultan clarividentes para entender la lógica que plantean Aarseth y Gee:

La autoridad parcial que todo juego ofrece a su jugador no solo significa que los juegos se entienden mejor como plataformas de experiencias que como productos, sino también que los juegos, como cibertextos, están solo parcialmente predeterminados o precodificados antes de que se produzca la actividad del juego. En los juegos, no es solo la interpretación lo que determina el significado, sino que este también está determinado por el propio artefacto material que es el juego. Sin embargo, cada juego concreto puede interpretarse de diversas formas

una vez que ha sido creado mediante el hecho de jugar, mientras que en una película narrativa el desarrollo de los acontecimientos y su orden están escritos previamente en el texto. (Wirman, 2009, p. 154)

En definitiva, el distintivo particular que tienen los videojuegos sobre otros artilugios con los que transmitir información está en que mientras que en los videojuegos, el usuario habitual o casual ha de ser necesariamente productivo a la hora de vivir experiencias de juego, en el visionado de películas o la lectura de novelas, esto no tiene por qué ser necesariamente así. Por supuesto que al leer novelas tendemos a imaginar, a pensar y construir escenarios y personajes, pero acabar el libro no requiere este tipo de acciones, solo seguir las palabras hasta el final.

En los juegos resulta imposible seguir sin interacción. En los videojuegos, además, se presenta la curiosidad de que, independientemente de las intenciones del diseño, las prácticas que se lleven a cabo con ellos suelen transformar radicalmente la experiencia del juego. Los videojuegos, al igual que los juegos de mesa, de cartas, los deportes o el juego del pañuelo, etc., contienen sentidos y procedimientos pre-configurados. En el caso de los juegos de mesa, esta pre-configuración viene dada por el tablero, el libro de instrucciones y el resto de fichas y elementos incorporados en la caja. Los juegos de cartas contienen instrucciones y normas previas, asumidas por los jugadores, antes de empezar a jugar, al igual que los deportes y el juego como el del pañuelo. El tablero, las cartas, el balón o el pañuelo canalizan los procedimientos de juego, y, con estos elementos se pueden conformar un sinfín de circunstancias contextuales particulares. En el caso de los videojuegos es la tecnología digital y el resto de artefactos de la interfaz los responsables de la existencia de un escenario virtual, con sus límites y oportunidades, que dan pie a la emergencia de una multitud muy variopinta de conductas, prácticas, interpretaciones y significados. Todas estas modalidades de juego poseen las características a las que Aarseth y Wirman hacen referencia con su concepto de *cibertexto*: principalmente pueden ser interpretados como textos, con sus tramas de acción y significación que están parcialmente escritos o pre-configurados, y que requieren de su práctica para ser escritos del todo. Como los etnometodólogos ya avanzaron, hace bastante tiempo, el significado de las prácticas cotidianas se constituye mediante el ejercicio de las

mismas, como un recurso útil para facilitarlas. (Button, 1991; Coulon, 1988; Coulter, 1979; Have, 2004; Heritage, 1989; Hilbert, 1992; Turner, 1974) En estos casos, el significado es siempre local, puede ser entendido según los recursos propios que se emplean en estas prácticas que sirven, además, para comunicar cosas. Esta propiedad es a lo que Harold Garfinkel (1990) denomina *indexicalidad*. Para entender contextos lúdicos, como los que acabamos de enumerar, esta propiedad del lenguaje, tal y como lo plantea la etnometodología, nos ayuda a entender cómo los cibertextos generan significados a partir de la contribución *ad hoc* de múltiples agentes. Los jugadores, lejos de tratar de concebir el contexto de juego como un conjunto de significados y normas previamente establecidas, estructuran comportamientos y acciones a través de las consecuencias que estas suelen tener para el desarrollo del juego en su conjunto, teniendo en cuenta la disposición y contribución *instantánea* del resto de agentes y elementos. Por ejemplo, tal y como señala Andrew Burn (2006), los videojugadores que elaboran *guías* de juego o escriben en *foros* relacionados con determinados videojuegos, conocen los requisitos de los procedimientos del sistema de juego y no están especialmente interesados en una visión holística del mismo. El objetivo del juego suele ser avanzar a través del juego de la forma más eficiente posible y, especialmente, las guías y los foros enfocan sus recomendaciones y su narrativa a este fin. El mundo del videojuego habitualmente es entendido según las circunstancias en las que se despliega. Además, estas descripciones ayudan a 'escribir' también, a través de la lectura del jugador habitual, quien suele escoger y redefinir las descripciones según su experiencia de juego. Echemos un vistazo a la siguiente entrada del cuaderno de campo, dedicada a explicar nuestra estrategia de productividad en *Starcraft II*, a través del 'uso' de su guía. El contenido, tal y como se presenta en esta cita casi podría convertirse en una entrada en el apartado de *recomendaciones* en un *foro* de ayuda.

Recuerdo también que por la tarde de ese día (alguno entre el último registro y este) estuve ojeando la guía del juego que me había comprado justo antes de navidad. Casi que desde que me la compré solo la había abierto un par de veces para mirar más o menos su estructura, pero aún no me había parado a leer nada. Aunque sentí excitación cuando me la compré, no he encontrado el rato en estos meses para leerla. Justamente ese día la abrí para comprobar que tuviese un registro exhaustivo de los personajes del juego, para no haber de explicarlo en este cuaderno de campo, pero me di cuenta de que realmente habían cosas útiles para el

juego o, más concretamente, para el tipo de juego que andaba practicando. Descubrí algunos consejos interesantes, centrándome en el modo multijugador, como que el número óptimo de recolectores (SVC) por base era 24, 18 recogiendo minerales y 6 gas. A partir de ese número, comenta la guía, el rendimiento de cada recogedor (de cualquier raza) disminuye. Obviamente, si queremos, a la vez que recolectamos recursos, construir edificaciones y reparar unidades (en el caso de los terran), ese número debiera ser mayor incluso. De ninguna manera he llegado jamás a alcanzar ese número mínimo de SVC, y de ahí que suelo puntuar bajo en ritmo de recolección. Normalmente trato de hacer el mayor número de unidades de ataque posible y de mejorar tecnológicamente, dejando a un lado la producción de recolectores. [...] Aún así, también mi problema suele ser el *gas vespeno*. Este se ha de recoger de las *refinerías*, y el número óptimo de recolectores que han de asignarse por refinería es de 3. Cada base suele tener dos géiser de vespeno, por tanto, solo se debe emplear por base a 6 recolectores. El ritmo, por consiguiente, es menor. Para recolectar con mayor ritmo, has de construir centros de mando en otras bases naturales del mapa, labor compleja, porque implica la necesidad de defenderlas, exige multiplicar los espacios en los que realizas acciones. Ya no es solo defender un punto e intentar atacar, sino defender 2, que pueden estar muy distantes entre sí. Esto se me suele dar muy mal, así que suelo tardar en establecer mi segunda base, hasta que creo que tengo ejército suficiente para tratar de defenderlas. Esta tardanza y la despreocupación por entrenar SVC son los factores principales para que, normalmente, si las partidas son largas, me estanque en la producción de unidades. Si no nos atacan en los primeros minutos, normalmente tengo un crecimiento muy rápido al principio, pues suelo hacer muy bien esto de acumular justo las cantidades necesarias para fabricar o entrenar al principio. Suelo complicarme la vida cuando ya dispongo de la infraestructura para entrenar varios tipos de unidades al mismo tiempo, pues dejo de controlar esta estrategia de optimizar recursos. Sin duda el factor “económico” del juego es fundamental, pero requiere unos esfuerzos terribles de organización y capacidad multitarea.

[Entrada del cuaderno de campo 23/02/2012: *Starcraft II* Multijugador on-line - Nauzet y yo contra jugadores desconocidos]

Sherry Turkle (1984, 1997) señala que los videojuegos forman parte, también, de determinadas tendencias de uso de la tecnología, fomentada a través de ciertos inventos, como el teléfono, la televisión, los ordenadores personales, el sistema operativo *Machintosh* o el *Windows*, entre otros, que inciden en un tipo de relación con lo tecnológico que trasciende lo mecánico para configurar diversas *estéticas de la simulación*. Por ejemplo, el escritorio simulado que presentaba el *Macintosh*, en su segunda aparición pública durante los años 80 (curiosamente durante la época de la primera gran expansión de los videojuegos), y la estética que adoptaron después el *Windows* o los diversos *Gnomes*, se convirtió en mucho más que un

truco amistoso para vender ordenadores a los usuarios poco experimentados. También introducía una forma de pensar que hizo hincapié en la manipulación de la superficie, al trabajar ignorando los mecanismos que subyacen al sistema operativo. De la misma manera, no es necesario conocer el material y proceso de impresión de las cartas o el tablero, ni de los procesos informáticos que ejecutan los videojuegos, para desplegar un sinnúmero de interacciones, interpretaciones y acciones de juego. De eso se trata, y los videojuegos han puesto al servicio humano otro dispositivo más para, a través de las 'simulaciones' que proponen los entornos virtuales, desplegar prácticas y significados que trascienden a las estructuras subyacentes que condicionan y soportan la interacción co-creativa que incitan estos *cibertextos indexicales*.

El siguiente fragmento del cuaderno de campo resulta muy ilustrativo para comprender la capacidad *co-creativa* que tienen los videojuegos puestos en práctica en un contexto interactivo, sobre un escenario virtual particular. En él, relato un encuentro entre colegas, en casa de Carla e Ignacio, para pasar la tarde probando algunos videojuegos en su ordenador. Me centro en el videojuego *The Elder Scrolls: Skyrim*, el cual había adquirido recientemente. Llama la atención especialmente la plasticidad que adquiere la plataforma digital al ponerla en contacto con el entorno interpersonal, donde el videojuego sirve de pretexto para propiciar escenarios colectivos. El juego se escapa de la pantalla para abarcar toda una habitación y un grupo de personas, transformándose en algo a veces poco encasillable a un juego, pero sin salir de él.

En primer lugar, Ignacio nos quiso mostrar la última versión de *Skyrim* que había adquirido recientemente. Es un juego para un jugador, de rol, por tanto no suele ser el típico juego al que se juega en grupo. De hecho le acusé: “con todos los juegos que tienes y pones uno de los pocos que es para un solo jugador”, a lo que me contestó: “pollaboba, es para que lo vea Marc”. Al parecer ya habían estado hablando de las virtudes de este videojuego en otra ocasión. También suele ser típico mostrar a los colegas las últimas adquisiciones cuando sabes que puede gustar. Algunas veces se suele hacer con la clara intención de que atraiga a otros para que lo adquieran y poder vivir experiencias compartidas con el videojuego, ya sea practicándolo juntos, off y/u on-line, o poder conversar de elementos, descubrimientos, avances y problemas en el juego. Al iniciar el juego, tras una breve explicación sobre los controles, Marc pilló el mando (uno especial para ordenador que también sirve para la consola *X-Box 360*) y comenzó a explorar con el personaje en el escenario. Primero quiso cambiar la visión de primera a tercera persona para ver el aspecto que

tenía el avatar, luego trató de caminar, saltar, nadar y a llegar a lugares que parecían interesantes. [...] Mientras iba probando los controles, todos comentábamos los gráficos: “¡qué texturas tiene”, “me gusta mucho la ambientación”, “está guapo el escenario”. Era una de las características más resaltables del juego. Se ambientaba en un mundo fantástico basado en la estética de la edad media, habían numerosos monstruos, y así nos lo hacía saber Ignacio: “hay un montón de bichos por todos lados que te van a dar”. Inmediatamente Marc quería pelear, primero con la acompañante que sigue al personaje a todos lados: “¿quién es esta? (le lanza un puñetazo) Toma, en la boca.” Carla: “tonto, esa es tu escolta” Ignacio: “es colega, te sigue”. Como se pudo observar, el puñetazo que le lanzó Marc no hizo responder a la escolta, cosa que fue graciosa. También había otro personaje que estaba allí solo para interactuar conversando con el avatar. Marc comenzó a golpearle con los puños hasta dejarlo drogui. No se podía morir, pero tampoco se defendía. Era un personaje que no podía morir porque interviene en la historia del juego, tampoco te mata, precisamente por lo mismo, luego no tendría sentido hacerte su amigo cuando lo exigiera el guión de las misiones si no existe, por ejemplo.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: Marc juega a *The Elder Scrolls: Skyrim* con un grupo de espectadores]

Los videojugadores solemos transitar una serie de procesos de familiarización con los cibertextos que se suelen trazar videojugando. De hecho, el fragmento que acabamos de leer sirve, también, para ejemplificar un típico proceso de aprendizaje colectivo de un videojuego para un jugador, en ambiente distendido, como suele ser habitual, en el que son *co-participes* tanto el jugador que posee el mando, como el resto de “espectadores” y las características del diseño del juego. Es un buen punto de partida para entender la manera en la que los videojugadores se *enrolan*⁵² en las 'semióticas cotidianas' de los videojuegos.

En los videojuegos, y en muchos otros ámbitos también, como comenta James Paul Gee, “en realidad, no existe una cosa que sea aprendizaje, “en general”. Siempre aprendemos algo. Y ese algo siempre está conectado, de algún modo, con uno u otro ámbito semiótico.” (Gee,

52 El concepto de *enrolamiento* es propuesto por los investigadores de la teoría del actor-red. Básicamente son procesos por los que las invenciones tecnológicas integran propiedades, agentes y elementos en una red mayor que funciona como un actor. Siguiendo a Michel Callon (1998),

“El concepto de actor-red puede utilizarse para explicar tanto los primeros estadios de la invención como la institucionalización gradual del mercado, presentado, a veces, como mero resultado, sin que se distinga entre las sucesivas fases. Ello es aplicable al conjunto del proceso porque abarca y describe no solo alianzas e interacciones que ocurren en un momento dado, sino también cualquier cambio y desarrollo que ocurran con posterioridad. [...] El actor-red se modifica bajo la influencia de las fuerzas que intenta, no siempre con éxito, enrolar, pero su estructura permanece como la de un actor-red cuyo desarrollo se puede trazar y seguir.” (p. 164-165)

2004, p. 27). Y es que, siguiendo a este autor, quien hace especial hincapié en la capacidad que tienen los videojuegos para mostrarnos cómo las personas, y especialmente las jóvenes, son capaces de desarrollar aprendizajes activos y críticos practicando con ellos, cuando alguien aprende a jugar con un videojuego, en el fondo aprende un nuevo *alfabetismo* basado en la continuidad entre palabras, imágenes, acción/interacción, expectativas, características contextuales, etc. En este sentido, somos capaces de leer y de escribir de múltiples maneras, como ya han señalado teóricos pragmáticos del lenguaje como, sin ir muy lejos, Paul Grice (1989, 1991), Stephen C. Levinson (1989) o Roland Barthes (1990).

El interés que ponen los pragmáticos al lenguaje en su relación directa con las relaciones sociales que propicia, establece o rompe, se asemeja a la inquietud que desarrolla Gee para hablar de la capacidad didáctica que tienen inherentemente los videojuegos. Para Gee (2004), el aprendizaje hay que entenderlo en términos más bien semióticos en lugar de semánticos, y mucho menos, léxicos. Esto es, en lugar de restringir la comprensión a la capacidad humana para interiorizar palabras (signos), sonidos (significantes) y significados adscritos, es la disposición de los signos en un contexto concreto de sujetos, objetos y consecuencias prácticas el que da origen al sentido de las acciones. Un buen y sencillo ejemplo de que nos ayuda a comprender esto es a lo que Barthes (1990), entre otros, llaman deícticos de indexicalidad, como “esto”, “aquello”. Son signos que suelen estar claramente completados con referencias intrínsecas al escenario que acontece. Solo un sistema semiótico que se crea y funciona *ad hoc* con elementos como la mirada, el dedo índice o los precedentes en la conversación pueden desvelar el significado concreto de estos deícticos.

Comprender los significados es una tarea activa adscrita a las prácticas sociales que los ubican, y precisamente por ello, un joven que se dedica a matar en un videojuego sabe que en realidad no está matando a nadie y que una cosa son los escenarios del videojuego y otros los de la vida. No son solo los deícticos los que participan de esta labor, sino prácticamente cualquier tipo de signo. Ojeemos el siguiente fragmento del cuaderno de campo, en el que Arju trata de explicar un tipo concreto de videojuego, desarrollado por diseñadores independientes y hasta amateurs. Se trata de los videojuegos que denomina *indies* y, aunque deja bastante clara su distinción basada en el proceso de diseño, durante la conversación,

surgen sugerencias que acaban en la demostración de un videojuego, tratando de identificar características que trascienden el proceso de diseño y se centran en otros ámbitos relacionados. Lo que me interesa es la forma en la que empleamos determinados términos como “por la cara”, “enganchar”, “música de garaje” o “*pixel*” para delimitar los rasgos principales de esta tipología, y la forma en la que se describen los elementos principales del videojuego que nos muestra Marc, para tratar de acabar de entender estos rasgos.

[Arju] Me explicó que eran videojuegos simples, *pixelados* que suele “hacer gente, por la cara”: “Es un tipo ahí que se pone a hacer un videojuego que no es para ninguna compañía y lo cuelga en su página.” A lo que le respondí: “Ah, esos son juegos independientes, entonces” Asintió y me dijo:

“Algunos están de puta madre. Uno de terror es una pantalla negra con unos *píxeles* que te salen como fantasmas y dan cague, ya te pasaré una página que hay un montón.”

Marc opinó que eran como la música de garaje que hacen algunos músicos. Gerardo se incorporó a la conversación: “Esos son los juegos para móviles, así, básicos, que enganchan que te cagas” y comentó que Marc tenía uno en su iPhone que era “de saltar”. Arju advirtió que los juegos *indies* no estaban necesariamente diseñados para móviles, sino que eran juegos diseñados con pocos recursos. Gerardo exclamó: “¿ arc, enseñales el juego de saltar, que si ese no es indie, ja saber qué lo será!”

Marc se rió y sacó su móvil, buscó el juego, mientras Gerardo lo explicaba: “lo único que tienes que hacer es saltar con un muñequito hasta que no haya fin, arrastras el dedo en la pantalla sorteando agujeros y pinchos, nada más.” Nos enseñó el juego mostrándonos la pantalla mientras pasaba el dedo para hacer saltar a un diminuto personaje (más que un muñeco, era una silueta sobre fondo blanco), mientras corría sobre un suelo de color verde que avanzaba rápidamente por la pantalla como una cinta de gimnasio, en 2 dimensiones. Sonaba una música de tinte apoteósico, como si de la escena principal de una película de acción se tratara. Tras unos 40 segundos arrastrando el dedo por la pantalla, haciendo brincar al muñeco cada vez que se aproximaba a un agujero en el terreno, cayó por uno de ellos, acabándose la partida. Mientras jugaba nos reíamos bastante.

[Entrada del cuaderno de campo 30/06/2012: conversación grupal y muestra de juegos para smarth phones]

En palabras del James Paul Gee:

Si pensamos primero en términos de ámbitos semióticos y no en términos de

lectura y escritura, tal como se han concebido tradicionalmente, podemos decir que la gente está (o no) alfabetizada (parcial o plenamente) en un ámbito si es capaz de reconocer (el equivalente de “leer”) y/o producir (el equivalente de “escribir”) significados en ese mismo ámbito. (Gee, 2004, p. 23)

De hecho, siguiendo esta lógica, los videojuegos se convierten en escenarios idóneos para, en ámbitos semióticos complejos, aprender a situar significados a través de la experiencia incorporada y a reflexionar sobre el proceso. “Nuestras malas teorías sobre los significados generales, sobre leer, pero no “leer” algo y sobre el aprendizaje general no vinculado con ámbitos semióticos específicos, simplemente, no tienen sentido cuando se juega con los videojuegos.”(Gee, 2004, p. 32). Como señala Turkle (1984), los videojuegos exigen a sus participantes habilidades complejas y diferenciadas. Con su práctica se comienzan a construir procesos de socialización en determinadas 'culturas computacionales', como también destacan Jordi Heredia y Joel Feliu (2009), o Adriana Gil y Teresa Vida (2008), al referirse al surgimiento de pautas diferenciadas por géneros (femenino y masculino) en cuanto a la relación con las tecnologías computacionales, a raíz de su diferente grado de familiaridad con los videojuegos, desde niños. El videojugador suele interactuar con, entre otros agentes y elementos contextuales, con un software: aprende a aprender lo que el mismo puede hacer, se acostumbra a asimilar grandes cantidades de información acerca de estructuras y estrategias mediante la interacción con una representación dinámica en una pantalla. Los ámbitos semióticos que surgen en este tipo de prácticas pueden ser examinados internamente como una clase de contenido, o externamente, en términos de la gente que participa en un conjunto de prácticas sociales que los posibilitan y que también surgen de ellos. Como el propio Gee señala, en los ámbitos semióticos es fácilmente reconocible lo que denomina *gramáticas de diseño internas* y *externas*. Es decir, las características semióticas que hacen que determinadas prácticas cotidianas sean o no aceptables dentro de los principios y pautas que suelen llevarse a cabo dentro del ámbito (gramática de diseño interna), y que sean identificables en relación a un *grupo de afinidad* concreto (externa).

En los videojuegos, estas *gramáticas de diseño* pueden adquirir formas muy variadas y los intercambios en ambos sentidos son constantes. Observemos la siguiente entrada del

cuaderno de campo en la que Ignacio nos invita a Daniel y a mí a jugar una partida al juego de estrategia militar basado en la Segunda Guerra Mundial *Company of Heroes* on-line, cada uno desde su casa. Durante la cita se despliegan narraciones sobre aspectos referidos a una u otra gramática, tal y como lo plantea Gee. Aunque he considerado que una denominación más nítida de entender esta división es considerar los ámbitos *endógeno* (similar a la gramática interna, pero concretamente referido a los aspectos que forman parte del videojuego en sí) y *exógeno* de los videojuegos (los rasgos del entorno que hacen el videojuego para sí).

Daniel y yo dijimos que nos apuntábamos a jugar y comenzamos una partida 3x3 contra *bots*. Daniel progresó rápidamente y, antes de los diez minutos de partida, ya tenía hechos tanques. Yo traté de avanzar lo más rápido posible, capturando *puntos*, e Ignacio también. Me dediqué a entrenar *fusileros* e *ingenieros* para esta tarea. Los rivales los encontramos inmediatamente en la mitad del mapa. Supimos conquistarle un *punto* justo en el medio con el tanque que llevó Daniel y nuestros *fusileros*.

Justo después de ese momento y cuando me disponía a asegurar el punto colocando puestos de metralletas, Ignacio nos dijo que Charly, un amigo de Tenerife, le estaba preguntando para unirse a la partida a través del chat del *Steam*. Como es imposible incorporarse una vez iniciada una partida, decidimos cerrar la que estábamos jugando e iniciar otra incluyendo a Charly.

Charly se incorporó al canal del *Team Sepeak* por donde estábamos comunicando y enseguida observamos que venía bastante alegre. Nos saludó riéndose y a gritos. Daniel ya sabía de la existencia de Charly, a través de nuestros comentarios sobre él. También sabía que solía jugar al *League of Legends (LoL)*, al igual que él. Le saludó y le dijo que hacía poco le había visto conectado en un canal de *Team Sepeak* del LoL. Charly se sorprendió y le dijo que ya no jugaba y que lo había desinstalado porque “estaba enganchado” Decía que últimamente había visto que le estaba comiendo mucho tiempo, que dejaba de dedicar a otras cosas que no debía dilatar mucho, como estudiar. [...] Hablaron también de otros jugadores mejores o peores que ellos y bromearon sobre algunas hazañas en el juego, como haber estado toda una noche jugando. Daniel y Charly llevaban tiempo incitándome a jugar a este juego, pero siempre me ha echado para atrás que tiene una lógica de juego de rol tipo *World of Warcraft* en cuanto a los personajes y las armas a emplear, juego del que acabé cansado.

[...]

Ignacio tardó en montar la partida porque estaba cenando mientras tanto, así que nos dio tiempo de bromear un rato. Charly, desde su ordenador, iba poniéndonos música disco noventera que nos hacía mucha

gracia. Entre broma y broma le insistíamos a Ignacio a que organizara la partida y la iniciara. Él era el único que tenía incorporados a todos como amigos en el juego, por tanto era más fácil que la organizara él, pues nosotros teníamos que hacernos amigos primero. Aún así, hasta que todos no están preparados no se puede jugar, es un juego en tiempo real. Finalmente, tras más de veinte minutos de amena espera, organizamos un 4x3, todos aliados, contra bots.

[Entrada del cuaderno de campo 03/06/2012: *Company of Heroes*. Multijugador on-line Charly, Ignacio, Daniel y yo contra 3 bots]

En las prácticas cotidianas con videojuegos resulta necesario tentar y explorar los escenarios y la utilidad de los objetos, sus limitaciones y oportunidades, amén del lugar que ocupa todo esto en el contexto práctico en el que se ubica la partida, ya sea entre amigos, con desconocidos o solo, con un historial de experiencias y expectativas habitualmente inconmensurable. Desde una óptica etnometodológica (Coulon, 1988, 1995; Garfinkel, 1990; Heritage, 1989), lejos de preocuparnos por la identidad de los videojuegos como fenómeno social general unitario, lo interesante sería examinar las prácticas cotidianas que lo ponen en marcha para abordar cómo estas dan forma a un escenario semiótico local. La cuestión radica en, a través del seguimiento de los eventos cotidianos, identificar cómo se van conformando grupos de membresía⁵³ capaces de contribuir a establecer, manejar y reorganizar normas, usos, rutinas y acontecimientos activamente. Sin esta intervención no existe prácticamente el contexto normativo, este es un producto *indexical*, fruto de la interacción humana, técnica, discursiva, semiótica, etc. En este sentido, el planteamiento de Gee y el de los etnometodólogos es perfectamente traducible si en lugar de centrarnos en las interacciones verbales, sujetamos estas a un contexto de naturaleza híbrida y heterogénea como permiten los videojuegos.

En términos *sociotécnicos*, como he venido insistiendo, no debemos despistarnos de que las características del juego electrónico digital permiten y potencian cierto marco de acción que

⁵³ Para los investigadores etnometodológicos, la unidad básica de análisis, que es la interacción de tipo comunicativa, da como resultado la distinción de sujetos en forma de miembros. Esta noción no hace referencia a la pertenencia social, sino al manejo del lenguaje *natural* de un contexto. Así, los miembros, como sujetos originalmente interactivos, adquieren *competencias* en los lenguajes locales a través de la experiencia acumulada y conforman mundos de interacción en donde el sentido de sus acciones se dirime en cuanto a dichas competencias en el manejo de esos lenguajes. Así, “todas las circunstancias que rodean una palabra son las puertas de acceso a la acción de compartir el sentido. Cada participante hace un trabajo, como diría Garfinkel, documental. Como en un archivo, una cosa conduce a la otra.” (Íñiguez-Rueda, 2006, p. 74)

propicia que las interacciones entre humanos y máquinas sean absolutamente bidireccionales. Para una mejor comprensión de estos procesos es necesario desarrollar, en el caso de los videojuegos, un tipo de mirada a la que he denominado *ludología híbrida*, en la que se tengan en cuenta tanto las circunstancias y normas de carácter humano como tecnológico, y en ella el concepto de *mediador* desarrollado por Bruno Latour resulta una herramienta muy útil a la hora de entender la heterogeneidad de los videojuegos en la cotidianidad juvenil y el carácter interactivo e influyente de los planos tecnológico y humano. En palabras de Latour:

Un intermediario, en mi vocabulario, es lo que transporta significado o fuerza sin transformación: definir sus datos de entrada basta para definir sus datos de salida. Para todo propósito práctico un intermediario puede considerarse no solo una caja negra sino también una caja negra que funciona como una unidad aunque internamente esté compuesta de muchas partes. Los mediadores, en cambio, no pueden considerarse solo uno; pueden funcionar como uno, nada, varios o infinito. Sus datos de entrada nunca predicen bien los de salida; su especificidad debe tomarse en cuenta cada vez. Los mediadores transforman, traducen, distorsionan y modifican el significado o los elementos que se supone que deben transportar. (Latour, 2008, p. 63)

Como hemos ido desplegando tanto desde los argumentos de Wirman sobre la co-autoría de los videojuegos entendidos como textos, o escenarios relacionales significativos en términos de Gil y Vall-llovera (2006), como a través del concepto de ámbito semiótico de James Paul Gee, para entender el aprendizaje cotidiano como una tarea *inter-activa*; los videojuegos exigen la interacción continua entre las personas y los elementos gráficos y lógicos del sistema informático, además de la interfaz de conexión y otros elementos. Veamos la siguiente descripción recogida en el cuaderno de campo sobre una partida entre amigos al videojuego *FIFA12*, un simulador de fútbol. Estábamos jugando en el marco de una liga que tenía guardada Ignacio y en la cual iba progresando (practicábamos en su ordenador), jugábamos con su equipo (el CD Tenerife) los partidos correspondientes, pero no teníamos más intención que pasar un rato sin el objetivo de continuar participando de su liga en futuros encuentros.

El siguiente partido lo jugamos Gerardo y yo contra otro rival de la liga. Nosotros somos jugadores no habituales de FIFA, normalmente jugamos con otro juego de fútbol: *Pro-Evolution Soccer*, editado por *Konami*. Pero hace años sí que teníamos mayor cotidianidad con los juegos de fútbol, cuando solíamos reunirnos en mi antiguo piso compartido. Llevábamos incluso una comunidad donde se registraban todos los datos de las partidas: sus resultados y todo tipo de estadísticas. También jugábamos campeonatos y ligas en la misma comunidad. Siempre jugábamos en *Play Station 2*, pero actualmente pocos que conozco tienen la *Play 3*. Desde hace años no practicamos cotidianamente, así que aún nos resulta difícil de dominar, más cuando jugamos con otro videojuego que no era el habitual, en su versión más reciente, con las consecuentes diferencias en los controles, movimientos y posibilidades de acción. También nos ocurrió, como a Marc [en una partida anterior donde probaba otro juego], que queríamos hacer determinadas cosas, como pasar la pelota a uno u otro jugador, defender de una determinada manera, etc., que no éramos capaces de realizar en la práctica. Nos tratábamos de corregir errores y animarnos pero no conseguimos ganar el partido. Al final empatamos 1-1 y casi nos sentimos satisfechos, pues había sido muy difícil llegar a estar cómodos con el juego. Ellos marcaron primero, en un error defensivo clamoroso, a lo que supimos recuperarnos con una jugada de contragolpe rápido que logramos rematar. A mi juicio, lo más divertido de jugar en el mismo equipo está en la coordinación y el juego sin balón. Cuando juegas solo, en un equipo, siempre controlas al jugador que tiene el balón, tu acción dependerá de la disposición automática del resto de jugadores. Cuando juegas con alguien, a veces tienes el balón, y a veces lo tiene el otro. Has de moverte por el campo para desmarcarte e idear jugadas en las que tienes que disponer a determinados jugadores en determinadas zonas del campo. Sin duda, casi es un juego radicalmente diferente.

[Entrada del cuaderno de campo 25/03/2012: FIFA12 multijugador off-line – Gerardo y yo contra bots]

Ya sean tecnológicos o humanos, los elementos de una partida de videojuego se encuentran interconectados para poder dar origen a la experiencia. Tanto desde la máquina como por parte de jugadores humanos se ejercen resistencias, dejando las características semióticas del encuentro a merced de una mediación mutua. Desde el punto de vista sociotécnico, retomando algunas de las impresiones de Bruno Latour (2008) en su propuesta metodológica para “reensamblar lo social”, todos los elementos del videojuego se encontrarían actuando en una red, su disposición en cada uno de los momentos de juego conforman una cadena de mediadores que transforma a cada uno de los agentes siguiendo secuencias de reensamblado. Personas reunidas en un grupo, reglas informáticas, hábitos interpersonales, experiencias anteriores, objetos y personajes gráficos, escenarios, interfaces de control, etc., entran a

participar de una suerte de influencia, adaptación y redefinición constante. Solo en acción los videojuegos son 'lo que son', teniendo tanto usuarios como diseñadores, software y hardware mucho que aportar. Como señalan Dovey y Kennedy (2006, p. 104) “el juego de ordenador solo existe como un “objeto para la contemplación” y el análisis cuando, y a medida que, se juega”.

La idea de *performatividad* que Judith Butler (1990, 1993) extrae de los *actos de habla* de John Austin (1977), que entendían la performatividad de las palabras como acciones que logran *hacer* 'algo' en su enunciación, nos resulta especialmente útil para entender tanto la motivación de esta investigación, como también para acabar de comprender la *ludología híbrida* que propongo como mirada, epistemología y metodología para entender *naturalmente* las práctica cotidiana de los videojuegos. Butler traslada ese este procedimiento al plano de lo semiótico-material, debido a que, para hablar de esos 'algos' que se logran en la enunciación, Butler necesita salir del universo discursivo y pasar a a abordar el plano material. Su preocupación es la formación semiótica del género en procesos materializados. La performatividad de Butler habla de un sujeto que es producido en el 'interior' de constantes actuaciones *performativas* recicladas que se vuelven rutinarias hasta el punto de convertirse en naturales. De ahí su 'máxima': las identidades no preexisten a sus *performances*. La performatividad de Butler también se asemeja a las ideas foucoltianas del poder dado que Butler habla del poder reiterativo del discurso de producir el fenómeno que regula y que constriñe. Y esto nos ayuda a entender por qué es tan necesario acercarse a las prácticas espontáneas cotidianas con los videojuegos, donde nos podemos encontrar con numerosas sorpresas en cuanto a los procesos que esperamos encontrar. La siguiente entrada del cuaderno de campo narra la transición entre dos partidas a *NBA 2K12*. En la primera, le había ganado a Ignacio y nos disponemos a enfrentarnos Gerardo y yo. Resulta esclarecedor leer cómo se performan los diversos roles e identidades de juego que conforman el contexto observado, utilizando los elementos disponibles para jugar y para observar.

Tras esta primera partida, invité a Gerardo a que cogiera el mando para que se enfrentara a mí. Suele ser práctica habitual en los juegos de deportes o de lucha (aunque también en el resto de juegos multijugador 1 vs. 1) que tras un partido, una carrera, un combate, etc., que quien pierda ceda el mando a los que esperan para jugar. Por tanto, ganar suele tener

el premio de seguir jugando libre y legítimamente, sin que nadie suela osar a discutir su continuidad.

A Ignacio, por consiguiente, esta vez, le tocaba mirar. Entonces, pilló la libreta donde estaba haciendo mis anotaciones y me dijo: “Ahora apuntaré yo”, a lo que respondí: “Eso estaría de puta madre”. En ese momento me chocó, pero solo el tiempo suficiente para darme cuenta de que era la mejor ayuda que me podía prestar. Hasta ahora, las anotaciones solo había podido hacerlas inmediatamente después de terminar cada partida, o durante alguna pausa. Sin duda se pierden detalles y sería necesario grabarlo todo en vídeo para poder realizar una descripción que recogiera todas las interacciones y elementos que se presentan en las partidas. Le dije que sin duda eso era lo mejor que podía hacer y comenzó a apuntar mientras jugábamos, sin comentar lo que andaba escribiendo.

Lo más curioso de todo es que lo que estaba haciendo no resultaba nada raro, no sé si por la confianza o porque son muy espontáneas las cosas que se suelen hacer mientras se juega con videojuegos, en ambientes colectivos informales. El contexto que rodea a las partidas informales es siempre distendido y se suele tender a la gracia y la broma. Enseguida nos adaptamos a la innovación en la recogida de datos, no fue difícil y además me sentía con la tranquilidad de no tener que ponerme a escribir nada más acabar de jugar, algo antinatural mientras se juega.

[Entrada del cuaderno de campo 18/04/2012: NBA2K12. Multijugador off-line]

Esta entrada ilustra muy bien, además, el proceso metodológico seguido en el trabajo de campo. Como he repetido, fue la espontaneidad la característica principal tanto de la dinámica de registro, como de la selección de las observaciones registradas. Este ha sido un método de aproximación que ha permitido desplegar la conformación de lo que son los jugadores y demás participantes, lo que son las tramas de juego, lo que son las normas y las pautas, los espacios virtuales, físicos y mixtos, etc., en su proceso mismo de performatividad. Lo que ha permitido identificar muchos de los procesos, agentes y elementos intervinientes en la conformación de los videojuegos como *cibertextos indexicales* producidos sobre (y también permitiendo la emergencia de) *semióticas cotidianas* ha sido adoptar por una actitud de tipo etnográfica 'natural' durante muchos de los eventos habituales mediados por videojuegos y por la *performatividad simétrica* como postura de aproximación y análisis.

Tal y como describe Bruno Latour:

Ser simétrico, para nosotros, simplemente significa *no* imponer a priori una *asimetría* espuria entre la acción humana intencional y un mundo material de relaciones causales. Hay divisiones que no se debería tratar de eludir, o superar dialécticamente. Más bien se las debe ignorar y dejarlas libradas a su propio destino, como un castillo que alguna vez fue magnífico y hoy está en ruinas. (Latour, 2008, p. 113)

Para el caso que nos atañe, he tratado de enfocar una perspectiva que tratara de superar estas asimetrías tan presentes en la mayoría de las investigaciones psicosociales sobre videojuegos, desdibujando la escisión tradicional entre la práctica de investigar de la de participar y las distancias entre las diversas 'naturalezas' de los principales elementos y agentes que intervienen en los eventos cotidianos que he ido presentando. Esto ha permitido desplegar muchas de las características que habitualmente se dejan de lado en esta clase de investigaciones, como que, para los efectos del juego, no solo participan los elementos propios de su pre-configuración, sino que entra en tensión una gran variedad de ámbitos para lograr, colectivamente, un escenario lúdico de carácter híbrido. Para ello, los aspectos contextuales y de acción directa, así como el videojuego en términos macros o micros, forman parte del mismo plano ontológico, con capacidad para construirse mutuamente.

Por último, pero no por ello menos importante, uno de los ámbitos semiótico-temático más interesantes en este sentido es el de la temporalidad, quizás una de las controversias que puede aclarar mejor el carácter híbrido e instantáneo de las prácticas cotidianas a través de videojuegos. Como señaló Roman Ingarden (1973), la duración del tiempo se diferencia ontológicamente según si nos referimos a la propiedad de un objeto o a la duración como resultado de una experiencia. Desde un punto de vista performativo, tal y como afirma Massimo Maietti (2008, p. 64), “el objeto se crea como objeto (no como imagen mental ni interpretación) a partir de la experiencia de la fruición, y la fruición se genera a partir de la interacción con el objeto.” Esto es una máxima que puede aplicarse a cualquier objeto y circunstancia. Para hablar de las situaciones cotidianas de uso del videojuego prefiero utilizar la concepción temporal inspirada en la perspectiva de Gaston Bachelard (1999), expuesta por Carlos Silva y Lupicinio Íñiguez-Rueda (2011): el *tiempo vertical*. “El *tiempo horizontal* es el

tiempo de la duración, de la insistencia ontológica de lo que va siendo, de lo que cambia y a la vez no cambia.” (2011, p. 112) La horizontalidad del tiempo es aquella que se extiende desde el pasado, pasando por el presente y camina hacia el futuro. Es la esencia del tiempo planteada por Henri Bergson (1965, 1991), un tiempo que permite ser por lo que se fue y seguir siendo aunque se haya dejado de ser. El *tiempo vertical*, en cambio, es el tiempo instantáneo. Parafraseando a Bachelard (1999), la única realidad del tiempo es la del instante. Este favorece la eventualidad, la experiencia del acontecimiento concreto. Todo valor ontológico nace y muere en el instante. Contexto y acción confluyen instantáneamente, son 'prácticamente' la misma cosa, y ayuda tanto a los seres humanos como a la gran cantidad de dispositivos de diversos orígenes a acontecer simultáneamente en un logro siempre colectivo. La acción se convierte en acto y este en existencia misma. En un acto confluyen todos los elementos dispuestos para que un videojuego sea una experiencia realizativa y con sentido. Observemos la siguiente cita del cuaderno de campo en la que, durante una larga conversación, Marc nos muestra algunos videojuegos que había descargado para el iPhone. La sucesión de instantes es continua, pero la continuidad de la conversación está plagada de momentos discontinuos. Es el esfuerzo colectivo, en el que se asocian diversos eventos, el que acaba desembocando en un rato significativo. No parecen haber normas pre-configuradas, ni tramas previstas y, esto, los videojugadores habituales lo tenemos claro.

Me entró curiosidad en seguida y le pedí a Marc que me dejara jugar. Marc advirtió de que le quedaba solo un 20% de batería, pero solo quería probar un poco. Comencé una partida y enseguida caí. Volví a intentarlo y logré subir una plataforma para caer de nuevo. Me costaba pillar el movimiento de la pantalla, coordinarlo con el del muñeco. Ya a la tercera, siguiendo el tópico, logré sentirme más o menos cómodo con esta relación. Al principio no entendía cómo dominarlo, cómo hacer que el muñeco fuera a un lado o a otro y con la intensidad que creía necesaria para llegar una plataforma concreta. Poco a poco fui dominándolo, ya la quinta vez que probé logré estar cerca de dos minutos subiendo.

A parte de los resortes también había una especie de gorra-helicóptero que, al pillarla, elevaba al personaje rápidamente. Justo antes de coger una, Marc me dijo: “Uy, esto te va a molar”. En efecto, exclamé: “¡Yuhuu!”. Cuando ya subió un considerable trozo, se paró suavemente, desapareció la gorra-helicóptero y continué brincando sobre las plataformas. Me di cuenta que Marc había dejado de atender y que los demás continuaban charlando. Me encontraba definitivamente solo, como Gerardo antes, en mi pequeña hazaña. Un ratito después caí, cerré el

juego y le devolví el móvil.

Me incorporé a la conversación y el juego quedó casi en el olvido. Solo, pasado otro rato, le dije a Marc: “Por cierto, este último juego es súper enganchante, además, sirve muy bien para ir en el Metro.”, a lo que me respondió: “o para cagar.” Nos reímos y nombramos un par de juegos que solemos emplear en el WC, todos para *smart phones*: *Apalabrados*, *Angry Birds*, algunos de carreras de coches, motos o aviones, etc., cuyos nombres no recuerdo. La característica principal que resaltamos sobre estos juegos eran su simpleza y el poco compromiso que suelen implicar, pudiendo dejar de jugar en cualquier momento con pocas consecuencias para el progreso llevado a cabo en el juego. [...] Al llegar a casa me descargué para mi iPhone los dos videojuegos a los que había jugado en el de Marc.
[Entrada del cuaderno de campo 30/06/2012: conversación grupal y muestra de juegos para smarth phones]

La actividad cotidiana con los videojuegos se interpreta más eficientemente y se dejan menos detalles de lado si tenemos en cuenta que la realidad del tiempo que se vive en ellos es instantánea. Por ejemplo, nos ayuda a entender la inmersión que desenvuelven los jugadores y dispositivos durante el juego, cómo se conforman como tales y el lugar que ocupan los espacios virtuales en la realidad performada. Para Pierre Levy (1997; 1999b) lo virtual es un concepto con una gran tradición filosófica que no se opone a lo real, sino a lo actual. Un escenario virtual, tal y como se presenta en los videojuegos también cumple con esta noción. Resulta un espacio de posibilidades que necesita ser actualizado en los pequeños acontecimientos donde actúa una variedad de elementos de orígenes diversos. “Por un lado, la entidad lleva y produce sus virtualidades [...]. Por otro lado, lo virtual constituye la entidad.” (Levy, 1999, p. 18)

Para Sherry Turkle (1997, 2007), los pequeños acontecimientos, a los que durante la presente investigación he llamado *eventos*, tienen la capacidad de limitar y limitarse, conteniendo lo necesario para evocar generalidades que rebosan estas limitaciones. Los pequeños acontecimientos que surgen en la instantaneidad de los videojuegos, desde su espontaneidad y su cotidianidad, suelen funcionar como eventos evocativos que potencian la performatividad de las identidades colectivas. Tanto los antecedentes de juegos y relación con el resto de jugadores, elementos y agentes, independientemente de su 'naturaleza epistemológica', como las posibilidades y expectativas puestas y desplegadas 'durante' los

videojuegos, se ponen al servicio del instante en el que son las asociaciones espontáneas, semióticamente indexicales, surgidas con la práctica cotidiana, las que rigen la relevancia y la entidad de los eventos y sus partes más significativas.

5. Elementos de conclusión

Tal vez podría seguir desglosando y reflexionando sobre los rasgos propios de los videojuegos en acción, durante los pequeños eventos cotidianos que surgen con su puesta en práctica. Pero quizá la investigación haya dado las suficientes claves como para concluir y orientar sobre futuras aproximaciones al campo, bajo circunstancias muy concretas y, así, seguir analizando rasgos propios y no tan propios de los contextos donde los videojuegos tienen un papel fundamental.

Comenzaré afirmando que las *herramientas* que he utilizado para re-pensar los videojuegos en un sentido espontáneo y cotidiano pueden ser de utilidad en otros contextos comprensivos además del académico. También pienso que desde el mundo de los videojugadores, los diseñadores, distribuidores, productores, los tecnólogos y cualquier profano, muchas de las líneas argumentativas de esta tesis pueden aprovecharse para explorar ámbitos relacionados con lo lúdico, lo tecnológico y lo humano. Los videojuegos, a pesar de su proximidad a lo cotidiano, lo pequeño, o lo insignificante, son un buen ejemplo para comprender muchas de las prácticas que suelen llevar a cabo muchos jóvenes contemporáneos, más íntimas o más públicas, en cotidianidades como las abordadas, desde un punto de vista que trate de evitar 'cosificar', 'universalizar' o 'desenmascarar' las propiedades de las nuevas o no tan nuevas relaciones entre las tecnologías audiovisuales y las personas.

La investigación psicosocial sobre los videojuegos ya lleva recorrida una trayectoria de más de treinta años en los que han predominado las iniciativas para encontrar los efectos que producen en los jóvenes. Mientras muchos investigadores han afirmado que esos efectos pueden ser perjudiciales para la juventud contemporánea porque fomentan las conductas agresivas, antisociales, adictivas, etc., no pocos aseguran, por el contrario, que son inocuos o

incluso beneficioso para aspectos del desarrollo como el aprendizaje o las relaciones sociales. Los unos y los otros han ayudado a alimentar los diversos debates políticos acerca de la pertinencia de esta práctica, presentes en las tertulias de la calle y, sobre todo, en los medios de comunicación tradicionales. Entre estos enfoques resaltan las metodologías que, generalmente mediante experimentos o cuestionarios, separan a las personas de los videojuegos, para tratar de aislar los efectos que generan los segundos sobre las primeras. Por otro lado, también destacan muchas investigaciones y enfoques que desdibujan estas fronteras, desarrollando procedimientos metodológicos, generalmente de carácter cualitativo, entre los que destacan las aproximaciones etnográficas. Mediante estas propuestas se ha contribuido a bascular los debates acerca de las relaciones entre videojuegos y personas hacia otros ámbitos como el papel que ejercen como vehículos de relación social, la construcción colectiva de significados, o como prácticas de carácter narrativo, entre otros.

Mi enfoque, en una línea similar con estas últimas aportaciones, se enfocó en superar los obstáculos epistemológicos que suponen concebir que los videojuegos son un fenómeno unitario, con características universales y estables. Me he interesado por la localidad de los videojuegos, cómo son capaces de desplegar una gran variedad de plataformas en las que se potencian, se limitan, y sobre las que se configuran numerosos y misceláneos elementos y acciones de heterogénea naturaleza. Las incertidumbres que guiaron mi indagación no residen en tratar explicar el carácter objetivo de los videojuegos, sus tipos, características técnicas, escenarios posibles o tipologías y hábitos de los usuarios y usuarias, todos ellos aspectos que pertenecen al terreno de lo estático, del *cliché* del videojuego. Mi inquietud se asentó sobre el interés por comprender qué tipos de elementos y de qué formas toman partido de muchos de los cursos de acción *videojugados* por jóvenes en eventos concretos, surgidos desde la espontaneidad de las prácticas cotidianas, para producir diversos tipos de sociabilidad mediada por agentes de orígenes diversos e identidades eventuales.

Un videojugador, con todo y su experiencia a cuestas, es una categoría que se conforma en la acción misma de videojugar y un videojuego, más que un artefacto o un programa informático es el proceso por el cual se ponen en contacto el jugador y lo jugado a través de conexiones del tipo *pantalla*, *controles* o *videoconsola*, pero también de otros muchos tipos,

como las asociaciones recurrentes entre *órdenes digitales* (ejecutadas con los dedos) y *reglas gráfico-sonoras*, o las *alianzas y enfrentamientos* entre los diversos tipos de participantes en el juego. Desde este punto de vista, uno de los intereses que aporta mi investigación se basa en un tipo de *sociología constructiva*, centrada en comprender muchos de estos procesos de conexión que desencadenan en la emergencia instantánea de contextos particulares de sociabilidad, más que en tratar de explicar los peligros que estos procesos puedan suponer para la vida en sociedad.

En el desarrollo de este interés, apliqué una metodología de tipo etnográfico (Hammersley & Atkinson, 2007; Íñiguez-Rueda, 1995, 1999; Madden, 2010; Velasco & Díaz de Rada, 2006), registrando muchos de los numerosos contextos significativos particulares en los que se practicaron videojuegos o se conversó sobre ellos, durante circunstancias surgidas espontáneamente. El ritmo con el que hice el registro siguió la 'máxima' de emplear el tiempo mínimo para generar un conocimiento suficiente (Silva & Burgos, 2011) y, de esta manera, mediante la redacción de un cuaderno de campo que abarca nueve meses de observaciones en las que participé activamente de diversas formas, surgidas en ámbitos cotidianos próximos, traté de describir las principales características de los contextos de interacción que suelen surgir en la espontaneidad de las prácticas durante una amplia variedad de videojuegos. Esto permitió, tras el análisis temático del contenido de las entradas del cuaderno, abordar estos contextos de observación, desconsiderando la afirmación de que los videojuegos son *una cosa* y que, para entenderla, se debe estudiar en la totalidad de su *ser*. Es decir, bajo mi punto de vista los videojuegos están compuestos por procesos diversos caracterizados por la mediación tecnológica y la autoría compartida de las historias que se desarrollan mediante su práctica, pero no pueden ser definidos como un *ente*, un *fenómeno*, o algún tipo de *artefacto*, formados por unos componentes estables que incidan en las vidas de las personas de formas determinantes.

Considero que este giro metodológico es fundamental a la hora de imprimir una óptica que más que tratar de limitar las características propias de los videojuegos, desarrolle una aproximación a muchos de los detalles que hasta ahora parecen haber formado parte de otro ámbito lejano al interés psicosocial sobre los videojuegos. Mediante la investigación que he

llevado a cabo he descubierto que los antecedentes en los eventos videojugados son fundamentales para entender el sentido que adquieren las prácticas que surgen bajo la espontaneidad. También que es necesario pararse a observar las diferentes formas por las que se conectan ámbitos *naturalmente* tan dispares como los botones, las opciones, el ruido de fondo, la acción en pantalla y la historia que se desarrolla en estas situaciones donde cuenta tanto lo que hay entre las fronteras de la imagen, como en el escenario físico en el que se ubica. Dejar de lado este emergente cosmos de interdependencias preocupándonos exclusivamente por los peligros desconocidos que afrontan los jóvenes al insertarse cotidianamente en estas redes, oculta, oscurece y despista tanto al videojugador habitual, como al que no lo es tanto. Nos hace creer o, en el mejor de los casos, dudar de si en los videojuegos hay algún tipo de magia negra enmascarada dispuesta a poseernos, cuando lo interesante radica en cómo lo discursivo de las historias vividas y las acciones tanto humanas como tecnológicas se 'coordinan' para hacer emerger un mundo significativo que parece mágico.

Durante el trabajo de campo abordé situaciones de observación dispares, pero igualmente relevantes para comprender el sentido que suelen tomar las prácticas cotidianas mediadas por videojuegos. Tras el análisis temático del contenido del cuaderno de campo me llamó especialmente la atención la forma en la que interactúan y se intercambian elementos y agentes que forman parte tanto de los *contextos de juego*, así como los procesos de acción. Por ejemplo, una orden procedente del jugador o jugadora no es fácil de entender si no tenemos en cuenta la intervención de tanto las características lógicas del escenario virtual en la que se desempeña, las cualidades de los personajes y avatares, las peculiaridades de las misiones concretas, los requerimientos de la historia en la que se insertan, o los gritos de júbilo o aburrimiento que acompañan.

Analíticamente, los conceptos y procesos que sistematicé durante los eventos registrados, se distribuyen, como hemos visto, entre los planos *endógenos* y *exógenos* de los videojuegos, si los enfocamos desde un punto de vista contextual. Desde el plano de la agencia, los aspectos *macros*, que hacen referencia a los procesos ubicados en la planificación, configuración y diseño estratégico de las acciones surgen y contribuyen a emerger acciones *micro*, referidas

principalmente a las exploración, las órdenes, los ajustes y los enfrentamientos (cuando los hay) más habituales. Tanto los ámbitos *macro* y *micro*, como los conceptos que tienen aparejados, así como los planos endógenos, exógenos y mixtos, en referencia a los contextos de juego, tienden a conformar planos ontológicos de acción sincrónicos y dependientes. Abordarlos por separado nos ayuda a entender a qué tipo de procesos nos referimos con la afirmación: “los videojuegos suelen desarrollar procesos de naturalezas híbridas.”

Desde la posición del videojugador habitual, las referencias transitan constantemente del contexto a la acción, y viceversa, para producir, conjuntamente, los diversos sentidos de las prácticas, generalmente sometidos a tensión. También basculan entre lo humano y lo tecnológico, lo discursivo o lo material, lo real y lo ficticio. Sistemáticamente concurren agentes de todo tipo para producir circunstancias híbridas que incitan sociabilidades eventuales concretas. De esta manera, la violencia, el compañerismo, la implicación, la competitividad, la dependencia o la distensión, etc., son asuntos que han de ser abordados teniendo en cuenta el constante intercambio entre aspectos más 'interiores' o 'exteriores' del juego, así como las cuestiones que hacen referencia a los contextos de juego, tanto como a los elementos de los que se componen instantáneamente las acciones.

Apoyándome en el concepto de mediador desarrollado por Bruno Latour (2001, 2008), resulta pertinente afirmar que todos los elementos que participan del videojuego, durante una partida concreta, se encontrarían actuando en una red de agentes que se influyen mutuamente. Su disposición, en cada uno de los momentos de juego, conforma una cadena de mediadores que transforma a cada uno de los agentes, siguiendo secuencias de reensamblado. Personas reunidas en un grupo o en solitario, circunstancias, reglas informáticas, hábitos interpersonales, experiencias anteriores, objetos y personajes gráficos, escenarios, interfaces de control, etc., entran a participar de una suerte de influencia, adaptación y redefinición constante. Solo en acción los videojuegos son 'lo que son', teniendo tanto usuarios como diseñadores, software y hardware mucho que aportar.

Siguiendo a Latour (2001, 2008), para conceptualizar la interacción entre elementos de diversas naturalezas, existen, entre otras, dos formas que caracterizan muchos de los

principales debates en sociología. Por una parte, podemos definir estas interacciones de forma “ostensiva”, asumiendo que forman parte de algún tipo de sistema social que se mantiene unido (o en conflicto) siguiendo determinadas propiedades de naturaleza social, es decir, fundamentalmente discursivas y simbólicas. Este sistema suele conformar una especie de mundo en el que se toma partido y se transita, de forma similar a como Berger y Luckmann (1976) describen los Universos Simbólicos, como unidades normativas que delimitan, constriñen y sostienen los cursos de acción de los actores humanos. Esta concepción “ostensiva” de las interacciones también se ha traducido a las concepciones lúdicas clásicas, poniendo a las reglas y los contenidos más estáticos de los juegos y, en nuestro caso, también de los videojuegos, como la razón de ser del sentido de los posibles intercambios que durante ellos se puedan establecer. Por contra, podemos conceptualizar la interacción de modo “performativo”, considerando que solo en la práctica, *localizada* en eventos de rasgos instantáneos, sobre un conjunto de cursos de acción que puedan ser descritos, podemos identificar las diversas propiedades particulares de la vida en sociedad. Es mediante el análisis de la heterogeneidad de los agentes que intervienen en las situaciones eventuales, desde donde he desplegado la performatividad de muchas de las propiedades semióticas que mantienen la coherencia de los cursos de acción que median los videojuegos y, por tanto de la peculiar sociabilidad que suele surgir de ellos.

A través de los videojuegos, personas y personajes conforman videojugadores, pero estos no definen por sus características previas: algo así como hombres o mujeres, educados o zafios, altos o bajos, joven o maduro, etc., o fantasioso o simulado, abstracto o delimitado, histórico o épico, etc. Estas son circunstancias que conforman tan solo una parte del actor que denominamos *videojugador*. En los videojuegos, estos son tanto carnales como gráficos o sonoros, así como lógicos e impulsivos, suaves o duros, ágiles o toscos, etc., teniendo en cuenta también la disposición que tiene el juego en su contexto, así como lo lento o rápido que transcurran las acciones según las características técnicas de la videoconsola y el software, o la 'ergonomía' del control que sincroniza las intenciones y los límites de acción, entre otros aspectos.

Han sido justo estos procesos performativos los que han centrado el interés de la

investigación. Desde algunas de las concepciones que inciden la capacidad que tienen las acciones para decir, y las palabras para hacer, aportadas, en nuestro caso, principalmente por investigadores pragmáticos, etnometodológicos y sociotécnicos, me he acercado al mundo cotidiano del videojuego, a través de las narraciones presentes en el cuaderno de campo, sobre situaciones espontáneas. El resultado me ha inspirado a desarrollar los conceptos de *cibertexto indexical*, *semiótica cotidiana* y *ludología híbrida* como propuesta 'epistemo-metodológica' para comprender de una manera inmediata cómo emergen y suceden gran parte de heterogéneos eventos juveniles que suelen desplegarse a través de la mediación de los videojuegos.

Desde el punto de vista de los significados que toman las prácticas para los videojugadores, he planteado que los videojuegos, como *cibertextos*, solo conllevan, en su diseño, parte de lo significativo que ha de ser actualizado mediante las prácticas locales, situadas y en constante interacción con el entorno. Los jugadores contribuyen, conjuntamente con el resto de participantes humanos (si los hay), los diversos escenarios virtuales en los que habitan personajes, avatares y diversos elementos, las circunstancias contextuales, los aspectos técnicos, el sonido y diversas concepciones temporales, conviviendo en el mismo evento. Los procesos por los que se *traducen* una amplia variedad de signos y agentes en experiencias lúdicas significativas pasan por procedimientos tan simples y, a la vez, tan ricos como la toma de decisiones sobre el videojuego que se practicará, la configuración y *personificación* de los escenarios y misiones, la elección de personajes, la puesta en práctica de estrategias, la gestión temporal o las miradas o mensajes que se lanzan los contrincantes, entre otros.

En definitiva, planteo, con la *ludología híbrida*, que para acercarnos *directamente* al estudio psicosocial de los videojuegos puestos en acción, bajo el 'control' y la óptica del videojugador, es necesario asumir que es tan relevante quien juega, como lo que es jugado, dónde se juega y en las circunstancias en las que está siendo jugado. Resulta necesario, para comprender de la misma manera en la que lo hacemos los jugadores habituales, que los videojuegos despliegan escenarios en los que los elementos que forman parte del juego comparten características de naturalezas muy diversas y en su proceso de ensamblado reside *la gracia*. En esto, el jugador o la jugadora tienen un papel muy activo, pero su identidad no viene definida de antemano, sino que se ajusta a las características de las acciones que se *ensamblan* para conformar el

ámbito contextual de juego. Lo mismo sucede con las tramas que plantean los contenidos diseñados de los videojuegos, así como las relaciones que se establecen a través de ellos, entre las personas presentes, y entre ellas y numerosos elementos y procesos técnicos y automáticos que se suceden. En los instantes en los que emerge una disposición concreta de estas relaciones, los videojuegos son un buen ejemplo de muchas de las prácticas contemporáneas de relación entre personas y tecnología que están haciendo surgir formas innovadoras de sociabilidad, sobre todo, aquellas que tienen que ver con los procesos de pensamiento más o menos colectivo co-participados por las tecnologías digitales de relación. La *ludología híbrida* ha de ser entendida como una manera de comprender los videojuegos de forma homóloga a como lo hacemos los videojugadores habitualmente: videojugar es actuar tratando con un conjunto de elementos y normas dispuestos a ser utilizados y transformados, simulando e involucrándonos en historias más o menos 'verosímiles', co-participando con otros agentes de orígenes discursivos, tecnológicos o humanos dispares en contextos significativos habituales.

Por tanto, este trabajo puede ser tomado como una aportación desde el trazado de algunas de las inquietudes de la psicología social, para tratar de repensar con calma los lugares que ocupan y fomentan muchas de las nuevas, o no tan nuevas ya, prácticas juveniles mediadas por tecnologías recientes, siempre en el candelero público de algunos de los principales debates éticos habituales tanto en los hogares, la calle o los medios de comunicación. Pretendo invitar a los investigadores e investigadoras interesados por las nuevas formas de sociabilidad que se llevan desarrollando desde hace tiempo con la proliferación de tecnologías como las que conllevan los videojuegos, con esta aportación de carácter simétrico, a tratar de acercarnos al análisis sin escrúpulos de las pequeñas cosas, de lo más aparentemente improductivo y de lo local. Creo que es un buen punto de partida para darnos cuenta del carácter multiforme, instantáneo e híbrido que tiene la sociabilidad cotidiana surgida de los eventos atravesados por innovaciones tecnológicas destinadas a la interacción. Tal vez, de esta manera, seríamos capaces de orientar pragmáticamente las interpretaciones sobre el papel de la tecnología en el devenir humano y comprender las diversas formas por las que la vida social se sostiene sobre las acciones performativas que suelen desempeñar las asociaciones entre elementos de naturalezas heterogéneas.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins Univ Press.
- ADESE. (2008). *Anuario ADESE 2008* (Anuario). Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Retrieved from <http://www.adese.es/pdf/anuario-memoria-2008.pdf>
- ADESE. (2009). *Usos y hábitos de los videojugadores españoles* (Informe). Asociación de Desarrolladores y Editores de Software de España. Retrieved from <http://www.adese.es/pdf/FaseOmnibusadese122009.pdf>
- ADESE. (2011). *A'11 Anuario de la industria del videojuego* (Anuario). Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Retrieved from http://www.adese.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=48&cf_id=30
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113–122. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.009
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002a). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679–1686.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51.
- Anderson, C. A., Deuser, W. E., & DeNeve, K. M. (1995). Hot temperatures, hostile affect,

- hostile cognition, and arousal: Tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21(5), 434.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986a). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 390–402.
- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986b). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 390–402.
- Anderson, C. A., & Morrow, M. (1995). Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21(10), 1020–1030.
- Appiah, O. (2007). The effectiveness of “typical-user” testimonial ads on Black and White browsers’ evaluations of products on commercial web sites: Do they really work. *Journal of Advertising Research*, 47(1), 14–27.
- Appleman, R., & Goldsworthy, R. (1999). Toward a taxonomy of video games. Presented at the Annual Meeting of the Association for Educational Communications and Technology, St. Lotus, MO.
- Aranda, D., & Sánchez-Navarro, J. (2009). Algunas claves para entender los videojuegos. In D. Aranda & J. Sánchez-Navarro (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (pp. 7–35). Barcelona: Editorial UOC.
- Austin, J. L. (1977). *How to do things with words*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Bachelard, G. (1999). *La intuición del instante*. Breviarios del Fondo de Cultura Económica (2a ed.). México: Fondo de Cultura Económica.

- Bailenson, J. N., & Blascovich, J. (2004). *Avatars. Encyclopedia of human-computer interaction*. Berkshire Publishing Group.
- Bakhtin, M. (1999). *Problems of Dostoevsky's poetics*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Balakrishnan, B., & Sundar, S. S. (2009). Where am I? How can I get there? Impact of navigability and narrative transportation on spatial presence. *International Communication Association Annual Meeting* (pp. 1–57). Missouri.
- Ballard, M. E., & Wiest, J. R. (1996). Mortal Kombat (tm): The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. *Journal of Applied Social Psychology, 26*(8), 717–730.
- Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Moral Education, 31*(2), 101–119.
- Banks, J. (2002). Gamers as co-creators: enlisting the virtual audience - A report from Net face. In M. Balnaves, T. O'Regan, & J. Sternberg (Eds.), *Mobilising the audience* (pp. 188–212). Brisbane: University of Queensland Press.
- Barker, M., & Petley, J. (2001). Introduction: from bad research to good - a guide for the perplexed. In M. Barker & J. Petley (Eds.), *Ill effects: The media/violence debate*. London: Routledge.
- Barlett, C., Bruey, C., & Harris, R. (2007). The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. Presented at the International Communication Association Annual Meeting, San Francisco, CA.
- Barlett, C. P., & Harris, R. J. (2008). The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women. *Sex Roles, 59*(7-8), 586–601.
- Barley, N. (1989). *El Antropólogo inocente: notas desde una choza de barro*. Barcelona: Anagrama.
- Barthes, R. (1990). *La Aventura semiológica*. Barcelona [etc.]: Paidós.
- Baudrillard, J. (1984). *De la séduction*. Paris: Denoël.

- Belanich, J., Sibley, D. E., & Orvis, K. L. (2004). *Instructional characteristics and motivational features of a PC-based game* (ARI Research Report No. 1822). Alexandria, VA: U.S. Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences.
- Beniger, J. (1987). Personalization of Mass Media and the Growth of Pseudo-Community. *Communication Research*, 14(3), 352–371.
- Beranuy, M., & Carbonell, X. (2010). Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital. *Revista de estudios de juventud*, 88, 131–145.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1976). *La construcción social de la realidad*. Textos de sociología. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bergson, H. (1965). *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps a l'esprit*. Bibliothèque de philosophie contemporaine (72 éd.). Paris: P.U.F.
- Bergson, H. (1991). *Assaig sobre les dades immedietes de la consciència ; La intuïció filosòfica*. Textos filosòfics. Barcelona: Ed. 62.
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti-and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, 95(3), 410–427.
- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis. *American Psychologist*, 45(4), 494–503.
- Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf identity exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology and Behavior*, 10(4), 530–535.
- Bijker, W., Hughes, E., & Pinch, T. (Eds.). (1987). *The social construction of technological systems*. Massachusetts: M.I.T. Massachusetts Institute of Thechnology Press.
- Bioulac, S., Arfi, L., & Bouvard, M. P. (2008). Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children. *European Psychiatry*, 23(2), 134–141.
- Bittanti, M. (2008). Els dissenyadors de jocs digitals somnien ovelles electròniques? Jugar a ser Deu en els videojocs i les narracions. In A. Scolari (Ed.), *L'Homo videoludens* (pp.

- 87–115). Vic, Barcelona: Eumo.
- Borzekowski, D. L. G., & Robinson, T. (2005). The Remote, the Mouse, and the No. 2 Pencil: The Household Media Environment and Academic Achievement Among Third Grade Students. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159(7), 607–613.
- Bowyer, J. B. (1982). *Cheating*. New York: St. Martin's Press.
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: thematic analysis and code development*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Brady, S. S. (2006). Impact of violence exposure on hostility, physiological arousal, and health in youth. *Dissertation Abstracts International: Section B: The Sciences and Engineering*, 66(9-B).
- Brave, S., & Nass, C. (2003). Emotion in human–computer interaction. In L. J. Jacko & A. Sears (Eds.), *The human–computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies and emerging applications* (pp. 82–94). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Brooker, W. (2002). *Using the force: creativity, community and Star Wars fans*. New York and London: Continuum.
- Browns, R. I. F. (1991). Gaming, gambling and other addictive play. In J. H. Kerr & M. J. Apter (Eds.), *Adult play: A reversal theory approach* (pp. 101–118). Amsterdam: Swets & Zeitlinger.
- Browns, R. I. F. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. In W. R. Eadington & J. A. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling* (pp. 241–272). Reno, NV: University of Nevada.
- Brusa, J. A. (1987). *Effects of video games playing on children's social behavior* (Doctoral Thesis). De Paul University, Chicago.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2009). Comprender los juegos digitales. In D. Aranda & J. Sánchez-Navarro (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (pp. 107–128). Barcelona: Editorial UOC.

- Buerkle, R. (2009). *Of worlds and avatars: A playercentric approach to videogame discourse*. (Doctoral Thesis). University of Southern California, Los Angeles.
- Burn, A. (2006). Reworking the text: online fandom. In D. Carr & D. Buckingham (Eds.), *Computer games: text, narrative and play* (pp. 88–102). Cambridge: Polity.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and Social Psychology*, 63(3), 452.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Butler, J. (1993). *Bodies that matter: on the discursive limits of "sex."* New York: Routledge.
- Button, G. (Ed.). (1991). *Ethnomethodology and the Human Sciences*. Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Illinois: University of Illinois Press.
- Caillois, Roger. (1991). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* (Éd. rev. et augm.). Paris: Gallimard.
- Callon, M. (1998). El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico. In M. Domènech & F. J. Tirado (Eds.), *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad* (pp. 143–170). Barcelona: Gedisa.
- Calvert, S. L., & Tan, S. L. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 125–139.
- Charlton, J. P. (2002a). A factor-analytic investigation of computer "addiction" and engagement. *The British Journal of Psychology*, 93(3), 329–344.
- Charlton, J. P. (2002b). A factor-analytic investigation of computer "addiction" and engagement. *British Journal of Psychology*, 93(3), 329–344.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Coffey, A. (1996). *Making sense of qualitative data: complementary research strategies*. Thousand

- Oaks [etc.]: Sage.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology and Behavior*, 10(4), 575–583.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(8), 726–744.
- Corredor, F., Tirado, F. J., & Íñiguez-Rueda, L. (2010). ¿Bajo las riendas del teléfono móvil? control social, normalización y resistencia. *Psicología & Sociedade*, 22(1), ¿?
- Coulon, A. (1988). *La etnometodología*. Madrid: Catedra.
- Coulon, A. (1995). *Etnometodología y educación*. Paidós educador. Barcelona: Paidós.
- Coulter, J. (1979). *The social construction of mind: Studies in ethnomethodology and linguistic philosophy*. London: Macmillan Press.
- Cressey, D. (1950). The criminal violation of financial truth. *American sociological review*, 15, 738–743.
- Csikszentmihalyi, M., & Larson, R. (1987). Validity and reliability of the experience-sampling method. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 175, 526–536.
- Csikszentmihalyi, M., Rathunde, K., & Whalen, S. (1993). *Talented teenagers: The roots of success and failure*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cuenca, J. M., & Martín, M. J. (2010). Virtual games in social science education. *Computers & Education*, 55(3), 1336–1345.
- Danforth, I. D. W. (2003). *Addiction to online games: classification and personality correlates*. (Doctoral Thesis). Whitman College, Washington DC.
- Decety, J., Jackson, P. L., Sommerville, J. A., Chaminde, T., & Meltzoff, A. N. (2004). The neural bases of cooperation and competition: an fMRI investigation. *NeuroImage*, 23(2), 744–751.
- Denzin, N. K. (1978). *The research act: a theoretical introduction to sociological methods*. New York: Mc.

- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior, 3*(4), 407–428.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Dovey, J., & Kennedy, H. (2006). *Game cultures: computer games as new media*. Glasgow: Open University Press.
- Eastin, M. S. (2006). Video game violence and the female game player: self- and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. *Human Communication Research, 32*(3), 351–372.
- Eastin, M. S. (2007). The influence of competitive and cooperative group game play on state hostility. *Human Communication Research, 33*(4), 450–466.
- Eastin, M. S., Appiah, O., & Cicchirillo, V. (2009). Identification and the influence of cultural stereotyping on postvideogame play hostility. *Human Communication Research, 35*(3), 337–356.
- Eastin, M. S., & Griffiths, R. (2005). Beyond shooter games: How game environment, gametype, and competitor influence presence, arousal, and aggression. Presented at the International Communication Conference, New York.
- Eastin, M. S., & Griffiths, R. (2009). Unreal: hostile expectations from social gameplay. *New Media & Society, 11*(4), 509–531.
- Eglash, R., Croissant, J. L., Di Chiro, G., & Fouché, R. (2004). *Appropriating technology: Vernacular science and social power*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Egli, E. A., & Meyers, L. S. (1984). The role of video game playing in adolescent lives: is there reason to be concerned? *Bulletin of the psychonomic society, 22*(4), 309–312.
- Estalló, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema, 6*(2), 181–190.
- Estalló, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Estalló, J. A., Masferrer, M. C., & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de videojuegos. *Apuntes de Psicología, 19*(1), 161–174.

- Farrar, K. M., Krcmar, M., & Nowak, K. L. (2006). Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. *Journal of Communication*, 56(2), 387–405.
- Feliu, J. (2006). Adicción o violencia: dilemas sociales alrededor de las nuevas tecnologías y los jóvenes. In A. Gil & M. Vall-llovera (Eds.), *Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual* (pp. 103–144). Barcelona: UOC.
- Ferguson, C. (2007). The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309–316.
- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K. (1992). Videogames, aggression, and self-esteem: A survey. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 20(1), 39–45.
- Frasca, G. (2001a). Ludology meets Narratology: similitude and difference between (video)games and narrative. Retrieved from <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2001b). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debat* (Master Thesis). Georgia Institute of Technology, Georgia. Retrieved from <http://www.ludology.org/articles/thesis/>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative. Introduction to ludology. In M. J. . Wolf & B. Perron (Eds.), *Videogame theory reader* (pp. 221–236). New York: Routledge.
- Frau-Meigs, D., & Meigs, D. (2009). Socializing young people to ethics via play experience: browser games and parental concerns for safety online. *Global Media Journal -- Canadian Edition*, 2(1), 89–106.
- Funk, J. B. (1992). Video games: Benign or malignant? *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 13(1), 53–54.
- García, N. (1999). El consumo cultural: una propuesta teórica. In G. Sunkel (Ed.), *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación* (pp. 26–49). Santafé de Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Garfinkel, H. (1990). *Studies in Ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.

- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona: Aljibe.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books.
- Gentile, D. A. D. A., Lynch, P. J. P. J., Linder, J. R. J. R., & Walsh, D. A. D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The “mainstreaming” of America: Violence profile no. 11. *Journal of Communication*, 30(3), 10–29.
- Gergen, K. J. (1992). *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Paidós contextos. Barcelona: Paidós.
- Gibb, G., Bailey, J., Lambirth, T., & Wison, W. (1985). Personality differences between high and low electronic video game users. *Journal of Psychology*, 114, 169–165.
- Giddings, S., & Kennedy, H. W. (2010). “Incremental speed increases excitement”: Bodies, space, movement, and televisual change. *Television & New Media*, 11(3), 163–179.
- Gil, A. (2006). Consumir TIC y producir Tecnologías de Relación. Aproximación teórica del consumo de TIC en jóvenes. In A. Gil & M. Vall-llovera (Eds.), *Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual* (pp. 47–74). Barcelona: UOC.
- Gil, A., & Vall-llovera, M. (Eds.). (2006). *Jóvenes en cibercafés: La dimensión física del futuro virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gil, A., & Vida, T. (2008). *Els videojocs*. VullSaber. Barcelona: UOC.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of Grounded Theory: Strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine Pub. Co.
- Gómez, S. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social; Videogames: The Challenge of a New Media to the Social Communication. *Historia y Comunicación Social*, (12), 71–82.

- Graybill, D., Kirsch, J. R., & Esselman, E. D. (1985). Effects of playing violent versus nonviolent videogames on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children. *Psychology, 15*(3).
- Greenfield, P. M. (2009). Technology and informal education: What is taught, what is learned. *Science, 323*(5910), 69–71.
- Grice, P. (1989). *Studies in the way of words*. Cambridge, Mass. [etc.]: Harvard University Press.
- Grice, P. (1991). Lógica y conversación. In L. Valdés (Ed.), *La búsqueda del significado* (pp. 511–530). Madrid: Tecnos y Universidad de Murcia.
- Griffiths, M. D. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior, 4*(2), 203–212.
- Griffiths, M. D. (2005a). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual Revista Internacional de Psicología Clínica de las Salud, 13*(3), 445–462.
- Griffiths, M. D. (2005b). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual Revista Internacional de Psicología Clínica de la Salud, 13*(3), 445–462.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological reports, 82*, 475–480.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy, 39*(4), 247–253.
- Gros, B. (2003). The impact of digital games in education. *First Monday, 8*(7), 6–26.
- Grossman, D. (2000). Teaching kids to kill. *Phi Kappa Phi National Forum*. Fall. Retrieved from http://www.killology.com/article_teachkid.htm
- Gumperz, J. (1981). Conversational inference and classroom learning. In J. L. Green & C. Wallat (Eds.), *Ethnography and language in educational settings*. Norwood, New Jersey: Ablex.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1994). *Etnografía: Métodos de investigación*. Barcelona: Paidós.

- Hammersley, M., & Atkinson, P. (2007). *Ethnography: principles in practice*. New York: Routledge.
- Harris, R., Baldassaro, R., & Barlett, C. (2006). First Person Shooter video games and aggression during video game play. *Conference Papers - International Communication Association*, 1–23.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60(1), 94–119.
- Have, P. (2004). *Understanding qualitative research and ethnomethodology*. London ; Thousand Oaks CA: Sage Publications.
- Heberlein, A. S., & Adolphs, R. (2004). Impaired spontaneous anthropomorphizing despite intact perception and social knowledge. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 101(19), 7487–7491.
- Heredia, J., & Feliu, J. (2009). Género y videojuegos: una revisión de la literatura científica. *Género, TIC y videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Heritage, J. (1989). *Garfinkel and Ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.
- Hilbert, R. A. (1992). *The classical roots of ethnomethodology: Durkheim, Weber and Garfinkel*. Chapel Hill [etc.]: The University of North Carolina Press.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Humphreys, S. (2005). Productive players: online computer games' challenge to conventional media forms. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 2(1), 37–51.
- Humphreys, S. (2008). Ruling the virtual world: Governance in massively multiplayer online games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 149–171.
- Hung, C. Y. (2009). *Making sense of video games: An ethnographic case study on the meaning-making practices of Asian adolescents*. Columbia University, New York.
- Ingarden, R. (1973). *The literary work of art: An investigation of the borderlines of ontology, logic and the theory of language*. Evanston: Northwestern University Press.

- Íñiguez-Rueda, L. (1995). Métodos cualitativos en Psicología Social: Presentación. *Revista de Psicología Social Aplicada*, 5(1/2), 5–26.
- Íñiguez-Rueda, L. (1999). Investigación y evaluación cualitativa: bases teóricas y conceptuales. *Atención Primaria*, 23(8), 496–502.
- Íñiguez-Rueda, L. (Ed.). (2006). *Análisis del discurso: manual para las ciencias sociales*. Sociología. Barcelona: Editorial UOC.
- Irwin, A. R. (1992). *The effects of aggressive and nonaggressive video games on the aggressive behavior of impulsive and reflective boys*. University of Mississippi.
- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, 10(3), 337–350.
- Ivory, J. D., & Kalyanaraman, S. (2009). Video games make people violent. Well, maybe not that game: Effects of content and person abstraction on perceptions of violent video games' effects and support of censorship. *Communication Reports*, 22(1), 1–12.
- Jansz, J., & Grimberg, M. (2005). Among the LAN Gamers: Men & Women Playing Video Games at a public event. Presented at the International Communication Association, 2005 Annual Meetings, New York.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory cultures*. Londo: Routledge.
- Jenkins, H. (2006a). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). Game design as narrative architecture. In K. Salen & E. Zimmerman (Eds.), *The game design reader: A rules of play Anthology* (pp. 670–689). Cambridge, Massachussets: MIT Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jones, D., Manzelli, H., & Pecheny, M. (2004). Grounded Theory. Una aplicación de la teoría fundamentada a la salud. *Cinta de Moebio*, (19), 1–19.

- Keepers, G. A. (1990). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 29(1), 49–50.
- Kimura, D. (1999). *Sex and cognition*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Krcmar, M., & Farrar, K. M. (2007a). The effect of video game realism on aggression. *Conference Papers -- International Communication Association*, 1.
- Krcmar, M., & Farrar, K. M. (2007b). The Effect of Video Game Realism on Aggression. *Conference Papers -- International Communication Association*, 1.
- Krcmar, M., & Farrar, K. M. (2009). Retaliatory aggression and the effects of point of view and blood in violent video games. *Mass Communication & Society*, 12(1), 115–138.
- Krcmar, M., & Lachlan, K. (2009). Aggressive outcomes and videogame play: The role of Length of play and the mechanisms at work. *Media Psychology*, 12(3), 249–267.
- Lacasa, P., Martínez, R., & Méndez, L. (2008). Developing new literacies using commercial videogames as educational tools. *Linguistics and Education*, 19(2), 85–106.
- Lang, A., Zhou, S., Schwartz, N., Bolls, P. D., & Potter, R. F. (2000). The effects of edits on arousal, attention, and memory for television messages: When an edit is an edit can an edit be too much? *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(1), 94–109.
- Latour, B. (2001). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Levinson, S. C. (1989). *Pragmática*. Barcelona: Teide.
- Levis-Czernik, D. S. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas: Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Levy, P. (1997). *La cibercultura, el segon diluvi?* Barcelona: Ediuoc-Proa.
- Lévy, P. (1999a). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (1999b). *¿Qué es lo virtual?* Paidós multimedia. Barcelona: Paidós.

- Lim, S., & Reeves, B. (2010). Computer agents versus avatars: Responses to interactive game characters controlled by a computer or other player. *International Journal of Human-Computer Studies*, 68(1-2), 57–68.
- Livingstone, S., & Lievrouw, L. (2006). *Handbook of new media: social shaping and social consequences*. London: Sage.
- Long-Yin, L. (2010). The relationship of consumer personality trait, brand personality and brand loyalty: an empirical study of toys and video games buyers. *Journal of Product & Brand Management*, 19(1), 4–17.
- Longman, H., O'Connor, E., & Obst, P. (2009). The effect of social support derived from World of Warcraft on negative psychological symptoms. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 563–566.
- Lutz, F. W. (1981). Ethnography. The holistic approach to understanding schooling. In J. L. Green & C. Wallat (Eds.), *Ethnography and language in educational settings* (pp. 51–63). Norwood, New Jersey: Ablex.
- Madden, R. (2010). *Being ethnographic: A guide to the theory and practice of ethnography*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Maietti, M. (2008). Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva. In A. Scolari (Ed.), *L'Homo videoludens* (pp. 53–76). Vic, Barcelona: Eumo.
- Markey, P. M., & Scherer, K. (2009). An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 407–411.
- McCloure, R. F., & Mears, F. G. (1984). Videogame players: personality characteristics and demographic variables. *Psychological Reports*, 55, 271–276.
- McKirnan, D. J., Smith, C. E., & Hamayan, E. V. (1983). A sociolinguistic approach to the belief-similarity model of racial attitudes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 19(5), 434–447.

- McLuhan, M. (1966). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill Books.
- McLuhan, M. (1989). *The global village: transformations in world life and media in the 21st century*. New York, N.Y: Oxford University Press.
- Mehra, B., Merkel, C., & Bishop, A. P. (2004). The internet for empowerment of minority and marginalized users. *New Media & Society*, 6(6), 781–802.
- Mesa, A., & Burgos, C. J. (2012). Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar. *Revista Argentina de Estudios de Juventud*, 3(2), 1–36.
- Möller, I., & Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35(1), 75–89.
- Morley, D. (1992). *Television, audiences, and cultural studies*. London: Routledge.
- Morris, S. (2003). WADs, bots and mods: Multiplayer FPS games as co-creative media. Presented at the Level up: Digital Games Research Conference, Utrecht University: Marinka Copier y Joost Raessens.
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Murtagh, L. (2007). Implementing a critically quasi-ethnographic approach. *The Qualitative Report*, 12(2), 193–215.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The concept of flow. In C. R. Snyder & J. López (Eds.), *Handbook of positive psychology* (pp. 89–105). Washington DC: APA Books.
- Nie, N. H., & Erbring, L. (2002). Internet and society: A preliminary report. *IT & Society*, 1(1), 275–283.
- Nie, N. H., & Hilygus, D. S. (2002). The impact of Internet use on sociability: Time-diary findings. *IT & Society*, 1(1), 1–20.
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place: café's, coffee shops, community centers, beauty*

- parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day.* New York: Marlowe & Company.
- Oliver, M., & Carr, D. (2009). Learning in virtual worlds: Using communities of practice to explain how people learn from play. *British Journal of Educational Technology, 40*(3), 444–457.
- Orvis, K. A., Horn, D. B., & Belanich, J. (2008). The roles of task difficulty and prior videogame experience on performance and motivation in instructional videogames. *Computers in Human Behavior, 24*(5), 2415–2433.
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication, 46*(1), 80–97.
- Parra Valcarce, D., García de Diego Martínez, A., & Pérez Martín, J. (2009). Hábitos de uso de los videojuegos en España entre los mayores de 35 años. (Spanish). *Revista Latina de Comunicación Social, 12*(64), 1–14.
- Persky, S., & Blascovich, J. (2007). Immersive virtual environments versus traditional platforms: Effects of violent and nonviolent video game play. *Media Psychology, 10*(1), 135–156.
- Peters, C. S., & Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior, 11*(4), 481–484.
- Postman, N. (1992). *Technopoly: The surrender of culture to technology.* New York: Alfred a. Knopf. New York: Knopf.
- Provenzo, E. (2001). Children and hyperreality. The loss of the real in contemporary childhood and adolescence. Presented at the Online Paper at Playing by the Rules Conference (The University of Chicago Cultural Policy Center), Chicago. Retrieved from <http://culturalpolicy.uchicago.edu/events/conference-2001-video-games.shtml>
- Pujadas, J. (2004). *Etnografía.* Barcelona: UOC.
- Ravaja, N. (2004). Contributions of psychophysiology to media research: Review and

- recommendations. *Media Psychology*, 6(2), 193–235.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras*. Límites de la ciencia. Barcelona: Gedisa.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. J., & Brodie, M. (1999). *Kids & media@ the new millennium*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E., & Navarro, J. (2004). *Jóvenes y videojuegos*. Madrid: FAD-INJUVE.
- Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: Technologies of the gendered self. *New Media & Society*, 9(4), 555–576.
- Ruiz, F. X. (2008). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. In A. Scolari (Ed.), *L'Homo videoludens* (pp. 15–52). Vic, Barcelona: Eumo.
- Ruiz, F. X. (2008). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. In C. A. Scolari (Ed.), *L'Homo videoludens* (pp. 15–52). Vic, Barcelona: Eumo.
- Ryle, G. (1990). *Collected papers*. Bristol: Thoemmes.
- Sánchez-Candamio, M. (1995). La etnografía en Psicología Social. *Revista de Psicología Social Aplicada*, 5(1/2), 27–40.
- Schatzman, L., & Strauss, A. (1973). *Field research: strategies of a natural sociology*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Schmierbach, M. (2010). “Killing spree”: Exploring the connection between competitive game play and aggressive cognition. *Communication Research*, 37(2), 256–274.
- Schütz, A., & Luckmann, T. (1973). *Las Estructuras Del Mundo De La Vida*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Scolari, A. (2008). Read me first. In A. Scolari (Ed.), *L'Homo videoludens* (pp. 7–14). Vic, Barcelona: Eumo.
- Sedeño, A. S. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. (Spanish). *Comunicar*, 17(34), 183–189.
- Shanahan, J., & Morgan, M. (1999). *Television and its viewers: Cultivation theory and research*.

- Cambridge: Cambridge University Press.
- Sharif, I., & Sargent, J. D. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics*, *118*(4), e1061–1070.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, *27*(3), 409–431.
- Sherry, J. L. (2007). Violent video games and aggression: Why can't we find effects? In R. W. Preiss, B. M. Gayle, N. Burrell, M. Allen, & J. Bryant (Eds.), *Mass media effects research: Advances through meta-analysis*. (pp. 245–262). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Shutte, N., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., & Rodasta, A. L. (1988). Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Playing Social Psychology*, *5*(18), 454–460.
- Silva, C., & Burgos, C. J. (2011). Tiempo mínimo-conocimiento suficiente: La cuasi-etnografía sociotécnica en psicología social. *Psicoperspectivas*, *10*(2), 87–108.
- Silva, C., & Íñiguez-Rueda, L. (2011). ¡Cruza ya! Tiempo y sostenibilidad relacional urbana. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, *1*(1), 101–125.
- Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *8*(4), 453–462.
- Skoric, M., Teo, L., & Neo, R. (2009). Children and video games: Addiction, engagement, and scholastic achievement. *Conference Papers. International Communication Association*, 1–28.
- Smith, B. P. (2006). The (computer) games people play. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 43–56). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-Time Junkies: An emerging addiction among students. *School Counselor*, *31*(1), 40–43.

- Spears, R., Lea, M., & Lee, S. (1990). De-inviduation and group polarization in computer-mediated communication. *British Journal of Social Psychology*, 29, 121–134.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. New York: Rinehart & Winston.
- Squire, K. (2009). Educar al luchador: machacar botones, ver, ser. In D. Aranda & J. Sánchez-Navarro (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (pp. 211–242). Barcelona: Editorial UOC.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885–909.
- Stewart, J. (2003). Investigating ICTs in everyday life: Insights from reserch on the adoption and consumption of new ICTs in the domestic enviroment. *Journal Cognition Technology and Work*, 5, 4–14.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. (1997). *Grounded theory in practice*. Thousand Oaks, California: Sage.
- Talarn, A., & Carbonell, X. (2009). Algunas reflexiones a propósito de los juegos (y los jugadores) de rol on line. Identidad y adicción. *Revista de Psicoterapia*, 73, 51–67.
- Tamborini, R., Eastin, M. S., Skalski, P., & Lachlan, K. (2004). Violent virtual video games and hostile thoughts. *Journal Broad. & Elec. Media*, 48, 335–357.
- Tamborini, R., & Skalski, P. (2006). The role of presence in the experience of electronic games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. (pp. 225–240). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Tauer, J. M., & Harackiewicz, J. M. (1999). Winning isn't everything: Competition, achievement orientation, and intrinsic motivation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 35, 209–238.
- Thomas, D., & Hollander, J. B. (2010). The city at play: Second Life and the virtual urban planning studio. *Learning, Media, & Technology*, 35(2), 227–242.
- Thompson, K. M., & Haninger, K. (2001). Violence in E-Rated video games. *JAMA: The*

- Journal of the American Medical Association*, 286(5), 591–598.
- Tirado, F. J., & Domènech, M. (Eds.). (1998). *Sociología simétrica: ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Sociología. Cla-de-ma. Barcelona: Gedisa.
- Tirado, F. J., & Domènech, M. (Eds.). (2006). *Lo social y lo virtual*. Barcelona: UOC.
- Tobin, S., & Grondin, S. (2009). Video games and the perception of very long durations by adolescents. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 554–559.
- Trinidad, A., Carrero, V., & Soriano, R. M. (2006). *Teoría fundamentada “Grounded Theory”. La construcción de la teoría a través del análisis interpretacional*. Cuadernos metodológicos. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Turkle, S. (1984). *El segundo yo: Las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires: Galápagos.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la Identidad en la era de internet*. Barcelona [etc.]: Paidós.
- Turkle, S. (2007). Introduction: The things that matter. In S. Turkle (Ed.), *Evocative objects: things we think* (pp. 3–10). Cambridge Ma.: MIT Press.
- Turner, R. (Ed.). (1974). *Ethnomethodology*. Harmondsworth: Penguin Education.
- Van Schie, E. G. M., & Wiegman, O. (1997). Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(13), 1175–1194.
- Velasco, H. M., & Díaz de Rada, Á. (2006). *La lógica de la Investigación etnográfica: Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela*. Madrid: Trotta.
- Videojuego multijugador. (2010). *Wikipedia*. Retrieved June 17, 2010, from http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_multijugador
- Walker, R. (1981). On the uses of fiction in educational research. In D. Smetherham (Ed.), *Practising evaluation*. Driffield: Nafferton.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1998). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality*

- and Social Psychology*, 54, 1063–1070.
- Weber, R., Ritterfeld, U., & Mathiak, K. (2006). Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study. *Media Psychology*, 8(1), 39–60.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology & Behavior*, Impact of tasks and users' characteristics on virtual reality performance, 10(3), 371–380.
- Weigman, O., & Schie, G. M. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 37, 367–378.
- Weisner, T., Ryan, G. W., Reese, L., Kroesen, K., Bernheimer, L., & Gallimore, R. (2001). Behavior sampling and ethnography: Complementary methods for understanding home-school connections among Latino immigrant families. *Field Methods*, 13(1), 20–46.
- Wellman, B., & Gullia, M. (1999). Net surfers don't ride alone: Virtual communities as communities. In B. Wellman (Ed.), *Networks in the Global Village* (pp. 331–366).
- Werner, O., & Schoepfle, M. (1993). Cuestiones epistemológicas. In H. M. Velasco (Ed.), *Lecturas de antropología social y cultural. La cultura y las culturas* (pp. 113–183). Madrid: UNED.
- Williams, K. D. (2009). The Effects of Frustration, Violence, and Trait Hostility After Playing a Video Game. *Mass Communication & Society*, 12(3), 291–310.
- Williams, R., & Clippinger, C. (2002). Aggression, competition and computer games: computer and human opponents. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 495–506.
- Willis, P. E. (1977). *Learning to labour: how working class kids get working class jobs*. Aldershot: Gower.
- Winkel, M., Novak, D. M., & Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. *Journal of Research in*

- Personality*, 2(21), 211–223.
- Wirman, H. (2009). Sobre la productividad y los fans de los juegos. In D. Aranda & J. Sánchez-Navarro (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (pp. 145–184). Barcelona: Editorial UOC.
- Wirth, W., Hartmann, T., Böcking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., Saari, T., et al. (2007). A process model of the formation of spatial presence experiences. *Media Psychology*, 9(3), 493–525.
- Wolcott, P. (1993). Sobre la investigación etnográfica. In H. M. Velasco, F. J. García, & Á. Díaz de Rada (Eds.), *Lecturas de antropología para educadores: el ámbito de la antropología de la educación y de la etnografía escolar* (pp. 127–145). Madrid: Editorial Trotta.
- Wolf, M. J. ., & Perron, B. (Eds.). (2003). *The video game theory reader*. New York: Routledge.
- Woolgar, S. (Ed.). (2005). *¿Sociedad Virtual?: Tecnología, “cibérbole”, Realidad*. Nuevas tecnologías y sociedad. Barcelona: UOC.
- World of Warcraft Hits 10 Million. (2008). *MMOGCHART.COM*. Blog Archive. Retrieved June 12, 2010, from <http://www.mmogchart.com/2008/01/30/world-of-warcraft-hits-10-million/>
- Wyer, R. S., & Srull, T. K. (1989). *Memory and cognition in its social context*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*, 9(6), 772–775.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Toronto.
- Zillmann, D. (1983). Transfer of excitation in emotional behavior. In J. T. Cacioppo & R. E. Petty (Eds.), *Social psychophysiology: a sourcebook* (pp. 215–240). New York: Guilford.
- Zillmann, D. (2006). Dramaturgy for emotions from fictional narration. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 215–238). Mahwah, NJ: Lawrence

Erlbaum Associates.