



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

VIDEOJUEGOS EN EL CONTEXTO DE VIOLENCIA SOCIAL EN MÉXICO:  
PRÁCTICAS SOCIALES, USOS Y APROPIACIONES DE JÓVENES  
JUGADORES MEXICANOS EN GRAND THEFT AUTO V

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
DOCTOR EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PRESENTA:  
JOSÉ ALBERTO RAMÍREZ ZARAGOZA

TUTOR PRINCIPAL:  
DR. RAÚL TREJO DELARBRE  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES SOCIALES

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:  
DRA. DELIA CROVI DRUETTA  
FFACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
DRA. ROSALÍA WINOCUR IPARRAGUIRRE  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
DRA. LUZ MARÍA GARAY CRUZ  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
DR. JERÓNIMO REPOLL  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, ABRIL DE 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## Índice

|   |     |
|---|-----|
| Introducción .....  | 5   |
| CAPÍTULO 1: Los estudios de recepción en materia de juegos de video.....                                    | 23  |
| 1.1 Psicología: mentes en juego.....  | 24  |
| 1.2 Pedagogía: los alumnos lúdico-digitales.....  | 39  |
| 1.3 Comunicación: más allá de las audiencias en juegos digitales .....                                      | 46  |
| CAPÍTULO 2: Las mediaciones sociales en la recepción de videojuegos en entornos de<br>violencia social..... | 69  |
| 2.1 El concepto de violencia social en el contexto latinoamericano .....                                    | 69  |
| 2.1.1 Violencia, poder y cultura .....  | 76  |
| 2.1.2 Hacia una ontología de la violencia social en América Latina.....                                     | 78  |
| 2.2 Mediaciones sociales para el estudio de la recepción en los videojuegos .....                           | 89  |
| 2.2.1 Tipos de mediaciones.....   | 92  |
| CAPÍTULO 3: Hacia una aproximación metodológica para analizar las mediaciones en los<br>videojuegos .....   | 101 |
| 3.1 Etnografía para el estudio de videojugadores.....   | 103 |
| 3.1.1 La coyuntura entre espacios físicos y entornos virtuales .....  | 109 |
| 3.1.2 Asimetrías y triangulación de la información.....   | 112 |
| 3.2 Conformación del caso de estudio.....   | 117 |
| 3.2.1 Criterios de selección .....  | 119 |
| 3.3 Herramientas metodológicas .....  | 122 |
| 3.3.1 Observación participante y no participante .....  | 122 |
| 3.3.2 Entrevista a profundidad.....   | 124 |
| CAPÍTULO 4: Audiencias y juegos de video .....  | 133 |
| 4.1 América Latina en los estudios de audiencia.....  | 133 |
| 4.2 Alcance y limitaciones del término audiencia en medios digitales.....                                   | 144 |
| 4.3 La apropiación en los juegos de video.....  | 160 |

|   |     |
|---|-----|
| CAPÍTULO 5: Una perspectiva etnográfica-virtual en torno al proceso de multi-mediación de Grand Theft Auto V.....   | 171 |
| 5.1 La polémica serie de videojuegos Grand Theft Auto.....  | 171 |
| 5.2 Los mundos abiertos en la serie de Grand Theft Auto.....  | 180 |
| 5.3 Características formales de Grand Theft Auto V.....   | 193 |
| 5.3.1 Modo para un solo jugador.....  | 193 |
| 5.3.2 Modo en línea para varios jugadores.....  | 206 |
| 5.4 Juegos de video en el contexto de violencia social. Estudio de caso: los jóvenes videojugadores mexicanos y sus prácticas de juego en Grand Theft Auto V..... | 211 |
| 5.4.1 Descripción del estudio de caso.....  | 211 |
| 5.4.2 Aspectos sociales relacionados con el uso de Grand Theft Auto V.....  | 216 |
| 5.4.3 Principales mediaciones institucionales en torno a GTA V.....   | 225 |
| 5.4.4 El proceso de apropiación a través de Grand Theft Auto V.....   | 230 |
| 5.4.5 Aspecto socio-político de GTA V en relación con el contexto mexicano desde la perspectiva de los jugadores.....   | 242 |
| 5.4.6 La configuración de lo real en el mundo de GTA V.....   | 253 |
| 5.4.7 La violencia en GTA vista desde la perspectiva de los jugadores.....  | 266 |
| Consideraciones finales.....  | 277 |
| Bibliografía y fuentes de consulta.....   | 305 |
| Anexo 1: Formato de diario de campo para sesión de contacto.....  | 327 |
| Anexo 2: Formato de diario de campo para sesiones de seguimiento.....   | 328 |

## **Introducción**

En abril de 2017, la diputada Aurora Cavazos, del Partido Revolucionario Institucional (PRI), presentó una iniciativa encaminada a dotar al Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) con atribuciones suficientes para regular el contenido de los juegos de video que se venden y distribuyen en nuestro país (EFE, 2017). De acuerdo con la diputada, dicha iniciativa buscaría que los distribuidores adoptaran medidas para advertir a los consumidores sobre los contenidos potencialmente perjudiciales para el libre desarrollo de niñas, niños y adolescentes.

Por su parte, en agosto de 2015, el diputado Antonio Cuéllar Steffan del Partido Verde Ecologista Mexicano (PVEM), a través del grupo parlamentario de su partido en la Cámara de Diputados, pretendía imponer multas de poco más de dos millones de pesos a quienes "vendan, o pongan a disposición de niñas, niños y adolescentes, videojuegos clasificados para adultos o que inciten o promuevan la violencia o hagan apología del delito, independientemente de su clasificación" (Jiménez, 2015).

Del mismo modo, en 2011 los diputados Ricardo Alán Boone Salmón, Fernando Mendoza Ruiz, Alejandro Domínguez, Liz Aguilera García, Francisco Salcido Lozoya y Gerardo Hernández Ibarra presentaron el punto de acuerdo para vetar el videojuego *Call of Juarez: the Cartel*, incluso antes de su salida, argumentando que éste contribuiría a crear una mala imagen para Ciudad Juárez. "Nos sumamos todos los juarenses a esta iniciativa, porque a nadie nos gusta que en un videojuego se muestre la violencia que va a estar en manos de los niños y jóvenes" apuntó el entonces presidente municipal de Ciudad Juárez, Héctor Agustín Murguía Lardizábal (Cruz, 2011).

Esta clase de propuestas no son nuevas y tampoco provienen únicamente desde el ámbito político. Ya en el 2013, la Asociación a Favor de lo Mejor presentó una

iniciativa a la Comisión de los Derechos de la Niñez de la Cámara de Diputados, orientada a regular los contenidos en medios como la televisión, radio y juegos de video, mismos que son consumidos por niños y jóvenes. En ese sentido, la diputada del Partido Revolucionario Institucional (PRD), María del Rosario Merlín García, subrayó la urgencia de atender el impacto de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños, toda vez que éstos: "se basan totalmente en la violencia y está demostrado que nuestro país tiene el nada honroso primer lugar en video juegos" (Cuevas, 2013).

Por supuesto, México no es la excepción y es posible encontrar el mismo tipo de iniciativas a lo largo del mundo. Por ejemplo, en el año 2009 en Venezuela, la Asamblea Nacional aprobó por unanimidad un proyecto de ley que prohíbe la venta, fabricación, distribución y uso de videojuegos y juguetes bélicos, pues éstos son considerados "una recreación que desarrolla capacidades que repercutirán en las futuras actuaciones" de los niños (EFE, 2009).

En tanto, en 2006 la entonces senadora estadounidense Hillary Clinton realizó las siguientes declaraciones acerca de la violencia en los juegos de video: "Tenemos cuarenta años de investigación que nos dice que el contenido violento es nocivo para nuestros niños. De acuerdo con el análisis estadístico actual más amplio, los videojuegos violentos incrementan el comportamiento violento de la misma manera en que la exposición al plomo disminuye los niveles del coeficiente intelectual. [...] Tenemos que tratar a los videojuegos violentos de la misma manera en que tratamos al tabaco, el alcohol y la pornografía" (Future Majority, 2006). Mientras que en 2012, Donald Trump publicó en su cuenta de *twitter*: "La violencia y su glorificación en los videojuegos deben ser detenidas. ¡Está creando monstruos!" (@realDonaldTrump, 2012).

Los comentarios e iniciativas hasta aquí citados ponen de manifiesto una clara preocupación por las posibles consecuencias nocivas que el hecho de jugar con videojuegos considerados como altamente violentos puede traer en el desarrollo de los infantes. La mayoría de las propuestas listadas arriba, más allá del veto, claman por una regulación a manera de mecanismo de control y vigilancia; otras

buscan imponer penalizaciones económicas a los distribuidores que incurran en la venta de estos productos a menores de edad; algunas buscan la instauración de un sistema clasificatorio de contenido; y las menos se conforman con la separación de videojuegos en las mismas tiendas de acuerdo a su clasificación.

Sin embargo, ninguna de las propuestas anteriores ha considerado siquiera la necesidad de indagar las condiciones en las que se presenta la relación de los jóvenes con esta clase de videojuegos. A menudo, estas iniciativas para legislar en la materia parten de lugares comunes, así como de investigaciones que, sin resultados del todo concluyentes, pretenden señalar relaciones causales entre violencia en videojuegos y aumentos en la agresividad de los niños.

Por este motivo, la investigación que tiene en sus manos ha buscado adentrarse en la práctica cotidiana de los juegos de video con contenido violento, para conocer, de primera mano y de viva voz de los jugadores, las implicaciones que tal afición acarrea a sus vidas, la creación de sentido que realizan estos jóvenes a partir de sus videojuegos favoritos, así como las apropiaciones que realizan de ellos. Lo anterior desprendiéndonos de valoraciones preconcebidas sobre el tema, y adoptando un enfoque exploratorio.

Si bien, es vasta la literatura que aborda la relación entre jóvenes y videojuegos desde diferentes aproximaciones, frecuentemente se trata de estudios realizados en latitudes y realidades distintas a las mexicanas. Por lo que una investigación centrada en México y en jugadores mexicanos, sobre la manera en que éstos llevan a cabo la práctica de juegos digitales desde un contexto social tan particular como lo es el mexicano, resulta por demás pertinente.

La ola de violencia que se vive actualmente en México como consecuencia de diferentes y complejos fenómenos sociales, ha traído consigo la conformación de un contexto social particular en la nación, mismo que permea los discursos en múltiples manifestaciones culturales. Por esta razón se antoja en suma interesante conocer qué lecturas hacen los jugadores de ciertos videojuegos con alto



contenido violento, en medio de un contexto social percibido también como violento.

Ello siembra varias dudas respecto al porqué los jóvenes se divierten con esta clase de juegos, cómo dialogan con tales contenidos, de qué manera aplican lo aprendido durante las sesiones de juego en su vida diaria, cómo reconfiguran su realidad a partir de su entendimiento del discurso de estos juegos, y cómo el contexto en el que viven influye en la recepción de tales discursos.

Con tales cuestionamientos como premisa es que iniciamos este trabajo de investigación, principiando con una recopilación amplia de los estudios que, desde diversas aproximaciones, se han interesado a lo largo de los años en investigar las implicaciones derivadas de jugar videojuegos con contenido violento. Así, en el capítulo 1: Los estudios de recepción en materia de juegos de video, reflexionamos sobre las aportaciones en el tema venidas desde áreas como la pedagogía, la psicología y la comunicación.

En el segundo capítulo: Las mediaciones sociales en la recepción de videojuegos en entornos de violencia social, reparamos en el tema de la violencia en sus diversas acepciones, revisamos sus diferentes taxonomías y ofrecemos un entendimiento de la violencia social como proceso multifactorial, complejo y ligado a otros fenómenos sociales.

Aunado a ello, en el mismo capítulo se brinda la reflexión teórica que permite al presente trabajo considerar a la práctica de juegos de video como una actividad contextual y culturalmente situada. Partimos pues, de las mediaciones sociales como marco teórico fundamental para la comprensión del proceso de recepción mediática en juegos digitales, un proceso que no se produce de forma aislada, y que por el contrario, se encuentra relacionado a una multiplicidad de fenómenos e instancias mediadoras dentro de una sociedad.

El tercer capítulo: Hacia una aproximación metodológica para analizar las mediaciones en los videojuegos, consiste en el apartado metodológico del trabajo, en el que indicamos a detalle la manera de proceder en campo para la obtención

de información, la selección de informantes, así como la descripción de las técnicas empleadas. Además, ahondamos en el uso del método etnográfico como herramienta ideal para la investigación focalizada en los sujetos de recepción, y precisamos las particularidades de la etnografía virtual utilizada para el estudio de tales procesos en los entornos virtuales de los videojuegos.

El cuarto punto del apartado capitular de este estudio, Audiencias y juegos de video, ofrece una reflexión contemporánea sobre el término de audiencia y la manera en que éste se ha usado indiscriminadamente para referirse a los individuos detrás del proceso de recepción en cualquier medio. En ese sentido, abrimos el debate sobre la incapacidad del término para dar cuenta de la complejidad de características y particularidades que definen al sujeto receptor en cada medio y, específicamente, en los videojuegos.

Por último, pero no menos importante, en el quinto capítulo Una perspectiva etnográfica-virtual en torno al proceso de multi-mediación de *Grand Theft Auto V*, presentamos los hallazgos encontrados durante el proceso de experimentación en campo, poniendo especial énfasis en las consideraciones que respecto a la violencia del juego citado realizan los jugadores. A lo largo del capítulo, también exploramos el entramado de prácticas sociales derivadas del uso de este juego y las apropiaciones que sobre el mismo son llevadas a cabo por los jugadores en nuestro estudio de caso.

Mediante estos puntos conformando el cuerpo del trabajo consideramos que hemos ofrecido una propuesta coherente, tanto teórica como metodológicamente hablando, para conocer a mayor profundidad la manera en que día con día los jóvenes jugadores se relacionan con los juegos de video, el impacto que éstos tienen en su vida social y las apropiaciones que surgen como resultado de esta compleja pero interesante combinación.

Así, para comenzar la presente investigación es menester hablar de los videojugadores, profundizando en las características y rasgos que éstos presentan por región, primero revisando información sobre el mercado de videojuegos en

América Latina, para después centrarnos en México con el fin de conocer los hábitos de consumo, datos de acceso a la tecnología, frecuencia de uso y preferencias de los videojugadores mexicanos; información de interés que nos permitirá conocer el panorama actual de los jugadores a nivel global.

Por principio de cuentas es necesario mencionar la clasificación básica que respecto de los videojugadores realiza la industria. Tal como señala Maura Bouça (2012), las compañías de la industria de videojuegos tienden a realizar el mismo tipo de segmentación de audiencia, dividiendo a los jugadores en tres grandes grupos:

- **Hardcore gamers** (o jugadores dedicados): es el más pequeño de todos, pero el más influyente, teniendo especial influjo sobre los jugadores moderados. Generalmente, los jugadores dedicados leen prensa especializada, juegan demos, así como la mayor cantidad de juegos al año.
- **Cool gamers** (o jugadores moderados): Los jugadores moderados suelen tener a un jugador dedicado como consejero quien les recomienda sobre cuáles juegos adquirir y suelen jugar los 10 primeros éxitos del momento.
- **Casual gamers** (jugadores casuales): El grupo más numeroso, realiza sus decisiones de compra con base en la influencia de los jugadores moderados y los anuncios de TV, suelen jugar los tres primeros juegos en la lista de éxitos (Bouça, 2012: 2-3).

Aunque Jesper Juul critica ampliamente esta segmentación tildándola de estereotípica, el autor añade algunas características adicionales. Por ejemplo, en el caso de los *hardcore gamers*, Juul (2010: 29) menciona que estos suelen preferir ficciones emocionalmente negativas, tales como ciencia ficción, vampiros, fantasía y guerra; han jugado un gran número de videojuegos, y llegan a invertir una gran cantidad de tiempo y recursos para jugar juegos digitales; además que disfrutaban de los juegos de gran dificultad.

En tanto, los *casual gamers*, son jugadores ocasionales que gustan de ficciones positivas y placenteras, han jugado pocos videojuegos, están dispuestos a invertir

pequeñas cantidades de tiempo y recursos para jugar videojuegos, y les desagradan los juegos demasiado difíciles (Juul, 2010: 29).

Otros esfuerzos por establecer tipologías respecto a los jugadores han partido de tomar en cuenta sus características conductuales, por ejemplo, sus actitudes y conocimientos generales sobre el juego, sus hábitos de juego y preferencias, así como sus hábitos de compra (Ip y Jacobs, 2004 en Bouça, 2012: 3).

Por su parte, Bateman y Boon (2006 en Bouça, 2012: 3) proponen cuatro categorías para ubicar a los jugadores de acuerdo a su estilo de juego: conquistador, administrador, explorador y participante. En cada una de ellas es posible encontrar tanto jugadores casuales como dedicados. "De acuerdo con esta tipología, los jugadores dedicados y los casuales no necesariamente tienen estilos de juego completamente diferentes, aunque manifiestan variaciones propias de cada super-categoría en sus estilos de juego" (Bouça, 2012: 3).

Juul remarca que esta clase de miradas sobre el videojugador se basan en estereotipos y falsos modelos en torno a las características de los jugadores, toda vez que factores como el tiempo o las preferencias no bastan para denominar a un jugador como casual o dedicado (Juul, 2010: 30); mientras que este rechazo es atribuido por Bouça (2012: 3) a la diversidad y complejidad de la misma actividad de juego, por lo cual "[...] el entendimiento de los jugadores sólo puede alcanzarse por una investigación no-restrictiva de las motivaciones y prácticas de juego".

Es por esto último que en la presente investigación no partimos de construcciones previas en torno a una clasificación del jugador, en la medida en que este trabajo consiste en una mirada exploratoria que busca reconocer las características de los jugadores, sus hábitos y prácticas sociales, antes que segmentarlos en grupos.

No obstante, revisar estas clasificaciones nos sirve como punto de partida a la hora de comenzar a definir los rasgos del videojugador mexicano desde una perspectiva global. En ese sentido, es necesario conocer el estado actual de la industria a nivel mundial, para después ser capaces de situar a México en este contexto.

De acuerdo con la firma de investigación de mercados The Competitive Intelligence Unit (CIU), la industria de los juegos de video ya desde 2008 ha representado el mercado más fructífero a nivel mundial con ganancias estimadas por \$47 mil millones de dólares sólo en ese año (Piedras, 2008: 1).

Cinco años después, la cifra se incrementó hasta alcanzar los \$76 mil millones de dólares al cierre del 2013, de los cuales México contribuyó con el 1.13%, es decir, con \$860 millones de dólares (CNN, 2013). Apenas un año después, en el 2014, México y Brasil generaron poco más de mil millones de dólares por país, y alcanzaron la posición 14 y 11 a nivel mundial, respectivamente. Combinados, reportaron el 70% de los \$3 mil 300 millones de dólares del mercado de videojuegos en América Latina en el 2014. Para 2017 se auguraba un crecimiento regional del 14.2%, sobrepasando los 5 mil millones de dólares en ganancias y los 220 millones de videojugadores (Newzoo, 2014).

Simplemente para 2014 la cifra estimada de jugadores latinoamericanos para era de 185 millones (Global, 2014: 5). Un número que parece amplio frente a los 155 millones de jugadores norteamericanos (ESA, 2015: 2), pero resulta menor si se le compara por región con otras partes del mundo. De este modo, del total poblacional de América Latina, tan sólo el 4.3% juega con juegos digitales, mientras que en EU y Canadá el porcentaje es de 32.4%, en Europa Occidental es de 23.2%, fluctuando entre 15% y 18% en Oceanía, China, Corea y Japón (CNN, 2013).

Cabe señalar que un mayor índice poblacional no se traduce necesariamente en una tasa elevada de videojugadores, y mucho menos en mayores ganancias derivadas de la industria de los juegos digitales. Por ejemplo, Argentina con una población de 41 millones genera más ganancias (\$245 millones de dólares) que Colombia (\$209 millones de dólares), cuya población es de 48 millones (Global, 2014: 6).

América Latina, aunque aún es un mercado de videojuegos por explotar, crece cada vez más gracias a las redes que los consumidores vienen desarrollando en sus respectivos países a través de foros, grupos y la

propia interconexión *online*, que tiende puentes entre unos y otros. Si bien este crecimiento consumista no se da mayormente por intermedio de publicidad televisiva ni carteles publicitarios, el poder de las redes ha permitido el crecimiento de ventas, expectativas y comunidades de *gamers* en diversos países latinoamericanos, con especial énfasis en México (Loayza, 2011).

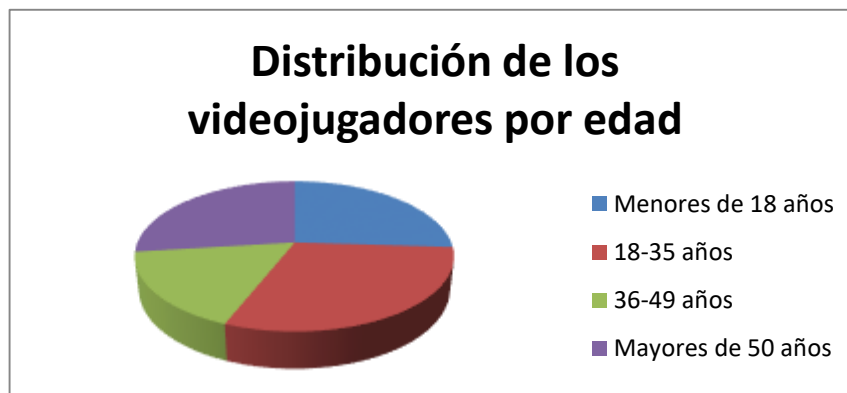
Concretamente en México, para el año 2011 se tenía un estimado de 16 millones de videojugadores activos (ProChile, 2012: 4), cuyas edades se encuentran entre los 10 y 65 años de edad (Newzoo, 2011: 1); "de estos 16 millones de jugadores, 57% gasta dinero en videojuegos, lo que representa un porcentaje superior a la mayoría de los países occidentales [...] las preferencias y los gastos de los 16 millones de videojugadores mexicanos activos son muy comparables a los de los estadounidenses" (Newzoo, 2011: 1).

En este sentido, da la impresión de que los hábitos de consumo, prácticas y preferencias del videojugador mexicano se parecen más a los del jugador promedio en Estados Unidos, por encima de los de su contraparte latinoamericana. En palabras de Peter Warman, Director General y cofundador de la firma de análisis de mercado, Newzoo: "El tiempo y el dinero que se dedican a los juegos en México corresponden más a los de los países occidentales que a otros de los llamados mercados emergentes, como Brasil y Rusia" (Newzoo, 2011: 1-2).

Desafortunadamente, en México no contamos con una organización dedicada a dar seguimiento a las tendencias y cambios en los hábitos de consumo y preferencias de los videojugadores nacionales, como lo hace la *Entertainment Software Association* (ESA) en EU, aunque firmas como The CIU dan seguimiento al tema, no suelen compartir tan abiertamente su información.

Cada año la ESA presenta un informe pormenorizado sobre datos de la industria en EU. Si bien se trata de datos levantados en dicho país del norte, su mención resulta útil para darnos una idea respecto de algunas características de los videojugadores occidentales, los cuales parecen tener un gran parecido con los *gamers* mexicanos.

De esta manera, el reporte de la ESA para el año 2015 estimaba que la edad promedio del videojugador es de 35 años, 56% de los cuales son hombres, y 44% mujeres (ESA, 2015: 3).



La distribución de videojugadores por edad se compone en un 26% por menores de 18 años de edad, 30% oscilan entre 18 y 35 años, 17% se encuentra entre los 36 y 49 años, y 27% son mayores de los 50 años (ESA, 2015: 3). Esto permite darnos cuenta que el porcentaje de jóvenes videojugadores es muy amplio con poco más de la mitad de la población total (56%), sin embargo, da la impresión de que la situación está cambiando y la población de videojugadores está envejeciendo.

Tales cifras parecen estar acordes con las tendencias latinoamericanas pues, de acuerdo con Loayza, en nuestra región los videojugadores inician entre los 15 y 20 años, pudiendo continuar con esta práctica hasta después de los 30 años:

Sin lugar a dudas, hablamos de adolescentes y jóvenes en una etapa de ensayo y práctica constante frente a una sociedad con muchos prejuicios y pocas oportunidades para ellos. Asimismo se visualiza cierta perennidad en la incorporación del mundo lúdico y tecnológico de aquellos usuarios más antiguos, quienes, lejos de apartarse –debido a los compromisos laborales y/o familiares- continúan siendo adeptos a los videojuegos online, aunque con cierta prudencia, debido a las responsabilidades adquiridas en el tiempo. (Loayza, 2011)

La ESA también señala que la mitad de los hogares estadounidenses cuentan con alguna consola de videojuegos, y, por cada hogar con estas características es posible encontrar dos jugadores en promedio (ESA, 2015: 2).

En lo que a diferencias entre géneros respecta, mientras que los jugadores más frecuentes tienen 35 años en promedio, las mujeres jugadoras tienen 43 años. Empero, el sector de mujeres jugadoras con 18 años es el más significativo de la población de jugadores representando el 33% del total (ESA, 2015: 3).

La frecuencia de uso parece ser otra diferencia constante entre hombres y mujeres, pues mientras que estas últimas suelen jugar una vez a la semana, los hombres lo hacen los siete días de ella (Kutner y Olson, 2008: 99). De igual modo, los juegos digitales tienen una mayor relevancia como elementos centrales en la vida social de los hombres en comparación con la importancia que tienen para las mujeres (Kutner y Olson, 2008: 101). De acuerdo con el Instituto Federal de Telecomunicaciones, para el 25% de los niños y niñas mexicanos los videojuegos son parte importante de su vida, ya sea en casa o en las “maquinatas” (IFT, 2015: 15).

En lo tocante a los géneros favoritos en los videojuegos, se encontró en 2014 que 31% de los *gamers* estadounidenses prefiere los juegos sociales, 30% de ellos gustan de los juegos de acción, y 30% se inclinan más por los juegos de tipo rompecabezas, juegos de cartas o de mesa, y/o juegos de shows de tv (ESA, 2015: 5).

-  Call of Duty: Advanced Warfare 2 (M)
-  Madden NFL 15 (E)
-  Destiny (T)
-  Grand Theft Auto V (M)
-  Minecraft (E)

En México, según el IFT (2015: 16), "cuatro de cada 10 niñas o niños prefieren videojuegos de aventuras, seguido de los de guerra o luchas y los de carreras de coches". Resulta por demás interesante que los juegos de acción-aventura sean uno de los



géneros más gustados en casi cualquier país y en casi cualquier rango de edad. A menudo este género ha sido el más identificado con alto contenido de violencia.

Basta con revisar la lista de los primeros cinco videojuegos más vendidos en EU en 2015<sup>1</sup> para darse cuenta que tres son del tipo acción/aventura, uno es de deportes, y el último es de tipo rompecabezas. A ello habría que añadir que dos son de clasificación "M", es decir, para mayores de 18 años, *Call of Duty* y *Grand Theft Auto V*, este último resalta pues se mantiene entre los primeros cinco a pesar de haber salido a la venta en el 2013 (además de haber sido fuertemente criticado por sus altas dosis de violencia gráfica).

De acuerdo con la ESA, las razones que los videojugadores argumentaron para adquirir estos juegos fueron: una historia interesante (22%), las recomendaciones de boca en boca (11%), y ser la continuación de una saga favorita (10%) (ESA, 2015: 12).

En otro orden de ideas, respecto a gastos en juegos de video se refiere, cerca de 104.5 millones de videojugadores latinoamericanos suelen invertir la cantidad de \$2.67 dólares al mes en la adquisición de estos productos (Global, 2014: 5). En México, 69% de los *gamers* asegura comprar un videojuego al menos una vez cada tres meses (Piedras, 2008: 4).

Hay que tener en cuenta que la industria del videojuego es altamente cambiante y la introducción e incorporación de nuevas tecnologías suele darse en ciclos que van de siete a ocho años, especialmente cuando se trata de consolas de sobremesa: "[...] dos de cada tres entrevistados espera, por lo menos, dos años antes de adquirir otra. Lo anterior, está relacionado con los ciclos de vida de cada modelo de consola que usualmente toma tiempo en desarrollarse, penetrar en los distintos mercados y alcanzar su maduración" (Piedras, 2008: 4).

De tal suerte que, con la salida de nuevos dispositivos de juego, 59% de los mexicanos están dispuestos a pagar entre dos a cuatro mil pesos por *hardware* de

---

<sup>1</sup> Con información de la Entertainment Software Association, 2015: 11.

nueva generación (Piedras, 2008: 3). Una situación que se refleja en las más de 13 millones de consolas de juego en territorio mexicano sólo para el 2008 (Piedras, 2008: 1). Para el 2015 se estima que el 34% de niñas y niños mexicanos cuenta al menos con una consola de videojuegos (IFT, 2015: 16).

Llama la atención que además de jugar, las consolas de sobremesa son utilizadas para ver películas (54%), ver programas de televisión (33%), escuchar música (27%), ver contenido en vivo y otros (20%) (ESA, 2015: 6).

De acuerdo con la firma Newzoo, del total de gastos anuales que los consumidores mexicanos realizan, 69% de ellos se destinan a la compra de videojuegos para consolas de sobremesa, PC o Mac:

De este monto, se gastan 155 millones de dólares en descargas directas para PC o Mac. La compra de juegos directamente por medio de las consolas es también muy popular en México con una entrada bruta de casi 60 millones de dólares, o sea 13% de los gastos por esta vía. El comercio de segunda mano de productos de consolas y PC representa otros 115 millones de dólares y, en el que caso de los juegos nuevos, 495 millones de dólares. Para los juegos a través de las redes sociales, los juegos casuales en línea y en dispositivos móviles se destinan 85 millones de dólares a cada uno (Newzoo, 2011: 1).

Por ello no resulta extraño que, en términos de participación de ingresos, los juegos para consolas de sobremesa sean el segmento más largo, alcanzando el 33% del consumo en toda América Latina (Global, 2014: 5).

De acuerdo con la ESA, en EU la PC es el dispositivo más recurrido para jugar con 62% de las preferencias, seguido por las consolas de videojuegos con 56%, dejando atrás a otros dispositivos con conexión inalámbrica (31%), y las consolas portátiles (21%) (ESA, 2015: 5).

En México, la cantidad de usuarios por plataforma se distribuye de la siguiente manera (ProChile, 2012: 3):

| Plataforma                      | Usuarios    |
|---------------------------------|-------------|
| Juegos en consolas              | 12 millones |
| Juegos en redes sociodigitales  | 12 millones |
| Dispositivos móviles            | 12 millones |
| Páginas Web                     | 11 millones |
| Juegos de PC/Mac                | 11 millones |
| Juegos descargables para PC/Mac | 11 millones |
| Juegos MMO                      | 9 millones  |

Sin embargo, el último reporte de la compañía NPD Group (2014) acerca de jugadores en teléfonos móviles, señala que aquellos que juegan en su *smartphone*, iPod touch o tableta, lo están haciendo más a menudo, y por periodos más largos que hace dos años. De hecho, el 57% de los usuarios ha incrementado el tiempo promedio dedicado a jugar videojuegos en un día típico de 1 hora 20 minutos en el 2012, a 2 horas al día en 2014.

Tal situación no es de extrañar si se considera que en México nueve de cada diez hogares cuentan con al menos un teléfono celular (INEGI, 2013: 12), de modo que esta penetración favorecería en alguna manera el uso de móviles para jugar videojuegos. En opinión de Warman: "Los dispositivos móviles, como los teléfonos inteligentes y las *tablets*, ya son la plataforma de juego más populares en cuanto al número de jugadores. Junto con el rápido crecimiento de Internet, México sin duda mostrará un fuerte crecimiento. Estas son buenas noticias para la industria local de juegos de México, así como para las empresas occidentales y asiáticas, que buscan expandirse" (Newzoo, 2011: 1-2).

Pese a que el propio INEGI reconoce un "intenso ritmo" en el aumento de hogares con conexión a internet, el instituto admite que aún existen rezagos en la materia, pues en 2013 menos de un tercio de los hogares de nuestro país tuvo acceso a la red de redes. Mientras que, en promedio, 7 de cada 10 hogares de países pertenecientes a la OCDE sí están conectados a internet (INEGI, 2013: 10).

De esta forma, aunque México ostenta el segundo puesto en América Latina en cuanto a industria de juegos digitales, ocupa, por otra parte, la sexta posición en lo que respecta a conexión a internet en la región, por debajo de países como Brasil y Costa Rica (INEGI, 2013: 14). Solamente en el Distrito Federal y Baja California Sur existe una proporción de poco más de la mitad de hogares conectados a internet (INEGI, 2013: 15).

La situación es alarmante para el tema de los juegos de video si se tiene en cuenta que un número considerable de ellos requiere de conexión a internet para jugar con otros usuarios y habilitar ciertas funciones específicas, simplemente considérese que las consolas de última generación demandan contar con acceso a la red no sólo para proporcionar la gama de servicios en su totalidad, sino para descargar e instalar las actualizaciones necesarias para el funcionamiento del sistema. Así, debido a la reducida penetración de la banda ancha y la baja velocidad de ésta, sólo el 13% de los videojugadores mexicanos conectan su consola a internet (Piedras, 2008: 5).

Sobresale que en el reporte del INEGI para el año 2013 no se menciona el empleo de la conexión a internet para jugar online. El instituto sólo se limita a señalar que el uso con "fines de entretenimiento"<sup>2</sup> se encuentra en el tercer lugar, después de la búsqueda de información y la comunicación.

Sirvan los datos y cifras arrojados hasta aquí como pruebas de la magnitud del mercado de los juegos de video, un fenómeno en crecimiento, del cual los jugadores mexicanos forman parte relevante tanto en términos económicos, como

---

<sup>2</sup> Por "fines de entretenimiento" el INEGI entiende "obtener películas, juegos, descarga de música, videos, software, etc." (INEGI, 2013: 20), una categoría demasiado amplia para tantas y tan diversas actividades de esparcimiento.

sociales y culturales. Estos últimos aspectos ameritan consideraciones particulares y pormenorizadas que den cuenta de un complejo fenómeno socio-cultural incapaz de ser abarcado en su totalidad desde una perspectiva financiera o de mercado. Por ello proponemos su indagación desde el terreno de la cultura y comunicación, esfuerzo que desarrollaremos en las siguientes líneas.

### **Referencias**

Agencia EFE (26 de agosto de 2009): "Venezuela, cerca de prohibir videojuegos". *El Universal*, El Mundo. Caracas, Venezuela. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/notas/622291.html>

Agencia EFE (14 de abril de 2017): "Diputada priísta propone que el IFT regule los videojuegos". *El Universal*, Nación. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/nacion/politica/2017/04/14/diputada-priista-propone-que-el-ift-regule-los-videojuegos>

Bouça, Maura (2012) Angry birds, uncommitted players. DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global - Games in Culture and Society. Dinamarca.

Cruz, Juan Manuel (21 de febrero de 2011): "Rechazan videojuego 'Call of Juárez: The Cartel'". *El Universal*, Sociedad. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/notas/746622.html>

CNN México (2013) "Los videojuegos en México, un pequeño sector en crecimiento". Disponible en: <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2013/06/11/los-videojuegos-en-mexico-un-pequeno-sector-en-crecimiento>

Cuevas, Enrique (23 de noviembre de 2013): "Analizan propuesta a favor de regular contenidos en televisión". Histórico comunicación social, LXII Legislatura, Cámara de Diputados, H. Congreso de la Unión. Disponible en: [http://www3.diputados.gob.mx/camara/005\\_comunicacion/c\\_monitoreo\\_de\\_medios/01\\_2013/11\\_noviembre/24\\_24/11\\_25\\_00](http://www3.diputados.gob.mx/camara/005_comunicacion/c_monitoreo_de_medios/01_2013/11_noviembre/24_24/11_25_00)

Entertainment Software Association (2015) "Essential facts about the computer and video game industry". Entertainment Software Association of America. Disponible en: <http://www.theesa.com/about-esa/esa-annual-report/>

Future Majority (7 de diciembre de 2006): "Hillary Clinton hates on videogames" (Archivo de video). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=x1udjd2Aq3E>

Grupo Comunicar. Huelva, España Global (2014) "The changing payment landscape in latam. Payments, intelligence and trends". Globalcollect video gaming payments:

knowledge series. Disponible en: <http://www.globalcollect.com/changing-payment-landscape-in-latin-america>

Instituto Federal de Telecomunicaciones (2015) Estudios sobre oferta y consumo de programación para público infantil en radio, televisión radiodifundida y restringida. México. Disponible en: <http://www.ift.org.mx/industria/estudios-sobre-oferta-y-consumo-de-programacion-para-publico-infantil-en-radio-televisio>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2013) Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2013. México. Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/encuestas/hogares/modulos/endutih/default.aspx>

Jiménez, Horacio (18 de julio de 2015): "PVEM busca multar a quienes vendan videojuegos violentos a menores". *El Universal*, Nación. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/nacion/politica/2015/07/18/pvem-busca-multar-quienes-vendan-videojuegos-violentos-menores>

Juul, Jesper (2010) *A casual revolution. Reinventing video games and their players*. The MIT Press. Inglaterra.

Kutner, Lawrence; y Olson, Cheryl K. (2008) *Grand Theft Childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon & Schuster. Nueva York, Estados Unidos.

Loayza, Jerjes (2011) "Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis entre la frontera de lo real y lo virtual en América Latina"- *Revista Austral de Ciencias Sociales*, No. 20, 2011. Perú. Disponible en: [http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-17952011000100002&script=sci\\_arttext&lng=es](http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-17952011000100002&script=sci_arttext&lng=es)

Newzoo (2014) "Fresh insights on México & Brazil available in september" Disponible en: <http://www.newzoo.com/news/fresh-insights-mexico-brazil-available-september/>

Piedras, Ernesto; Méndez José C. (2008) *Mercado de videojuegos en México: convergencia y hábitos*. The Competitive Intelligence Unit. México. Disponible en: [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CCcQFjACahUKEwiD8MG1soHIAhWLi5IKHf90Cvg&url=http%3A%2F%2Fwww.the-ciu.net%2Fciu\\_0k%2Fpdf%2FCIU-Mercado%2520de%2520Videojuegos%2520Mexico%2520v01.pdf&usg=AFQjCNHutuTgBSJ-CiiXFilhxACtTyTwTg&bvm=bv.102829193,bs.1,d.eXY](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CCcQFjACahUKEwiD8MG1soHIAhWLi5IKHf90Cvg&url=http%3A%2F%2Fwww.the-ciu.net%2Fciu_0k%2Fpdf%2FCIU-Mercado%2520de%2520Videojuegos%2520Mexico%2520v01.pdf&usg=AFQjCNHutuTgBSJ-CiiXFilhxACtTyTwTg&bvm=bv.102829193,bs.1,d.eXY)

ProChile (2012) *Estudio de Mercado Servicio Videojuegos en México*. Documento elaborado por la oficina comercial de ProChile en Guadalajara. Disponible en: [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAAahUKEwjFr\\_Pfu4HIAhUIPJIKHwoZBq4&url=http%3A%2F%2Fwww.prochile.gob.cl%2Fwp-content%2Fblogs.dir%2F1%2Ffiles\\_mf%2Fdocumento\\_09\\_03\\_12122632.pdf&usg=AFQjCNHM--6BQM\\_VBYBeKpsN8GAGRCOagQ&bvm=bv.103073922,d.aWw](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAAahUKEwjFr_Pfu4HIAhUIPJIKHwoZBq4&url=http%3A%2F%2Fwww.prochile.gob.cl%2Fwp-content%2Fblogs.dir%2F1%2Ffiles_mf%2Fdocumento_09_03_12122632.pdf&usg=AFQjCNHM--6BQM_VBYBeKpsN8GAGRCOagQ&bvm=bv.103073922,d.aWw)

Trump, Donald J. [@realDonaldTrump] (17 de diciembre de 2012). Recuperado de: <https://twitter.com/realdonaldtrump/status/280812064539283457?lang=es>



## **CAPÍTULO 1: Los estudios de recepción en materia de juegos de video**

El objetivo del presente capítulo es exponer los diferentes estudios de recepción que en materia de videojuegos se han llevado a cabo desde diversas disciplinas, presentando a su vez los motivos que inspiraron tales investigaciones. Esto permitirá comprender la importancia de los estudios enfocados en el sujeto-receptor como pieza clave del proceso comunicativo, en el que, por supuesto, los juegos de video no se encuentran exentos.

Ya en 1996, Etxeberria (en Rodríguez, 2002: 26) hacía un recuento de los tópicos abordados por las investigaciones de la época respecto a los juegos digitales. La lista de Etxeberria estaba compuesta por doce categorías diferentes: adicción, autoestima, aprendizaje, cambios fisiológicos, entretenimiento, efectos negativos, espacialidad, resolución de problemas, sexo, sociabilidad, terapia y violencia.

Sin embargo, el esfuerzo realizado en este apartado ha conjugado las temáticas listadas por Etxeberria (además de algunas otras) en cinco enfoques de investigación, correspondientes a su vez a cinco especialidades: psicología, salud, pedagogía, industria, y comunicación. Ello no quiere decir que otras áreas del conocimiento no hayan reparado en los juegos de video como un fenómeno de interés por su impacto social. Simplemente se han seleccionado estos cinco abordajes debido a su estrecha relación con el enfoque comunicativo que compete a la presente investigación.

En ese sentido, es importante precisar que para la revisión que se ofrece a continuación únicamente se ha considerado la literatura y casos de estudio que se centran en el sujeto, receptor, usuario o jugador. Representaría una tarea titánica pretender abarcar también los estudios en los que el videojuego ocupa el principal interés de la investigación.

Sirva, entonces, este apartado como panorama general para conocer las tendencias de investigación adoptadas por los estudios de recepción en materia



de juegos digitales; exponer las corrientes teórico-metodologías implementadas en dichos trabajos; e identificar rutas de procedimiento seguidas en tales investigaciones.

Hoy en día la industria de los juegos digitales genera millones de dólares al año, por lo que no resulta extraño que más de una disciplina vea en esta forma de entretenimiento un campo fértil para la investigación. Pero desde los años ochenta comenzó a crecer el rumor acerca de un videojuego capaz de provocar amnesia y producir epilepsia en los jugadores, una máquina de arcadia (mejor conocidas en México como "maquinitas") sin más decorado que el nombre "Polybius" escrito en lo alto de su estructura. Envuelto bajo un velo de misterio y tema de diversas teorías de la conspiración, *Polybius* sigue siendo una de las leyendas urbanas más conocidas en torno a los videojuegos.

Pero más allá de lo anecdótico, el rumor evidencia la preocupación de una sociedad que miraba con recelo la llegada de una nueva tecnología, la cual amenazaba vertiginosamente con cambiar la forma de relacionarse con las máquinas. Una sociedad que ponía en duda la cordialidad de lo que Pierre Levy denominaría más tarde como la "informática amigable" (2007: 17).

## **1.1 Psicología: mentes en juego**

La importancia de la década de los ochenta para los juegos de video como industria emergente deviene del tránsito de este medio por las salas de arcadia a los hogares familiares, gracias a la llegada de las consolas de sobremesa. Básicamente, la oferta durante la primera mitad de los ochenta se componía por tres dispositivos: el *Atari VCS* (1978), la *Intellivision* (1979) de *Mattel*, y el *ColecoVision* (1982) de *Coleco*.

Por su parte, la diversidad de títulos para la época incluía futuros clásicos como *Space Invaders* (1980), *Pac-man* (1980), *Donkey Kong* (1981), y el polémico *Custer's Revenge* (1982). Este último de índole pornográfico, desarrollado por *Mystique*, y en el cual un hombre (inspirado en el general norteamericano George

Armstrong Custer) ataviado solamente por un sombrero vaquero, pañuelo y botas, debía sortear las flechas que intentaban herirle para llegar hasta una nativa americana desnuda y atada a un cactus, con el fin de tener relaciones sexuales con ella.

Tras su salida el juego acarreó la indignación de grupos defensores de los derechos de la mujer, las críticas de la comunidad india en EU, y el desagrado de un número considerable de jugadores y desarrolladores por igual. Sin embargo, *Custer's Revenge* puso también en la palestra el tema del sexo virtual y sus implicaciones sociales. Junto con estas temáticas de tipo social se uniría la incertidumbre sobre los efectos negativos, psicológicos y físicos, condensados en el mito de *Polybius*, que supuestamente podría traer consigo el hecho de jugar videojuegos.

La polémica sobre el software de juego hizo eco en las altas esferas de las universidades y pronto sería expuesta la opinión de los expertos venidos desde diversas disciplinas. Uno de ellos, el cirujano general estadounidense, Charles Everett Koop, quien durante una conferencia en la Universidad de Pittsburg el 10 de noviembre de 1982, arremetiera contra los juegos de video: “Los videojuegos son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y los problemas económicos” (en Meinel, 1983: 10-11).

Para Tejeiro et al., afirmaciones como las de Koop no pueden ni deben ser tomadas a la ligera en la medida en que “la autoridad académica de quienes las realizan les confiere credibilidad, facilita su difusión y crea estados de opinión que se consolidan con una gran fuerza” (2009: 236). Fundamentadas o no, las declaraciones de Koop sumaban a la comunidad científica al sentir de la sociedad en general respecto de los juegos de video, dándole el sustento que tales miedos necesitaban para justificar investigaciones en materia, que comprobaran una relación causal entre jugar videojuegos y el desarrollo de conductas violentas y/u otras patologías.

De este modo, fue manifiesto un aumento en la atención que la academia comenzaba a prestar al tema, lo cual se tradujo en una serie de estudios de recepción venidos principalmente desde la psicología social. Quizá uno de los trabajos más conocidos de este tipo lo representa "*Mind at Play. The Psychology of Video Games*", de los psicólogos Geoffrey y Elizabeth Loftus.

La importancia de esta obra para su época radica en varias de las conclusiones a las que llegan ambos investigadores. Por ejemplo, en lo social, los psicólogos reconocen que existen más implicaciones en el acto de jugar software de juego que la mera interacción hombre-máquina. "Por el contrario, los juegos de video pueden implicar toda una experiencia social" (Loftus, 1984: 86). De este modo, la pareja de investigadores sostiene que al jugar un videojuego las personas sienten que están interactuando con otra persona: "Una persona con la que conversamos en el local de arcadas *Spaceport*, en Houston, nos dijo: «este juego es mi amigo porque nunca me ignora»" (1984: 86). Finalmente, los académicos concluyen que, en comparación con otros medios como la televisión, los videojuegos pueden afectar la socialización en mayor grado que otros instrumentos previos de socialización, ello debido a su naturaleza altamente interactiva (1984: 89). "Las computadoras y los juegos por computadora literalmente pueden remplazar a otras personas en muchos aspectos" (1984: 89).

Bastaría con una ligera reflexión para rebatir esta afirmación y argumentar que más allá de sustituir la interacción con otras personas, los juegos de video ofrecen nuevas y diversas formas de interactuar con otras personas. No obstante, es justo recordar el marco contextual bajo el cual surge dicho razonamiento, en medio del despunte tecnológico de los ochentas que trae consigo la domesticación de la informática con equipos cada más pequeños y potentes, accesibles a casi cualquier persona y casi en cualquier parte.

A favor de los Loftus podemos retomar el estudio de 1979 realizado por los psicólogos Karl Scheibe y Margaret Erwin, titulado "*The Computer as alter*", donde los investigadores analizaron las conversaciones que los jugadores tenían con la máquina durante la sesión de juego. Entre los hallazgos reportados se encontró

que 39 de los 40 jugadores que participaron en el estudio solían hacer exclamaciones con cierta regularidad. En promedio, los jugadores realizaban un comentario cada 40 segundos (Scheibe y Erwin, 1979: 103-109). Asimismo, un descubrimiento interesante del estudio fueron los pronombres que utilizaban los jugadores para referirse a la máquina (“eso” 244 veces, “él” 57 veces, “tú” 51 veces, y “ellos” 6 veces, nótese que ninguno se refirió al dispositivo con el pronombre “ella”). Para Scheibe y Erwin tales resultados representan tanto la humanización de la máquina, así como el involucramiento personal con el dispositivo (1979: 103-109). En una de las ocasiones, uno de los participantes preguntó al gerente de la sala de arcadia si alguien estaba haciendo funcionar el juego (Scheibe en Loftus, 1984: 88).

Por su parte, en 1984, la psicóloga Patricia Marks Greenfield estudió los efectos de los videojuegos en jóvenes, equiparándolos al nivel de medios de mayor difusión como la televisión y las computadoras en su libro *El niño y los medios de comunicación. Los efectos de la televisión, vídeo-juegos y ordenadores* (1999)<sup>3</sup> mostrando así una clara tendencia en los investigadores de la época, quienes equiparaban a los juegos de video con otros medios audiovisuales, sin tomar en cuenta las diferencias existentes entre unos y otros.

En ese sentido, pero respecto al tema de los videojuegos como detonadores de conductas violentas, Elizabeth y Geoffrey Loftus, con base en estudios sobre violencia excesiva en las pantallas (de cine y televisión), sugirieron a este factor como determinante en el desarrollo de conductas agresivas entre niños y adolescentes. La pareja de investigadores (1984: 101) urgió sobre la necesidad de clasificar a los juegos de video en aquéllos enfocados en matar “aliens” (seres sin características humanas), y aquéllos dedicados a eliminar seres humanos, a los cuales denominaron “juegos de matar gente” (*killing people games*), ello teniendo en consideración “sus efectos potencialmente inmediatos en nuestra cultura” (Loftus, 1984: 103).

---

<sup>3</sup> Título original: *Mind and Media: The Effects of Television, Computers and Video Games* (1984).

Un estudio pionero respecto de la violencia en videojuegos y sus efectos en niños, fue el llevado a cabo por Cooper y Mackie en 1986. En él, los estudiosos analizaron los cambios conductuales de niños y niñas de quinto grado, luego de darles a jugar durante tres diferentes tipos de juegos de video: uno considerado como violento, otro con violencia moderada y uno más sin violencia alguna. Al final, no se encontraron efectos significativos en el comportamiento de los menores. Ni los niños, ni las niñas dieron más castigos o recompensas tras jugar con cualquier tipo de los videojuegos mencionados.

Por su parte, y a pesar de considerar la posibilidad de desarrollar conductas violentas por el uso del software de juego en jóvenes, los Loftus terminan por reconocer las limitaciones de los estudios de la época: “En este momento, las investigaciones relevantes aún están por hacerse, simplemente no sabemos si la violencia excesiva en los videojuegos se asocia con un comportamiento agresivo y violento entre las personas” (Loftus, 1984: 103).

Sin embargo, y aunque se trataba de un ejercicio de autocrítica, la opinión de los Loftus junto con los resultados de Cooper y Mackie, representaban, más bien, voces disidente entre el amplio consenso que prevalecía en la comunidad científica (y fuera de ella) respecto al potencial violento inherente a los juegos de video, opinión que sustentaba sus argumentaciones en una serie de investigaciones que a menudo extrapolaban los resultados de estudios sobre otros medios (sobre todo de la televisión y el cine) al campo de los videojuegos. “Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujetos a interpretaciones [...]” (Tejeiro et al., 2009: 236).

En la revisión reciente que realiza Ferguson sobre los estudios de la época, el investigador señala:

Un argumento para el consenso ocurre cuando un defensor de una posición afirma que la posición debe ser cierta porque la mayoría de las personas cree que es cierta. [...] La evidencia de un consenso entre académicos en la década de 1980 parecía algo más clara que en la actualidad. Murray (1984) encontró pruebas contundentes de concierto

entre psicólogos (90%) y académicos de comunicación (85%) con una advertencia sobre violencia en los medios (Ferguson, 2017: 307).

Varias de las investigaciones que aseguraban haber encontrado relaciones directas entre conductas violentas en jóvenes y uso de videojuegos habían sido inspiradas en los estudios de la escuela de Annenberg, dirigida por el teórico George Gerbner, y subrayaban la alarmante cantidad de imágenes violentas en los medios a los que son expuestos los jóvenes durante sus primeros años de vida (Gerbner, 1979: 178). Algunos años después, y en concordancia con Gerbner, el académico Frederic Munné de la Universidad de Barcelona, por mencionar un ejemplo, sostendría que: “El tema es extrapolable a los videojuegos de carácter violento, agresivo o destructivo”, toda vez que “los videojuegos, como otros medios audiovisuales, son un muestrario de violencia” (1992: 119).

Empero, aunque el manejo del lenguaje audiovisual en televisión y cine es similar, los juegos de video implican un mayor grado de participación en su interacción, una característica que también fue cuestionada por los estudiosos del tema, quienes argumentaban que en su mayoría los jugadores eran recompensados por el juego al llevar a cabo acciones violentas, fomentándolas:

[...] la influencia de la televisión es relativamente pasiva, mientras que el juego con videojuegos añade una dimensión activa que puede intensificar el impacto del modelo, y es en ese potencial de control activo donde radica la razón fundamental por la cual los niños prefieren usar los videojuegos a ver la televisión. Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1988) sugerían asimismo que los videojuegos implican un tipo de modelado participante en el que la persona que controla a un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje. Además, el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en destruir a los enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración de la partida. La conducta antisocial que suele ser necesaria para ganar en los videojuegos no suele generar consecuencias realistas, y el impacto verdadero de las acciones violentas es ocultado (Tejeiro et al., 2009: 239).

Otros investigadores de la época, pertenecientes a la misma línea de investigación, han ido más allá de apuntar relaciones causales entre uso de videojuegos y aumento de la agresividad, llegando a advertir sobre la posible manifestación de otras patologías. Por ejemplo, en su texto de 1984 “*Video*

*games: Consuming free time?*”, Eric Nagourney aseguraba que los juegos de video podían ser considerados como un sustituto de conductas socialmente indeseables, como la adicción a las drogas u otras sustancias nocivas (Nagourney en Munné, 1992: 119). En ese entonces, el propio creador de Mario Bros., Sigeru Miyamoto, desestimó tales críticas al argumentar lo siguiente: “¿Que los videojuegos son malos para ti? Eso mismo decían sobre el rock n' roll” (Miyamoto en Sheff, 1999: 208).

Esta primera etapa de trabajos encaminados a probar los efectos nocivos de los juegos de video en la psique de los jóvenes llegaría a su fin abruptamente en 1983, año en que se originó una crisis en la industria del videojuego debida a la saturación del mercado, situación que se tradujo en la disminución en la venta de juegos, y, por consiguiente, en la quiebra de un número considerable de empresas dedicadas al desarrollo de esta clase de software, *Atari*, entre ellas.

Ese mismo año, la decadente *Atari* habría patrocinado lo que más tarde se convertiría en el primer gran encuentro de expertos en la materia, la Conferencia de Videojuegos de 1983, y cuya organización corrió a cargo de la Universidad de Harvard. Tal y como señala Tejeiro et al., las conclusiones del encuentro parecían estar encaminadas a “enfaticar los aspectos positivos, más que los negativos. Estas conclusiones, unidas a la crisis de la industria de los videojuegos de ese mismo año, motivaron un descenso en el interés científico por este ámbito” (2009: 236).

Si bien las universidades perdieron interés en los juegos de video luego de su debacle, dejaron un campo fértil para el surgimiento de otra clase de estudios de recepción, aquéllos venidos desde la industria, la cual, con miras a conservar un prometedor nicho de mercado, pretendía acercarse más a sus consumidores para conocer sus características y así no cometer los mismos errores que en el pasado.

En los años siguientes proliferaron otros estudios, también de orientación psicológica, que se ocuparon de aspectos psicopatológicos en las áreas de la personalidad, la salud y la coordinación óculo-motriz. Ya desde “*Mind at Play*” se

atisbaba el camino a seguir por esta línea de pensamiento. Dos de los padecimientos citados en la obra de Loftus y Loftus son el llamado “codo de *Pacman*” y la “venganza de *Space Invaders*”. Descubiertos por reumatólogos, ambos padecimientos consistían en dolor intenso en los músculos y articulaciones en brazos y manos, ocasionado por el acto repetitivo de presionar botones frenéticamente (Loftus, 1984: 108).

La inclusión de la temática médica en las líneas de “*Mind at Play*” no es fortuita y responde a la tragedia ocurrida en una sala de arcadia en octubre de 1982, luego de que un joven jugador de 18 años de edad, aparentemente saludable, perdiera la vida por un paro cardíaco tras haber inscrito sus iniciales por segunda vez en el ranking de los 10 mejores en el juego *Berzerk* (1980), en tan sólo 15 minutos (Loftus, 1984: 109).

Asimismo, la citada obra de la pareja de investigadores señalaba la importancia de los juegos de video como plataforma inicial mediante la cual los jóvenes pueden transitar hacia la informática con mayor facilidad, “los videojuegos, entonces, proveen la primera muestra de la computadora, y por lo tanto sirven como un primer paso en el mundo de la informática” (Loftus, 1984: 106). Ésta será una de las perspectivas más recurrentes que retomarán los estudios de corte pedagógico y sobre nuevas tecnologías en materia de videojuegos durante las décadas siguientes. Volveremos a este punto más adelante en este mismo capítulo.

Luego de que las grandes compañías, que controlaron la industria norteamericana de los videojuegos en la primera mitad de los ochenta, se fueran a la quiebra tras la gran crisis de los juegos de video, un segundo aire le será dado a dicha industria desde Japón, gracias a la llegada de nuevas videoconsolas en el mercado: el *Nintendo Entertainment System* (NES)<sup>4</sup> de 1983, pero que saldría al mercado occidental hasta 1985; y el *Sega Master System* (SMS)<sup>5</sup> de 1985.

---

<sup>4</sup> Mejor conocido en Japón como *Family Computer* (*Famicom*).

<sup>5</sup> Comercializada en Japón con el nombre de *SEGA Mark III*.



La segunda oportunidad de los videojuegos para consolidarse como industria se gestaría en los cinco años siguientes con la salida al mercado de nuevas videoconsolas, como la *Sega Mega Drive* (o simplemente *Sega Genesis*) en 1988, el *Super Nintendo Entertainment System* (o SNES) en 1990, la *Neo-Geo* de 1990, y la *Turbografx 16* de 1987, entre otras.

Este resurgimiento del mercado de los juegos digitales trajo consigo un renacimiento en los estudios de recepción sobre el uso de estos dispositivos. Sin embargo, esta nueva oleada de investigaciones carecía de enfoques críticos y a menudo solían repetir los dogmas de estudios anteriores. En palabras de Tejeiro:

Con el resurgir de esta forma de entretenimiento a mediados de los años 90, el interés de los investigadores volvió a traducirse en un creciente número de publicaciones que, sin embargo, seguían abordando los mismos temas sin plantear importantes avances, quizá porque buena parte de esta segunda generación de estudios se construía sobre la anterior, tomando como hechos demostrados lo que con frecuencia no eran sino opiniones e interpretaciones libres (Tejeiro et al., 2009: 236).

En este tenor, uno de los trabajos más controversiales de la época es el libro del teniente coronel retirado del Ejército Norteamericano, y también ex académico del departamento de Psicología de la Academia Militar de West Point, Dave Grossman, *“On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society”*. En esta obra Grossman aborda las implicaciones psicológicas, militares y legales del acto de matar. Asimismo, tras entrevistar a cientos de veteranos de guerra y oficiales de policía, el ex militar reconoce la existencia de resistencias innatas en el hombre que le impiden asesinar a otras personas. Grossman señala que tales resistencias pueden ser vencidas mediante un proceso de entrenamiento, dentro del cual cierto tipo de videojuegos facilitarían el acondicionamiento de soldados para asesinar a otros; en especial, aquellos juegos violentos del tipo *shooters* en primera persona a los que Grossman denomina “simuladores de asesinato” (2000: 4).

Apenas un año después de la publicación de *“On Killing”*, la tesis de Grossman se verá reforzada por la opinión pública (a pesar de las críticas de varios investigadores), cuando en noviembre de 1997, Noah Wilson, un niño de trece

años de edad, es apuñalado en el pecho por uno de sus amigos, Yanci S., quien, según la madre de Wilson, estaba obsesionado con el polémico juego *Mortal Kombat 3*<sup>6</sup> (Varela, 2010: 118). El caso terminó cuando la Corte de Connecticut desestimó la demanda de Andrea Wilson, madre de la víctima, argumentando que el juego de *Midway* se encontraba protegido por la Primera Enmienda de la Constitución Política de los Estados Unidos.

Dos años más tarde, dos jóvenes de 18 años de edad, aficionados al videojuego *Doom*, protagonizaron una de las mayores tragedias relacionadas con los juegos de video. El 20 de abril de 1999, Eric Harris y Dylan Klebold asesinaron a 12 estudiantes y un maestro, e hirieron a 24 alumnos más, en la Escuela Secundaria de Columbine. La controversia cobró fuerza una vez que familiares de las personas asesinadas en la masacre demandaran a varias compañías desarrolladoras de juegos de video, argumentando que éstos tuvieron una influencia negativa en los adolescentes que perpetraron los disparos (Ward, 2001). La controversia duró poco, pues ese mismo año un juez federal desestimó el caso al considerar que los juegos digitales no estaban sujetos a las leyes de responsabilidad de productos.

Tragedias como las de Columbine han sustentado las afirmaciones más negativas que sobre los videojuegos han realizado la mayoría de los críticos venidos desde diferentes sectores de la sociedad (gobierno, religión, padres de familia, academia, etc.); llevando a los investigadores en el tema a preguntarse: “¿Qué hace que un niño de 14 años, quien nunca ha disparado un arma antes, tenga la habilidad y el deseo de matar?”; para Grossman (2000: 1) la respuesta está en “los videojuegos y la violencia en los medios”.

---

<sup>6</sup> El juego *Mortal Kombat* fue criticado desde su primera entrega en 1992 debido al contenido violento que presentaba. Este título, junto con otros juegos considerados altamente violentos (como *Night Trap*, *Lethal Enforcers*, *Doom*, etc.), condujeron en 1994 a la conformación de la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), un órgano independiente, pero reconocido por el Congreso norteamericano, encargado de clasificar a los juegos de video de acuerdo a su contenido, y con el fin de ayudar al consumidor a encontrar los títulos más adecuados a la edad de cada jugador.

El auge de los juegos de video como tema recurrente en la cultura pop de los noventa llevó a la comunidad académica a formularse algunas otras preguntas acerca del fenómeno, por ejemplo, si el tiempo dedicado por los jóvenes a esta actividad de ocio estaría dejando de lado a otras actividades consideradas como más enriquecedoras para su formación.

A menudo, las investigaciones sobre juegos de video con enfoque psicológico se interesaron por denunciar el uso de estos productos por periodos prolongados, en detrimento de las actividades escolares habituales en los jóvenes, situación que impactaría en su aprovechamiento escolar.

La llegada del nuevo milenio traerá consigo enfoques diversos y una perspectiva más abierta respecto al fenómeno de los juegos de video. Sin embargo, las viejas concepciones permanecerán arraigadas entre los sectores más conservadores de la academia, manifestadas a través de una serie de estudios de recepción que darán continuidad a la línea de investigación surgida en los ochenta, la cual pretendía demostrar correlaciones entre juegos de video y generación de conductas violentas.

Entre este conjunto de investigaciones sobresale la obra del año 2007, autoría de Craig Anderson, Douglas Gentile y Katherine Buckley, titulada "*Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy*", en la cual los académicos de la Universidad de Oxford llevaron a cabo tres estudios experimentales de laboratorio para evaluar los efectos ocasionados por jugar videojuegos violentos (en diferentes grados de violencia) en estudiantes de primaria, secundaria y universidad.

El primero de los estudios consistió en medir la conducta agresiva durante las sesiones de juego, en las cuales alumnos de primaria y universidad debían jugar títulos violentos y no violentos al azar. Los resultados arrojados indicaron que incluso los juegos para niños, con violencia caricaturesca, incrementaron la agresividad entre los sujetos analizados. El segundo de los estudios se basó en una serie de encuestas entre alumnos de secundaria con el fin de medir sus

hábitos de consumo mediático y aspectos relacionados con rasgos de personalidad agresiva. Una de las mayores conclusiones de este estudio ponía de manifiesto una correlación entre un alto nivel de exposición a videojuegos violentos y medidas elevadas en los niveles de ira, hostilidad y agresividad. Por último, el tercer caso radicó en un estudio longitudinal en alumnos de primaria a lo largo de un año. A través de esta investigación se encontró que los niños que habían sido expuestos a juegos de video violentos mostraron conductas más agresivas, tanto verbal como físicamente (Anderson, et al., 2007: 61-119).

La conclusión a la que llegan Anderson y sus colegas es que los efectos violentos de los juegos de video perduran por más tiempo que los efectos del mismo tipo derivados de mirar programas de televisión y películas violentas. En ese sentido, el grupo de investigadores urgen en la necesidad de legislar en materia de contenidos en los juegos digitales toda vez que representan un factor de riesgo en el desarrollo de conductas agresivas a largo plazo.

No obstante, los resultados obtenidos en la investigación *“How long do the short-term violent video game effects last?”*, efectuada por Christopher Barlett, Omar Branch, Christopher Rodeheffer y Richard Harris en el 2009, se contraponen diametralmente a las conclusiones de Anderson y compañía, pues indican que la frecuencia cardiaca, los sentimientos y pensamientos agresivos aumentan inmediatamente después de jugar videojuegos violentos; empero, estos efectos no duran más de 4 a 9 minutos en promedio (Barlett, 2009: 225-236).

La postura actual en este sentido tiende a cuestionar los efectos violentos a largo plazo, toda vez que invita a considerar las implicaciones positivas de dichas afectaciones, pues en opinión de investigadores como Tejeiro et al. (2009: 240), es posible que la experiencia de niveles de hostilidad elevados suponga un beneficio para el sujeto al proporcionarle una oportunidad para practicar estrategias de afrontamiento.

Lo anterior pone de relieve al otro sector de la comunidad científica que a lo largo de la última década ha comenzado a marcar su distancia de los trabajos que

aseguran haber encontrado evidencias que ligan a los juegos de video con efectos en el aumento a la agresividad. La crítica contra los trabajos de la vieja guardia se ha fundamentado en deficiencias metodológicas, bases teóricas endebles, resultados inconsistentes y construcción de meta-análisis con base en sustentos cuestionables.

En ese tenor, Christopher J. Ferguson (2011), profesor asociado del departamento de Psicología de la Universidad de Stetson, considera que la mayor deficiencia de tales trabajos radica en que la mayoría de ellos “utilizaron medidas de resultado que no tenían nada que ver con la agresión en la vida real, y fallaron en controlar cuidadosamente otras variables, tales como violencia familiar, problemas de salud mental o de género en muchos estudios”.

Surge, entonces, la interrogante respecto al porqué de las irregularidades y deficiencias en el proceso de investigación de los diversos trabajos en materia de recepción de juegos de video. En opinión de Ferguson, esta situación responde, por una parte, a los sesgos del investigador; y por otra, a los intereses de las instituciones que financian los proyectos:

[...] el problema no es que los científicos sociales estén incurriendo voluntariamente en malas prácticas. El problema es que los métodos son tan fluidos que los psicólogos, actuando de buena fe, pero con sesgos naturales del ser humano hacia sus propias creencias, pueden empujar, sin saberlo, los datos hacia direcciones en las que creen que deben ir. [...] Algunos estudiosos funcionan como activistas de causas particulares (o reciben fondos de grupos de defensa). Y por supuesto, los resultados estadísticamente significativos tienden a acaparar los titulares de manera en que los resultados nulos no lo hacen (Ferguson, 2012).

Ferguson también sostiene que el mayor indicador de que los juegos de video violentos no contribuyen a desarrollar conductas agresivas en los jóvenes es que, mientras las ventas de los videojuegos de este tipo se han disparado en nuestra época, la violencia juvenil ha descendido a sus niveles más bajos en 40 años (Ferguson, 2011).

En un estudio longitudinal conducido por el propio Ferguson a lo largo de tres años, compuesto por 165 jóvenes de entre 10 y 14 años de edad, hombres y

mujeres, no se encontró relación alguna a largo plazo entre videojuegos violentos y agresividad juvenil (2011). Otros estudios recientes han llegado a conclusiones similares. Tal es el caso de la investigación dirigida por Maria von Salisch (2011), que se centró en niños alemanes y las afectaciones tras jugar con títulos violentos. Por otra parte, según Andrew Przybylski (2010), la adecuación de las condiciones de experimentación con videojuegos a situaciones más parecidas a cómo éstos son jugados en la vida real favorece el desvanecimiento de los efectos de tipo violento, comúnmente encontrados en los experimentos de laboratorio.

Otra de las líneas de investigación por las cuales han transitado los estudios de recepción venidos desde la psicología se han ocupado por resaltar el aislamiento en los jóvenes a causa del uso de juegos digitales. No obstante, nuevamente se trata de ideas preconcebidas basadas en juicios de opinión: “En una reciente revisión de este aspecto (Tejeiro et al., 2002), pudimos comprobar que la mayoría de los datos disponibles provienen de encuestas generales acerca de las características de la conducta de juego, siendo escasos los estudios diseñados específicamente para evaluar las relaciones sociales de los jugadores” (Tejeiro et al., 2009: 240).

Asimismo, otra línea de interés de los trabajos orientados desde la psicología se ha enfocado en detectar relaciones causales entre la práctica de jugar videojuegos y desarrollar conductas delictivas. Tal tema de investigación ha cobrado fuerza a través de controvertidos acontecimientos como el sucedido durante la década de los ochenta, cuando un niño de 12 años asaltó un banco en Japón, armado con un escopeta y demandando únicamente monedas para usarlas en las salas *arcade* (Loftus, 1984: 110). Situados en la época actual, en Vietnam, durante el año 2007, un niño de 13 años de edad asesinó a una mujer de 81 años con el propósito de robarle dinero para adquirir una suscripción de juego en línea (Mmosite, 2011).

Eventos como los anteriores representan sólo acontecimientos aislados cuya importancia a menudo es magnificada por los medios de comunicación masiva a

través de sus titulares, inspirando con ello estudios<sup>7</sup> y encuestas encaminadas a hallar evidencia que demuestre el desarrollo de conductas delictivas tras el uso de juegos de video.

No obstante lo anterior, es posible reconocer en años recientes que los estudios de recepción con orientación psicológica en materia de videojuegos han mantenido posturas cada vez más complementarias, señalando los riesgos potenciales de jugar con títulos violentos, y reconociendo los efectos positivos de llevar a cabo dicha actividad. Por ejemplo, el libro "*Grand Theft Childhood*<sup>8</sup>: *The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*", publicado en 2008, representó un intento por dejar en manos de los padres de familia la última palabra en torno a la problemática, proveyéndolos de información al respecto para formar su propio criterio. El trabajo de investigación de Lawrence Kutner y Cheryl K. Olson (2008: 16-18) incluyó a 1,254 niños de 7º y 8º grado escolar, y a 500 de sus padres, a quienes se les aplicó una encuesta para después conformar grupos de enfoque integrados por adolescentes y sus padres.

La conclusión del estudio llevó a los investigadores a reflexionar sobre las preocupaciones latentes en la opinión pública, misma que no alcanza a vislumbrar la problemática de la violencia juvenil en su conjunto: "centrarse en objetivos fáciles, pero de menor importancia tales como los juegos de video violentos, hace que los padres, activistas sociales y los responsables de políticas públicas ignoren las causas más poderosas e importantes de la violencia juvenil que ya han sido bien establecidas, incluyendo una gama de factores sociales, conductuales, económicos, biológicos y de salud mental" (Kutner y Olson, 2008: 190).

---

<sup>7</sup> Por ejemplo, el estudio de Anderson y Dill -del que hablaremos más adelante en este apartado-: "*Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*" (2000)

<sup>8</sup> Juego de palabras que remite a la franquicia de videojuegos *Grand Theft Auto* de *Rockstar Games*, comúnmente criticada por su alto contenido violento.

## 1.2 Pedagogía: los alumnos lúdico-digitales

Varios días después del atentado terrorista contra las Torres Gemelas del *World Trade Center* que acabó con la vida de 3 mil personas el 11 de septiembre de 2001, los rumores hicieron voltear la mirada hacia un tipo de software relacionado íntimamente con los juegos digitales: los simuladores de vuelo. Fuentes extraoficiales y medios sensacionalistas especularon sobre la posibilidad de que los terroristas hubieran aprendido a pilotear aeronaves a través del conocido simulador de vuelo *Microsoft Flight Simulator*, mediante el cual también habrían ensayado las rutas que seguirían el día del atentado (Thurrott, 2001).

La controversia pondría de manifiesto otra de las interrogantes que desde hace varios años rondaba la mente de propios y extraños: ¿Qué nos enseñan los videojuegos? O en palabras de Kurt Squire: “¿Qué está aprendiendo la gente acerca de temas académicos a través de juegos como *SimCity*, *Civilization*, *Tropico*, o *SimEarth*? ¿Es posible emplear a los videojuegos en entornos educativos formales?” (Squire, 2002: 12).

Con la formulación de dicha pregunta también se daba por sentado la posibilidad real de obtener conocimientos y habilidades prácticas a partir del software de juego, no obstante, el dilema se desprendía de los fines con que dichos saberes eran aplicados en la vida real.

Claramente entusiasmado por el *boom* ochentero de los videojuegos, Nolan Bushnell, fundador de *Atari*, pregonaba entonces poder resolver la crisis educativa en los Estados Unidos: “Pongan a esos grandes maestros dentro de un cartucho de juego, insértenlo en una videoconsola y niños de todo el mundo tendrán acceso a ellos” (Bushnell en Sheff, 1999: 209). Por su parte, *Nintendo* supo capitalizar los usos educativos del NES como estrategia de relaciones públicas.

Pasarían varios años para que pudiera divisarse una sólida línea de investigación respecto al tema de los juegos digitales, venida desde un campo del conocimiento que hasta entonces había pasado casi desapercibido (pese a ser una de las primeras disciplinas en interesarse en el fenómeno), pero que cobraría gran fuerza



a través de académicos como Marc Prensky, Begoña Gros, Kurt Squire, entre otros: la pedagogía.

En este sentido, los resultados arrojados por estudios sobre videojuegos desde la pedagogía han encontrado un aumento considerable en las capacidades visuales; por ejemplo, mejorías en el desempeño de pruebas de atención visual, una reducción en el tiempo de distinción entre formas y colores, y mayor precisión en el seguimiento de objetivos en movimiento, por mencionar algunas (Green y Bavelier, 2003: 534-537).

De acuerdo con Begoña Gros (2009: 258) es posible reconocer distintos niveles de aprendizaje a través de juegos digitales, mismos que se corresponden con diferentes clases de aprendizajes. El primer nivel radica en las capacidades prácticas que se derivan de la manipulación de interfaces de usuario. El siguiente nivel se determina a través de las reglas de juego, mismas que disponen lo que es posible realizar y lo que está prohibido. El aprendizaje aquí es de tipo ensayo y error, los jugadores experimentan con las posibilidades y limitantes impuestas por el sistema normativo del juego. El tercer nivel resalta las motivaciones por las que se alienta al usuario a realizar una acción, teniendo en cuenta las estrategias empleadas para lograrlo. Estas estrategias pueden ser consideradas desde diversos enfoques: causa y efecto, orden y caos, consecuencias de segundo orden, comportamientos de sistemas complejos, el valor de la perseverancia, etc. Las configuraciones culturales acerca del funcionamiento del mundo se encuentran situadas en el nivel más elevado de aprendizaje.

Las características propias del soporte digital que estructuran a los juegos de video sirven de reforzamiento para estos niveles de aprendizaje, en la medida en que el medio proporciona estímulos auditivos, visuales, kinestésicos y emocionales (De Ansó, 2013: 447).

A menudo los procedimientos de experimentación en estos estudios se han basado en metodologías venidas desde la psicología, dividiendo a los jugadores, o sujetos de estudio, en dos grupos, experimental y de control (Tejeiro et al., 2009:

245). Mientras que en el primero se somete a los participantes a actividades de aprendizaje basado en videojuegos, el segundo permanece sin cambio y permite establecer un punto de comparación. Es el caso de trabajos como el realizado por Richard De Lisi y Jennifer Wolford (2003), enfocado a indagar sobre el proceso cognitivo en niños de 8 a 9 años, durante su experiencia de juego por computadora. Utilizando el juego *Tetris* se midió la relación entre el grado de rotación mental<sup>9</sup> y el uso de juegos digitales. “Los hallazgos demuestran que las actividades educativas basadas en computadora pueden ser empleadas en las aulas escolares para mejorar las habilidades espaciales de los niños” (De Lisi, 2003: 272-282).

La mayoría de los pedagogos que reconocen el potencial educativo de los juegos de video señalan la importancia de este medio como primer contacto de los niños con la tecnología. En opinión de la pedagoga Begoña Gros Salvat:

La mayoría de los niños se inicia en el mundo digital a través de los juegos electrónicos y, de esta manera, adquieren competencias propias de la alfabetización digital. Durante mucho tiempo se ha estado hablando de la diferencia entre nativos digitales (los niños que han nacido con Internet y el uso de las TIC) y los inmigrantes digitales. [...] Sin embargo, es ahora cuando empezamos a tener resultados de estudios en los que vemos que efectivamente está diferenciación es clara en las formas de aprendizaje y la adquisición de competencias digitales (Gros, 2009: 252).

Quizá hasta hace unos años éste era el caso, pero en la actualidad existe una amplia diversidad de dispositivos a través de los cuales los niños inician su alfabetización digital.

Squire (2002) señala cómo declaraciones similares fueron hechas respecto al potencial educativo de la radio, el cine, la televisión y las computadoras de escritorio; sin embargo, “el retroproyector continúa siendo la tecnología más utilizada en los salones de clase” (Squire, 2002: 1). Por su parte, Rodríguez (2002; 29) argumenta que la alfabetización digital a partir de videojuegos puede ser una situación relativa: “los estudios no demuestran que el uso de videojuegos adelante

---

<sup>9</sup> Proceso psicológico en el que giramos mentalmente una figura u objeto hasta colocarlo en una posición "normal" o habitual.

o incremente el empleo de los ordenadores entre los jugadores, a pesar de ser una creencia arraigada entre padres y educadores”.

El trabajo de investigación “*The impact of video games on training surgeons in the 21<sup>st</sup> century*”, de James Rosser (2007: 184) analizó las habilidades quirúrgicas de cirujanos videojugadores y no jugadores, encontrando que aquellos que habían jugado al menos 3 horas a la semana cometieron 37% menos errores, fueron 27% más rápidos y 42% más precisos que sus colegas que nunca habían jugado videojuegos.

Gracias a resultados como los anteriores, a partir del siglo XXI comienza a verse un interés genuino por parte de instituciones públicas y privadas por emplear los juegos digitales con fines educativos. En México, por ejemplo, uno de estos acercamientos trajo como resultado el desarrollo de *Memorias de una Nación*, un paquete de juegos de video alusivos a la Independencia y Revolución mexicanas, compuesto por los títulos *Sombras Heroicas*, *Bitácora de la Nación*, *Caudillos de la Patria*, y *Museo Bicentenario Virtual*. Desarrollados por la empresa mexicana *Ikoriko*, como iniciativa la Secretaría de Economía y el Fondo PyME, y con la colaboración de pedagogos e historiadores como David Guerrero Flores. Estos videojuegos representan un primer intento de educar sobre historia mexicana a través del software lúdico ([bicentenario.gob.mx](http://bicentenario.gob.mx)).

Otras instituciones de orden internacional como Naciones Unidas han experimentado con videojuegos para educar y sensibilizar a los habitantes de países de primer mundo sobre las problemáticas que sufren las personas en países subdesarrollados (Gros, 2009: 255). Tales iniciativas no parecen tan descabelladas si atendemos a las afirmaciones de Prensky al señalar que algunos juegos de video también pueden servir para la adquisición de otras habilidades, más allá del desarrollo de capacidades visuales y/o motrices; por ejemplo, la toma de decisiones bajo presión, cálculo de riesgos, trabajo en equipo, pensamiento lateral y comportamiento ético, entre otras (Prensky, 2005: 60-64).

Los esfuerzos por conjuntar juegos digitales y educación no terminan con el desarrollo de contenidos orientados hacia este fin, sino que incluyen una serie de conferencias y congresos de corte internacional. Por ejemplo, desde el año 2012 se lleva a cabo el Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE) en diferentes países de habla hispana; evento que reúne a especialistas en la materia, desde diversas orientaciones y rincones del mundo.

Una de las preocupaciones recurrentes de dicho congreso consiste en la inclusión de videojuegos comerciales (y no sólo juegos educativos diseñados ex profeso para la enseñanza) como reforzamiento de los temas vistos en clase, un aspecto de suma importancia que ha sido subestimado por los estudios pedagógicos, pues implica estudiar lo que los jóvenes ya aprenden de los videojuegos más populares.

Reconociendo la falta de investigaciones que indaguen sobre el proceso de aprendizaje a través de juegos digitales en su contexto de uso, el académico Kurt Squire (2002: 12) urge sobre la importancia de analizar la actividad lúdica de juegos complejos para conocer la manera en que éstos podrían ser empleados para enseñar conocimientos de alta complejidad en entornos formales e informales.

No obstante, los señalamientos de Squire se encuentran con dificultades de aplicación práctica que con frecuencia derivan de las propias resistencias y capacidades de los docentes, además del temor de sentirse superados por los conocimientos del alumno sobre el medio: “[...] el obstáculo principal está relacionado con los profesores. Éstos se muestran reacios a incorporar los juegos en la escuela. Identifican algunos aspectos de los videojuegos como muy positivos, pero destacan elementos negativos como: la falta de tiempo para familiarizarse con los juegos, el problema de la selección del juego y la dificultad de convencer a otros colegas de usar este tipo de herramientas” (Gros, 2009: 259).

Por último, los temas más recurrentes en las investigaciones de corte pedagógico de los últimos años se han concentrado en tres ejes: motivación, implicación del estudiante y alfabetización digital (Gros, 2009: 258).

Otra de las tendencias del binomio educación y videojuegos en el presente inmediato, y especialmente desde América Latina, ha conducido a varios especialistas en la materia a establecer entornos digitales de enseñanza, espacios encaminados a favorecer el aprendizaje a través del uso de las nuevas tecnologías, entre las cuales los juegos digitales representan una de las mayores herramientas. En ese sentido, académicos como María Beatriz De Ansó (2013), proponen la creación de esta clase de espacios con base en juegos digitales implementados al interior de las aulas escolares, a las que denomina “aulas *gamer*”, y cuyo principal objetivo es “ludificar un espacio compartido de aprendizaje, para acompañar el desarrollo de todas las potencialidades de los sujetos, priorizando el placer de aprender” (De Ansó, 2013: 457).

Sobresale también la serie de experiencias obtenidas por Marisa Elena Conde (2013) en la enseñanza de la materia de historia, particularmente de los temas de América Precolombina y la Conquista Española. Una de las dinámicas aplicadas por Conde consistió en que alumnos argentinos de 2º año de educación secundaria realizaran un videojuego utilizando el software *Scratch*. “Los docentes fuimos proporcionándoles material teórico para consultar, pero lo que hicimos fue correrlos de nuestro rol central y actuamos en la periferia. Fueron ellos los que tomaron el control organizando sus propios tiempos y la dedicación al proyecto” (Conde, 2013: 249).

También en Argentina, Eduardo Ernesto García (2013) indagó las causas por las que ciertos grupos de alumnos argentinos obtenían notas bajas en Historia, llegando a la conclusión de que los contenidos históricos: “no los conmovían, que no podían ubicarse empáticamente en el contexto histórico y sobre todo no sentían emoción por los hechos y sucesos que habían ocurridos en el pasado, que

en la mayoría de los casos eran confundidos con historias fantásticas irreales o novelas de época” (Ernesto, 2013: 419).

Por su parte, el equipo conformado por Inés Evaristo Chiyong y Vanessa Vega Velarde (2013), de la Pontificia Universidad Católica de Perú, reunió a un conjunto de estudiantes de escuela secundaria con el fin de determinar qué conocimientos eran capaces de adquirir al jugar “1814: Rebelión de Cusco”, un videojuego de estrategia en tiempo real, basado en sucesos reales de la independencia peruana.

El juego de video fue desarrollado al interior de la Pontificia Universidad Católica del Perú, como parte de los festejos en conmemoración de los dos siglos de independencia peruana. Encaminado hacia un público joven, el juego pretendía informar, sensibilizar y educar sobre el tema.

Las respuestas obtenidas por Evaristo y Vega ponen de manifiesto la perspectiva negativa que existe entre el alumnado respecto al curso de Historia: “Para ellos, aprender historia es aburrido, pesado, difícil, infinito” (Evaristo, Vega, 2013: 585). Empero, la gran mayoría de estudiantes refirió estar de acuerdo en que se incorporaran juegos de video a sus clases de Historia.

Otro de los hallazgos de esta investigación reflejó la capacidad de los alumnos para recordar personajes importantes, fechas, sucesos y batallas tras jugar “1814: Rebelión de Cusco”. Para los organizadores del estudio esto representa una forma de establecer puentes con el pasado histórico de los jóvenes, toda vez que éstos “resaltaron que el dinamismo del videojuego y la conexión directa que tiene este recurso con su vida diaria, sus hábitos y sus gustos, los impulsa a aprender cosas que les gusta [...] algo que no está sucediendo actualmente con el área de historia” (Evaristo, Vega, 2013: 588).

Tal situación ha favorecido la aparición de proyectos como *Games-To-Teach*, dirigido por Randy Hinrichs, de *Microsoft Research*; y Henry Jenkins, del programa de Estudios Comparativos en Medios en MIT. Dicho proyecto presentó en 2001 y 2002 un total de 10 prototipos para juegos educativos de siguiente generación,

encaminados a respaldar las áreas de matemáticas, ciencias e ingeniería, entre otras (Squire, 2002: 6).

A manera de resumen, podemos reconocer tres etapas por las que atravesaron los estudios que desde la pedagogía se interesaron por las capacidades educativas de los juegos digitales. En la primera de ellas se enmarcan las investigaciones encaminadas a identificar las conductas nocivas aprendidas por los videojugadores, así como la reproducción de patrones inspirados en los juegos de video. Este abordaje surge como consecuencia de los estudios de recepción en materia de televisión y audiencias, y se corresponden con la teoría de los efectos que permeó algunas investigaciones de la primera mitad del siglo XX.

Una segunda fase de estudios pedagógicos acerca del software de juego se enfocó en determinar los elementos del proceso cognitivo que son desarrollados a través del uso de este medio, para, finalmente, dar paso a una tercera etapa en la que se pretende sacar provecho de las capacidades y potencialidades educativas de los juegos digitales con la finalidad de aplicarlos como herramienta en la enseñanza.

Finalmente, autores como Squire (2002: 6) sostienen que los juegos digitales representan la tecnología para el apoyo a la educación mejor adaptada y desarrollada hasta la fecha.

### **1.3 Comunicación: más allá de las audiencias en juegos digitales**

Para comienzo de la década de los noventa, los juegos de video ya se habían consolidado como una industria prometedora y como un medio capaz de impactar a otros de corte más tradicional, como el cine, la televisión, historietas, etc. Habiéndose ganado un lugar como producto cultural de relevancia social, los estudiosos de los videojuegos comienzan a interesarse en el medio desde una perspectiva comunicacional, aplicando análisis del discurso, semiótico, hermenéutico y narratológico en los estudios de esta primera etapa.

Fue en Francia donde los estudios sobre videojuegos desde un enfoque comunicacional proliferaron a partir de 1993, a través de la obra *Qui a peur des jeux vidéo?*, de los hermanos franceses, Alain y Frédéric Le Diberder (en Wolf, 2005: 8-9), quienes pugnaron porque los juegos de video fueran considerados como el décimo arte, dadas sus capacidades de expresión.

De esta forma, la primera generación de estudios orientados desde la comunicación siguió las tendencias teóricas de la época y concentró su atención en el videojuego como medio, desestimando el papel del videojugador en su calidad de receptor de dicha comunicación.

Quizá el interés de los comunicólogos por las implicaciones discursivas de los juegos de video encuentre un antecedente en la década de los setenta, como consecuencia de controvertidos juegos, tales como *Death Race* de 1974, diseñado por *Exidy*, donde el jugador debía conducir un automóvil con el fin de atropellar la mayor cantidad de “*gremlins*”. Sin embargo, la sociedad de entonces mostró su indignación a causa de los gritos que exclamaban los monstruos al morir, aullidos que sonaban muy parecidos a gritos humanos, además que, al ser asesinados, los *gremlins* dejaban tras de sí una lápida en forma de cruz.

Sucesos como el anterior abrieron un campo fértil para los análisis del discurso que buscaron desentramar el sentido oculto en los mensajes de los videojuegos, exponiendo la visión ideológica de sus autores.

Los primeros estudios de recepción con un enfoque comunicacional respecto a juegos de video reprodujeron las concepciones más críticas y conservadoras de trabajos realizados en psicología y efectos mediáticos. De igual modo, tales aproximaciones sobre la recepción de los videojuegos partieron de concebir al jugador como un elemento pasivo dentro de un proceso de comunicación unidireccional, no más que un recipiente vacío en el que los medios vertían sus contenidos:

La premisa básica de que un medio particular puede tener un efecto específico en las personas (quienes son básicamente similares) a menudo



conduce al uso de diseños de investigación experimentales. [...] Tales estudios a menudo comienzan con dos grupos, uno de los cuales juega un videojuego violento, mientras que el otro juega otro sin contenido violento. Al final, los cambios en la conducta de ambos grupos son cuantificados. Cualquier diferencia en el comportamiento se le atribuye a las diferencias entre videojuegos (Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 14).

Uno de estos estudios es el multicitado trabajo de Anderson y Dill, "*Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behaviour in the Laboratory and in Life*" (2000), donde los investigadores compararon los efectos derivados de jugar dos juegos distintos en cuanto a género y grado de violencia; *Wolfenstein*, juego de disparos en 3D, frente a *Myst*, un título de aventuras y rompecabezas.

Anderson y Dill (2000: 786) encontraron que los jugadores que habían perdido una ronda en *Wolfenstein* castigaban a los jugadores contrarios mediante ráfagas de ruido con una duración promedio de 6.81 segundos; mientras que aquellos que habían perdido en *Myst* hacían lo propio con una duración de 6.65 segundos; es decir, una diferencia de .16 segundos entre grupos (no hubo diferencias en jugadores ganadores de ambos juegos). Esto llevó a los investigadores a concluir que los jugadores de videojuegos violentos manifiestan un comportamiento de mayor agresividad en el mundo real.

Para Squire tales aseveraciones parten de reflexiones lógicas sin fundamento y emplean técnicas de comparación inválidas, toda vez que estos estudios carecen de evidencia real de actos violentos ligados al uso de juegos digitales, e ignoran correlaciones inversas entre el acto de videojugar y comportamientos violentos: "Sugerir que un incremento de .16 segundos en la duración de una ráfaga de sonido equivale cualitativamente a cometer asesinatos en masa no sólo es un salto ilógico, sino una injusticia al esfuerzo entero por estudiar las causas de fondo tras eventos trágicos como tiroteos escolares o violencia juvenil" (Squire, 2002: 2).

En claro respaldo a esta postura, académicos como Freedman (2001), Sherry (2001), Egenfeldt-Nielsen y Smith (2003) han señalado como un error grave el hecho de comparar dos videojuegos diametralmente distintos en cuanto a género, mecánica de juego, discurso, reglas, objetivos, etc.: "El problema es que no

puedes simplemente cuantificar las diferencias entre un videojuego violento y uno no violento. También debes tener en cuenta las diferencias entre un juego de acción y uno de aventuras, y el hecho de que esto puede tener una influencia en relación al género y a la experiencia de juego" (Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 25).

Tal parece que, pese a ser uno de los temas más estudiados desde diversos ámbitos, no existen conclusiones definitivas sobre los supuestos efectos negativos desencadenados por los juegos digitales: "ya lo comentaron en su momento Dorva y Pépin (1986), la polémica que rodea a los efectos positivos o negativos de los videojuegos sobre los usuarios se ha basado más en opiniones y especulaciones que en hallazgos empíricos" (Rodríguez, 2002: 23). Si bien John Sherry no se opone totalmente a esta aseveración, el investigador en comunicación apunta que los efectos en el comportamiento son mínimos y menores a las consecuencias de mirar programas de televisión con altos niveles de violencia (Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 19).

Lo cierto es que hasta la fecha no es posible hablar concluyentemente de las consecuencias negativas de los juegos digitales. Egenfeldt-Nielsen y Smith revisan los trabajos de Gauntlett (2001), Liestol (2001), Sørensen y Jessen (2000) para señalar que los videojuegos sólo son problemáticos para algunos jóvenes, bajo ciertas circunstancias. Los autores también remarcan la falta de consenso al respecto, argumentando que las conclusiones derivadas de los meta-estudios surgidos a partir de 1999 son endeble: "Todos los estudios publicados acerca de la violencia en los juegos de video presentan problemas metodológicos" (Griffiths y Davis en Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 24).

No todos los trabajos de finales de siglo repararon en efectos y violencia. Esfuerzos remarcables como los de Mitchell (1985), Turkle (1990), y Jensen (1994) se concentraron en conocer la relación entre los dispositivos electrónicos y los usuarios, así como la construcción de sentido a partir de dicho proceso.

Así, en 1985, Edna Mitchell (2002: 2) entregó videoconsolas Atari 2600 a cerca de veinte familias estadounidenses, encontrando que en la mayoría de los hogares los dispositivos fueron utilizados para actividades compartidas de juego, de igual modo que los juegos de mesa tradicionales. En suma, los videojuegos representaron una fuerza positiva en las interacciones familiares.

Resultados similares a los reportados por Mitchell serían encontrados por Durkin y Barber (en Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 20) diecisiete años después. Tras analizar la relación entre la familia y la consola de juegos, los investigadores descubrieron que, en su contexto natural, los juegos digitales pueden generar emociones positivas y favorecer la interacción social. Además, la información recabada apunta que los videojugadores suelen mantenerse cercanos a su núcleo familiar. En opinión de Squire (2002: 2), este tipo de estudios indican que los investigadores pueden beneficiarse al conocer los contextos culturales en los que se da la práctica de juego, por lo que ésta debe estudiarse como una práctica cultural.

Esta aproximación culturalista fue retomada durante los años noventa por el investigador danés K. B. Jensen, cuya obra "*News of the World: World Cultures Look at Television News*"<sup>10</sup> muestra la manera en que personas de diversos países atribuyen distintos significados a un mismo texto noticioso, poniendo de relieve la importancia del contexto en el proceso de recepción mediática. De esta manera, el sentido atribuido a dicho mensaje puede resultar relativamente impredecible para el investigador fuera del contexto.

De acuerdo con Egenfeldt-Nielsen y Smith (2003: 9), las diversas significaciones que pueden darse a un mismo producto mediático dependen, entonces, de factores tanto relativos al producto, como externos a éste: "un cierto consenso se ha alcanzado acerca de que el uso de los medios es una actividad que no puede entenderse fuera de su contexto".

---

<sup>10</sup> El libro cuenta con la participación de investigadores como Nadia V. Efimova, Paolo Mancini y Guillermo Orozco, entre otros. La reflexión del texto consiste en evidenciar la complejidad del proceso de recepción en torno a mensajes noticiosos emitidos en países como Estados Unidos, India, Italia, Dinamarca, Israel, Bielorrusia y México, haciendo énfasis en su contexto socio-político.

Por su parte, Sherry Turkle (1994) se interesaron en los noventa por conocer cómo se da el proceso de negociación entre las diferentes identidades virtuales de las personas, a través del análisis de juegos multijugador en línea. Sus esfuerzos arrojaron luz sobre el comportamiento en línea, no sólo en el terreno de los juegos digitales, sino también en ambientes de aprendizaje virtuales.

En 1996, el equipo de Funk (2000) intentó llegar hasta dónde la investigación de Turkle no había podido, es decir, entender a los videojugadores en la conformación de comunidades. Para ello estudió las interacciones entre usuarios de juegos como *SimCity*, *Dance Dance Revolution*, *Railroad Tycoon*, *Everquest*, y *The Sims*; encontrando que los jugadores tienden a desarrollar sitios web para intercambiar objetos de juego, mapas, niveles, escenarios y puntos, lo cual enriquece las relaciones entre seguidores, además de mediar la experiencia de juego.

Con demasiada frecuencia, los estudios de comunicación sobre videojuegos y audiencias del siglo pasado tendieron a establecer comparación entre este medio y la televisión. Tras haber estudiado el fenómeno de los juegos digitales desde 1980, y habiendo acumulado más de cien horas de investigación en campo (mediante observación participante y entrevistas a 30 videojugadores), Sherry Turkle (2005: 67) asegura: “Quienes temen a los videojuegos a menudo los comparan con la televisión. Los videojugadores casi nunca hacen esta analogía”. Esto evidencia que, a los ojos de los usuarios, los juegos digitales representan un entretenimiento muy distinto a la televisión u otras actividades a las que dedican el tiempo libre.

En ese sentido, Johannes Fromme (2003), profesor de estudios sobre medios, encontró que los niños de su investigación no rechazaban las actividades físicas a favor de los juegos de video. En tanto, otros estudios demostraron que la frecuencia y el tiempo dedicado a jugar con una videoconsola disminuyen con el paso de los días, luego de ser adquirida (Creasey y Myers, 1986; Estallo, 1995).

Por su parte, Rodríguez (2002: 28) trae a cuento los trabajos de Toles (1985), Rushbrook (1987), Provenzo (1992), y Del Moral (1995) en los que se señalan las razones principales por las que las mujeres no se sienten atraídas hacia los juegos digitales, debido -por ejemplo- al rol pasivo y secundario al que se relega a los personajes femeninos en este medio. Sin embargo, la gran mayoría de estudios de género con orientación comunicativa en materia de videojuegos se ha centrado en el análisis del mensaje, considerando en pocas ocasiones la relevancia de la mujer como videojugadora.

Aunque no consideran a los estudios de género, Tejeiro et al. (2009: 239); Egenfeldt-Nielsen y Smith (2003: 15) reconocen varios otros enfoques teóricos que guiaron la investigación en materia de comunicación, audiencia y juegos digitales. Desde los estudios sobre la agresividad y adicción, enmarcados desde las teorías de la catarsis (p. ej., Feshbach y Singer, 1971), la cual sugiere que llevar a cabo acciones violentas en los videojuegos reduce el nivel de estrés. La teoría de la activación (Berkowitz, 1969), desde la que el videojugador se ve impulsado a realizar alguna acción o conducta a causa de la estimulación del juego de video. La teoría del aprendizaje social (Bandura, 1969) que indica la reproducción de conductas vistas por los niños en los juegos. La teoría cognitiva social (Bandura, 1986), en la que los factores ambientales y personales determinan la conducta del individuo, quien reflexiona y responde en consecuencia los estímulos; y, por último, la teoría de cultivo (Gerbner, 1979), la cual argumenta que los medios de comunicación contribuyen a crear una percepción distorsionada de la realidad.

Esta última orientación ha sido una de las más abordadas para proporcionar sustento teórico a las investigaciones en materia de televisión y audiencias. Sin embargo, existen varios trabajos que rescatan la teoría de cultivo para resaltar cómo los juegos digitales pueden afectar la percepción de la realidad social a través de concepciones estereotipas y reduccionistas. Algunos ejemplos de estos estudios son mencionados por Egenfeldt-Nielsen y Smith (2003: 20) al rescatar los trabajos de Anderson y Ford (1986), Anderson y Dill (2000), Kirsh (2003), y Lynch

et al. (2001). En ellos, según sus autores, se expone la manera en que los jugadores experimentan el mundo de forma más atemorizante y ansiosa que el resto de las personas no jugadoras. “Desde este enfoque se argumenta, entre otras cosas, que la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso” (Tejeiro et al., 2009: 239).

Particularmente, en el estudio de 2004 de Paul J. Lynch et al. se incluyó a 607 alumnos de 14 años para conocer sus hábitos de consumo en cuanto a videojuegos; así como su percepción del entorno. Una de las conclusiones del estudio apunta que aquellos jóvenes que prefirieron juegos de contenido violento expresaron una mayor inseguridad respecto de su contexto.

De tal suerte que, si los jugadores perciben su realidad de forma amenazante, lo natural es que se refugien en los mundos virtuales de los juegos digitales, donde se sienten con el control de las situaciones. Al menos esa es la lectura de posturas basadas en la evasión de la realidad que a menudo se expresan en algunas investigaciones acerca de las tecnologías de la información y usuarios. “La fuerte presencia de los medios masivos de comunicación y del discurso tecnológico cumplen, efectivamente, la función de evasión de una realidad que se presenta hostil, cargada de demandas y exigencias que los ciudadanos comunes, difícilmente, son capaces de abordar” (Esnaola y Levis, 2008: 52).

En su estudio del año 2000, Sorensen y Jessen pusieron a prueba tales suposiciones mediante una serie de entrevistas cualitativas a 31 niños y jóvenes, de entre 5 y 17 años, a la par de observaciones a un grupo de 20 niños mientras jugaban juegos digitales. El objetivo de los investigadores era comprender cómo entienden los niños tal práctica lúdica; conocer cómo experimentan su situación social y la violencia; así como saber el modo en que diferencian la ficción de la realidad.

Es importante asentar que todos los trabajos en este respecto se han ocupado por conocer cómo los juegos digitales influyen en la percepción de la realidad social de los jugadores; sin embargo, ninguno se ha ocupado por indagar cómo se manifiesta el proceso a la inversa, es decir, cómo la realidad social condiciona la manera en que es entendido el juego de video.

En otro tenor, un enfoque teórico que no es incluido en la lista de Tejeiro et al., Egenfeldt-Nielsen y Smith —y cuya mención no debe pasar inadvertida dada su relevancia en comunicación—, es la teoría de los usos y gratificaciones; misma que mira al acto de consumir un cierto tipo de producto mediático como un proceso de satisfacción de necesidades, en el que las personas seleccionan los productos culturales de acuerdo a criterios internos; una postura limitada pues se centra en el aspecto psicológico del individuo sin considerar su entorno.

Algunas de las gratificaciones por las que los jugadores consumen juegos digitales según Jürgen Fritz y Wolfgang Fehr (2003, en Schumann, 2009: 42) se conforman por la necesidad de divertimento como manera de contrarrestar el aburrimiento; y la búsqueda de relajación como forma de liberar el estrés. Witting y Esser (2003, en Schumann, 2009: 42) añaden a las anteriores la necesidad de suspenso.

En el estudio multinacional *Children, Young People and the Changing Media Environment*, organizado en 1999 por Sonia Livingston (2008), se examinaron los usos que de los videojuegos hacen jóvenes provenientes de 12 países europeos. El proyecto contó con la participación de 15 mil muchachos de entre 6 y 16 años, y se implementaron métodos cualitativos y cuantitativos de recolección de datos.

La investigadora de medios de comunicación, Kirsten Drotner (en Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 12), se encargó de conducir el estudio en Dinamarca, a través de una encuesta a 1,392 niños; así como entrevistas y observaciones a 103 de ellos. Drotner encontró que los jóvenes consumen/juegan videojuegos con base en lo que les parece interesante, o encuentran relevante; es decir, el uso está encaminado a satisfacer sus deseos y necesidades.

Autores como Lehman et al. (2008) , Fritz y Fehr (2003) (en Schumann, 2009: 42) consideran que un elemento imprescindible detrás del uso de juegos digitales es la sensación de poder, pues gracias a los videojuegos los usuarios sienten que pueden controlar los eventos a su alrededor. Por su parte, Jansz, Martens (2005), y Vorderer et al. (2003) señalan a la competencia y desafío como parte una dimensión determinante en el consumo de juegos digitales.

La necesidad de establecer y formar parte de una comunidad también puede influir en la selección de cierto tipo de juegos de video, de acuerdo con Schultheiss (2007), Jansz y Tanis (2007); toda vez que esta práctica se convierte en una experiencia compartida al jugar en compañía de los amigos.

En opinión de Jansz (2005), Lucas y Sherry (2004: 512 y 514) la fantasía también puede ser considerada entre las dimensiones gratificantes por las cuales son buscados ciertos juegos digitales. Se trata de la necesidad de escape de la realidad que los elementos fantásticos en los videojuegos permiten llevar a cabo, los cuales no serían factibles fuera del entorno virtual.

Contrario a lo anterior, Elena Rodríguez (2002: 120) encontró en su estudio con jóvenes españoles, que éstos buscan realismo en sus juegos de video en aras de alcanzar una experiencia más cercana a la vida real. Eso no indica la existencia de contradicciones entre ambos usos, por el contrario, se complementan mutuamente. Los jugadores desean que sus videojuegos sean lo más realistas posible (en distintos aspectos: visual, acústica, física, y argumentalmente), pero al mismo tiempo buscan que exista el elemento fantástico que les permita hacer lo que en sus vidas diarias les resulta imposible.

Por su parte, el uso de videojuegos violentos se explica, según Egenfeldt-Nielsen y Smith (2003: 11), por el gusto de los videojugadores por consumir historias de supervivencia en ambientes hostiles, de triunfar ante la adversidad, y no sólo por presenciar escenas violentas en sí mismas.

Una última gratificación desprendida del uso de juegos de video es la necesidad de sobreponerse a la soledad, dimensión que de acuerdo con Christina Schumann



(2009: 42-43) se ha investigado someramente en los estudios de usos y gratificaciones, a pesar de la creencia generalizada de que los jugadores son personas solitarias.

En ese sentido, en el 2009 la propia Schumann llevó a cabo un estudio destinado a explicar la utilización de tres géneros diferentes de juegos digitales: juegos de estrategia, de rol, y de disparos en primera persona. Para lo cual clasificó las gratificaciones en dos tipos: gratificaciones buscadas y obtenidas. Además, la autora consideró las habilidades que los jugadores debían tener para cada género específico.

Tras analizar los datos de su encuesta en línea compuesta por 5,257 participantes, de los cuales 97% eran hombres de 12 a 29 años, Schumann (2009: 39) descubrió que jugadores con altos niveles de estrés y reacciones ágiles prefirieron los juegos de disparos en primera persona; mientras que los jugadores con habilidades lógicas optaron por juegos de estrategia, y jugadores pacientes hicieron lo propio por juegos de rol.

Desafortunadamente, da la impresión de que la investigación en el tema se ha politizado en tiempos recientes, es decir, durante los últimos años de la primera década del siglo XXI, retomando los viejos prejuicios respecto al medio.

Por ejemplo, la investigación conducida por Antonio Ortega en el 2009 se encargó de identificar los valores y antivalores emitidos en 15 videojuegos. A pesar de que el objetivo del estudio era determinar el impacto del contenido discursivo en la conformación del carácter en menores de edad, la evaluación fue llevada a cabo por 91 alumnos de la Facultad de Ciencias de la Educación de Granada, de entre 20 y 23 años de edad, 76 mujeres y 15 hombres, tanto videojugadores como no jugadores.

Llama la atención que ningún niño haya sido incluido como evaluador, y que el número de mujeres evaluadoras superara con creces al de hombres. “Los resultados de la investigación que hemos presentado es una muestra inequívoca del escaso o nulo valor ético-educativo de los videojuegos violentos. Ahora

estamos a tiempo de erradicar su uso. Las jóvenes generaciones aplaudirán la medida, si somos capaces de tomarla con responsabilidad y valentía” (Ortega, 2009: 144).

Constantemente investigaciones como la anterior consideran que los niños son el sector más vulnerable de los videojugadores (Griffiths, 1997), y, como tal, son incapaces de establecer juicios de valor sobre los discursos que reciben a través de los juegos digitales. Para autores como Sauquillo et al., la experimentación de cierta clase de juegos a edades tempranas es riesgoso en la medida en que se enseñan patrones de conducta que pueden resultar inapropiados para los niños: “los niños encuentran en los medios, lecciones sobre la vida y las conectan con su propia experiencia, pudiendo pesar mucho esto en la conformación de las expectativas y aspiraciones de los propios niños” (DeFleur, 1964; Tuchman et al., 1978, en Sauquillo et al., 2008:136).

No obstante, tales investigaciones, como subraya Olesen (2000, en Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 10) pocas veces adoptan la perspectiva del niño para ver al medio con ojos de infante y así establecer conclusiones. Los daneses Sørensen y Jessen (2000) comparten esta idea luego de realizar estudios de 10 años de duración, observando a los niños en diferentes ámbitos de su vida cotidiana, para concluir que éstos utilizan los juegos digitales de maneras que los críticos no alcanzan a vislumbrar; es decir, creativa y activamente.

Tomando distancia de este debate, trabajos recientes se han concentrado en analizar las interacciones en línea entre usuarios, a través de MMOs (videojuego multijugador masivo en línea). En su estudio de 2006, Constance Steinkuehler y Dimitri Williams (en Schmieder, 2009: 6) mostraron cómo este género de videojuegos abre nuevos espacios para la socialización informal.

En 2002, por iniciativa del Injuve, la investigadora española Elena Rodríguez (2002) llevó a cabo un ambicioso estudio para caracterizar cuantitativa y cualitativamente el uso de los juegos digitales en jóvenes, de entre 14 y 18 años, de toda España. Con el fin de ser lo más incluyente posible, el trabajo de

Rodríguez entrevistó a informantes clave de la industria, además de aplicar una encuesta muestral a 3 mil participantes. La investigación también implementó grupos de discusión con jóvenes jugadores y no jugadores.

Un estudio similar al anterior comparó las preferencias en cuanto a selección de juegos de video entre jóvenes de Argentina y España. Esnaola y Levis (2008) llegaron a la conclusión de que los videojuegos socializan a los niños en la cultura lúdica, y en dicho proceso interfieren factores contextuales: “[...] los videojuegos, en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social que las diseña” (Esnaola y Levis, 2008: 52).

Un trabajo singular es la investigación realizada por Helen Thornham (2008), en la que la autora propone partir de la *narrativa ontológica* para analizar la manera en que los videojugadores relatan su relación con los dispositivos de juego en diversas esferas, y a través de diferentes momentos. Tornham (2008) sugiere que a partir de la narración conocemos, comprendemos y creamos sentido respecto al mundo social, y es a través de estas narrativas que se constituyen nuestras identidades (Tornham, 2008: 8).

Utilizando el método etnográfico, Tornham se reunió con diferentes grupos de jugadores con el fin de que éstos le contaran su experiencia con los juegos de video a través de diversos dispositivos, un tipo de historia de vida enfocado a conocer específicamente la relación en el medio. En una segunda fase, la autora pidió a los entrevistados que le relataran la historia de su juego favorito mientras jugaban con él. Para Tornham (parafraseando a Gibson) la narrativa es una condición ontológica de la vida social, la cual es “relatada” por sí misma (2008: 8).

Por su parte, la perspectiva del *usuario activo* pone de manifiesto un cambio en la manera de pensar al interior de la comunidad académica interesada en el tema. Esta orientación de mayor amplitud, en la que se considera al usuario (o jugador) y al medio (o videojuego) como eslabones de un proceso más amplio y complejo,

será determinante para encauzar los estudios de actualidad bajo una perspectiva culturalista.

A partir de esa postura, la investigación comenzó a replantearse el papel del niño, redefiniéndolo como sujeto activo y reconociendo la importancia de las diferencias individuales en su uso y respuestas ante los medios. En lugar de considerar la relación entre el menor y el medio como una relación lineal, con la familia o los iguales como variables intervinientes, esta nueva aproximación posiciona tanto al niño como a los medios dentro de un contexto más amplio de familia, grupo de iguales y sociedad (Tejeiro et al., 2009: 240).

Las investigaciones nacidas desde este enfoque han sido fuertemente criticadas por sus detractores bajo el argumento de carecer de representatividad para establecer conclusiones generalizadas, además de haberse llevado en condiciones “desordenadas” fuera de laboratorio (Egenfeldt-Nielsen y Smith, 2003: 13). En otras palabras, se arguyen supuestas faltas de rigurosidad científica. Lo cierto es que con mucha frecuencia los investigadores cualitativos no pretenden generalizar sus resultados del mismo modo en el que lo hacen los cuantitativos. Egenfeldt-Nielsen y Smith (2003: 13) sostienen que, si un investigador conduce entrevistas a profundidad con 20 personas, los críticos argumentarían que esto no representa una imagen adecuada de la población general; sin embargo, “la sensatez de esta crítica está abierta a debate (mejor dicho: si es razonable depende enteramente del estudio concreto en cuestión)”.

Para Squire (2002: 2) es difícil dar sentido al debate cultural polémico y politizado, en la medida en que hasta la fecha existen escasos estudios disciplinados acerca de los juegos digitales. El propio Ferguson se suma a ésta postura al señalar que, a menudo, los resultados de muchas de las investigaciones en la materia se corresponden con agendas políticas, más que con intereses de investigación genuinos: “han habido preocupaciones más amplias sobre la cultura de la investigación de la violencia en los videojuegos en la que los investigadores, influenciados por la política, pueden haber estado ansiosos por encontrar influencias de los videojuegos, lo que resulta en una “profecía autocumplida” (Ferguson, 2017: 306).

Por su parte, para la investigadora Helen Thornham, su investigación pone de relieve varias de las insuficiencias de la teoría del videojuego contemporánea, en la cual la tendencia es “tomar al videojuego como el primer (y a veces único) punto de análisis” (2008: 1).

En ese sentido, Squire señala que al debate actual le hacen falta estudios encaminados a describir cómo son las experiencias de juego, cómo estas prácticas encajan en la vida de las personas; y los tipos de interacciones que se presentan cuando las personas juegan. “Las pocas veces que los investigadores se han hecho estas preguntas, se han encontrado resultados sorprendentes” (Squire, 2002: 2).

Finalmente, aunque autores como Thornham reconocen la importancia del discurso en los juegos digitales, tal parece que la investigación está cambiando de rumbo, replanteándose la relación entre los jugadores y sus videojuegos: “Aunque no estoy abogando por una negación del texto, es momento de cambiar el enfoque hacia la investigación de la *mediación* de los juegos por los jugadores” (Thornham, 2008: 1).

De este modo, en concordancia con Squire y Thornham, en el presente trabajo nos enfocaremos a arrojar un poco de luz acerca del crisol de experiencias y prácticas derivadas del uso de juegos de video, partiendo desde una perspectiva multimedial que nos permita reconocer al fenómeno como parte de un complejo proceso de interrelación con otras instancias sociales. Para ello, en el siguiente capítulo revisaremos la teoría de las mediaciones múltiples, poniendo especial énfasis en la violencia como experiencia mediada.

## Referencias

Acevedo Borrega, Jesús; García Pérez, Marta; y González Fernández, Alberto (2013): *DEMAW - digital education in a magic & alive world*. En: Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España). Bubok Publishing S.L, pp. 357-380.

Anderson, Craig A. y Dill, Karen E. (2000): "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life". *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, No. 4, American Psychological Association, Inc.

Anderson, Craig A., Gentile, Douglas A. y Buckley, Katherine E. (2007): *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy*. Estados Unidos, Oxford University Press.

Ballard, Mary; Gray, Melissa; Reilly, Jenny; y Noggle, Matthew (2009): "Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use", *Eating Behaviors*, No. 10.

Bandura, Albert (1969): *Principles of behavior modification*. Nueva York, Estados Unidos. Holt, Rinehart & Winston.

Bandura, Albert (1986): *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Nueva Jersey, Estados Unidos. Prentice-Hall.

Barlett, Christopher, Branch, Omar, Rodeheffer, Christopher y Harris, Richard (2009): "How long do the short-term violent video game effects last?", *Aggressive Behavior*, No. 35 (3).

Berkowitz, Leonard (1969): *Roots of Aggression*. Nueva York, Estados Unidos. Atherton.

Charles, Darryl; McNeill, Michael; McAlister, Moira; Black, Michaela; Moore, Adrian; Stringer, Karl; Kücklich, Julian; Kerr, Aphra (2005): "Player-Centred Game Design: Player Modelling and Adaptive Digital Games". En *Digital Games Research Association 2<sup>nd</sup> Conference*. Canadá, Facultad de Ingeniería y Computación.

Conde, Marisa Elena (2013): *Videojuego histórico con Scratch*. En: Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España). Bubok Publishing S.L, pp. 241-250.

Cooper, Joel y Mackie, Diane (1986): "Video Games and Aggression in Children", en *Journal of Applied Social Psychology*, Noviembre 1986, Vol 16, No. 8, Páginas 663-756.

Creasey, Gary L.; y Myers, Barbara J. (1986): "Video Games and Children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork, and Peer Involvement." En *Merrill-Palmer Quarterly*, 32 (3). Julio, 1986. Wayne State University Press, 251-262.

Davis, John P.; Steury, Keith; Pagulayan, Randy (2005): "A survey method for assessing perceptions of a game: The consumer playtest in game design". *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 5 (1). GameStudies. Disponible en: [http://www.gamestudies.org/0501/davis\\_steury\\_pagulayan/](http://www.gamestudies.org/0501/davis_steury_pagulayan/)

De Ansó, María Beatriz (2013): *El aula gamer: aspectos y características de un diseño de ludificación en el aula*. En: Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España). Bubok Publishing S.L, pp. 443-462.

De Lisi, Richard y Wolford, Jenifer L. (2003): "Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing", *The Journal of Genetic Psychology*, No. 163 (3).

Desurvire, Heather; Wiberg, Charlotte (2009): "Game Usability Heuristics (PLAY) for evaluating and designing better games: the next iteration". En *3d International Conference on Online Communities and Social Computing*. Alemania, Springer-Verlag.

Dorman, Steve M. (1997): "Video and computer games: Impact on children and implications for health education", *Journal of School Health*, No. 67 (4).

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide (2003): *Playing with fire. How do computer games affect the player?* Dinamarca, Reporte del Consejo de Medios para Niños y Jóvenes.

Ernesto García, Eduardo (2013): *Análisis de posibilidades y obstáculos para la inclusión de videojuegos en el aula*. En: Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España). Bubok Publishing S.L, pp. 417-442.

Esnaola Horacek, Graciela Alicia; Levis, Diego (2008): "La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional". *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* No. 3, Vol. 9, noviembre 2008. España, Universidad de Valencia.

Estallo, Juan Alberto (1995): *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona, España. Planeta.

Evaristo Chiyong, Inés; Vega, Vanessa (2013): "Con los videojuegos aprendo". *Testimonios de estudiantes de secundaria sobre el uso de un videojuego educativo sobre historia del Perú*. En: Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España). Bubok Publishing S.L, pp. 576-594

Federoff, Melissa A. (2002): *Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games*. Estados Unidos, Universidad de Indiana.

Ferguson, Christopher J. y Colwell, John (2017) "Understanding Why Scholars Hold Different Views on the Influences of Video Games on Public Health", en *Journal of Communication*, 67 (2017) 305–327, International Communication Association.

Feshbach, Seymour y Singer, Robert B. (1971): *Television and aggression: An experimental field study*. California, Estados Unidos. Jossey-Bass.

Fisher, Sue E. (1995): "The amusement arcade as a social space for adolescents: an empirical study", *Journal of Adolescence*, No. 18.

Fromme, Johannes (2003): "Computer Games as a Part of Children's Culture". *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 3 (1). GameStudies, mayo 2013. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>

Gerbner, George; Gross, Larry; Signorielli, Nancy; Morgan, Michael; y Jackson-Beeck, Marilyn (1979): "The Demonstration of Power: Violence Profile No. 10", *Journal of Communication*, verano de 1979, Volumen 29:3, The Aonenberg School of Communalions.

Green, C. Shawn y Bavelier, Daphne (2003): "Action video game modifies visual selective attention", *Nature*, No. 423.

Griffiths, Mark D. (1997): "Computer Game Playing in Early Adolescence". En *Youth and Society*, 29(2), diciembre de 1997, pp. 223-237.

Gros Salvat, Begoña (2009): "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje", *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España, Universidad de Sevilla.

Grossman, David A. (2009): *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. Estados Unidos, Hachette Book Group.

Isbister, Katherine; Schaffer, Noah (2008): *Game Usability: advancing the player experience*. Estados Unidos, Morgan Kauffman.

Jansz, Jeroen y Martens, Lonneke (2005): "Gaming at a LAN event: the social context of playing video games". En *New Media and Society*, Vol. 7:3, pp. 333–355. Londres, Reino Unido. SAGE Publications.

Jansz, Jeroen y Tanis, Martin (2007): "Appeal of playing online first person shooters games". En *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 10, No. 1, marzo de 2007. Mary Ann Liebert, Inc. pp. 132-136.

Jensen, Klaus Bruhn (ed.) (1998): *News of the World: World Cultures Look at Television News*. Dinamarca, Routledge research in cultural and media studies.

King, Daniel L.; Gradisor, Michael, et. al. (2013): "The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study". *Journal of Sleep Research*, No. 22, Australia, European Sleep Research Society.

Koeffel, Christina; Hochleitner, Wolfgang; Leitner, Jakob; Haller, Michael; Geven, Arjan; Tscheligi, Manfred; (2010): "Using heuristics to evaluate the overall user experience of video games and advanced interaction games". En *Evaluating User Experience in Games Human-Computer Interaction Series*. Reino Unido, Springer-Verlag.

Kutner, Lawrence y Olson, Cheryl K. (2008): *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. Estados Unidos, Simon & Schuster. Nueva York, Estados Unidos.

Lazo, Carmen Marta, y Gabelas Barroso, José A. (2008): "La televisión: epicentro de la convergencia entre pantallas". *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, No. 5 (1).

Levy, P. (2007): *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthropos-UAM Iztapalapa.

Livingstone, Sonia y Bovill, Moira (2008): "Young people, new media: report of the research project Children Young People and the Changing Media Environment".



*Department of Media and Communications*, London School of Economics and Political Science, Londres, Reino Unido.

Loftus, Geoffrey R., y Loftus, Elizabeth (1983): *Mind at play: The psychology of video games*, New York, Basic.

Lynch, Paul J.; Gentile, Douglas A.; Ruh Linder, Jennifer; Walsh, David A. (2004) "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance". En *Journal of Adolescence* No. 27 (2004) 5–22. Academic Press.

Lucas, Kristen y Sherry, John L. (2004): "Sex differences in video game play: a communication based explanation". En *Communication Research*, 31:5, pp. 499–523.

Marks Greenfield, Patricia (1999): "El niño y los medios de comunicación. Los efectos de la televisión, vídeo-juegos y ordenadores". Segunda edición. Morata, Madrid, España.

Meinel, Carolyn (1983): "Will Pac-Man consume our nation's youth?", en *Technology Review*, mayo-junio, MIT.

Mitchell, E. (1985): "The dynamics of family interaction around home video games". En *Marriage and Family Review* 8 (1-2), junio.

Munné, Frederic (1992): "Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio", Anuario de Psicología, No. 53, España, Universidad de Barcelona.

Ortega Carrillo, José Antonio; Fuentes Esparrel, Juan Antonio (2009): "Los videojuegos violentos y su incidencia en la educación en valores: Los centros educativos como agencias de cultura de paz". *Educatio Siglo XXI*, No. 2, Vol. 27. España, Universidad de Murcia.

Patrick, Felicia (2009): *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*. Bélgica, European Schoolnet.

Pausch, Randy (1994): "What HCI designers can learn from video game designers". En *Conference Companion on Human Factors in Computing '94*. Estados Unidos, ACM.

Pinelle, David; Wong, Nelson; Stach, Tadeusz (2008): Heuristic Evaluation for games: usability principles for video game design. En *Conference Companion on Human Factors in Computing 2008*. Italia, ACM.

Prensky, Marc (2005): "Engage Me or Enrage Me. What Today's Learners Demand", *Educause Review*, No. 40 (5).

Przybylski, Andrew K.; Ryan, Richard M.; Rigby, C. Scott (2010): "A Motivational Model of Video Game Engagement". En *Review of General Psychology*, 2010, Vol. 14, No. 2, 154–16. American Psychological Association.

Rodríguez, Elena (2002): *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflicto*. España, FAD, Injuve.

Rosser, J. C., Lynch, P. J. Haskamp, L., Gentile, D. A., & Yalif, A. (2007): "The impact of video games on training surgeons in the 21<sup>st</sup> century", *Archives of Surgery*, No. 142.

Sauquillo Mateo, Piedad; Ros Ros, Concepción; Bellver Moreno, M<sup>a</sup> Carmen (2008): El rol de género en los videojuegos. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* No. 3, Vol. 9, noviembre 2008. España, Universidad de Valencia.

Schelbe, Karl y Erwin, Margaret (1979): "The Computer as alter", *Journal of Social Psychology*, Vol. 108, Estados Unidos, Heldref Publications.

Sheff, David (1999): *Game Over. How Nintendo conquered the world*. Estados Unidos, CyberActive Media Group.

Schmieder, Christian (2009): "World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, sex and gender in the online role-playing game World of Warcraft". *Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1. Reino Unido, Intellect.

Schultheiss, Daniel (2007): "Long-term motivations to play MMOGs: a longitudinal study on motivations, experience and behaviour", *Actas de 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, Vol. 4, septiembre de 2007. Universidad de Tokio, Japón, pp. 344–348.

Schumann, Christina; Schultheiss, Daniel (2009): "Power and nerves of steel or thrill of adventure and patience? An empirical study on the use of different video game genres", *En Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1. Reino Unido, Intellect.

Sørensen, Birgitte Holm, y Jessen, Carsten (2000): "It Isn't Real". En *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perceptions. Children and Media Violence Yearbook*. Suecia. The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen at Nordicom, pp. 119-122.

Squire, Kurt (2002): "Cultural framing on computer/video game", *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 2 (1). GameStudies. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0102/squire/>

Tejeiro Salguero, Ricardo; Pelegrina del Río, Manuel; y Gómez Vallecillo, Jorge Luis (2009): "Efectos psicosociales de los videojuegos", *Comunicación* No. 7, Vol. 1, España, Universidad de Sevilla.

Turkle, Sherry (1994): "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs". En *Mind, Culture, and Activity*. Vol 1, No. 3. MIT.

Turkle, Sherry (2005): *The Second Self. Computers and the human spirit*. Reino Unido, MIT Press.

Vandewater, Elizabeth A., Shim, Mi-suk y Caplovitz, Allison G. (2004): "Linking obesity and activity level with children's television and video game use". *Journal of Adolescence*, Vol. 27, Estados Unidos, Academic Press.

Varela Pezzano, Eduardo (2010): "Ensayo contra la ley de prohibición de videojuegos bélicos en Venezuela", *Jurídicas*, Vol. 7 (2), Colombia, Universidad de Manizales.

Von Salisch, Maria; Vogelgesang, Jens; Kristen, Astrid y Oppl, Caroline (2011): "Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The

Beginning of the Downward Spiral?". En *Media Psychology*, 2011 Vol. 14, No. 3. Taylor and Francis online.

Vorderer, Peter, Hartmann, Tilo y Klimmt, Christoph (2003): "Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition", Actas de *Second International Conference on Entertainment Computing*, Estados Unidos. Carnegie Mellon University, pp. 1–9.

Wolf, Mark J. P. y Perron, Bernard (2005): "Introducción a la Teoría del videojuego". *Formats. Revista de comunicación audiovisual*. No. 4. España. Universidad Pompeu Fabra.

## **Cibergrafía**

Bartle, Richard (1996): *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Disponible en: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>, Fecha de consulta: 1 de marzo de 2014.

Cubadebate (19 de julio de 2012): *Joven muere tras jugar 40 horas seguidas videojuegos*. Edición en línea. <http://www.cubadebate.cu/noticias/2012/07/19/joven-muere-tras-jugar-40-horas-seguidas-videojuegos/> Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013.

El País (14 de enero de 1993): *Nintendo advierte que los videojuegos pueden causar ataques epilépticos a niños y adolescentes*. Edición en línea. [http://elpais.com/diario/1993/01/14/sociedad/726966002\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1993/01/14/sociedad/726966002_850215.html) Fecha de consulta: 10 de octubre de 2013.

*Empresa mexicana lanza primer videojuego educativo en conmemoración del bicentenario*. (7 de septiembre de 2010): [http://www.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1956:empresa-mexicana-lanza-primer-videojuego-educativo-en-conmemoracion-del-bicentenario&catid=57:noticias&Itemid=55](http://www.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=1956:empresa-mexicana-lanza-primer-videojuego-educativo-en-conmemoracion-del-bicentenario&catid=57:noticias&Itemid=55) Fecha de consulta: 5 de febrero de 2014.

Ferguson, Christopher J. (7 de diciembre de 2011): *Video games don't make kids violent*. Time. Edición en línea. <http://ideas.time.com/2011/12/07/video-games-dont-make-kids-violent/> Fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013.

Ferguson, Christopher J. (17 de Julio de 2012): *Can we trust psychological research?* Time. Edición en línea. <http://ideas.time.com/2012/07/17/can-we-trust-psychological-research/> Fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013.

Funk, Jeanne B. (2000). "The Impact of Interactive Violence on Children". Audiencia ante el Comité de Comercio, Ciencia y Transporte, Senado de los Estados Unidos, Ciento VI Congreso, segundo período de sesiones, 21 marzo de 2000. Disponible en: <https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjN06vi64vSAhVEy2MKHdc-DEIQFggIMAE&url=https%3A%2F%2Fwww.gpo.gov%2Ffdsys%2Fpkg%2FCHRG-106shrg78656%2Fpdf%2FCHRG-106shrg78656.pdf&usq=AFQjCNGl9ogZ8ks7oxMWvr4b8ZDQB4CuXA&bvm=bv.146786187,d.cGc> Fecha de consulta: 13 de enero de 2017.

Grossman, Dave (2000): "Teaching kids to kill". National Forum: Phi Kappa Phi, National Honor Society. Disponible en: [http://www.killology.com/article\\_teachkid.htm](http://www.killology.com/article_teachkid.htm) Fecha de consulta: 17 de agosto de 2013.

Harvey, Dave (7 de diciembre de 2007): *Video games health warning*. BBC News. Edición en línea. [http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/politics\\_show/7127727.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/politics_show/7127727.stm) Fecha de consulta: 2 de octubre de 2013.

Mmosite (21 de noviembre de 2007): *Teenager murdered for money to play MMO*. <http://news.mmosite.com/content/2007-11-20/20071120231834547.shtml> Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013.

Thurrott, Paul (16 de septiembre de 2001): *Microsoft flight simulator in terrorist controversy*. WindowsITPro. <http://windowsitpro.com/windows-server/microsoft-flight-simulator-terrorist-controversy> Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2013.

Ward, Mark (1 de mayo de 2001): *Columbine families sue computer game makers*. BBC News. Edición en línea. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm> Fecha de consulta: 10 de octubre de 2013.



## **CAPÍTULO 2: Las mediaciones sociales en la recepción de videojuegos en entornos de violencia social**

Como hemos visto hasta aquí, los temas violencia y juegos de video suelen ser un binomio ampliamente recurrido en las investigaciones en materia. Sin embargo, pocas veces se ha planteado mirar a estos juegos como el punto de encuentro donde confluyen una serie de discursos, es decir, el medio donde tienen lugar varias mediaciones simultáneamente.

Por ello, en este capítulo se busca comprender los fenómenos de la violencia –y particularmente del tipo de violencia derivada de los altos índices de delincuencia en nuestro país– y los juegos digitales desde la perspectiva de la teoría de las mediaciones, para entender la manera en que los diferentes discursos de violencia permean en la cotidianidad de las personas a través de múltiples instancias mediadoras.

### **2.1 El concepto de violencia social en el contexto latinoamericano**

Durante la segunda mitad del siglo XX, América Latina, ha sido testigo de la amplia diversidad de expresiones violentas, desde el terrorismo de estado, guerrillas y torturas, hasta la violencia social y ritual (Ferrándiz, Feixa, 2004: 16). A partir de la última década del siglo pasado, la región comenzó a encender las alarmas a nivel mundial al punto de ser considerada una de las zonas más violentas del orbe<sup>11</sup>. Por su parte, en años recientes México se ha convertido en un país asolado por la delincuencia y la corrupción. Las últimas dos administraciones federales han pugnado por mantener la llamada "guerra contra el narcotráfico"<sup>12</sup>, pregonando con frecuencia sus logros a través de un gran número de medios de comunicación.

---

<sup>11</sup> Tan sólo en 1990 la tasa de homicidios dolosos en América Latina y el Caribe superó por más del doble al promedio mundial (estimado en 10.7 muertes de este tipo) con 22.9 asesinatos por cada 100 mil habitantes (Buvinic et al., 1999, 4).

<sup>12</sup> El 11 de diciembre de 2006, apenas diez días después de haber asumido el poder, Felipe Calderón, entonces presidente de la República, inauguró las acciones contra el crimen organizado a través del Operativo Conjunto Michoacán. Empero, las cifras oficiales arrojadas por el Instituto Nacional de Estadística

Autores como Guillermo Orozco consideran que existe un aumento en los niveles de violencia, tanto en la región, como en los diversos medios de comunicación. Sin embargo, evalúan preocupante que, pese a ello, no proliferen los estudios en materia de violencia y, especialmente, aquellos encaminados a conocer la relación de las audiencias para con este fenómeno:

Nos llama la atención, sobre todo ante la creciente ola de violencias (en plural) en la región, con el crimen organizado, el narcotráfico, el ejército, las mafias, etcétera, que en la mayoría de los reportes nacionales de investigación, con excepción del ecuatoriano, que menciona explícitamente a la violencia para la agenda futura de investigación, no se resalta el tema de la violencia en las pantallas, ni menos su relación con las audiencias, o con la situación comunicacional de los diversos países. (Orozco, 2011: 396-397).

El impacto del fenómeno de la violencia en cualquier sociedad es innegable. El presente trabajo parte del supuesto de que las diferentes manifestaciones de la violencia influyen en la construcción social de la realidad, de la identidad, y de la creación de sentido. En ese tenor, Carles Feixa y Francisco Ferrándiz (2004: 1) sostienen que "la *violencia* permea numerosos aspectos de la vida social, condicionando o determinando su dinámica".

Sin embargo, para hablar de un tipo de violencia tan específico como lo es aquella derivada de las actividades delincuenciales, es menester primero señalar qué entendemos por violencia desde una perspectiva amplia.

De acuerdo con los Centros para el Control de Enfermedades en Estados Unidos (*Centers for Disease Control*) la violencia se define como "el uso o amenaza de usar fuerza física, con la intención de causar daño a otros o a uno mismo" (Buvinic et al., 1999: 9). En la anterior definición podemos resaltar dos cosas: por una parte, se hace énfasis en el empleo de la fuerza –o la posibilidad de usarla–; y por otra, se pone de relieve una cualidad instrumental en el empleo de la fuerza. Sin

---

y Geografía (INEGI) al término del sexenio calderonista reportan 121 mil 683 muertes violentas (Braulio, 2014). Mientras tanto, en los primeros ocho meses de la administración de Enrique Peña Nieto, la cifra oficial alcanzó los 6 mil 250 homicidios dolosos; aunque otros organismos, como el semanario Zeta de Tijuana, ofrecen cifras que duplican fácilmente el dato oficial con cerca de 13 mil 774 asesinatos (Braulio, 2014).

embargo, no todas las clases de violencia hacen uso de la fuerza física, ni en todas ellas se busca dañar a otros o uno mismo sin perseguir otros fines.

Jurídicamente, la violencia se define como: "la coacción física o moral que una persona ejerce sobre otra, con el objeto de que ésta le otorgue su consentimiento para la celebración de un acto jurídico que, por su libre voluntad, no hubiera otorgado" (Rodríguez, 2002: 83).

Irma Arriagada (2001: 3) señala la existencia de cierto consenso en la comunidad académica por entender el concepto de violencia desde una noción que parece heredada de la criminología; opinión que es compartida por no más de uno:

Aunque la criminología ha tendido a utilizar una definición demasiado restrictiva de violencia (reducida a algunos actos delictivos incluidos en el código penal de los países occidentales), los antropólogos saben que la consideración de un daño físico o moral como violencia no siempre cuenta con el consenso de los tres distintos tipos de actores implicados: victimarios, víctimas y testigos (Riches, 1988: 24, en Ferrándiz, Feixa, 2004: 4).

No obstante, y reconociendo las limitaciones de la conceptualización heredada de la criminología, es la misma autora la que nos ofrece una perspectiva diferente para el abordaje del término, mirando a la violencia como parte de un proceso recurrente (Arriagada, 2001: 3). Para Ferrándiz, Feixa (2004: 3) la violencia debe pensarse no como un acto, sino como un *continuo* (Scheper-Hughes y Bourgois, 2004: 1-5), no tanto como excepción sino como normalidad, no tanto como política sino como cotidianidad, no tanto como estructura sino como símbolo, no tanto como amenaza de guerra sino como negociación de paz.

Tanto Feixa y Ferrándiz (2004: 2), como Arriagada (2001: 3), concuerdan en reconocer que no todas las expresiones violentas son tan evidentes o manifiestas, por ejemplo, es posible mencionar la violencia verbal, simbólica, moral, etc., cuyas repercusiones pueden ser tanto o más dañinas que las originadas por la violencia física.

En ese sentido resulta pertinente comenzar la conceptualización de la violencia pensándola en plural en la medida en que no es posible hablar de un sólo tipo de



violencia:"Queda claro, pues, que al referirnos a violencia(s) y cultura(s) en plural estamos pensando en el continuo de formas de resolución no pacífica de conflictos (de las políticas a las cotidianas pasando por las estructurales y las simbólicas) y en las modulaciones culturales de las mismas (en los códigos simbólicos que orientan tales prácticas, sujetos a constantes procesos de cambio y de intercambio)" (Ferrándiz, Feixa, 2004: 6)

Así, la manera más sensata de aproximarse al entendimiento del fenómeno de la violencia consiste en considerar que la complejidad en torno a dicho fenómeno, específicamente en América Latina, radica en la naturaleza multifactorial de la misma (Rodríguez, 2002: 86): "Poca gente en la región ha escapado los efectos de lo que se reconoce como un problema multidimensional y multifacético; casi todos tienen una historia que contar, muchas veces de manera bastante gráfica" (Buvinic et al., 1999, 4).

Por tanto, y en opinión de Ferrándiz y Feixa (2004: 1), para abordar esta complejidad es necesario analizar por separado cada una de las aristas que conforman tal problemática: "[...] la violencia es un fenómeno de múltiples caras y anclajes en las distintas realidades históricas y sociales. Para descifrar su complejidad, no hay más remedio que segmentarla en modalidades significativas". Dicha segmentación implica estudiar a la violencia a través de sus distintos tipos de manifestaciones, los fines que ésta persigue, y, por supuesto, los involucrados en ella; es decir, a partir de su taxonomía.

Las clasificaciones más tradicionales comprenden la violencia sexual, física, psicológica, de género, de raza, familiar, juvenil, ancestral, endémica, terrorista, discursiva, simbólica, estructural, legítima y criminal (Ferrándiz, Feixa, 2004: 1). Arriagada (2001: 4) añade otras consideraciones a tener en cuenta, por ejemplo, según la persona que sufre la violencia: niños, ancianos, mujeres, jóvenes, discapacitados, etc.; el sitio donde ocurre: en la casa, en el trabajo, en las calles, etc; y por el motivo que persigue: violencia política, racial, económica, instrumental, emocional, etc.

En tanto Buvinic et al. (1999, 8) añade la diferenciación de la violencia según el agente que la causa (pandillas, narcotraficantes, jóvenes, muchedumbres, etc.), y la relación entre la persona que la sufre respecto a la que la comete (parientes, amigos, conocidos o desconocidos). Todas las anteriores clasificaciones nos permiten ver claramente que la violencia es un fenómeno complejo cuyo abordaje teórico implica tener en cuenta también el enfoque metodológico; en otras palabras, si se ha de mirar a la violencia habrá que precisar desde qué punto de vista parte tal mirada: "para los antropólogos (y para muchos otros investigadores desde diversas disciplinas)<sup>13</sup> es tan importante observar la violencia en sí como comprender la visión que los actores tienen de la misma. (Ferrándiz y Feixa, 2004: 4).

De este modo, la clase de violencia que interesa a esta investigación parece no encajar del todo en las tipologías antes citadas. Eso se debe a que la violencia relacionada con la delincuencia organizada en países de América Latina, y particularmente en México, no posee límites bien definidos, pudiendo tener afectaciones políticas, económicas, sociales y, por supuesto, físicas, entre otras.

En "Violencia colectiva, violencia política, violencia social. Aproximaciones conceptuales", Florentino Moreno (2009) señala las dificultades existentes para establecer un concepto unificado al respecto de la noción de violencia social, fenómeno por demás complejo, cuyo entendimiento ha ido cambiando a lo largo del tiempo y desde la perspectiva que se le mira. Para Moreno la violencia social se entiende como la desviación de la norma establecida, la violación del contrato social por parte de individuos o grupos que no responden a la ley:

Sin embargo si durante muchos años se utilizó (el término de violencia social)<sup>14</sup> fue porque designaba un amplio abanico de conductas, más o menos identificables, que se diferenciaban tanto de la violencia doméstica, como de la violencia institucionalizada del Estado hacia el exterior (la guerra) y hacia el interior (el orden público). Ese amplio espectro de conductas interpersonales, sociales y colectivas (robos, violaciones, protestas, tumultos, etc.) solía etiquetarse como violencia social pero con dos concepciones diferentes sobre su significado: por

---

<sup>13</sup> El paréntesis es mío.

<sup>14</sup> El paréntesis es mío.

un lado se trataría de agresiones no legitimadas por la norma común (la responsabilidad estaría en los desviados) y por otro vendrían a ser el reflejo de un malestar social, la consecuencia de un sistema de relaciones injusto (la responsabilidad sería estructural) (Moreno, 2009: 21).

Para Arriagada, se trata de la combinación de dos o más clases de violencia, las cuales pueden guardar gran parecido entre sí y, a la vez, ser contradictorias. Ello refleja un momento coyuntural en Latinoamérica, en el que las crisis política y financiera han favorecido la proliferación de ciertas manifestaciones violentas. "Desde diversos ámbitos se constata la aparición de nuevas modalidades de violencia y delincuencia que comienzan a irrumpir en varios países de la región. Algunos han definido estas nuevas formas como la mezcla heterodoxa y contradictoria de dos tipos de violencia presentes en toda la región: la política (guerrillas, tortura, desapariciones, represión) y la delincencial" (Arriagada, 2001: 18).<sup>15</sup>

Es por ello que para referirnos a este tipo de violencia tan complejo nos ceñiremos a la noción de violencia social tal como la entiende Arriagada (2001: 18), en cuya obra esta clase de violencia se constituye a partir de la simbiosis entre las violencias política y la delincencial. En el texto se deja entrever que, aunque la violencia social no es exclusivamente política, posee repercusiones políticas, por lo que va más allá de la violación a las leyes. Empero, sería útil considerar que existen otros ámbitos en los que tiene repercusiones este muy específico tipo de violencia, por ejemplo, en lo económico, lo ideológico, lo social y, por consiguiente, en lo cultural.

Es precisamente en este último respecto que, para efectos del presente estudio, resultan de especial interés las repercusiones sociales de la violencia que no

---

<sup>15</sup> Para ilustrar este punto basta traer a cuento la matanza de 43 estudiantes de la Escuela Normal Rural "Raúl Isidro Burgos", ocurrida la noche del 26 y 27 de septiembre de 2014, en la localidad de Ayotzinapa, Guerrero. De acuerdo con el informe final de la Procuraduría General de la República, emitido el 4 de febrero de 2015 por el entonces procurador, Jesús Murillo Karam, los estudiantes fueron entregados a miembros del cártel Guerreros Unidos por parte de policías municipales, con el fin de ser ejecutados. En la matanza participaron "tanto miembros de la delincuencia, como servidores públicos, principalmente policías, encabezados por el Presidente Municipal de Iguala (José Luis Abarca) y su esposa (María de los Ángeles Pineda Villa)" (Karam, 2015: 13).

Pese a ser calificado de "atípico" por la PGR –dada su magnitud, violencia, y participantes– el crimen ejemplifica la red de corrupción tejida entre instituciones gubernamentales y crimen organizado.

parecen ser tan evidentes, aquellas donde la naturalización de la misma conlleva a modificar la percepción de la realidad social, a la construcción de imaginarios, y al desarrollo de aspiraciones que, a manera de discursos, entretejen la relación entre el ciudadano de a pie con respecto a este fenómeno macrosocial. En otras palabras, aquí nos hemos interesado por el impacto cultural causado por la violencia social relacionado con el fenómeno de la delincuencia organizada en México.<sup>16</sup>

En opinión de Orozco, los medios de comunicación están jugando un papel importante en la naturalización de la violencia, a la vez que contribuyen a legitimar ciertas expresiones de la misma:

En México se ha dicho también “estamos en guerra”. Y dentro de telenovelas se justifican intromisiones del ejército en capítulos concretos, con el mismo mensaje legitimador con el que se han impregnado series conmemorativas del bicentenario (*Gritos de Muerte y Libertad*, de Televisa), donde se hace una muy explícita alusión a la “irremediable pérdida” de víctimas inocentes, como algo necesario e inevitable cuando se trata de objetivos militares mayores contra enemigos de la nación. ¿Sería esto una manera de buscar naturalizar desde la propia narrativa de las telenovelas lo que está en realidad pasando en las calles de varias ciudades de ese país y de todos los de América Latina, donde crecen las cuentas de niños y jóvenes inocentes que han muerto en tiroteos o directamente a manos del ejército por alguna confusión? ¿Cuáles son las complicidades de las empresas televisivas con la legitimación estatal, gubernamental de la violencia militar? Dos preguntas éstas que merecerían muchos análisis de contenido y a la vez de impacto de los medios en sus audiencias. (Orozco, 2011: 397-398).

---

<sup>16</sup> Ciertas expresiones ciudadanas en diversos foros, canales y columnas en la web ponen de manifiesto lo anterior cuando esbozan las formas en las que, a su entender, la sociedad mexicana ha naturalizado y adaptado el discurso de este particular tipo de violencia: "La narco cultura poco a poco se inmiscuye en nuestras actividades cotidianas y empezamos a ver el tema como algo común y sin importancia. Acudimos a negocios donde los dueños son narcotraficantes, sin la menor importancia. Nos da alegría ser amigo de una persona involucrada en el crimen organizado y hasta lo presumimos con nuestros conocidos. Escuchamos y asistimos a conciertos donde se alaban las hazañas de los narcotraficantes y nos sentimos “buchones” con esa música. Está de moda seguir las páginas de internet donde se habla de los lujos de los narcotraficantes y su forma de vida. Conocemos más nombres de narcos que de héroes patrios. Vemos con mucha frecuencia cómo muchas personas sueñan con ser narcos o casarse con alguno de ellos y no decimos nada. Y todavía tenemos el descaro de decir: mientras los narcos no se metan conmigo, yo no tengo por qué meterme con ellos" (Braulio, 2014).

### 2.1.1 Violencia, poder y cultura

Sin duda, la percepción popular en torno a la problemática debe presentar posiciones encontradas; desde quienes consideran a la delincuencia organizada como una forma de obtener poder; aquellos que la reprueban, y quienes son indiferentes al respecto. En cualquier caso, lo anterior no hace más que evidenciar la relación intrínseca entre violencia y poder: "[...] al hablar de violencia nos referimos a relaciones de poder y relaciones políticas (necesariamente asimétricas), así como a la cultura y las diversas formas en las que ésta se vincula con diferentes estructuras de dominación en los ámbitos micro y macrosocial" (Ferrándiz, Feixa, 2004: 1).

Para Sánchez Ruiz (2000: 2) la espiral de violencia en las sociedades consiste en un proceso que inicia desde la familia (primera instancia mediadora<sup>17</sup>) y sirve para modelar los patrones de conducta, desarrollo de cogniciones, opiniones y evaluaciones, respecto a las figuras de autoridad; girando éstos en torno al ámbito familiar en un principio, para luego ser aplicados a las instituciones y procesos políticos.

En tanto, para Gerbner (2003: 341) la violencia representa una demostración de poder cuya finalidad es la de evidenciar el lugar que se ocupa en un orden social determinado, "[...] la violencia en el drama y los noticieros demuestran el poder".

Salta entonces la pregunta acerca de cómo ciertas expresiones de la violencia pueden influir en la configuración de las relaciones de poder, especialmente en los jóvenes que han nacido y crecido inmersos en una sociedad cuyo común denominador es la violencia social.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Precisaremos con mayor profundidad en éste y otros conceptos correspondientes a la teoría de las mediaciones múltiples más adelante en este mismo capítulo.

<sup>18</sup> Buvinic (1999: 16) rescata una encuesta colombiana de finales del siglo pasado aplicada a jóvenes de ese país, en la que se les preguntó a quién creían que le iba bien en Colombia. En primer lugar los jóvenes señalaron a los políticos (45%), seguidos de gente rica (25%); oportunistas/"vivos" (18 %); gente deshonesto (17%); gente con contactos (15%); individuos con suerte (14%); los que trabajan (13%) y los que estudian (13%). Llama la atención que las actividades tanto laborales como académicas sean consideradas por los jóvenes colombianos como ocupaciones sin oportunidad de progresar.

Desde una perspectiva instrumental y financiera, no resulta tan difícil comprender por qué algunos jóvenes se sienten atraídos hacia ciertas actividades ilícitas, pues tan sólo en el 2009, México obtuvo más recursos provenientes del tráfico de drogas que de la exportación de petróleo, la actividad legal que más le remunera al país<sup>19</sup>. Mientras, desde el gobierno federal, los esfuerzos por mermar la economía de estos grupos delincuenciales apenas han conseguido confiscar una ínfima parte de las cuantiosas sumas de dinero que dichas actividades ilícitas generan.

Resultaría ingenuo creer entonces que datos como los anteriores carecen de impacto en el imaginario de los mexicanos, en su cultura y en su entender de las relaciones de poder, incluso en los individuos más jóvenes de una sociedad. Por ejemplo, Sánchez Ruiz (2001: 1) sostiene que aún un niño de preprimaria, sin conocimiento alguno del gobierno y su funcionamiento, aprende con relativa presteza que el ejercicio del poder es inequitativo.

Es en ese contexto es en el que transitan los jóvenes a través de diferentes discursos de mayor o menor violencia, en el que los juegos de video representan sólo una parte de la esfera mediática. Lo mismo es reconocido por Teresa Gómez del Castillo en su texto “Violencia social y videojuegos”, en el cual la autora presenta una aproximación muy parecida a la que aquí hemos manifestado:

[...] vivimos en una sociedad violenta que se nutre de unos medios de comunicación que también exaltan la violencia como opresión y/o como forma más o menos habitual de resolución de los conflictos entre personas, algunas de ellas socialmente bien valoradas y consideradas, en algunos casos, como «líderes» mundiales. A veces esta violencia llega a la tortura, al racismo y la xenofobia (como es el caso de algunos juegos disponibles en la red) o a la vulnerabilidad de los derechos humanos (Gómez del Castillo, 2005: 49).

Pero en última instancia, ¿a qué se debe que esta cruda manifestación de la violencia social se presente de forma casi endémica en la región de los países latinoamericanos?

---

<sup>19</sup> Adicionalmente, los dólares del narcotráfico sirvieron de apoyo para el sistema bancario nacional durante la crisis financiera global de ese año (CNN Expansión, 2010).

### **2.1.2 Hacia una ontología de la violencia social en América Latina**

Una de las hipótesis que se han arrojado para explicar el fenómeno cuasi endémico de la violencia en Latinoamérica argumenta que la pobreza y las crisis recurrentes en la región generarían frustración y descontento entre la población, ocasionando que algunos grupos o individuos desarrollen comportamientos agresivos: "[...] esto es lo que explicaría las olas de violencia que sacuden a las grandes ciudades de la región. Sin embargo, este análisis (pobreza-frustración-agresión) puede resultar muy superficial para dar cuenta de la diversas y cambiantes situaciones de violencia" (Arriagada, 2001: 7).

Desde las ciencias sociales a menudo se ha recurrido a las teorías de las formas de socialización y de la anomia (o ruptura) para explicar el fenómeno. Por una parte, Sutherland sostiene en su teoría de la asociación diferencial que la violencia formaría parte de un proceso de socialización con dimensiones organizativas, institucionales y culturales, las cuales pueden favorecer la elección de estrategias violentas por parte de algunos grupos o actores sociales. Para Sutherland, la existencia de estos grupos subculturales de delincuentes (amigos, familia, cárcel) representarían las causas primarias del delito (Sutherland, 1947).

En tanto, la teoría de la anomia o ruptura partiría de dimensiones estructurales y sociales para argumentar que la violencia se produce cuando el orden social sufre desajustes o se rompe. En otras palabras, cambios sociales súbitos, como la industrialización o la urbanización, ocasionarían que los mecanismos de control social dejaran de funcionar, generando contradicciones entre las aspiraciones de la población y los medios socialmente aceptados para cumplirlas (Turiano, 2002: 2-5).

A menudo tales aspiraciones y las vías legítimas para cumplirlas se expresan y refuerzan a través de los medios de comunicación. Orozco indica que muchas mujeres de clase media afirman que «la decoración y el mobiliario» de las habitaciones donde transcurre la trama es lo que más les agrada de las telenovelas, "lo cual les da ideas encarnadas para soñar y fantasear ascensos

sociales desde sus insatisfechas aspiraciones clasistas [...]” (Orozco, 2001: 167). En nuestro caso, varios de los jóvenes del grupo de investigación dijeron que "tunear autos"<sup>20</sup> y "adquirir una buena casa" es lo que más les gusta de *Grand Theft Auto V*, un videojuego en el cual, para alcanzar estas metas, se deben llevar a cabo una serie de actos delictivos.<sup>21</sup>

Para Sánchez, descubrimientos como los anteriores distan de ser superfluos, pues representan los imaginarios sociales que los individuos construyen para entender su realidad y actuar en consecuencia:

No es absoluto banal este tipo de hallazgos de investigación, pues los diversos temas de la agenda televisiva que el público eventualmente se apropia son a la vez —potencial y realmente— representaciones sociales que en su momento se constituyen en partes y dimensiones de los "mapas mentales" que guían la acción de los ciudadanos. Esto tiene que ver con la "construcción social de la realidad" [Berger y Luckmann, 1967], en que participan los medios masivos entre otras muchas agencias socializadoras. (Sánchez, 1992: 38).

En ese sentido, Arriagada (2001: 2). considera que la conducta delictiva se relaciona con la capacidad del individuo para alcanzar las metas-éxitos dentro de su entorno social, así como la importancia que el éxito económico tiene en una sociedad dada.

Con frecuencia suele relacionarse violencia con pobreza, siendo considerada esta última como el gatillo que desencadena comportamientos violentos. Por ejemplo, en el reporte sobre violencia en América Latina publicado por el Banco Interamericano de Desarrollo, el equipo de Mayra Buvinic (1999, 20) llegó a la conclusión de que sí existe una correlación entre los niveles de pobreza y el aumento en los índices de violencia, al menos a nivel local, es decir, en lo que al vecindario se refiere. Más adelante, en el mismo reporte, Buvinic y compañía terminarían por reconocer que la relación inversa, es decir, que "la pobreza puede

---

<sup>20</sup> Hacer modificaciones a los autos del juego.

<sup>21</sup> Profundizaremos de mayor manera sobre las preferencias y prácticas sociales de los jugadores de nuestro estudio en el capítulo 5.



ser también el resultado de la violencia, ya que la violencia disminuye el capital humano, físico y social" (Buvinic et al., 1999: 20).

En esa línea, Arriagada (2001: 3) hace énfasis en la manera en que la delincuencia aparece como una opción o un mecanismo de autodefensa para ciertos grupos en condiciones de pobreza. Desde esta perspectiva, ciertos grupos que se considerasen a sí mismos como agraviados por el orden establecido, justificarían en la delincuencia tradicional (robos, hurtos, asaltos) –es decir, desde la vía informal–, la manera de reparar el daño que se les ha hecho; o la nueva forma de hacer dinero fácil por la vía de la corrupción (delincuencia económica) o por medio de nuevas modalidades emergentes (tales como el lavado de dinero, el fraude electrónico, entre otros) (Moulian, 1997: 138).

Por supuesto, no existe evidencia suficiente que permita argumentar que la delincuencia (y la consecuente violencia que ésta acarrea) sea una consecuencia lógica de la pobreza, o que un número considerable de personas de bajos recursos estén dispuestas a sumarse a las filas del crimen, cuando, a menudo, son ellas mismas las que sufren las consecuencias de los actos delictivos: "Aun cuando la pobreza no es la única causa de la delincuencia, está asociada a ella, en conjunto con otros factores como la desigualdad y la injusticia social" (Arriagada, 2001: 7).

Varios autores son más puntuales al señalar que no se trata de la pobreza en sí misma, sino de la desigualdad de oportunidades y acceso que ésta conlleva, la cual, en combinación con otros factores sociales, psicológicos y culturales podría generar la aparición de expresiones violentas. Para Arriagada es determinante comprender el papel de la desigualdad social en el fenómeno de la violencia, pues "permite entender de una manera más integral el fenómeno de la delincuencia, ya sea la tradicional o emergente. Diversos estudios en Perú y Colombia no han logrado encontrar una relación entre pobreza y violencia, puesto que las regiones más pobres no son las más violentas, ni hay una correlación entre pobreza y homicidios" (Fedesarrollo, 1996, Reyna y Toche, 1999; en Arriagada, 2001: 6).

Hasta este punto el gran ausente para el entendimiento del fenómeno de la violencia es sin duda el aspecto cultural. ¿Cómo es que los ciudadanos de un país con altos índices de delincuencia conviven, dialogan y toman una postura frente a la violencia? ¿A través de qué mecanismos y procesos de socialización se transmiten y reconfiguran los imaginarios sociales respecto a la violencia? ¿Cuál es el rol de los medios de comunicación en la espiral de violencia de un país?

El fenómeno de la violencia se encuentra altamente relacionado con la cultura de una sociedad, habiendo sociedades en las que ciertas manifestaciones de la violencia son más aceptadas que en otras. Por ejemplo, el castigo corporal infligido a los niños a manera de reforzamiento de ciertas conductas es bien visto en muchas sociedades occidentales. "La cultura también es un factor determinante del comportamiento. La violencia se entreteje en el tapiz cultural de muchas sociedades y se transforma en parte de un juego de reglas que guían el comportamiento y ayudan a dar forma a las identidades de los grupos" (Buvinic et al., 1999, 20).

Ese tapiz cultural en el que está inserta la violencia es aprendido y aprehendido a través de procesos de "socialización política", es decir, "mediante mecanismos de aprendizaje de las pautas de significación y de acción "propias" de los entornos sociales en los que el individuo se desenvuelve" (Sánchez, 2000: 1). Eso quiere decir que el mismo proceso cultural de socialización que permite conocer las normas de conducta en una sociedad, favorece la apropiación de ciertas prácticas de la violencia: "[...] la violencia es una estrategia básica para la experiencia de la interacción social" (Riches, 1988 en Ferrándiz, Feixa, 2004: 2).

Ello sucede a la par de la formación de una cultura política en la que, como dijimos antes, se entreteje la violencia con el funcionamiento de las relaciones de poder: "Numerosos estudios sugieren que el experimentar u observar violencia crónica en el hogar puede marcar el comienzo de un patrón de vida donde la violencia se usa para ejercer control social sobre otros y para resolver conflictos interpersonales" (Buvinic et al., 1999, 10).

En opinión de Arriagada (2001: 2) una de las formas más notorias del impacto social de la violencia se evidencia a partir de la internalización de patrones de comportamiento por parte de ciertos grupos, los cuales podrían ser más proclives al uso de la fuerza como forma de solución de conflictos y de obtención de recursos; "un impacto crucial de la violencia social es la transmisión intergeneracional. Si los adultos, los medios de comunicación y la sociedad en general les enseñan a los niños y a los jóvenes que la violencia es una manera rápida de acumular riqueza, no es de sorprenderse que la gente joven, especialmente los muchachos, adopten conductas violentas" (Buvinic et al., 1999, 14-16).

Desde esa perspectiva los medios de comunicación, como parte del engranaje cultural de una sociedad, contribuirían a reproducir y reforzar ciertas prácticas relativas a la violencia, e incluso, añadir otras.

Los medios de comunicación también afectan el nivel de violencia cuando en sus programas se premia el comportamiento violento que los televidentes aprenden y después imitan; éstos, a su vez, tienden a estimular e instigar el comportamiento violento en la audiencia. La exposición repetida a los medios de comunicación violentos se asocia consistentemente con mayores índices de agresión, especialmente en los niños (Huesmann y Eron, 1986). La violencia de los medios de comunicación es un gatillo situacional para el comportamiento violento. (Buvinic et al., 1999, 20).

El señalamiento anterior de Buvinic et al. se enmarca en las teorías del aprendizaje social y del cultivo, para las cuales la influencia de los medios de comunicación es determinante en el desarrollo de conductas violentas en los receptores.

De acuerdo con Gerbner tras cierto tiempo de exposición a imágenes y programas violentos en los medios, éstos "cultivan" en las personas la percepción de que el mundo exterior es un lugar cruel e inhóspito –a lo que Gerbner (2003: 345) llama "síndrome del mundo mezquino" (*mean world syndrome*)–:

[...] a largo plazo la exposición regular a la televisión cargada de violencia tiende a hacer una contribución independiente (es decir, además del resto de factores) a la sensación de vivir en un mundo sombrío y mezquino. Las

"lecciones" van desde agresión a desensibilización y a un sentido de vulnerabilidad y dependencia. La exageración simbólica cobra su peaje en todos los espectadores. [...] Por otra parte, los espectadores que ven a los miembros de su propio grupo sub-representado pero sobre-victimizado, parecen desarrollar un sentido mayor de aprehensión, desconfianza y alienación, lo que llamamos el síndrome del mundo mezquino.<sup>22</sup>

Como consecuencia estas personas desarrollarían altos índices de desconfianza en los otros, sobre todo en quienes aparecen como los "villanos" en los medios de comunicación de masas.

Si bien ya hemos mencionado antes que la presente investigación toma distancia de enfoque teóricos como la teoría del cultivo y de aprendizaje social, reconocemos su relevancia en muchos de los estudios de siglo pasado que se interesaron por analizar los efectos de la violencia mediática en las personas. Sin embargo, esta clase de investigaciones empíricas fueron perdiendo popularidad paulatinamente para adoptar otras perspectivas teóricas. Lo lamentable de ello es que, en opinión de autores como Guillermo Orozco, el tema de la violencia mediática fue relegado a segundo plano conforme los estudios de corte efecto-conductista se volvieron menos frecuentes:

Son muy escasos los estudios empíricos sobre violencia y comunicación realizados en países de América Latina. Al parecer se quiso evitar reproducir ese tipo de estudios psicosociales conductistas, que alguna vez inaugurara en los años 60 el colega estadounidense Bandura, [...] Al descartar ese tipo de estudios conductistas de la atención de la investigación académica en nuestros países, se descartó también la otra investigación que daría cuenta de toda la complejidad de la violencia y sus representaciones desde las pantallas. Violencias que siempre estuvieron presentes y que no han sido entendidas desde la investigación de la comunicación" (Orozco, 2011: 396).

En concordancia con la opinión de Orozco, nuestra investigación pretende retomar el tema de la violencia desde un enfoque cultural que arroje algo de luz sobre la manera en que las personas jóvenes se relacionan con mensajes de contenido violento, en un momento por demás coyuntural en nuestro país. No obstante,

---

<sup>22</sup> En ese sentido, una encuesta aplicada en Alemania en diciembre de 2012 nos sirve para comprender los motivos que llevaron a Gerbner a elaborar las bases del llamado "síndrome del mundo mezquino", pues la encuesta reveló que 70% de la población de ese país consideraba que el islam se asociaba con fanatismo religioso y radicalismo; mientras que el 64% creía que el islam estaba preparado para la violencia. Tan sólo 13% de los encuestados asoció el islam con el amor al prójimo (alerta digital, 2012).

reconocemos la importancia de los estudios inspirados en las teorías del cultivo y del aprendizaje social como pioneros en las investigaciones en materia de audiencias y sus relaciones con la violencia.

A principios del año 2011 cerca de 50 directivos de medios de comunicación firmaron en México el Acuerdo para la Cobertura Informativa de la Violencia, cuyo objetivo era establecer "criterios editoriales comunes para que la cobertura informativa de la violencia en México no sirviera para propagar terror entre la población y, establecer mecanismos para la protección de los periodistas y de la identidad de las víctimas de esta violencia" (Acuerdo para la Cobertura Informativa de la Violencia, 2011).

Investigadores en la materia, como el académico Raúl Trejo Delarbre, consideran que los mayores aciertos del pacto consisten en pugnar porque los medios no se conviertan en cómplices de la delincuencia, y que se garantice mayor seguridad para periodistas. Sin embargo, el propio Trejo Delarbre cuestiona la falta de compromiso tras esta iniciativa, la cual no contó con el consenso del gremio periodístico: "El Acuerdo, por lo demás, no surgió de la deliberación de los periodistas, no pasó por las redacciones para que los informadores se interiorizaran en las reglas que establece, no es resultado de la acción común del gremio de los periodistas. Ni siquiera surge de un compromiso, precedido por la negociación de sus contenidos, entre las empresas de comunicación. Se trata de un documento que, igual que Iniciativa México, ha sido promovido por Televisa" (Trejo, 2011).

En este sentido, llama la atención lo dicho por el periodista y escritor Héctor Aguilar Camín<sup>23</sup>: "En México hay más gente atemorizada que gente insegura" (en Martínez, 2011). En otras palabras, da la impresión de que aún en nuestros días prevalece la idea entre algunas personas –periodistas y comunicadores entre ellas–, de que a mayor cantidad de imágenes violentas en los medios, menos seguros se sentirán los ciudadanos; y viceversa, la problemática deja de existir si

---

<sup>23</sup> Cuyo testimonio fue recopilado en video y presentado durante el evento inaugural del pacto en el Museo Nacional de Antropología.

se le invisibiliza. Aunque ingenua, tal preocupación pone de relieve lo argumentado por Kleinman, Das y Lock (1997: XI-XIII), quienes sostienen que la representación con frecuencia sustituye a la experiencia, por lo que, aquello que no es representado "no es real".

De este modo, centrándonos de vuelta en el fenómeno de la violencia social, las personas que conforman a la sociedad mexicana no necesariamente deben haber sido víctimas de un crimen para experimentar el impacto de tales manifestaciones violentas; la relación existe y ésta se da de manera vicaria a través de diferentes instancias mediadoras: "en nuestra sociedad la función de testigo de la violencia suele estar filtrada por una institución: los medios de comunicación de masas". (Ferrándiz, Feixa, 2004: 4).

Así, a través de los medios de comunicación masiva las personas no sólo se informan, sino también experimentan sensaciones, construyen y dotan de sentido a su realidad: Tal como señala Martín Serrano (1986), medios como la televisión se han erigido como un importante centro de mediación entre lo que acontece en el mundo real y las representaciones que construimos mentalmente de tal mundo fáctico, toda vez que fungen como una importante fuente de representaciones sociales, de valoraciones, de información y significación.

De tal suerte que esta experimentación con los medios -y en particular, con los videojuegos-, traería como consecuencia irremisible el establecimiento de paralelismos entre el ámbito de lo "vivido" y lo "representado" (ambos experimentados); el diálogo entre los discursos mediados a través de diferentes instancia mediadoras; siendo manifestado el producto de tal proceso a través de los sueños, de la psique y de los discursos, tanto internos como externos: "Esta cualidad del psiquismo de representar deja como saldo la capacidad de ligar por asociación las representaciones y expresarlas vía discursiva, vía onírica, vía sublimación, ya por desplazamiento, ya por condensación. Estamos en el terreno de la generación de significados, la producción simbólica y -por supuesto- en el territorio del pensamiento. Es también el terreno de la narrativa" (Palazzini, 2011: 98). Por supuesto, respetando el enfoque culturalista del estudio, nosotros nos

ocupamos de lo narrativo, no sin reconocer la importancia del apartado psicológico que sin duda será el eje central de otras investigaciones del corte.

Sánchez Ruiz señala evidencias en cuanto a que las personas (sin importar edad) suelen creer que los problemas y situaciones presentados en las series de televisión y telenovelas corresponden a los que se enfrentan en la vida real, o, cuando menos, que no son "irreales" (Sánchez, 1992: 39). De tal suerte que estos mapas mentales o campos semánticos así conformados pueden o no corresponder a los campos referenciales del mundo exterior. Para usar el ejemplo de Sánchez Ruiz, se puede suponer que los unicornios existen, aunque no se haya tenido alguna experiencia perceptual directa con ellos. Del mismo modo, se puede creer que los vietnamitas existen aún cuando jamás se haya visto uno: "Muchos hemos "visto" unicornios o vietnamitas en la prensa, en el cine o en la televisión. Los conocemos por "experiencia vicaria" [...], que con frecuencia es la experiencia vicaria de una mera fantasía, misma que alimenta el imaginario individual y colectivo" (Sánchez, 1992: 44).

Incluso en medios que no persiguen fines informativos, los contenidos de ficción servirían para educar, construir y reforzar los imaginarios sociales respecto de un tema en particular; "El mundo es un melodrama. También estas creencias se muestran con mayor intensidad entre quienes más ven televisión y entre sujetos de los estratos más desfavorecidos" (Sánchez, 1992: 38).

Por ello no es descabellado argumentar que, aún sin haber sido víctimas de un crimen o haber conocido a víctima o victimario alguno, los mexicanos –incluidos los videojugadores– hemos experimentado el fenómeno de la delincuencia organizada (y su inherente violencia) de manera mediada, no sólo en los diarios, sino en todo el espectro mediático (películas, novelas, canciones, videojuegos, etc.). "Más que nunca, la ficción en cualquiera de sus expresiones audiovisuales se consagra como otra forma de contar la realidad e influir en las audiencias" (Orozco, 2010: 25).

De esta manera, los juegos de video, como espacio importante para la socialización, capaz de influir sobre los comportamientos y actitudes (Levis, 2002, en Rueda: 2012: 96) de los jugadores, facilitan la experimentación de manera segura y "sin consecuencias, por lo que resultan un medio atractivo para jugar con la realidad" (Ranzolin, 2014: 5). Las alarmas se encienden cuando el juego implica representar roles que se corresponden con realidades inquietantes del mundo "real". Acorde a ello, Ranzolin (2014: 17) considera que "Los videojuegos son un espejo de la realidad, en los que se explicita un marco de significaciones que parten de la necesidad de aprovechar el tiempo de ocio, de alcanzar el máximo entretenimiento posible y de la identificación con los discursos presentados por la industria a través de estos productos". Resulta demasiado aventurado decir que todos los juegos de video son un espejo de la realidad, sería más sobrio argumentar que algunos de ellos reflejan parte de la realidad.

Respecto de la televisión, Martín-Barbero señala que ésta muestra lo que las familias antes querían mantener en secreto a los menores, o aquello que no se atrevían pronunciar siquiera (Martín-Barbero, 1999a en Orozco, 2001: 169); lo mismo podría ser dicho respecto a algunos juegos de video.

"La televisión «no educa, pero los niños sí aprenden de ella» es una frase que sintetiza lo que muchísimos maestros de educación básica en América Latina perciben de la televisión en relación con sus efectos negativos en sus alumnos", ilustra Orozco (2001: 167); y entonces preguntamos: ¿Existe temor acerca de los conocimientos o aprendizajes que puedan producirse a través de estos medios?<sup>24</sup>

Tanto la preocupación familiar-escolar por los consumos culturales de los más jóvenes, como la prohibición para la interpretación y difusión de narcocorridos en Chihuahua<sup>25</sup>, por ejemplo, ponen de manifiesto el temor a lo que Roberts (1974: 197, en Sánchez, 1992: 33) denomina "aprendizajes incidentales", es decir,

---

<sup>24</sup> ¿Es que acaso es lícito referirnos a ellos como aprendizajes?

<sup>25</sup> En 2011, el Congreso del Estado de Chihuahua puso en marcha tal disposición, cuya sanción alcanza los 336 mil pesos de multa y hasta 36 horas de arresto (Coria, 2015).



aquellos conocimientos, habilidades, datos y conductas que se adquieren sin buscarlos activamente con sólo exponerse al medio de comunicación.

Así, se trata de una educación no formal que puede entenderse como "cualquier actividad educativa organizada, sistemática, llevada a cabo fuera del marco del sistema formal para proveer de tipos selectos de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto de adultos como de niños" (Sánchez, 1992: 32).

Por su parte, Fernández Collado (1999: 73-74) considera que este aprendizaje no sólo es incidental e informal, sino que, al ser derivado de una actividad de entretenimiento, es a la vez gratificante.

En lo que a juegos digitales compete, el propio Martín-Barbero (2011: 457) subraya las características *medioambiental* y *performativa* en las que se presenta el proceso narrativo, mismas que podrían favorecer el desarrollo de ciertos aprendizajes y habilidades, tanto "[...] manuales como intelectuales estimulando no sólo la agilidad en el manejo sino la imbricación de los sujetos en la re-creación del juego mismo". El aspecto lúdico de los videojuegos usado con fines pedagógicos ha sido ampliamente defendido desde la *gamificación*<sup>26</sup>. Empero, investigadores como Luján (2011: 90) recomiendan ser precavidos al apuntar que tales juegos "[...] no pueden considerarse simplemente como una forma de ocio, ya que constituyen un fenómeno social que tiene la capacidad de construir e inculcar una determinada visión del mundo sustentada en ciertas concepciones y valores, muchos de los cuales son fuertemente cuestionados".

---

<sup>26</sup> De acuerdo con Gallego et al. (2014: 2), entendemos por *gamificación* o *ludificación*: "el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión". Según este mismo autor: "Los buenos videojuegos tienen la capacidad de transmitir mucha información de forma óptima, haciendo que el jugador quiera más información. La Gamificación pretende conseguir esto mismo en otros ámbitos, utilizando la experiencia y métodos de los videojuegos: retroalimentación inmediata, autonomía de decisión, situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas, evaluación en tiempo real, etc." (Gallego et al., 2014: 2),

## 2.2 Mediaciones sociales para el estudio de la recepción en los videojuegos

Hasta aquí hemos revisado cómo los medios de comunicación funcionan como filtros en el proceso de mediación de la realidad social. Sin embargo, es importante no perder de vista que esto es sólo una pequeña parte del complejo proceso de mediación social.

En ese tenor, recordando la máxima acuñada por Martín-Barbero, Sánchez Ruiz hace un llamado a evitar caer en el mediacentrismo, en el determinismo tecnológico, para poder pasar de los medios a las mediaciones:

Así mismo, debemos tener presente que los procesos de socialización y/o educación informal que ocurren a lo largo de la vida de las personas tienen como agentes mediadores no solamente a los medios de difusión masiva, sino a toda una miríada de experiencias, personas, instituciones y medios, dependiendo a su vez de múltiples factores. Aquí haremos énfasis en los medios masivos, particularmente en la televisión (los videojuegos en nuestro caso)<sup>27</sup>, pero teniendo claro que no son los únicos agentes de influencia socializadora y que, por otro lado, las influencias de los medios son a su vez "mediadas" por otras instituciones (la familia, la escuela, etcétera), situaciones e incluso factores históricos y estructurales (culturas, subculturas, ideologías sociales, estructura de clases, etcétera) (Sánchez, 1992: 33).

En esta misma línea, Martín-Barbero (1987: 227) clama a pensar los procesos comunicativos desde su matriz cultural, desde su génesis, dejando de lado disciplinas y medios por igual, "significa romper con la seguridad que proporcionaba la reducción de la problemática de comunicación a la de las tecnologías".<sup>28</sup> Una tentación que se antoja lógica para un estudio como el presente, centrado en juegos digitales, pero que ha de ser ignorada con el fin de enfocarnos en el aspecto cultural de las prácticas derivadas del uso de dicho medio.

---

<sup>27</sup> El paréntesis es mío.

<sup>28</sup> De manera similar pretendemos hacer lo propio respecto de la violencia, es decir, mirarla como un proceso mediado a través de una multiplicidad de instancias, estudiarla desde lo cotidiano: " No podemos entender la violencia sin explorar las tramas en las que se representa. La forma de evitar las distorsiones que la narración provoca sobre los hechos violentos es permanecer lo más cerca posible del flujo de la vida cotidiana (Robben y Nordstrom, 1995: 1-23, en Ferrándiz, Feixa, 2004: 8).

De este modo, los medios de comunicación, además de representar mediaciones tecnológicas en sí mismos, aparecen como espacios donde tienen lugar otras mediaciones simultáneamente; son puntos de confluencia donde se entretajan las tramas de sentido que dan forma a los imaginarios sociales. Para Orozco (2010: 20) "se debe entender que la convergencia<sup>29</sup> no es en un solo sentido; esto es, la convergencia no es sólo tecnológica, es también una convergencia cultural, cognoscitiva, lingüística, situacional y estética, que se da no sólo en la confluencia de los dispositivos materiales o tecnológico-digitales, ni sólo desde la emisión inicial, sino desde la recepción, y luego desde las diferentes emisiones-recepciones entre los diferentes usuarios [...]".

Pero, en tal caso, ¿qué se entiende por mediación? El término fue acuñado por Manuel Martín Serrano en su obra "Mediación social" (1977) y hace referencia al rol de mediador social que desempeñan ciertas instituciones mediadoras —particularmente, la televisión—, encargadas de elaborar los relatos y discursos a través de los cuales la sociedad construye una serie de imaginarios sociales (Martín Serrano, 1977: 90).

Fue hasta que Martín-Barbero (1987) retomó el concepto de *mediación* que la dimensión cultural adquirió mayor importancia y los medios pasaron a ocupar un rol menos protagónico al lado de otras instancias mediadoras; "lo que permite entender que la relación comunicativa está compuesta por diferentes dimensiones

---

<sup>29</sup> Para Jenkins esta convergencia mediática se entiende ampliamente desde los procesos culturales en torno a ella, más allá de los dispositivos tecnológicos: [La convergencia] describe los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en la circulación de los medios en nuestra cultura. Entre las ideas comunes a las que se refiere el término figuran el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, la búsqueda de nuevas estructuras de financiación mediática que caen en los intersticios entre los viejos y los nuevos medios, y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, que irían casi a cualquier parte en busca del tipo de experiencias de entretenimiento que desean. En términos tal vez más generales, la convergencia mediática designa una situación en la que coexisten múltiples sistemas mediáticos y en la que los contenidos mediáticos discurren con fluidez a través de ellos. La convergencia se entiende aquí como un proceso o una serie de intersecciones entre diferentes sistemas mediáticos, no como una relación fija (Jenkins, 2006: 276). La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que éstos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros (Jenkins, 2006: 15).

activas, y fuentes de mediación intervinientes en el propio proceso comunicativo y sus resultados. (Orozco, 2010: 14).

Bajo este entendido, el concepto de mediación para Martín-Barbero (1987: 203). se refiere a las "[...] articulaciones entre prácticas de comunicación y movimientos sociales, a las diferentes temporalidades y la pluralidad de matrices culturales".

Algunos años más tarde, Guillermo Orozco profundizaría en la materia para hablar de un modelo teórico-metodológico de mediaciones múltiples, o multi-mediaciones, en el cual el autor reconoce la articulación de una amplia gama de dimensiones intervinientes en el complejo proceso de comunicación humana, mismas que sirven como categorías para la investigación en campo en estudios de audiencia:

El modelo de la "Múltiple Mediación" (Orozco, 2000) propuso bajar el entendimiento del proceso comunicativo mediado al terreno empírico de la investigación, usando las mediaciones como categorías de análisis, entendiendo no determinismos, sino fuentes de elementos incidentes de manera simultánea en los procesos comunicativos. No sólo aquellas mediaciones culturales o tecnológicas, estructurales o discursivas, sino todas las intervinientes en la interacción, vengan de donde vengan: de los mismos sujetos, del lenguaje, del contexto, de la clase social, la raza, la edad, de la conformación individual, del momento histórico, la política, la economía, la educación, la situación, etcétera. Se buscó en última instancia ver los pesos específicos de estas mediaciones, el "juego de la mediación", y desde ahí el propio "juego del poder" en la comunicación (Orozco, 2010: 14).

Esto quiere decir que mientras nos exponemos a un medio transitamos en diversas esferas simultáneamente, los diferentes discursos de cada una de estas dimensiones entran en diálogo en mayor o menor grado en la medida en que no somos espectadores en blanco, tenemos un pasado histórico, una identidad e ideología, pertenecemos a grupos y compartimos normas, patrones, imaginarios y referentes culturales. Se trata de un proceso de multi-mediación que no empieza, ni termina, con el acto de recepción mediática:

Hay escenarios presenciales y no presenciales en los que continúa la recepción y negociación de significados. Lo cual permite pensar que no solo frente al televisor (o a la radio o el cine) y de manera inmediata puede intervenir, reorientarse y completarse, el proceso de apropiación de los

referentes mediáticos. A la vez, el énfasis en el proceso permite conocer cómo transcurre la comunicación y anticipar, si fuera el caso, aquellos eslabones o momentos que pueden presentar alguna dificultad tanto para los emisores como para las audiencias. (Orozco, 2006 en Orozco, 2010: 12-13).

### **2.2.1 Tipos de mediaciones**

En principio las esferas de mediación contempladas por Martín-Barbero (1987: 233) comprendían la cotidianidad familiar, la temporalidad social y la competencia cultural; no obstante, en su modelo de las multi-mediaciones Orozco (2010) reconfigura estas categorías y añade otras ampliando el catálogo en mediaciones individuales, institucionales, culturales, políticas, económicas, tecnológicas y otras mediaciones.

Llama la atención que los niveles estructural, institucional, interpersonal e individual, que, a juicio de Rodríguez (2002: 86-87), se combinan para "matizar la perpetración de cada crimen", paralelamente se compenentran con las distintas mediaciones que hemos señalado antes. Por lo que es posible argumentar que la violencia social es, ante todo, un fenómeno multi-mediado: "Este marco reconoce los papeles mutuamente reforzantes desplegados por los factores en distintos niveles de causalidad y que ningún nivel es individualmente capaz de explicar al fenómeno del crimen aisladamente; empero, cuando se les combina, pueden arrojar luz sobre los factores asociados a la comisión de un acto violento. (Rodríguez, 2002: 86-87).

Por otra parte, mientras que para Martín-Barbero la mediación familiar ocupa un papel central, para Orozco se trata de una mediación que, a la par de otras, se encuentra enmarcada en las mediaciones institucionales. En palabras de Martín-Barbero, no puede entenderse la manera en que la televisión –y el resto de medios, cabría decir– "interpela a la familia sin interrogar la cotidianidad familiar en cuanto lugar social de una interpelación fundamental para los sectores populares" (Martín-Barbero, 1987: 234). El entorno familiar aparece entonces como el lugar

donde las personas pueden confrontarse a sí mismos y encontrar la oportunidad de expresar sus ansias y frustraciones (Martín-Barbero, 1987: 234).

No obstante, es posible ubicar la mediación familiar dentro de una categoría más amplia y de un nivel mayor, una macro-mediación a la que Orozco denomina mediación institucional, y la cual contempla "[...] todas las otras instituciones donde deambulan las audiencias en tanto sujetos sociales, a la vez que abrevando, significando su intercambio social, político, económico y cultural. Esta «macromediación» constituye quizá el conjunto de mediaciones más directas, sistemáticas, complejas e incisivas en los procesos de televidencia" (Orozco, 2001: 168).

Como sujetos sociales pertenecemos y nos correspondemos con distintas instituciones (laboral, barrial, escolar, religiosa o partidista, etc.), es de esa manera que en la cotidianidad nos relacionamos con nuestro entorno: "Según la audiencia de que se trate, serán las instituciones en las que participe. Y según el tipo de audiencia será la composición de sus distintas mediaciones sociales" (Orozco, 2001: 168). Así, en un estudio de recepción de juegos digitales, resulta crucial tener presente que el mismo medio representa una institución. Además, han de considerarse otras instancias de mediación institucional como las amistades, por ejemplo, y, por supuesto, la familia.

Cabe recalcar que la cotidianidad familiar representa la mediación primaria por definición, puesto que el papel de la familia como institución es determinante para la construcción de la realidad social, sobre todo en edades tempranas. De este modo, la familia en su cotidianidad proporciona el marco interpretativo para comprender el mundo y determina el proceso de apropiación de los contenidos mediáticos: "Moralista o sensata, fragmentada o no, la mediación familiar sigue siendo importante en la aproximación a la televisión. En América Latina todavía se mantiene como uno de los últimos nichos de las «buenas costumbres». [...] la mediación familiar sigue dando una batalla abierta aunque contradictoria a la televisión, ya que a ésta se la sataniza y se la invita de niñera al mismo tiempo. (Orozco, 2001: 170).

En este trabajo, la mediación institucional –y particularmente la familiar– sirve para conocer cómo algunas instancias influyen en la construcción de representaciones sociales sobre la violencia social a partir de productos culturales; como ciertos videojuegos que hacen referencia a problemáticas sociales como la criminalidad.

A la par de las mediaciones institucionales se articulan otras mediaciones de tipo más interno y subjetivo, es decir, individuales, en las que se engloban las historias de vida del sujeto receptor, sus experiencias, su visión ante la vida, sus deseos, aspiraciones, etc:

Un primer tipo de mediaciones proviene de los ámbitos *individuales* de los televidentes en tanto sujetos con características propias, producto de sus trayectorias y desarrollos vitales personales y de sus aprendizajes anteriores, de las apropiaciones peculiares de sus experiencias, de su creatividad, arrojo o inhibición, pero también de sus «visiones y ambiciones» hacia y más allá de la televisión. Cada televidente concretiza estrategias televisivas inspiradas en lo que le es característico en lo individual, para luego concretar también «contratos de videncia» (lectura o escucha) desde donde se conecta con los de otros, conformando «comunidades» de interpretación de los referentes televisivos. Por esta razón la televidencia, por más individualizada que parezca, es un proceso culturalizado y por tanto contextualizado. (Orozco, 2001: 162-163)

Las mediaciones individuales resultan de particular utilidad en esta investigación, pues nos permiten conocer las características propias de los jugadores que componen el estudio, así como profundizar en las narrativas creadas por las audiencias a partir de la convergencia de discursos mediados. Concretamente, la mediación individual nos ha valido para identificar los paralelismos que los jugadores de videojuegos establecen con otros ámbitos de su vida durante las sesiones de juego, al mismo tiempo que ha permitido conocer las apropiaciones que tales videojugadores realizan respecto del discurso del juego.

Por su parte, la mediación tecnológica se refiere a todas aquellas mediaciones que las tecnologías introducen, no sólo en su esfera, sino en muchas otras durante el proceso de interacción entre audiencias y dispositivos. Mediaciones a las cuales Scolari (2008: 113-114) se refiere como *hipermediaciones*; es decir, "*procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno*

*caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí*<sup>30</sup>.

De acuerdo con (Orozco, 2010: 15), esta nueva clase de mediaciones determinan la manera en que nos movemos a través de los espacios virtuales. Lo cual cobra importancia para este trabajo en la medida en que la mediación tecnológica derivada de los videojuegos conlleva una serie de saberes y usos sociales que la distingue de la mediación con otros medios.

Lo que es más, Scolari no sólo reconoce la importancia de los juegos digitales en el ecosistema mediático que se enmarca bajo las *hipermediaciones*, sino que además resalta la influencia de los videojuegos en otros medios, lo que resulta crucial para comprender la cultura digital de nuestro tiempo:

Aclaremos esta inclusión de los videojuegos dentro de nuestro análisis de la comunicación digital. Estos ambientes lúdicos constituyen hoy en día una de las experiencias más ricas de narración interactiva y un laboratorio de nuevas formas de interacción (Scolari, 2008b). Remediaciones de por medio, la gramática de los videojuegos está contaminando los lenguajes tradicionales de la industria cultural. El cine y la televisión de comienzos del siglo XXI [...] son imposibles de comprender si no incorporamos la experiencia videolúdica. Todos éstos son motivos más que suficientes para incluirlos en nuestras interpretaciones sobre la comunicación digital.

Ahora bien, el propio Orozco pone énfasis en "contextualizar el hecho comunicativo" toda vez que, como ya señalamos, los procesos comunicativos no se presentan en sujetos aislados; "[...] las «videncias contractuales» no se dan en el vacío sociocultural, sino que a su vez están mediadas por sus contextos y los tipos de negociación que posibilitan. Ni las videncias ni sus contextos son productos naturales o casuales, sino contruidos, y, en todo caso, naturalizados con un grado variable de automatización" (Orozco, 2001: 163).

Entender la manera en que un entorno violento es reconfigurado en el discurso de ciertos productos culturales, para luego ser apropiado por los sujetos receptores, quienes a su vez negocian el discurso mediatizado con el propio, resulta de gran utilidad para comprender las formas en que opera la construcción social de la

---

<sup>30</sup> En cursivas en el original.



violencia social. Para lograrlo es crucial tener que considerar la noción de contexto a partir de una perspectiva amplia: "[...] desde el contexto meramente situacional, físico de los actos de ver televisión, hasta los contextos simbólicos, racionales, emocionales, axiológicos, institucionales, sociales, políticos, económicos y culturales que ahí se hacen presentes" (Orozco, 2001: 163).

Desde este enfoque, y para el caso específico de nuestra investigación, tiene la misma relevancia considerar los factores político-sociales derivados de la violencia social del México actual, como los aspectos inmediatos que contextualizan a los sujetos (edad, sexo, grado de estudios, estado, municipio, valores, estilo de vida, etc.):

El anclaje situacional de las audiencias obedece también a sus contextos más mediatos e intangibles, desde donde abreva también su proceso de televidencia. La clase, la etnia, el segmento cultural concreto de pertenencia, la ubicación geográfica, el nivel de ingreso y demás posibles segmentaciones, si bien diferencian en «segmentos de entrada» a las audiencias, esta diferenciación en el ámbito mediático casi nunca es final o definitiva, ya que el particular juego de todas las mediaciones desemboca en resultados que las atraviesan, transclasista, transgeneracional, transgenérica, transgeográfica y transétnicamente (Orozco, 1996b, en Orozco, 2001: 164).

Lo hasta aquí enunciado nos obliga a pensar en los jóvenes videojugadores como individuos situados en realidades específicas y particulares, en tiempos y espacios que, a pesar de ser masivos, marcan paradójicamente su diferencia de las realidades transnacionales (si es que éstas acaso existen) y los escenarios globalizados. En otras palabras, la práctica lúdica de consumo de juegos digitales no se presenta de la misma manera de una sociedad a otra, ni siquiera de un grupo a otro, pese a que se trate del mismo país, época y tecnología; "Una segunda dimensión de abordaje de los videojuegos para el desarrollo del pensamiento crítico, hace referencia al sujeto social, entendiendo que quienes se aproximan a estas tecnologías pueden hacerse conscientes de las mediaciones –familiares, tecnológicas, religiosas, entre otras– presentes en el momento del juego. Ser sujeto social responde a reconocer la importancia de las mediaciones en la comprensión integral del mismo" (Ranzolin, 2014: 16).

Recapitulando, Orozco (2011: 388) explica cómo, específicamente en el proceso comunicativo, las diferentes tramas: cultural, política, económica y tecnológica, condicionan los anclajes de significación que pueden realizarse respecto de un determinado mensaje:

Lo comunicativo conlleva a su vez distintas condiciones o mediaciones para su realización. Por supuesto una mediación tecnológica, específicamente de medios, canales e interfaces, sin la cual la conectividad factible hoy en día no sería posible (Scolari, 2004). Una mediación cultural, que va haciendo viable también que se produzca sentido y significado a partir de estar en red y usando precisamente esta estructura de red en múltiples convergencias (Jenkins, 2008). Una mediación política y una económica, que permean los aterrizajes y anclajes en el mundo y muchas de las decisiones estructurales sobre las dimensiones, proporciones y desarrollo que va teniendo la conectividad actual en lugares y con sectores determinados, y que están a su vez determinando el desarrollo futuro inmediato de lo digital en los diversos países (McChesney, 2004; Gómez y Sosa, 2010).

Así entendidas, las prácticas sociales relacionadas con los juegos de video no pueden comprenderse desligadas de otros aspectos de la vida en sociedad: factores económicos, políticos y sociales, que, articulados, acotan los significados y sentidos que los jugadores le atribuyen a sus experiencias lúdicas. El rastreo de dichas prácticas con fines de investigación, entonces, obliga a elegir un método dinámico y ajustable que facilite el seguimiento de los jugadores en relación continua con múltiples instancias mediadoras. A manera de propuesta, en el siguiente apartado evaluaremos las características del método etnográfico y, especialmente, la etnografía virtual, como metodología de investigación ideal en entornos virtuales.

## Referencias

- Arriagada, Irma (2001): "Seguridad ciudadana y violencia en América Latina". En *LASA 2001 XXIII International Congress Session LAW 12*, Septiembre 2001. Washington, EU.
- Buvinic, Mayra; Morrison, Andrew; Shifter, Michael (1999): *La violencia en América Latina y el Caribe: un marco de referencia para la acción*. Banco Interamericano de Desarrollo, Washington, EU.
- Cabrera, Daniel (2011): "Sujetos de la ensoñación de las nuevas tecnologías". En *Sujetos a la red. ¿Realidad virtual?* El Psicoanalítico, No. 6 Julio 2011.
- Calles Santillana Jorge A. (1999): "Recepción, cultura y política". En *V Congreso de ALAIC: Sociedad de la Información: convergencias, diversidades, Comunicación y Sociedad*, (DECS, Universidad de Guadalajara), núm.,. 36, julio-diciembre 1999, pp. 47-69.
- Campos Santelices, Armando (2010): *Violencia social*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. San José, Costa Rica.
- Castells, Manuel (1996): *La era de la información*. Alianza, Madrid, España.
- Feixa Pompols, Carles y Ferrándiz Martín, Francisco (2004): *Una mirada antropológica sobre las violencias*. Alteridades.
- Fernandez Collado, Carlos; Baptista Lucio, Pilar y Elkes, Débora (1999): *La television y el niño*. Morata, México.
- Gallego, Francisco J.; Molina, Rafael y Llorens, Faraón (2014): "Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje". En *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. España.
- Gerbner, George (2003): "Television Violence: At a Time of Turmoil and Terror." En *Gender, Race and Class in Media*. Eds. Dines, Gail and Jean M. Humez. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Gómez del Castillo Segurado, Maria Teresa (2005): "Violencia social y videojuegos". En *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, enero, 2005. Universidad de Sevilla.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México.
- Kleinman, Arthur; Das, Veena y Lock, Margaret (1997): *Social Suffering*. University of California Press. California, Estados Unidos.
- Luján Bargas, María (2011): "Heroínas siliconadas, prostitutas, barbies y mamás. La imagen femenina en los videojuegos". En *Sujetos a la red. ¿Realidad virtual?* El Psicoanalítico, No. 6, Julio 2011.
- Martín-Barbero, Jesús (1987): *De los medios a las mediaciones*. Gustavo Gili, México.

Martín-Barbero, Jesús (2011): "Reubicando el campo de las audiencias en el descampado de la mutación cultural". En *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Ciespal. Quito, Ecuador.

Martín Serrano, Manuel (1977): *La mediación social*. Madrid, España. Akal.

Martín Serrano, Manuel (1986): *La producción social de comunicación*. Alianza Editorial, Madrid, España.

Moreno Martín, Florentino (2009): "Violencia colectiva, violencia política, violencia social. Aproximaciones conceptuales", en *Violencia y salud mental. Salud mental y violencias institucional, estructural, social y colectiva*. Ponencias del XXIV Congreso de la Asociación Española de Neuropsiquiatría. Cádiz, 3-6 de junio de 2009. Asociación Española de Neuropsiquiatría, Madrid, España.

Moulian, Tomás (1997): *Chile actual: anatomía de un mito*. Decimoquinta edición. LOM-ARCIS. Santiago de Chile, Chile.

Orozco Gómez, Guillermo (2001): "Audiencias, Televisión y Educación: una deconstrucción pedagógica de la "televidencia" y sus mediaciones". En *Revista Iberoamericana de Educación*, No. 27, septiembre-diciembre 2001. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación y la Cultura.

Orozco Gómez, Guillermo (2003): "Los estudios de recepción: de un modo de investigar, a una moda, y de ahí a muchos modos". *Intexto*, vol. 2, No. 9, julio-diciembre 2003. Porto Alegre, Brasil. Universidad Federal del Río Grande del Sur.

Orozco Gómez, Guillermo (2010): "Audiencias ¿siempre audiencias? Hacia una cultura participativa en las sociedades de la comunicación". En *XXII Encuentro Nacional AMIC*. México DF. Universidad Iberoamericana.

Orozco Gómez, Guillermo (2011): "La condición comunicacional contemporánea. Desafíos latinoamericanos de la investigación de las interacciones en la sociedad red". En *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Ciespal. Quito, Ecuador.

Padilla, Rebeca; et al. (2011): "México: la investigación de la recepción y sus audiencias. Hallazgos recientes y perspectivas". En Jack, (Coord.), *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas a futuro*. Ecuador, Quito. Ciespal.

Palazzini, Liliana (2011): "Devenir virtual". En *Sujetos a la red. ¿Realidad virtual?* El Psicoanalítico, No. 6 Julio 2011.

Ranzolin de Marius, Alexandra María (2014): *Videojuegos y pensamiento crítico: Una convivencia posible*. Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

Rodríguez Ortega, Graciela (2002): "Violencia Social". En *Muñoz de Alba, M. (Coord.) Violencia Social: Un Enfoque Multidisciplinario*. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, UNAM.

Rueda Ramos, Erika (2012): *Experiencias de uso y apropiación de Internet y telefonía celular en adultos*. UNAM, México. El autor.

Sánchez Ruiz, Enrique E. (1992): "Educación, medios de difusión y democracia". En Redalyc.org, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. IV, no. 14, primavera, pp. 29-56, Universidad de Colima, México.

Sánchez Ruiz, Enrique E, (2000): "Televisión, violencia y cultura política. La formación ciudadana de todos los días". En VVVA: *Foro de educación cívica y cultura política democrática*. Memoria, Instituto Federal Electoral.

Scolari, Carlos (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, España. Gedisa.

Sutherland, Edwin H. (1947): *Principles of Criminology*. 4a Edición. J. B. Lippincott. Co. Philadelphia, Estados Unidos.

Turiano, José (2002): "Teorías sociocriminales y prevención de la delincuencia". En *Documenta laboris: serie de trabajos y estudios de investigación de la Escuela de Graduados*, N°. 4.

Unicef (1997): "Niños y violencia". En *Innocenti digest*. Centro Internacional para el Desarrollo del Niño de UNICEF.

### **Cibergrafía**

Alerta digital (2012): "Una encuesta alemana indica un temor generalizado a los musulmanes y al islam". <http://www.alertadigital.com/2012/12/26/una-encuesta-alemana-indica-un-temor-generalizado-a-los-musulmanes-y-al-islam/>

Braulio, Fausto (2014): "Guerra contra el narcotráfico: la guerra que los mexicanos no queremos pelear". *SDP Noticias*. 14 de mayo de 2014. Columnas. Disponible en: <http://www.sdpnoticias.com/columnas/2014/05/14/guerra-contra-el-narcotrafico-la-guerra-que-los-mexicanos-no-queremos-pelear>

Coria Carlos (13 de marzo de 2015): "Sanciones de 300 mil pesos a quien interprete o difunda narcocorridos". *Excelsior*. <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/03/13/1013124>

CNN Expansión Reuters (29 de enero de 2010): "El dinero del narco "atrapa" a México". <http://www.cnnexpansion.com/actualidad/2010/01/29/el-dinero-del-narco-atrapa-a-mexico>

Martínez, Fabiola (25 de marzo de 2011): "Pacto de medios para limitar información sobre violencia". *La jornada*. <http://www.jornada.unam.mx/2011/03/25/politica/005n1pol>

Observatorio de los Procesos de Comunicación Pública de la Violencia (2011): "Acuerdo para la Cobertura Informativa de la Violencia". Disponible en: <http://observatorioaciv.org/acuerdo/> Fecha de consulta: 18 de abril de 2015

Trejo Delarbre, Raúl (25 de marzo de 2011): "Acuerdo pertinente, utilización indeseable". Disponible en: <https://sociedad.wordpress.com/2011/03/25/acuerdo-pertinente-utilizacion-indeseable/> Fecha de consulta: 18 de abril de 2015

### **CAPÍTULO 3: Hacia una aproximación metodológica para analizar las mediaciones en los videojuegos**

Con el cambio de paradigma que comienza a dibujarse a finales de los años setenta en América Latina, momento clave de transición en el que los estudios de comunicación en la región se vuelcan en torno al sujeto, la perspectiva metodológica de tipo cualitativa parece cobrar también cierta popularidad entre los investigadores de la época: “Sobre todo en el terreno de la comunicación y la cultura ha sido notable, porque había una serie de inquietudes y de insatisfacción de los investigadores más críticos con la perspectiva cuantitativa, que no había resuelto -por ejemplo- por qué las leyes tienen los efectos que tienen en su audiencia” (Orozco, 1996: 3).

En ese sentido, la presente investigación consiste en un estudio cualitativo de tipo exploratorio en la medida en que se interesa por conocer las motivaciones por las cuales usuarios mexicanos, menores de 18 años, hacen uso de juegos digitales asociados con temas de violencia, así como las prácticas sociales que devienen de esta actividad, considerando también las implicaciones que ésta les acarrea en su vida diaria.

Lo novedoso del tema sustenta la selección de una orientación exploratoria/descriptiva dado que la finalidad de esta clase de estudios “es describir cómo es un fenómeno y en tanto que ésta es una descripción, se basará en una mirada exploratoria” (Orozco, 2011: 37).

Lo anterior con el fin de conocer si la recepción que realizan del discurso de estos juegos influye en la percepción de su realidad social, en medio de un contexto de violencia social como el que se vive en el México contemporáneo. En el mismo sentido, la intención del estudio consistió en indagar si las condiciones sociales marcadas por esta clase de violencia condicionan de alguna manera la recepción de videojuegos de tipo violento en jugadores mexicanos.

Al considerar las condiciones contextuales en medio de las cuales se desarrolla una cierta práctica social (como lo es el consumo de juegos digitales) se antoja

pertinente un acercamiento de tipo cualitativo, pues éste explora el contexto con miras a obtener descripciones detalladas y completas de una situación particular, “con el fin de explicar la realidad subjetiva que subyace a la acción de los miembros de la sociedad” (Bonilla, 2005: 66). De esta manera, y como apunta Schram (2003:128-130), las investigaciones de corte cualitativo contribuyen a comprender el significado que atribuyen las personas -en este caso videojugadores- a sus vidas y experiencias; a partir de las condiciones contextuales que influyen su comportamiento –es decir, jugar videojuegos violentos en condiciones de violencia social.

Realizar la investigación desde un enfoque cualitativo resultó necesario, toda vez que éste intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva; es decir, el conocimiento proviene de las personas involucradas en un proceso determinado, y no del pensamiento deductivo de un investigador externo. Tal como señalan Elssy Bonilla (2005:119-121) y Guillermo Orozco (1966: 6), la capacidad de acercarse a una situación social de manera inductiva, de caracterizarla e interpretarla de acuerdo a los propios involucrados en el proceso, depende casi exclusivamente de la capacidad del investigador; se trata de una cualidad inherente al investigador, quien intenta crear sentido a partir de los elementos que explora.

Por otra parte, se decidió llevar a cabo dicha investigación de tipo cualitativa con una orientación comunicacional, desde un enfoque etnográfico, puesto que éste permite acercarse a los actores involucrados en el proceso de recepción y re-significación de juegos digitales en contextos sociales tan diversos en materia de violencia social, tal como se presentan en diferentes latitudes del país.

La flexibilidad del método etnográfico para extenderse y adaptarse a las particularidades del proceso a evaluar lo convierten en un aliado imprescindible de cualquier investigación cualitativa. Tal como indica Christine Hine (2004:190-191), esta metodología es capaz de generar espacios de reflexión sobre lo que puede ser considerado como experiencia etnográfica, poniendo especial atención en las

implicaciones mediadas; las cuales para el análisis de la recepción de juegos digitales en contextos violentos resulta de vital importancia.

### **3.1 Etnografía para el estudio de videojugadores**

Como se mencionó anteriormente la metodología empleada para el desarrollo de esta investigación es la etnografía, pues ésta, en su sentido más tradicional, permite “[...] comprender la cultura como un <<todo orgánico>> y de verificar cómo esta cultura está viva y es eficaz en la resolución de los problemas de la comunidad” (Aguirre, 1997: 3).

La selección del método etnográfico se corresponde con el tipo de investigación a desarrollar, en la medida en que la propia etimología de la palabra da cuenta de su carácter descriptivo (<< *graphos*>>) acerca de la cultura (<< *ethnos*>>) de una cierta comunidad (Aguirre, 1997: 3).

Por lo tanto, y de acuerdo con la tipología propuesta por Ángel Aguirre Baztán (1997: 3), empleamos una etnografía de corte “meramente descriptivo” encargada de relatar las prácticas, dinámicas e interacciones de videojugadores mexicanos a través del uso de juegos digitales. En cambio, no se pretende realizar una etnografía “activa” que sirva como “diagnóstico cultural” para la solución de los problemas de los etnografiados, toda vez que se desconoce si existen tales problemas en la comunidad, su gravedad y si los integrantes de dicha comunidad los reconocen como conflictos.

La adopción del método etnográfico en un trabajo de corte comunicacional podría cuestionarse atendiendo a la cercana relación entre este método de investigación y la antropología social, disciplina en la que se gesta la etnografía. No obstante, son muchos los autores que invitan a repensar el papel del método etnográfico en la investigación social contemporánea como una aproximación metodológica ajena de exclusividades. Por ejemplo, Ruiz Torres (2008: 117) sostiene: “Otras ciencias sociales la están usando cada vez más, despojadas paulatinamente de los



complejos que no hace tanto tiempo separaban las disciplinas en distintos cotos metodológicos”.

Incluso, existen autores, como Díaz de Rada (2008: 31), quienes ponen de relieve la condición *sine qua non* de la comunicación en la investigación etnográfica, evidenciando una serie de relaciones y correspondencias mediante las que, tanto la etnografía, como la comunicación, se complementan de manera recíproca; especialmente en estudios relacionados con el uso de TIC's<sup>31</sup>:

La etnografía, como proceso de investigación que se nutre de la materia prima de la comunicación, ha experimentado naturalmente un giro reflexivo más en relación con estas circunstancias de la tardomodernidad. En las últimas dos décadas, pero sobre todo en la última, han visto la luz algunas aportaciones fundamentales en las que se desarrolla una reflexión sobre las condiciones de la práctica etnográfica en un mundo crucialmente marcado por las tecnologías computacionales de la comunicación (Díaz de Rada, 2008: 31).

Si bien es cierto que en las últimas dos décadas la utilización del método etnográfico registró un aumento considerable en el abordaje científico de las interacciones de las audiencias y dispositivos audiovisuales en México, también es pertinente señalar que el número de estudios basados en este enfoque metodológico es menor en comparación con otros métodos adoptados (véase tabla 1). Así lo deja ver la revisión documental realizada por Orozco et al., en 2011, la cual comprendió un total de 691 estudios de recepción conducidos en nuestro país, desde 1968 a la fecha.

Salta a la vista que hasta nuestros días la encuesta se mantiene como uno de los métodos predilectos en la investigación en comunicación, por encima de la entrevista (que parece ir en aumento en las últimas dos décadas), y los métodos múltiples. Da la impresión de que la etnografía cobró fuerza en los noventa y su utilización devino poco frecuente, como método unitario al menos, durante la primera década del presente siglo. Quizá esto se deba a que muchos investigadores prefirieron optar por métodos mixtos, en los que combinaron diversas técnicas y herramientas metodológicas.

---

<sup>31</sup> Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Una decisión comprensible si consideramos las limitantes del método etnográfico, en su acepción más tradicional, en el que la piedra angular de la investigación la representa la observación. No resulta extraño, entonces, que un número considerable de etnógrafos, provenientes de diversas disciplinas y no sólo de la antropología social, hayan pugnado por recurrir a otras herramientas metodológicas que coadyuvaran a complementar la observación del fenómeno de interés, por ejemplo: la entrevista a profundidad, las historias de vida, los grupos de discusión, la encuesta, etc.

**Tabla 1. Documentos de estudio por década y por tipo de método utilizado**

|               | Encuesta | Experi-<br>mental | Entrevista | Entrevista<br>Grupal | Etno-<br>grafía | Inv.<br>docu-<br>mental | Múltiple | Otro/ no<br>aplica | Total |
|---------------|----------|-------------------|------------|----------------------|-----------------|-------------------------|----------|--------------------|-------|
| 1960          | 1        |                   |            |                      |                 |                         |          | 1                  | 2     |
| 1970          | 18       | 9                 | 1          |                      |                 | 2                       |          | 12                 | 42    |
| 1980          | 30       |                   | 3          |                      | 5               | 2                       | 5        | 35                 | 80    |
| 1990          | 62       |                   | 40         | 7                    | 12              | 10                      | 44       | 106                | 281   |
| 2000-<br>2010 | 47       |                   | 76         | 7                    | 4               | 21                      | 52       | 79                 | 286   |
| Total         | 158      | 9                 | 120        | 14                   | 21              | 35                      | 101      | 233                | 691   |

(Orozco et al, 2011: 235)

Es por esta razón, que, teniendo en cuenta las particularidades y características inherentes al juego digital, medio al que podemos ubicar entre las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), fue preciso tomar cierta distancia del método etnográfico tradicional y acercarnos a una etnografía a modo que supiera reconocer las peculiaridades del medio digital y, por ende, respondiera a las necesidades de investigación determinadas por la mediación tecnológica que conlleva el proceso de uso e interacción en y a través de los juegos digitales por jóvenes.

Con ello no pretendemos menospreciar el enfoque clásico de la etnografía, toda vez que su empleo resultó invaluable para estudiar el proceso de recepción en los

usuarios fuera del entorno virtual de los juegos; sino reconocer la necesidad de adoptar una modalidad del método etnográfico más específica y adecuada al objeto de estudio, sin que tal decisión implique una rivalidad entre ambas modalidades, por el contrario, éstas son complementarias y se nutren mutuamente.

En ese sentido, resultó apropiado la adopción de una *etnografía virtual* en los términos en que ésta es entendida por su fundadora, la antropóloga Christine Hine, quien considera que dicha aproximación metodológica puede servir para:

[...] explorar las complejas interrelaciones existentes entre las aseveraciones que se vaticinan sobre las nuevas tecnologías en diferentes contextos: en el hogar, en los espacios de trabajo, en los medios de comunicación masiva, y en las revistas y publicaciones académicas. Una etnografía de Internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una tecnología. En su forma básica, la etnografía consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El objetivo es hacer explícitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas. (Hine, 2004: 13).

Lo que es más, para Hine (2004: 17) esta etnografía es útil para llegar hasta ese sentido enriquecido de los significados que se le otorgan a las tecnologías en cada una de las culturas que las contienen o que se constituyen a su alrededor.

Existen autores, tales como Ardèvol, Estalella y Domínguez (2008: 10), que prefieren el uso del término “etnografías de Internet” para referirse a esta clase de proceder metodológico, cuya amplitud comprendería denominaciones que van desde la “etnografía digital”, “ciberetnografía” y la propia “etnografía virtual”. Sin embargo, a lo largo de su obra *Etnografía Virtual*, la misma Hine enfrenta problemas para definir los límites y alcances de Internet, reconociendo la esterilidad de tal esfuerzo; “de hecho, no está tan claro lo que queremos decir concretamente cuando hablamos de “Internet”: si nos referimos a los ordenadores, al protocolo, a los programas de aplicación, a sus contenidos, al nombre de dominios o a las direcciones de correo electrónico” (Hine, 2004:41).

No resulta extraño, entonces, que el concepto de virtualidad le parezca a Hine más amplio para comprender los procesos socioculturales que se manifiestan en y a través de las COM (Comunicaciones Mediadas por Ordenador).

En ese tenor, Miquel Àngel Ruiz Torres (2008: 119) entiende por lo virtual: “lo <<no presencial>>, lo que no está <<aquí>>, lo que carece de inmediatez física, aunque sí <<existe>>; lo que es <<aparente>> (como si hubiera presencia) pero al mismo tiempo <<real>> (la presencia existe por sus signos y símbolos). Evito usar el término <<realidad virtual>>, aunque es plenamente legítimo, y lo sustituyo frecuentemente por los de <<espacio virtual>>, <<ciberespacio>> o <<entorno digital>>”.

Para fines de esta investigación resulta más adecuado hablar de *etnografía virtual*, en vez de *etnografía de internet*, toda vez que los juegos de video se configuran a través de espacios virtuales en los que tienen lugar experiencias e interacciones gracias a espacialidades y temporalidades propias del medio, que no requieren de Internet para su existencia. Lo que autores como Ardèvol, Estalella y Domínguez quizá pasan de largo es que, tal como señala Montagu et al., “los espacios virtuales, de hecho, existen. No se configuran según los patrones de materialidad (forma, peso, tamaño) pero se perciben como tales y aportan experiencia y práctica al hombre” (Montagu et al., 2005 :57).

Asimismo, es importante considerar que, pese a casi cien años de haber sido institucionalizada como método antropológico por Malinowski (1986: 20-21), la etnografía carece de recetas exactas para su aplicación. En ello recae su fortaleza, al menos en opinión de Hine, quien trae a cuento la postura de Rachel (1996, en Hine, 2004: 23) para argumentar que la etnografía no es un protocolo que pueda ser dissociado de su aplicación, ni de la persona que lo desarrolla.

Para Héctor Mora (2010: 13), la falta de rigidez normativa (característica de los métodos clásicos) en la etnografía concibe a ésta como un proceso altamente creativo, revestido de “artesanalidad”. Empero, dicha perspectiva no debe ser acusada de carecer de rigurosidad científica, todo lo contrario, el arte, de acuerdo

con Marradi, Archentti y Piovani (2007, en Mora, 2010: 14), recae en la habilidad para “organizar diversas técnicas (selección de unidades, recolección y de análisis de la información) en el marco de situaciones sociales de interacción, en las que se dispone el “yo” investigador (la persona), las condiciones institucionales de investigación (tradiciones, orientaciones, recursos, tiempos, etc.) y el contexto social (actores sociales, normas de acción, dinámicas de interacción, imaginarios sociales, valores, etc.)”. Para Orozco (1996: 16), esta *artesanalidad* se entiende mejor como *creatividad*, una característica del investigador que le implica tomar decisiones sobre la marcha y modificar tales decisiones de acuerdo al desarrollo del fenómeno estudiado.

Es en este último punto, donde la versatilidad de la etnografía cobra gran importancia, pues no sólo es indisoluble del contexto en el que se desarrolla, sino que responde a éste, moldeándose y ajustándose reflexivamente ante procesos socioculturales complejos y dinámicos como los derivados de la mediación tecnológica con las TIC’s; “por eso la consideramos (a la etnografía)<sup>32</sup> desde una perspectiva adaptativa que reflexiona precisamente alrededor del método” (Hine, 2004: 23). Para Mora (2010: 14), se trata de un método estratégico que sólo puede ser entendido como una triada en la que dialogan: tradición disciplinaria y formativa; el investigador como ser social o persona; y el contexto social de investigación.

Una última reflexión sobre la mencionada adaptabilidad del método etnográfico implica comprender su faceta multitécnica, la cual dista mucho de ser nueva, “y en cuya definición no estuvieron presentes las dicotomías contemporáneas que la vinculan a un supuesto paradigma o método cualitativo en contraposición a uno cuantitativo” (Mora, 2010: 21). Esto quiere decir que a lo largo del proceso de investigación etnográfica es lícito la utilización de diversas herramientas metodológicas que coadyuven en la obtención de datos, así como en el procesamiento e interpretación de los mismos. Ello resulta de particular importancia para una investigación que tiene como punto de partida los juegos

---

<sup>32</sup> El paréntesis es mío.

digitales, un medio de comunicación que comparte muchas semejanzas con otros medios digitales, pero que al mismo tiempo presenta características propias que obligan a considerar técnicas de investigación heterodoxas, o incluso adoptar otras modalidades de estas mismas herramientas.

Tal como señala Orozco (1996: 16), “No es que una técnica vaya con otra, sino que el investigador tiene que lograr que vaya”; en otras palabras, la selección de herramientas debe responder a las necesidades de la investigación, y a las características del objeto de estudio, antes que al capricho del investigador o su tradición académica.

En síntesis, para este trabajo se utilizó una *etnografía virtual*, que a su vez fuese de tipo *descriptiva, adaptativa y multitécnica*.

### **3.1.1 La coyuntura entre espacios físicos y entornos virtuales**

De acuerdo con Ruiz Torres (2008: 126), la etnografía tradicional sostiene que no puede concebirse un campo semántico desarraigado de un entorno, pues se requiere de un espacio físico que auspicie la simbolización de las relaciones sociales; “la etnografía se vinculaba, entonces, tanto a un territorio físico, cuyas fronteras estaban muy bien definidas, como a una comunidad <<cerrada>>, cuyos límites sociales estaban bien constituidos, o eso se creía” (Ruiz Torres, 2008:123).

A menudo, los entornos virtuales configurados en los juegos digitales<sup>33</sup> dan la impresión de ser espacios aptos para la manifestación de prácticas sociales, “lugares” a los cuales es posible “transportarse” bajo el papel de etnógrafo, en su viaje de descubrimiento desde una perspectiva clásica de la etnografía: “En un contexto *offline* se supone que el etnógrafo se trasladará a vivir y trabajar, por un determinado período de tiempo, al campo de investigación. Se espera que observe, pregunte, entreviste a personas, que dibuje mapas o tome fotografías, que adquiera nuevas habilidades y haga lo necesario para vivir la vida desde la

---

<sup>33</sup> Por ejemplo, las ciudades ficticias presentadas en la saga de videojuegos Grand Theft Auto, de cuya quinta entrega hablaremos más adelante.

perspectiva de los participantes del estudio” (Hine, 2004: 33). Sin embargo, asalta la duda respecto a si estos entornos virtuales pueden ser considerados de interés para la etnografía, cualquiera que ésta sea; y, sobre todo, si son válidos como facilitadores de interacciones sociales.

Por ello Ruiz Torres (2008: 119) se pregunta: “¿cómo el espacio cibernético, aquel basado en bits de información que se mueven de un lugar a otro a través de la fibra de vidrio, puede revestirse de un significado expresivo que nos hable de la estructura sociocultural que lo habita? ¿Cómo el territorio virtual puede ser semantizado por la cultura si faltan los referentes físicos del espacio, o si estos son muy precarios? ¿Cómo se organiza el territorio virtual en un espacio repleto de sentido basándose en las relaciones sociales desterritorializadas que se dan? Y ¿cómo el etnógrafo puede dar cuenta de todo ello?”; y Hine (2004: 33) añade sus propias interrogantes: ¿cómo se vive *online*? ¿Hay que permanecer conectado a la Red 24 horas diarias o, más bien, durante intervalos periódicos?

Sin duda, la investigación etnográfica de los entornos virtuales trastoca las concepciones más conservadoras sobre la manera de proceder en que el etnógrafo, de tipo virtual para este caso, debe acercarse a su objeto de estudio; “El trabajo de campo que se sirve de Internet como instrumento de investigación, rompe con la idea romántica del etnógrafo que se desplaza a otras culturas para trabajar en espacios concretos y delimitados, conviviendo con un grupo social. Ahora existen realidades y plazas virtuales que no formaban parte de los espacios tradicionales de la antropología y en los que la mediación entre el etnógrafo y la realidad se hace más evidente” (Pichardo, 2008: 144).

En ese sentido, Brown (2015: 79) sostiene que esta clase de etnografía le reclama al investigador otro tipo de experimentación: “Como metodología que requiere que los investigadores se integren dentro de las comunidades de jugadores y realmente vivan (al menos de forma virtual) dentro de las comunidades de juego, la etnografía es demandante. Demanda que el investigador esté presente intelectual y emocionalmente desde cada registro en pantalla hasta cada desconexión”.

A las interrogantes planteadas anteriormente por Ruiz Torres, él mismo responde: “con poco que naveguemos en Internet observaremos que una comunidad virtual es un *locus* perfectamente simbolizable, donde miles de individuos se buscan, se encuentran, entran, salen, se presentan, se conocen, dejan regalos y los reciben, se agradecen, se insultan, se lamentan, se despiden enojados o regresan contentos [...]” (Ruiz Torres, 2008: 126); o en palabras de Brown (2015:81): “[...] emociones muy reales se experimentan por personas reales aún cuando el ímpetu de estas emociones se deriva de situaciones virtuales o imaginarias”.

Para esta última autora, llevar a cabo etnografía en tales entornos implica que el investigador sea capaz de reconocer lo humano en lo virtual: “Vivir, virtualmente o de cualquier otra manera, entre los participantes ofrece una perspectiva y contextualización únicas acerca de las normas, valores, relaciones de poder, y creencias de una comunidad” (Brown, 2015: 81).

Por su parte, Hine considera que la movilidad que precisa la investigación etnográfica está dada en los entornos virtuales no por el desplazamiento, sino por la experiencia que se obtiene mediante la exploración:

La etnografía en Internet no implica necesariamente moverse de lugar. Visitar sitios en la Red tiene como primer propósito vivir la experiencia del usuario, y no desplazarse, tal como sugiere Burnett cuando indica que <<se viaja mirando, leyendo, creando imágenes e imaginando>>. Internet permite al etnógrafo sentarse en una oficina, o en su mismo despacho, y explorar espacios sociales. Los etnógrafos de Internet, en vez de ensuciar sus despachos con tierra y polvo de lugares lejanos, pueden llegar a desgastar el escudo universitario del tapiz de sus sillas (Hine, 2004: 60).

Es por lo hasta aquí listado que la etnografía virtual se antoja por demás adecuada para una investigación sobre jóvenes jugadores de videojuegos, pues consiste en un método dinámico que ya ha sido utilizado anteriormente en investigaciones del mismo corte.

La investigadora Ashley Brown relata la manera en que antropólogos como Tom Boellstorff –quien se introdujo en *Second Life* para saber cómo los entornos virtuales en línea le dan forma a la personalidad– y Bonnie Nardi –que se interesó en explorar temas como el género, la cultura y la adicción en el juego *World of*



*Warcraft* han usado el método etnográfico satisfactoriamente en sus correspondientes investigaciones en entornos virtuales. "Quizá por razones de integración, la etnografía se ha vuelto un método popular para investigar mundos virtuales y juegos computacionales en línea. [...] La etnografía también se ha utilizado para explorar y proporcionar matices a los grupos de jugadores marginados, de difícil acceso, o de otro modo únicos" (Brown, 2015: 78-79).

### **3.1.2 Asimetrías y triangulación de la información**

Cuando se realiza el procedimiento de manera online, el anonimato que concede la misma plataforma puede llegar a facilitar la receptividad de la comunidad; a esta conclusión llegó Ruiz Torres en su búsqueda de informantes respecto a las prácticas sociales llevadas a cabo por pedófilos en Internet: "¿Cómo hallar a gente dispuesta a participar sin quebrantar el silencio y secretismo en el que usualmente viven? La solución fue buscarlos en el ciberespacio, un lugar donde salones de Chat y comunidades virtuales están poblados de usuarios dispuestos a compartir, además de sus materiales ilegales" (2008:120).

A lo anterior podría argumentarse que sin las interacciones cara a cara no estaríamos hablando de etnografía en estricto sentido:

Tradicionalmente, la etnografía se ha caracterizado por considerar la interacción cara a cara como la más apropiada: el investigador viaja al lugar y, en presencia física, se comunica directamente con los participantes de su estudio. Antes de que las comunicaciones mediadas por ordenador tuviesen gran alcance, la "comunicación mediada" se veía como insuficiente para permitir al investigador contrastar sus ideas a través de su inmersión en el campo. Para incorporar interacciones mediadas en un proyecto etnográfico es necesario considerar los fundamentos de esta metodología y, especialmente, su dependencia de las interacciones cara a cara. Y hoy en día, las posibilidades de las interacciones mediadas nos permiten repensar ese rol de la presencia física como fundamento de la etnografía. Es más, estamos en posición de evaluar qué aspectos concretos de la interacción cara a cara hacen convincente el análisis etnográfico tradicional. Así como explorar las potencialidades que hay en reconceptualizar la noción de "autenticidad" en este tipo de estudios. Para ello es menester estudiar las interacciones mediadas, no desde

perspectivas externas o fundamentos apriorísticos, sino en los términos en que estas ocurren (Hine, 2004: 58).

Tales inseguridades metodológicas para nada son infundadas y se complican cuando pretendemos trasladar las concepciones tradicionales de lo que entendemos por “veracidad”, “realidad” y “autenticidad” a los entornos virtuales: “¿pueden verse como auténticas las interacciones en el espacio electrónico si el etnógrafo no puede confirmar aquello que sus informantes le han transmitido sobre sus vidas *offline*? Planteada así, la pregunta asume una idea concreta de lo que es una persona y de su autenticidad” (Hine, 2004: 64).

En ese sentido, el etnógrafo parece destinado a corroborar de primera mano las declaraciones que de su vida offline expresan los etnografiados, ¿pero este ejercicio realmente autentica lo dicho por el informante?, ¿o pone de manifiesto el temor del investigador a ser engañado, así como la inseguridad en su propio método? “Tradicionalmente, la validez de las observaciones de un etnógrafo ha reposado sobre el cúmulo de descubrimientos que sustentan alguna afirmación desde la participación. Dado que la presencia del investigador es sostenida y participativa, parecería inadecuado que los informantes tuviesen la opción de mantener una identidad falsa o artificiosa” (Hine, 2004: 34).

El antropólogo neozelandés Derek Freeman (1983) sostiene que su colega estadounidense, Margaret Mead fue engañada por sus informantes debido a que no fue capaz de profundizar en el campo<sup>34</sup>. En los juegos digitales, con mucha frecuencia las identidades online difieren de su contraparte offline: “En el desplazamiento de las interacciones cara a cara hacia un contacto mediado electrónicamente, se abre la probabilidad de que los informantes engañen al

---

<sup>34</sup> Mead pasó 9 meses en Samoa entrevistando a alrededor de 60 jóvenes mujeres de entre 15 y 17 años acerca de sus prácticas sexuales. Lo que la antropóloga descubrió es que existía una gran libertad sexual entre las mujeres samoanas. Sin embargo, durante los ochenta, Freeman pasó varios años en Samoa entrevistando a las mismas mujeres de la región, encontrando resultados opuestos a los hallados por Mead, es decir, que las samoanas tenían una visión más conservadora sobre sexualidad. Así, Freeman llegó a la conclusión de que Mead había sido engañada por su falta de experiencia en campo. Sin embargo, ¿cómo podríamos garantizar que la postura de las samoanas no cambió con el paso del tiempo luego de casi sesenta años?, o más aún, ¿quién podría asegurar que Freeman no fue el verdadero engañado?, ¿es posible que las mujeres samoanas se sintieran en mayor confianza al hablar de sexualidad con una investigadora joven que con un hombre de mayor edad?

etnógrafo: más cuando el juego de identidades se reconoce casi como una norma en ciertos contextos *online*, como los *dominios multiusuario*" (Hine, 2004: 34). En estos espacios lo que se busca es precisamente jugar con la identidad para experimentar con las posibilidades que la fantasía de los entornos virtuales de juego ofrece: "los participantes seleccionan activamente algún género para su personaje y producen una descripción generalmente beneficiosa en términos físicos, sin que haya forma de verificar si el género y la descripción corresponden a la persona *offline*" (Hine, 2004: 32).

Este debate es reconocido por investigadores como Sherry Turkle (1997), quien en su estudio opta por no incluir las interacciones virtuales con personas con las que no hubiera tenido contacto cara a cara. Empero, Turkle acaba por reconocer que, si se estudia un entorno virtual como contexto, la cuestión de la identidad *offline* podría resultar incongruente.

En opinión de la propia Hine, al solicitarle a los usuarios de internet que abandonen su anonimato en aras de favorecer la verificación de información se corre el riesgo de viciar la práctica al descontextualizarla de su proceder habitual: "Si bien esta práctica se presenta como una triangulación que otorga cierto carácter de autenticidad, también puede ser visto como un paso hacia el holismo etnográfico. [...] lo cierto es que muchos habitantes del ciberespacio, ni se han conocido personalmente, ni tienen la intención de hacerlo. Invitar a los participantes de un estudio a acudir a una reunión cara a cara, coloca al etnógrafo en una posición asimétrica pues estaría empleando medios más variados y diferentes para comunicarse y comprender a sus participantes; medios que ellos no emplearían entre sí" (Hine, 2004: 63).

Lo anterior sitúa a los participantes en condiciones dispares, asimétricas, se les abstrae de su cotidianidad y se les inserta en otro contexto esperando actúen de manera natural:

Si la simetría consiste en que el etnógrafo emplee los mismos recursos y medios de comunicación que sus sujetos de la investigación, corremos el peligro de caer en la siguiente paradoja: por un lado, contactar cara a cara

con informantes virtuales podría garantizar cierta autenticidad por vía de la triangulación [...]; pero por otro, un encuentro presencial amenazaría la autenticidad de la experiencia del mundo virtual en los términos en que lo viven nuestros informantes. En vez de presuponer que la comunicación presencial es intrínsecamente mejor para una etnografía, podríamos añadir un poco de sano escepticismo y optar por la *presencialidad*, cautelosa y sensiblemente, según los usos que nuestros mismos informantes le atribuyan (Hine, 2004: 64).<sup>35</sup>

Empero, hay autores que señalan la importancia de llevar a cabo verificaciones respecto de los datos que se recaban a través de nuestros informantes, sin que ello convierta a la verificación en un fin en sí mismo: “A veces es preciso, hacer un cierto tipo de verificación. [...] lo que le preocupa a la perspectiva cualitativa es interpretar, y no verificar únicamente” (Orozco, 1996: 6).

Dado que el presente estudio se interesa por conocer las prácticas sociales, interacciones y resignificaciones que los usuarios llevan a cabo a través de juegos digitales -pero siempre teniendo en cuenta el marco contextual en el cual éstas se desarrollan- para saber si existe una mediación entre ambos entornos (*offline* y *online*), resultó imprescindible poner en marcha estrategias cara a cara, que, más allá de una triangulación interesada por verificar la información proporcionada por los informantes, estuvieran encaminadas a conocer las condiciones en que la práctica de jugar videojuegos violentos tiene lugar en la cotidianidad de la vida de los usuarios, y cómo ésta práctica ha permeado en su acontecer habitual.

Sin embargo, considerar llevar a cabo esta clase de observación en usuarios jóvenes, manteniendo una presencia constante en sus domicilios, en aras de atestiguar el fenómeno en su “totalidad” resulta inviable por varias razones. Por un lado, se estaría trasgrediendo un espacio privado, y por otro, la estancia prolongada en las moradas de los jugadores sería incómoda para la familia (Hine, 2004: 51-52).

---

<sup>35</sup> De ello pudimos darnos cuenta cuando a manera de ejercicio preliminar -sin ninguna rigurosidad metodológica, pero sí una gran curiosidad científica-, se realizaron los primeros contactos con usuarios de juegos digitales con contenido violento. Una de las contactadas aceptó participar, pero cuando se le propuso realizar la interacción vía correo electrónico (en vez de utilizar el chat de voz de la consola de juego o el servicio de mensajería de la propia plataforma), la respuesta fue un rechazo rotundo.

Además, parafraseando a Hine (2004: 54), estudiar a los usuarios de juegos digitales en sus salas, habitaciones o dormitorios, puede parecer relativamente sencillo, pero resulta difícil observar las actividades que los jugadores llevan a cabo en los entornos virtuales del juego, por la sencilla razón de que éstas comúnmente se realizan en solitario.

La selección de un lugar apropiado para la observación representa uno de los principales dilemas a los que se enfrentan los etnógrafos, por esta razón “[...] la aplicación de perspectivas etnográficas a audiencias de medias ha sufrido adaptaciones creativas. Manteniendo el *ethos* de fidelidad a los procesos sociales de construcción de sentido *in situ*, los estudios etnográficos de audiencias de medias han resuelto sus preocupaciones por vía de análisis holísticos, una aplicación estratégica de la etnografía a un problema particular (Hine, 2004: 51-52). Algunas de las soluciones a esta contrariedad consisten en emplear entrevistas a profundidad u observación participante por periodos más breves (Orozco, 1996: 21).

La propia Hine (2004: 52) propone “implementar grupos de discusiones, sesiones para ver programas de televisión y entrevistas abiertas para explorar cómo la audiencia comprende el medio en relación consigo misma”. En nuestro particular caso de estudio, la adaptabilidad del método etnográfico permitió llevar a cabo un tipo de grupo de discusión a través de las herramientas de comunicación de los propios servicios de juego en línea, en los cuales es posible establecer conversaciones de voz entre dos o más usuarios simultáneamente, y sin importar el lugar de conexión. Ello permitió debatir ciertas temáticas de manera paralela entre dos o más jugadores al mismo tiempo, favoreciendo el diálogo y la participación.

A través de estas herramientas el investigador puede ir y venir a la información que los sujetos le han aportado, manteniendo un contacto constante con esos discursos, emulando la tan pregonada presencialidad que caracteriza al método etnográfico clásico: “Este tipo de involucramiento con la información no implica que el investigador esté todo el tiempo con el sujeto de investigación: está en

permanente contacto dialéctico con la información que estos sujetos aportaron” (Orozco, 1996: 22).

### **3.2 Conformación del caso de estudio**

A menudo, cuando se desarrolla una investigación de corte cualitativo una de las críticas recae en el establecimiento de la muestra para el estudio. Se argumenta falta de representatividad que permita establecer generalizaciones, es decir, resultados amplios, entendidos como tales desde una perspectiva cuantitativa.

De acuerdo con Orozco (1996: 16), “a la perspectiva cualitativa también le interesan los resultados, pero lo que necesariamente le interesa es el proceso”; en otras palabras, al enfoque cualitativo le importa tanto los resultados como el modo de obtenerlos, la manera de acercarse al objeto de estudio, de dialogar con éste para establecer hallazgos, cuya validez de éstos sólo puede ser entendida en su particularidad, “[...] desde lo cualitativo vamos a encontrar aquello que es particular, no necesariamente irrepetible Y esto hay que distinguirlo: no por ser distintivo es irrepetible, pero sí aquello que es particular, nos permite adentrarnos en el objeto que estamos conociendo desde esta búsqueda de su particularidad” (Orozco, 1996: 7).

En opinión de Brinberg y McGrath (1983, 120) si bien los estudios cualitativos no poseen validez estadística, sí pueden ser usados para generar teorías, pero no para probarlas, además que no permiten hacer generalizaciones.

Por ello, hablar de representatividad de la muestra en un trabajo cualitativo es una labor compleja que implica el riesgo de caer en reduccionismos cientificistas, incluso hay quienes prefieren el uso de otros términos para referirse al grupo de elementos e individuos que representan el interés de cierto estudio: “En la investigación cualitativa no se habla de muestra: se tiene o no una serie de casos a partir de los cuales se puede decir que estos casos le permiten tener una serie de conocimientos” (Orozco, 1996: 23).

Eso no significa que en esta clase estudios no exista rigurosidad en la selección de integrantes para conformar casos de estudio. La validez de dicha elección recae en poder diferenciar al grupo de sujetos que conforman el objeto de estudio, mientras más heterogénea sean las características de los integrantes, más posibilidades se tendrán para encontrar diferencias y distinguir procesos (Orozco, 1996: 24).

En ese sentido, con el objeto de acercarnos a la diversidad de usuarios videojugadores, menores de 18 años, habitantes de la Ciudad de México y área metropolitana, se utilizó un muestreo *intencional* o *selectivo*, el cual parte de una “decisión hecha con anticipación al comienzo del estudio, según la cual el investigador determina configurar una muestra inicial de informantes que posean un conocimiento general amplio sobre el tópico a indagar, o informantes que hayan vivido la experiencia sobre la cual se quiere ahondar” (Bonilla, 2005: 133).

Dicha pre-selección permitió ubicar a informantes clave con las características antes señaladas. Lo anterior se realizó a través de contactos personales, como amigos, familiares o conocidos, que a su vez contaran con algún tipo de relación o contacto con usuarios de juegos digitales con características diversas.

La siguiente fase de búsqueda de participantes consistió en dos estrategias:

- a) *Muestreo encadenado* o “bola de nieve”: en esta modalidad se pide a los participantes que identifiquen a otros informantes a quienes conozcan directamente, cuyas características encajen en los objetivos del estudio (Bonilla, 2005: 134). De esta manera se pretende contactar a otros participantes semejantes al primer grupo. Investigadores como Amanda Cote y Julia G. Raz (2015: 102) que han probado con éxito esta herramienta, encuentran útil en gran medida al muestreo por bola de nieve, especialmente cuando se busca a videojugadores en entornos virtuales.
- b) *Muestreo intencional al azar*: en este tipo de selección, si bien se elige deliberadamente a los participantes, existe un proceso de selección al azar para tal fin. En esta investigación tal modalidad de muestreo pudo

realizarse a través del servicio online de las diferentes videoconsolas (Xbox Live y PlayStation Network), mismos que permite identificar a jugadores mexicanos en red de forma masiva y desde una misma plataforma. Las desventajas de tal estrategia se desprenden de la imposibilidad de conocer *a priori* la edad o género del jugador, así como el lugar exacto de procedencia, más allá de la nacionalidad; sin embargo, esta carencia pudo ser resuelta fácilmente preguntando dichos datos en un sondeo preliminar. Otro de los puntos fuertes de este medio de contacto es que se facilita la diversificación de la muestra.

### **3.2.1 Criterios de selección**

Si bien es cierto que la intención del estudio consistió en conformar un grupo de análisis lo suficientemente heterogéneo para reconocer las diversas formas de recibir videojuegos violentos en contextos sociales igualmente diversos; tal esfuerzo implicó establecer delimitaciones que permitieran trabajar con un conjunto específico de ese universo de estudio, sin mermar la noción de heterogeneidad, de gran importancia para el presente trabajo.

De tal suerte, la elección de participantes en el estudio buscó contar con la mayor pluralidad de voces jóvenes del país que hubieran tenido experiencias con juegos digitales con alto contenido violento desde diferentes contextos sociales. En ese sentido no se pretendió dar prioridad a jugadores que vivieran en zonas del país con altos índices de inseguridad; ni mucho menos se pretendió segmentar a los participantes de acuerdo a los niveles de violencia e inseguridad de los lugares en los que habitan esperando hallar diferencias y similitudes, ello en la medida en que el presente trabajo de investigación no consiste en un estudio comparativo.

Por supuesto, el esfuerzo llevado a cabo durante el trabajo de campo se enfocó en integrar las opiniones y experiencias de jugadores de las regiones norte, centro y sur del país, sin que esto se convirtiera en un fin por sí mismo, ni pretendiendo



extraer una muestra representativa que deviniera en la generalización de resultados o la elaboración de estadísticas.

Por el contrario, partimos en esta investigación del reconocimiento de nuestros propios alcances y limitaciones, teniendo claro la clase de estudio cualitativo que deseábamos realizar, cuyo corte exploratorio implicaba mantener cierta apertura a la hora de seleccionar a los participantes de nuestro caso de estudio. Es por esta razón que los esfuerzos no se concentraron en contactar a jugadores que habitaran en áreas altamente inseguras, pues, como se dijo en el capítulo anterior, partimos del entendido de que la violencia social es un fenómeno multifactorial que se experimenta de formas diversas, siendo el componente cultural una de ellas.

Por tanto, elegir a los participantes conforme a un criterio de inseguridad zonal como principal característica, no nos pareció una estrategia adecuada para nuestro tipo de investigación, toda vez que la violencia social no es un fenómeno que pueda aislarse geográficamente, e incluso su impacto en regiones con bajos índices de inseguridad conlleva interesantes y muy específicas formas de experimentación con dicho fenómeno, especialmente en un país como México en el que esta clase de violencia se encuentra distribuida a lo largo de su territorio.

En este mismo sentido, aunque se pretendió conformar el caso de estudio con participantes de diferentes rincones del territorio nacional, no se buscó con ello establecer una muestra representativa de los jugadores mexicanos en el país; más bien, la intención ha sido la de reconocer la pluralidad de experiencias de juego desde diferentes latitudes.

Pese a que la integración del caso de estudio estuvo abierta a incluir a sujetos de características lo más diversas posibles, se tuvieron en mente las siguientes consideraciones: usuarios de juegos digitales, hombres o mujeres, de 8 a 18 años, que habitaran en la República Mexicana<sup>36</sup>; y en particular que jugaran o hubieran

---

<sup>36</sup> En este punto cabe señalar que, debido a la singularidad del caso y la calidad de las aportaciones, se decidió incluir a un participante originario de México pero que al momento de las interacciones residía en Los Ángeles, California, en Estados Unidos.

jugado el videojuego *Grand Theft Auto V*<sup>37</sup> en las plataformas de juego Xbox 360 y PlayStation 4. De tal suerte que el estudio de caso quedó conformado por un total de 16 participantes, 15 hombres y una mujer, de 12 diferentes estados de la República Mexicana<sup>38</sup>:

De esta forma, y con base a los criterios hasta aquí señalados, se buscó conformar un caso de estudio que no fuera demasiado numeroso para su estudio a profundidad, y lo suficientemente consistente para hacer justicia a la diversidad de prácticas y experiencias, pues se consideró imprescindible incluir un número adecuado de casos para contar con una gama diversa de matices acerca del objeto de estudio, además que se cumple con el criterio de *suficiencia comparativa*, el cual no pretende establecer muestras estadísticas, sino distinguir entre procesos, y cuya condición implica contar con más de un caso de estudio; teniendo como límite al criterio de *redundancia informativa*, mismo que nos indica que la información a recabar se ha agotado cuando ésta tiende a repetirse (Orozco, 1996: 24).

Lo que acá se aplica es una regla quizás no escrita, pero sí hablada dentro de la experiencia, que es el estudio de 25 casos de redundancia: no vale la pena tener más de 25 entrevistados porque la información nueva que nos van a dar los demás va a ser mínima. [...] Esos 20 ó 30 de un universo de cuántos: ¿no interesa el tamaño? no es una muestra cuantitativa, es una muestra cualitativa, que tiene una racionalidad distinta: agotar la información que me permita conocer el objeto de estudio. [...] A priori yo no sé cuántos textos tengo que analizar; la experiencia me dice que 20 ó 30 como máximo. De lo que tengo que darme cuenta es incluir textos distintos, para poder ver una gama mayor y aquí los criterios para poder seleccionar sujetos u objetos son muy importantes (Orozco, 1996: 69-71).

---

<sup>37</sup> En el quinto capítulo se sustentan los motivos que llevaron a la elección de este juego digital en particular.

<sup>38</sup> Y uno del estado de California en Estados Unidos.

### **3.3 Herramientas metodológicas**

Si bien la flexibilidad del método etnográfico permite la incorporación de una amplia gama de técnicas de investigación, en el presente trabajo hemos partido de fortalecer el proceso de observación inherente a la práctica etnográfica a través del uso de entrevistas individuales y grupales que permitieran dar cuenta de las opiniones y formas de ver la vida por parte de los jugadores, tanto dentro como fuera de los juegos digitales.

A continuación, detallaremos tales técnicas de investigación comenzando por describir qué entendemos por observación participante y no participante, además de explicar la manera en que este recurso fue empleado durante nuestro estudio. Paralelamente, describiremos el tipo de entrevista a profundidad que utilizamos, inspirada en las aportaciones en la materia por parte de investigadores como Helen Thornham, Amanda Cote, Julia G. Raz, y Jori Pitkänen.

#### **3.3.1 Observación participante y no participante**

Estrategia de recolección de datos desarrollada en antropología a principios del siglo XX (Mayan, 2001: 12), sin la cual no podría llevarse a cabo un estudio orientado hacia la etnografía. Mediante la observación participante es posible adentrarse por un cierto periodo en el escenario o cultura de un grupo para formarse una perspectiva interna del objeto de estudio.

Su utilización se justifica en la medida en que permite “obtener información que de otra forma sería inaccesible. Al participar en el escenario, el investigador adquiere conciencia a través de la experiencia personal al conocer a las personas involucradas, posiblemente haciendo lo que ellas hacen [...] Sin embargo, el reto de la estrategia es convertirse en un <<miembro>> para comprender la naturaleza del grupo pero no al grado de que el nivel de objetividad requerido para registrar y analizar las observaciones se pierda” (Mayan, 2001: 12).

Se trata de una característica inherente a los estudios cualitativos, y una de las principales divergencias respecto al enfoque cuantitativo: “se busca que el investigador se involucre. La premisa es muy distinta: se requiere que el investigador se vaya adentrando en el objeto de estudio. No basta con construir el objeto de estudio y decir <<ya lo tengo>>, <<ya está>>: es un proceso en el cual el investigador se va adentrando, va descubriendo nuevos elementos, nuevas relaciones, los va explorando y entendiendo paulatinamente” (Orozco, 1996: 10).

Para efectos del presente trabajo, la observación participante pudo llevarse a cabo empleando las plataformas de juego en línea de diversas videoconsolas (Xbox Live y PlayStation Network), y de manera *offline*, en la modalidad presencial. Emplear la propia infraestructura de los sistemas de juego permitió conducir la práctica etnográfica en tiempo real y de la misma manera en que los jugadores se comunican cotidianamente: "Las entrevistas incluso se pueden realizar dentro de los juegos mismos, a través de redes como *Xbox Live* o a través de opciones totalmente en línea como *World of Warcraft*", (Cote y Raz, 2015: 100).

Adicionalmente, se emplearon estrategias de observación no participante, únicamente de forma *online*, pues ciertas características de juegos como GTA V incluyen la opción de observar a otros usuarios mientras juegan, lo cual facilitó el reconocimiento de actividades más comunes llevadas a cabo por diferentes tipos de usuarios dentro del juego.

Sin duda la observación etnográfica es un proceso personal que compete a la capacidad del investigador para reconocer no sólo la realidad perceptible del fenómeno, sino también las impresiones y reflexiones propias del sujeto que lo estudia. Ello se relaciona con lo que Brown entiende por auto-etnografía, es decir, "un tipo de etnografía centrada en la personalidad. Como método, reconoce al yo subjetivo como parte del proceso de hacer etnografía y busca documentar los sentimientos, pensamientos y experiencias generados por la investigación e incorporados por el investigador. [...] la autoetnografía busca no sólo reconocer el lugar del investigador, sino también situar la investigación dentro de esa posición" (Brown, 2015: 85).

De este modo, los investigadores pueden hacer uso de esta "auto-etnografía" para dar cuenta de las experiencias inesperadas que pueden surgir durante el proceso de investigación en campo (Brown, 2015: 90).

### **3.3.2 Entrevista a profundidad**

De acuerdo con Elssy Bonilla (2005: 160), la entrevista cualitativa permite "explorar en detalle el mundo personal de los entrevistados, en hacer de ellos el centro de la escena, y en crear el ambiente propicio para que surja una narración de su pasado y su presente". Esta herramienta fue de gran utilidad para conocer el mundo de los *gamers* mexicanos, del cual se sabe relativamente poco; pues ayudó a entender su relación con esta clase de medio; comprender, desde su perspectiva y condiciones particulares, lo que significa jugar con videojuegos violentos; así como reconocer las significaciones que devienen de esta práctica.

No resulta extraño, por tanto, que autores como Amanda Cote y Julia G. Raz (2015: 93) consideren a la entrevista a profundidad como "una manera excelente de reunir información acerca de las preferencias de los jugadores, sus opiniones, experiencias y más".

La relevancia de la entrevista a profundidad como técnica de investigación es tal que en ocasiones los jugadores se sienten agradecidos por la oportunidad de expresar sus opiniones, así lo constatan las experiencias obtenidas en la materia por los investigadores Lucía Castellón y Oscar Jaramillo (2010: 141).

Investigaciones anteriores sobre el fenómeno de los juegos de video con cierta frecuencia han partido por indagar si las características técnicas de este medio influían de algún modo en los usuarios. Han sido pocos los estudios que mostraron un interés genuino en preguntar a los jugadores acerca de sus percepciones; no obstante, cuando lo hicieron se encontraron con resultados interesantes.

Es por esta razón que, cuando un investigador está realmente "interesado en las historias de vida de las personas, por ejemplo, la entrevista a profundidad puede tener más sentido que otros métodos, como los grupos focales. Las personas tienen significativamente un mayor tiempo para compartir acerca de sí mismos en encuentros individuales que en los grupales, y suelen sentirse más en cómodos de expresarse tras haber construido una buena relación con el investigador" (Cote y Raz, 2015: 95). Lo anterior es especialmente evidente cuando se tocan temas relacionados con sexualidad, violencia y drogas.

Por esta razón, la manera de proceder durante las primeras intervenciones con los jóvenes consistió en estrategias para ganar la confianza del jugador, ya sea jugando por algunos minutos con él, o conversando sobre temas no necesariamente relacionados con la entrevista. Esto ayudó a crear un vínculo de confianza e intimidad que a la postre sirvió para favorecer respuestas más sinceras e interacciones más naturales.

A menudo, durante las entrevistas con los jóvenes se mostró un claro desconocimiento de las características del juego (aún cuando existió trabajo previo encaminado a reconocer eventos, personajes, actividades, dinámicas, etc., del juego); ello con el fin de permitir al entrevistado expresarse abiertamente sobre ciertos aspectos del juego. De acuerdo con Cote y Raz (2015: 105) servirse de esta ignorancia, ya sea real o fingida, puede resultar útil cuando se investiga lo cotidiano, es decir, las actividades diarias dentro y alrededor de los juegos de video.

Lo anterior contribuye a que los jugadores cuenten su versión de la historia del juego, esto a partir de su particular configuración del mundo, recalcando los eventos y personajes que a su juicio resultan relevantes. Es esta clase de narrativas a las que autores como Thonrham (2008: 12) consideran de suma importancia, toda vez que "el acto de narrar experiencias de juego pasadas subraya mucho más que memorias pasadas de juego. Los jugadores articulan relaciones de poder pertenecientes al presente, así como significantes de identidad, los cuales también le dan forma a la narrativa".

Es precisamente este punto, la narrativa, el elemento que conforma la piedra angular del modelo de entrevista para videojugadores propuesto por Thornham. A través de la narrativa ontológica, Thornham invita a sus entrevistados a recordar experiencias de juego pasadas sin omitir impresiones personales, además de otra clase de reflexiones a partir de su interacción con el juego. A esta investigadora la estructura de lo narrativo le sirve de vehículo para facilitar la transición de lo imaginario a lo real (Thornham, 2008: 24):

Narrar experiencias y escenarios de juego anteriores desempeña un papel importante en las "justificaciones" que los jugadores hacen de sus prácticas de juego en el presente, posicionándolas como actividades racionales, sociales y lógicas, al otorgarle longevidad a sus prácticas de juego en términos de su existencia y el rol que juegan en su vida personal y social. [...] Estas memorias de juego facilitan un espacio en el cual los jugadores pueden priorizar ciertos elementos del juego que, a su vez, sugieren lealtades y preferencias que reflejan su identidad sociocultural y política narrada. De hecho, como narrativas de identidad y como representaciones subjetivas, estas narrativas también están, por supuesto, articuladas por otros significantes como la clase, el género, la etnicidad y la sexualidad (Thornham, 2008: 16-18).

Al final del día, esta clase de entrevistas con los jugadores no son otra cosa que recuentos de experiencias de juego pasadas, es decir, recuerdos que a manera de narraciones evocan una serie de anécdotas plagadas de emociones, reflexiones y juicios de valor alrededor del juego y de una multiplicidad de temas que engloban más de una de las esferas de la vida en las que se desenvuelven los jugadores.

Esto se encuentra íntimamente relacionado con lo que Pitkänen (2015: 119) llama "recuerdo estimulado", una clase de "método de entrevista en el cual el sujeto de investigación analiza sus propias acciones usando estímulos como grabaciones de audio o video. El método pretende ayudar al participante a reconstruir la situación original en su mente tan auténticamente como sea posible para que él o ella pueda analizar sus acciones y procesos de pensamiento durante las acciones".

Aunque inspirada en esta modalidad de entrevista, la forma de proceder en nuestro estudio durante una de las fases de las entrevistas a profundidad consistió en jugar con los jóvenes varias de las misiones del juego, mismas que ya habían sido jugadas por ellos con anterioridad, esto con el fin de traer a cuento las

impresiones y pensamientos que cruzaron por la mente de los jugadores la primera vez que se enrolaron en tales actividades.

De acuerdo con Pitkänen (2015: 119) esta manera de estimular los recuerdos y memorias de los jugadores durante la entrevista sirve para obtener "información acerca de los pensamientos, razones y motivaciones detrás de las acciones. Esta información puede ser valiosa para investigadores de videojuegos interesados en temas tales como el diseño de juegos, monetización, pensamiento estratégico, aspectos educacionales del juego, aspectos sociales del juego o cualquier otro asunto en el que la experiencia del jugador es el tema central". Por su puesto, en nuestro caso particular el componente social es el punto clave de la investigación, por lo que no resulta extraño que hayamos incorporado este tipo de estrategias en nuestra modalidad de entrevista a profundidad.

Si bien, la clase de entrevista a profundidad que hemos aplicado a los jóvenes que compusieron el caso de estudio se encuentra ampliamente inspirada en las aportaciones de investigadores como Helen Thornham, Amanda Cote, Julia G. Raz, y Jori Pitkänen, concretamente, la modalidad empleada durante esta investigación fue la entrevista individual de tipo no estructurada o libre, cuyos temas giraron en torno a tres ejes: *mediaciones situacionales, tecnológicas y personales*<sup>39</sup>.

Centrar las entrevistas en estos tres ejes temáticos permitió dar cuenta del proceso de mediación social en el que las narrativas provenientes de una serie de instancias mediadoras se entretajan con los discursos de los propios jugadores, todo ello gracias a un proceso complejo y continuo de interpretación, resignificación y apropiación: "Las dimensiones interpretativa o mediadora se refieren a la forma en que el jugador interviene en el juego, así como las relaciones con los otros jugadores, y con el entorno material del juego, mismos que son interpretados por el jugador a través de la narrativa" (Thornham, 2008: 36).

---

<sup>39</sup> Para mayor información sobre estas mediaciones revisar el segundo capítulo de este trabajo.



Casi para concluir este apartado es pertinente señalar que a la par de la entrevista individual se recurrió a entrevistas grupales centradas en algún aspecto concreto del juego, por ejemplo, alguna misión controvertida o la discusión de la historia principal del juego. Esta clase de herramienta contribuyó a favorecer el debate y la interacción entre los diferentes miembros del caso de estudio.

Por último, Cote y Raz (2015: 96-98) señalan la importancia de asegurar la confidencialidad de la información otorgada por los participantes. Esto comienza por emplear seudónimos para referirnos a los informantes, así como encubrir información personal que pudiera servir para identificarlos.

Aún cuando el investigador desconozca o no pueda corroborar la verdadera identidad de la persona al otro lado del dispositivo, continúan Cote y Raz, se deben tomar medidas que garanticen la protección de datos de los informantes. Por ejemplo, se recomienda cambiar citas textuales o directas extraídas de foros en línea y correos electrónicos, o incluso optar por no revelar el sitio web exacto en el que tuvo lugar el trabajo de campo. Por su parte, los seudónimos deben ser distintos a los nombres de los participantes, y deben alterarse o modificarse los nombres de usuario o nombres de los personajes que los usuarios utilicen en línea y que aparezcan en pantalla.

Es importante llevar a cabo tales medidas de protección toda vez que datos como los mencionados anteriormente "a menudo pueden servir para conectar con las identidades reales a través de una simple búsqueda en Internet, por lo cual deben ser evitados" (Cote y Raz (2015: 98)).

## Referencias

Aguirre Baztán, Ángel, Ed. (1997): *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural*. México, DF. Alfaomega.

Apud Peláez, Ismael Eduardo (2013): "Repensar el método etnográfico. Hacia una etnografía multitécnica, reflexiva y abierta al diálogo interdisciplinario". En *Antípoda, revista de antropología y arqueología*, No. 16, enero-junio 2013. Bogotá, Colombia. Depto. de Antropología de la Universidad de los Andes.

Ardévol, Elisenda et al. (2003): "Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea". En *Athenea Digital, No 3, primavera 2003*. Barcelona, España, Universidad Autónoma de Barcelona.

Ardévol, Elisenda; Estalella, Adolfo; y, Domínguez, Daniel; Coords. (2008): *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. España, Ankulegi.

Bartolomé, Miguel Alberto (2003): "En defensa de la etnografía. El papel contemporáneo de la investigación intercultural". En *Revista de Antropología Social, No. 12*. Madrid, España. Universidad Complutense de Madrid.

Bonilla-Castro, Elssy y Rodríguez Sehk, Penélope, (2005): *Más allá de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Ediciones Uniandes-Grupo Editorial Norma. Bogotá, Colombia.

Brown, Ashley (2015): "Awkward. The importance of reflexivity in using ethnographic methods". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 77-92

Castellón Aguayo, Lucía; y Jaramillo, Oscar (2010): "La cultura del videojuego"; en *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. Año VII, No. 13, Julio/Diciembre 2010. Págs. 134-145.

Cote, Amanda y Raz, Julia G. (2015): "In-depth interviews for games research". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 93-116.

Eklund, Lina (2015): "Focus group interviews as a way to evaluate and understand game play experiences". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 133-150

Frasca, Gonzalo (2009): "Juego, videojuego y creación de sentido", En *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España.

Freeman, Derek (1983): *Margaret Mead and Samoa: The Making and Unmaking of an Anthropological Myth*. Harvard University Press, Estados Unidos.

Hine, Christine (2004): *Etnografía Virtual*. Editorial UDC. Barcelona, España.

Ibáñez, Jesús (1979): *Más allá de la sociología. El grupo de discusión: teoría y crítica*. España, Siglo XXI.

Lankoski, Petri y Staffan, Björk (Editores) (2015): *Game Research Methods. An overview*. ETC Press.

Malinowski, Bronislaw (1986): *Los argonautas del Pacífico Occidental: un estudio sobre comercio y aventura entre los indígenas de los archipiélagos de la Nueva Guinea melanésica*. Planeta-Agostini, Barcelona, España.

Mayan, María J. (2001): *Una introducción a los métodos cualitativos: un módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales*. Qual Institute Press. Trad. César Cisneros, UAM, México. Disponible en: <http://www.ualberta.ca/~iiqm//pdfs/introduccion.pdf>

McGrath, Joseph E.; Brinberg, David (1983): "External Validity and the Research Process: A Comment on the Calder/Lynch Dialogue", en *Journal of Consumer Research*, Vol. 10, No. 1 (Junio, 1983), pp. 115-124.

Medrado, Andrea, Ed. (2013): "Media Ethnography: the challenges of breaking disciplinary boundaries". En *Westminster papers in communication and culture*, No. 3, Vol. 9. Westminster, Reino Unido. Instituto de Comunicación e Investigación de Medios de la Universidad Westminster.

Montagu Arturo; Pimentel, Diego y Groisman, Martín (2004): *Cultura Digital, Comunicación y Sociedad*. Capítulo 1 Superconectados, pp. 25 - 96. Buenos Aires: Paidós.

Mora Nawrath, Héctor I (2010): "El método etnográfico: origen y fundamentos de una aproximación multitécnica". En *Forum: Qualitative Social Research*, Vol. 11, No. 2, Art. 10, mayo 2010. Berlín, Alemania. Universidad de Berlín.

Orozco Gómez, Guillermo (1996): *La Investigación en Comunicación desde la perspectiva Cualitativa*. Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A. C. Guadalajara, México. 158 págs.

Orozco Gómez, Guillermo (2010): "La investigación de las audiencias "viejas y nuevas"; en *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. Año VII, No. 13, Julio/Diciembre 2010. Págs. 12-29.

Orozco Gómez, Guillermo y González, Rodrigo (2011): *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Tintable. México, DF.

Pichardo Galán, José Ignacio (2008): "Etnografía y nuevas tecnologías: reflexiones desde el terreno". En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica* (2008); pps.133-149. España, Ankulegi.

Pitkänen, Jori (2015): "*Studying thoughts. Stimulated recall as a game research method*". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 117-132.

Rueda Beltrán, Mario; Delgado Ballesteros, Gabriela; y Jacobo, Zardel; Coords. (1994): *La etnografía en la educación. Panorama, prácticas y problemas*. México, DF. UNAM, Cise Publicaciones.

Rueda Ramos, Erika (2012): *Experiencias de uso y apropiación de Internet y telefonía celular en adultos*. UNAM, México. El autor.

Ruiz Torres, Miquel Àngel (2008): "Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual". En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*, Ardévol, Elisenda; Estalella, Adolfo; y, Domínguez, Daniel; Coords. (2008) España, Ankulegi. Págs. 117-132.

Schram, Thomas H. (2003): *Conceptualizing Qualitative Inquiry: Mindwork for Fieldwork in Education and the Social Sciences*. Prentice Hall, Estados Unidos.

Sicart, Miguel (2009): *The ethics of computer games*, Cambridge, Massachusetts, MIT.

Thornham, Helen (2008): "Making Games? Towards a theory of domestic videogaming". En *The Fibreculture Journal*, No. 13, Diciembre de 2008. Disponible en: <http://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-091-making-games-towards-a-theory-of-domestic-videogaming/>

Thornham, Helen (2011): *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Ashgate, Londres, Reino Unido.

Turkle, Sherry (1997): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster; Estados Unidos.

Turkle, Sherry (2005): *The Second Self. Computers and the human spirit*. Reino Unido, MIT Press.

Turkle, Sherry (2010) *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other*. Nueva York, Estados Unidos, Basic Books.



## **CAPÍTULO 4: Audiencias y juegos de video**

Al comienzo de la presente investigación revisamos las diferentes orientaciones teórico-metodológicas que se abordaron durante el siglo pasado para estudiar la relación del sujeto videojugador con el medio, es decir, el videojuego.

Expusimos una variedad de intereses científicos venidos desde las más variadas disciplinas del conocimiento humano, en un intento por arrojar luz sobre el fenómeno de los juegos digitales y sus implicaciones en los usuarios. Pero también pudimos darnos cuenta de otro asunto no menos importante: la falta de protagonismo de nuestro país (salvo contadas excepciones) en estas investigaciones sobre juegos digitales. Ello quizá pueda deberse a que las inquietudes de los estudios de recepción en nuestra latitud respondían a otros intereses, no menos válidos. De hecho, es gracias a estos otros trabajos de recepción mediática que la investigación de las audiencias adquirió un sello particular en América Latina.

Por esta razón dedicaremos las próximas líneas a hacer un breve recuento de los estudios de recepción mediática latinoamericanos con el propósito de comprender la forma en que replantearon la visión acerca de nuestras relaciones con los medios, lo cual nos permitirá situar el presente estudio de recepción en materia de juegos de video. Este recorrido nos servirá para dar pie a un debate mayor, mismo que representa el punto clave de este capítulo: ¿pueden ser los jugadores considerados audiencias?, ¿o es que estamos frente a algo más?, ¿se asiste a un proceso de audienciación al jugar un videojuego?, o es que, ¿dadas sus características interactivas, los juegos de video dan cuenta de una relación sin precedentes entre el sujeto y el medio? Sobre estos, y otros, cuestionamientos reflexionaremos a lo largo del capítulo.

### **4.1 América Latina en los estudios de audiencia**

Los primeros trabajos en materia de estudios de audiencia en nuestra región adoptaron una perspectiva efectista y basada en la teoría de usos y

gratificaciones, ambas heredadas de la tradición conductista. No repararon en indagar el impacto que los medios de comunicación de masas tienen en la construcción social de identidades, realidades y significados en las vidas de los sujetos sociales. Lo que es más, estas aproximaciones tempranas vacilaron en el diseño de metodologías propias para el estudio de la recepción comunicativa y optaron por emplear instrumentos de corte cuantitativo, utilizados con frecuencia en las investigaciones norteamericanas sobre audiencias, trabajos que “[...] se enfilan más como estudios que permiten ofrecer a los medios perfiles socio-culturales y económicos de las audiencias para establecer estrategias de comercialización y consumo y no como análisis críticos de la comunicación masiva” (Ahumada, 2012: 12).

El antecedente inmediato de los llamados Estudios de Recepción de Medios (ERM) en América Latina se remonta a principios de la década de los sesenta, época en la que las investigaciones de la región cobran fuerza inspiradas por las nuevas tendencias europeas, especialmente por la escuela de Birmingham, de origen británico.

Orozco (2001: 3-4) apunta la gran influencia que la propuesta de Stuart Hall (1980), acerca del *encoding/decoding*, representaría para los investigadores latinoamericanos en materia de recepción. Contrario a lo que podría pensarse, el mismo autor señala que la tradición culturalista en América Latina distaba mucho de ser nueva, pues desde décadas atrás se contaba con trabajos en la materia. “De los medios a las mediaciones”, de Martín Barbero (1987), es sin duda uno de los ejemplos más representativos de esta aproximación, pues en dicha obra se evidencia la imposibilidad de comprender los procesos comunicativos separados del ámbito cultural, y viceversa.

En ese tenor, la investigadora brasileña, Denise Cogo (2011) añade a la lista a autores como María Cristina Mata, Rosa María Alfaro, Luis Ramiro Beltrán, Mario Kaplún y Néstor García Canclini, los cuales se encargarían de dar forma a la

reflexión crítica en materia de comunicación venida desde Latinoamérica durante la década de los sesenta.

Sin embargo, no será sino hasta los años ochenta cuando los ERM cobrarán cierta atención en territorio latinoamericano, impulsados por nuevas corrientes teóricas que pugnaban por repensar el modelo de comunicación clásico, así como la consolidación de audiencias, principalmente aquellas en torno a la televisión:

Este interés encuentra eco en el contexto científico internacional de la investigación comunicativa, en donde se cuestionó fuertemente al modelo de <Efectos de los Medios>, hegemónico en la investigación hasta finales de los setentas y frente a la emergencia de nuevas preguntas de investigación, primero catalizadas en el modelo de <Usos y Gratificaciones>, que justamente reconoció un papel activo a las audiencias de los medios, y posteriormente en nuevos debates sobre el papel polifacético de las audiencias en los procesos de comunicación mediática (Orozco, 2001: 3).

El cambio de paradigma respecto al sujeto receptor como un agente activo y productor, pondría en tela de juicio las consideraciones clásicas sobre los efectos del poder en los consumidores: “Para el análisis crítico este retorno a los actores de la recepción adquiere toda su relevancia en contraste con los análisis de los efectos del poder que partían de él, de sus actos, de sus puntos de vista, y no de los que constituyen su objeto. El actual cambio de perspectiva va paralelo a la enorme agitación epistemológica que ha afectado a la percepción del movimiento social y de los antagonismos sociales” (Matterlart, 1991: 1)

En opinión de Orozco (2001: 4), tales reflexiones conllevaron a plantearse nuevas preguntas sobre los procesos en que estos sujetos conforman audiencias, la manera en que, bajo el rol de actores socio-históricos, protagonizan prácticas concretas y mediaciones, en su lucha por instaurar procesos democráticos.

Michele y Armand Mattelart explican cómo este regreso al sujeto receptor, en su innegable relevancia como eje del proceso comunicativo, implicó también una vuelta al estudio de las culturas populares en su irremisible coyuntura con lo masivo: “Un retorno al sujeto que en América Latina reviste la forma genuina de un retorno a las culturas populares en su interacción con la cultura de masa. Lo que



lo salvaguarda del encierre en la problemática de un individuo despojado de su sociedad, que consagran las nuevas corrientes neoliberales” (Matterlart, 1991: 1).

No obstante, este regreso al sujeto no fue tan diverso como se hubiera esperado, pues buena parte de los trabajos de la época se concentraron en las audiencias televisivas, dada la novedad del medio. Una tendencia que se prolongaría no sólo por el resto de la década, sino hasta finales del siglo pasado. Quizá, como señala Cogo (2001), esto pueda deberse a la “necesidad de comprender el universo de las clases populares y su interacción con los medios de comunicación, especialmente con la televisión”. En cualquier caso, para fines de siglo contábamos en la región con un número considerable de ERM en torno a la recepción televisiva, y relativamente pocas investigaciones sobre otros medios, en un contexto mediático dinámico y cambiante -gracias en buena parte a las tecnologías de la información-, en el cual aparecen nuevas formas de comunicarse y donde nuevos medios integran a otros.

Por ejemplo, las investigaciones conducidas en Brasil a finales de los ochenta conjugaron la investigación en comunicación con la antropología y se interesaron específicamente por la recepción de telenovelas entre el público telespectador. Desde la comunicación, estudios como el de Carlos Eduardo Lins da Silva (1986) se interesaron por las características y condiciones en el proceso de recepción del telediario Jornal Nacional. Mientras que, del lado de la antropología, las aportaciones de Ondina Fachel Leal (1986) recayeron en analizar la recepción de telenovelas en familias de diferentes estratos sociales.

Buena parte de esta “vuelta al sujeto” en América Latina, con respecto a los ERM, se dedicó al estudio de la recepción televisiva en niños, y particularmente el enfoque de dicho proceso en su relación con el desarrollo educativo.

En lo que a México respecta, el registro elaborado por Enrique Sánchez (1989) en su texto "La investigación sobre TV en México: 1960, 1989", contaba un total de 110 trabajos sobre audiencia televisiva hasta finales de la década de los ochenta, de los cuales 30 son estudios de recepción enfocados en conocer la relación entre

la televisión y la conformación de la identidad nacional entre grupos diversos de estudiantes; es el caso de las investigaciones de Charles, 1989; Malagamba, 1986; Sánchez, 1987; Rota, 1982 y Rota y Tremmel, 1989 (en Orozco, 2001: 10).

Otros de los estudios nacionales de la época se interesaron por investigar las preferencias en cuanto a consumo de televisión en audiencias infantiles, hasta la manera en que dicho medio influye en la socialización entre niños y jóvenes, estudiantes e hijos de familia, así como el lugar que la televisión ocupa en la producción cultural, uso del tiempo libre y el impacto en el rendimiento escolar de tal grupo de estudio (Orozco, 2001: 10).

Los años noventa serán testigo del resurgimiento de la cultura política como tema de interés en los estudios de recepción. A partir del enfoque culturalista se estudió la relación entre las preferencias culturales de los ciudadanos y su cultura política; poniendo especial atención en el rol activo de los individuos en el consumo cultural, así como el carácter político del que se deriva el acto de consumo de productos para entretenimiento. Empero, esta orientación no consiguió hacer eco entre la comunidad científica, y la relación entre comunicación y cultura política pasó a segundo plano (Calles, 2000: 48).

En esta década, los ERM alcanzarían su auge en Latinoamérica, no sin antes poner de manifiesto el acalorado debate respecto a la perspectiva más adecuada para abordar los ERM, evidenciando opiniones encontradas entre culturalistas y mediáticos; ensayistas frente a investigadores; y teóricos contra prácticos (Orozco, 2001: 2).

Para Cogo (2011) esto evidencia una bifurcación teórica en la manera de abordar los procesos de recepción en América latina. Por una parte están los trabajos que partieron del análisis de los procesos socioculturales y comunicacionales en los que no están implicados necesariamente los medios de comunicación; y, por otra, los estudios sobre recepción mediática basados en las prácticas mismas de recepción.

Tan sólo en el recuento de ERM en México, llevado a cabo por Rebeca Padilla, Jerónimo Repoll y Guillermo Orozco, entre otros, desde 1969 a 2011, se encontraron cerca de 161 estudios de recepción (véase tabla1).

La década de los noventa presenció un auge de ERM en Latinoamérica, materializado a través de diversas investigaciones a lo largo y ancho de la región. De entre ellos sobresalen tres estudios peruanos en materia de recepción televisiva y videojuegos. El trabajo de María Teresa Quiroz (1993), “Todas las voces, comunicación y educación en el Perú”, buscó conocer el modo en que se establece la relación entre los niños y la televisión, de acuerdo a ciertas variables como nivel socioeconómico, sexo, nivel educativo, y edad.

**Tabla 1**  
**Documentos registrados por tipo de trabajo**

| Tipo de trabajo       | Cantidad | % del total |
|-----------------------|----------|-------------|
| Libro                 | 73       | 10.56       |
| Capítulo de libro     | 164      | 23.73       |
| Artículo de revista   | 263      | 38.06       |
| Informe               | 15       | 21.17       |
| Ponencia              | 34       | 4.92        |
| Reseña                | 3        | 0.43        |
| Trabajo terminal      | 4        | 0.57        |
| Tesis de licenciatura | 44       | 6.36        |
| Tesis de maestría     | 68       | 9.84        |
| Tesis doctoral        | 23       | 3.32        |
| Total                 | 691      | 100 %       |

Fuente: Padilla et al., 2011: 228.

Por su parte, el estudio de Alfaro y Macassi (1995), “Seducidos por la tele: huellas educativas de la televisión en padres y niños”, se concentra en indagar la manera

en que diferentes instituciones socializadoras, tales como la familia y la escuela, influyen en la mediación de los programas televisivos en niños.

Sin duda, la investigación de Quiroz y Tealdo (1996) sobre el uso del tiempo libre dedicado al uso de videojuegos por niños peruanos se convertiría en un trabajo pionero en materia de recepción de juegos digitales. Sin embargo, el enfoque de la época en materia de estudios sobre videojuegos se encontraba ampliamente centrado en la televisión, pues se consideraba a los videojuegos como un género más de la oferta televisiva.

Desde Argentina los ERM se bifurcaron en dos principales orientaciones, la primera interesada en conocer las necesidades comunicativas de los niños argentinos, los usos que realizan respecto a la programación televisiva y las vinculaciones con el medio a partir de sus contextos familiar y escolar (Merlo, 1996 en Orozco, 2001: 11).

Los ERM de origen venezolano, como el de Marcelino Bisbal et. al (1998) se dedicaron a investigar la manera en que el consumo cultural es condicionado por las dinámicas del mercado, especialmente a través de la publicidad en diferentes medios. Temas como la violencia, los hábitos de compra y los instrumentos de mercadotecnia colman las aportaciones llevadas a cabo en territorio venezolano (Orozco, 2001: 12).

También en Colombia, las contribuciones en materia de ERM tomaron dos principales rutas; están los estudios de carácter exploratorio que se centraron en reconocer los “usos sociales” de las telenovelas, tal es el caso de “Televisión y melodrama: géneros y lecturas de la telenovela en Colombia”, autoría de Martín-Barbero y Muñoz (1992); y aquellos que se interesaron por indagar sobre las particularidades manifestadas a través de las interconexiones entre la familia, la escuela y la televisión, tendencia adoptada por López (1996, 1999, en Orozco, 2001: 22) en varios de sus trabajos.

En Brasil destaca el trabajo de Dias-Pacheco (1998) enfocado en comprender el vínculo entre niños y educación, tomando como punto de partida al desarrollo lúdico, a manera de espacio desde el que puede entenderse la relación con referentes televisivos. Otros, como Gomes (1996), desde la semiótica han pugnado por analizar tanto el discurso emitido a través de los diferentes medios, como las narrativas que acerca de ellos realizan los infantes.

De 1989 y hasta 1996, a través del Programa Institucional de Investigación y Prácticas Sociales (PROIICOM) de la Universidad Iberoamericana, se llevaron a cabo varios estudios de recepción en México, mismos que inspiraron muchos otros trabajos tanto en América Latina, como fuera de ella. En aras de otorgar madurez teórica y metodológica a los ERM, se partió de una perspectiva integradora en la que se consideró no sólo a los niños televidentes, sino también a sus familias y escuelas (Orozco, 2001: 13-14).

Otra de las tendencias en ERM durante los noventa consistió en analizar la relación entre los programas de entretenimiento y los juegos de los niños, así como la manera en que estos últimos incorporaban los modelos de los héroes de ficción en sus actividades lúdicas, además de evaluar el impacto de la publicidad en sus consumos material y simbólico en sus vidas diarias (Corona, 1990, Sánchez, 1991, en Orozco 2001: 14).

Por otra parte, a lo largo de la tradición latinoamericana de estudios de recepción es posible reconocer una tendencia encaminada al uso de métodos cualitativos para el abordaje de los fenómenos mediáticos:

[...] entendiéndose por tal no sólo etnografías de la recepción, sino una combinación de diversas herramientas metodológicas que van desde las entrevistas semi-dirigidas, los grupos de discusión y la observación participante, hasta las historias de vida, el psicodrama, técnicas proyectivas, y análisis semióticos de las apropiaciones y narraciones que hacen y formulan los sujetos receptores a partir de su interacción con referentes mediáticos concretos, así como diversas herramientas de otras disciplinas socioculturales, que captan los usos sociales que segmentos de audiencia hacen de diversos géneros programáticos: telenovelas, noticiarios, reality shows y aun películas, videos y video-juegos o internet (Croví, 1997 en Orozco, 2001: 7).

En años recientes, las tendencias parecen apuntar hacia un enfoque mixto que pretende conjuntar varias orientaciones, en aras por alcanzar resultados más confiables y amplios. Al menos así lo demuestran los 96 trabajos con metodología múltiple conducidos de 1990 al 2010 en México:

**Tabla 2**  
**Documentos de estudio por década y por tipo de método utilizado**

|               | Encuesta | Experi-<br>mental | Entrevista | Entrevista<br>Grupal | Etno-<br>grafía | Inv.<br>docu-<br>mental | Múltiple | Otro/ no<br>aplica | Total |
|---------------|----------|-------------------|------------|----------------------|-----------------|-------------------------|----------|--------------------|-------|
| 1960          | 1        |                   |            |                      |                 |                         |          | 1                  | 2     |
| 1970          | 18       | 9                 | 1          |                      |                 | 2                       |          | 12                 | 42    |
| 1980          | 30       |                   | 3          |                      | 5               | 2                       | 5        | 35                 | 80    |
| 1990          | 62       |                   | 40         | 7                    | 12              | 10                      | 44       | 106                | 281   |
| 2000-<br>2010 | 47       |                   | 76         | 7                    | 4               | 21                      | 52       | 79                 | 286   |
| Total         | 158      | 9                 | 120        | 14                   | 21              | 35                      | 101      | 233                | 691   |

Fuente: Padilla et al., 2011: 235.

Por su parte, los estudios de recepción conducidos en la región se encontraron con grandes desafíos que ponían en evidencia la especificidad de los fenómenos sociales relacionados a la globalización de los intercambios informativos y culturales (Orozco, 2001: 5); mismos que no habrían sido posibles sin la llegada de nuevas tecnologías digitales, las cuales, traían consigo nuevas disparidades y cuestionamientos, por lo que se hacía necesario marcar un distanciamiento en América Latina con respecto al enfoque establecido desde la pionera escuela de Birmingham.

Cogo (2011) sostiene que estas nuevas perspectivas favorecieron la apropiación crítica de lo que Martín-Barbero se refería como "modos de abordaje teórico y metodológico" enfocados a atender las especificidades de los procesos históricos latinoamericanos "El autor nos instaba a un tipo de compromiso político como productores de conocimiento científico que, generado a partir de las realidades socio-comunicativas concretas, fuera capaz de incidir, intervenir y alterar las

lógicas de desigualdad social dominantes en los países latinoamericanos” (Cogo, 2011).

Para Mattelart se trata de una nueva sensibilidad, una perspectiva diferente para percibir los fenómenos sociales, en la cual la tecnología representa un ingrediente a considerar en cualquier investigación en materia de recepción mediática: “El interés de esta nueva sensibilidad consiste en atraer la atención hacia esta realidad de implicación sensorial que anuncia la llegada de las nuevas tecnologías de comunicación y que había quedado relegada por la focalización sobre la idea de «apropiación social» y de «participación».” (Matterlart, 1991: 10)

Por otra parte, pese a que se mantuvo la consideración de “análisis o estudios de recepción”, en América Latina este subcampo de investigación realiza sus propias consideraciones y entendimientos acerca de lo que significa el proceso de recepción; para Orozco (2001: 6) representa “un conjunto de interacciones de forma y contenido entre diversos segmentos de audiencia y los medios. Interacciones que no se dan en el vacío sociocultural y político, sino que están condicionadas históricamente y son necesariamente interacciones mediadas desde distintos ámbitos”.

Las reflexiones de la segunda mitad del siglo pasado giraron en torno a una “mass-mediación” nunca antes vista, de la mano de una “audienciación” de las sociedades contemporáneas también sin precedentes (Orozco, 2001: 5), lo cual condujo a considerar que “las sociedades del siglo XXI tienen que entenderse también como audiencias en sus múltiples vinculaciones con los medios y la cultura e información que ellos vehiculan” (Orozco, 2001: 5).

Tales procesos sólo pueden ser entendidos teniendo en cuenta los diversos escenarios en los que el fenómeno comunicativo tiene lugar a lo largo de la cotidianidad de sus sujetos sociales; por ejemplo, el hogar, la escuela, el lugar de trabajo, el barrio, los lugares públicos, lugares de juego, etc. (Orozco, 2001: 8). Por ello no resulta extraño que las investigaciones en materia de recepción en Latinoamérica hayan considerado a la escuela, el barrio y el hogar como lugares

clave donde se producen y reproducen significados e identidades a partir de referentes mediáticos.

**Tabla 3**  
**Documentos de estudio por década y perspectiva latinoamericana**

|           | Consumo cultural | Frentes culturales | Usos sociales | Modelo multimediaciones | Otro/ no específica | Total |
|-----------|------------------|--------------------|---------------|-------------------------|---------------------|-------|
| 1960      |                  |                    |               |                         | 2                   | 2     |
| 1970      |                  |                    |               |                         | 42                  | 42    |
| 1980      |                  | 3                  |               | 7                       | 70                  | 80    |
| 1990      | 27               | 22                 | 6             | 71                      | 155                 | 281   |
| 2000-2010 | 17               | 3                  | 2             | 49                      | 215                 | 286   |
| Total     | 44               | 28                 | 8             | 127                     | 484                 | 691   |

Fuente: Padilla, 2011: 233.

Derivadas de esta orientación teórico-metodológica se produjeron una serie de categorías de análisis, cuyo origen sólo pudo lograrse al ir teorizando con respecto a estudios empíricos concretos, es decir, una ida y vuelta al objeto de estudio que retroalimentó la formulación teórica acerca de la recepción mediática.

La intención detrás de la conformación de tales categorías analíticas era indagar acerca de las temáticas que a menudo eran ignoradas por las investigaciones sobre audiencias venidas desde la industria, principalmente los estudios de *rating* que se contentaban con saber lo que ven los televidentes, cuándo y con cuánta frecuencia. De tal suerte, los ERM latinoamericanos se apartaron de estos cuestionamientos para plantearse otros. Por ejemplo, se interesaron por conocer la manera en que dichos televidentes ven la televisión, los fines y las razones de esta actividad, lo que se produce a través de ella, así como los usos que le dan a lo que ven, culminando con las mediaciones que entran en juego, dependiendo de las características de la audiencia, y, finalmente, los resultados que producen al término de esas mediaciones (Orozco, 2001: 9).



En este contexto la tendencia actual en materia de ERM desde nuestra latitud parece apuntar al estudio no sólo del sujeto en relación al medio de comunicación, sino a los aspectos emocionales, discursivos, ideológicos y prácticas rituales (en palabras de Mattelart) que se producen como resultado de la recepción de medios, específicamente de la televisión: “La institución televisiva ha dejado de percibirse como aparato que gestiona la reproducción social e ideológica del orden existente; ahora es el espacio contradictorio donde se negocia el sentido y donde se crea y se recrea la hegemonía cultural en el juego de las mediaciones” (Matterlart, 1991: 8).

A manera de conclusión, y de acuerdo con la opinión de varios investigadores en materia de ERM, este campo debe abrirse a nuevos debates, por ejemplo, respecto de las lógicas de producción, circulación y apropiación, tanto de conocimientos como de sensibilidades (Orozco, 2001: 20). Se trata de comprender que los fenómenos de recepción son dinámicos y altamente cambiantes; entender que si los medios cambian, también lo hacen las audiencias: “La integración de estas lógicas, con diversos lenguajes, técnicas, formatos y géneros programáticos y con las propias experiencias, mediaciones y expectativas de las audiencias, se percibe como uno de los ámbitos más fértiles en los ERM por venir. No sólo los medios cambian, las audiencias también y mucho. Ambos se transforman y su apreciación dinámica, en continuo movimiento, siempre constituye un desafío para la investigación de la comunicación” (Orozco, 2001: 20).

## **4.2 Alcance y limitaciones del término audiencia en medios digitales**

En su texto "Audiencias, ¿siempre audiencias?", el investigador Guillermo Orozco reflexiona sobre el concepto de audiencia y su aplicación en una época ampliamente permeada por súbitos cambios tecnológicos, en los cuales los así llamados "sujetos de la recepción" adquieren nuevas facetas:

¿Se ha acabado...se está acabando el tiempo de las audiencias? ¿Hemos pasado o estamos transitando a otra forma o formas de estar y de ser en lo

comunicativo, y, por tanto, empezaremos a ser algo distinto de aquello que nos ha caracterizado durante 6 décadas en las interacciones con las pantallas? ¿Vamos hacia una nueva identidad como “mutantes hiper conectados” en un ecosistema comunicacional que existe y se reinventa a sí mismo permanentemente? (Orozco, 2010a: 2)

Por décadas la televisión representó la pantalla por definición que permitía llevar a cabo una delimitación, más o menos clara, en torno al concepto de audiencia (o al menos eso se pensaba). Pero no siempre fue así. Antes de la televisión el término de audiencia fue utilizado para referirse a los millones de radioescuchas que sintonizaban la radio; de hecho, la raíz latina de la palabra proviene del latín *audire*, es decir, oír. Tiempo después, con la llegada de la televisión y su consecuente masificación, el concepto acabo siendo modificado, en términos más bien nominales, para dar paso a la *teleaudiencia*.

Sin embargo, esta transición no recibió la reflexión que tal cambio ameritaba, lo cual no resulta extraño si consideramos que el concepto de audiencia es acuñado por los consorcios de comunicación interesados en contabilizar el alcance e impacto de sus transmisiones (radiales o televisivas), más que entrar en una discusión teórica sobre el concepto. De tal suerte que los primeros acercamientos al estudio de la audiencia se limitaron a dar cuenta de los hábitos de consumo de estos públicos "históricamente traccionados por un sistema cuya única participación se traducía en rating" (Fernández, 2013: 69).

El propio David Morley (en Alonso, 2011: 4) se enfrentó ante tales cavilaciones y se esforzó por reconceptualizar el término adoptando un enfoque interdisciplinario que abarcara desde lo sociológico, lo antropológico y lo sociolingüístico, llegando a concluir que los significados, es decir, lo que los medios y sus contenidos representan para las personas, son el punto nodal para comprender la conformación de diferentes públicos en contextos económicos y socioculturales igualmente diversos.

Por su parte, Roger Silverstone (1996: 222-223) nos ofrece una comprensión vanguardista de la noción de audiencia, pues el autor propone apartarse de la visión de ésta como un grupo social de características definidas, para entenderla a

través de sus prácticas y discursos en la cotidianeidad, la cual englobaría la recepción televisiva y de cualquier otro medio.

Para Livingstone la discusión sobre el tema debe comenzar por plantear que no existe una audiencia única y homogénea, sino una amplia variedad de audiencias cuyas dimensiones incluyen, pero no se limitan, a la relación entre los medios y las personas: " Las audiencias (en plural) se pueden concebir relacionamente como un concepto analítico relevante a, y proveyendo vínculos a través de, las relaciones entre la gente y los medios en todos los niveles, desde el macro económico / cultural al del individuo / psicológico" (Livingstone, 1998: 14).

Ya desde los años ochenta, el investigador danés Klaus Bruhn Jensen (en O'Neill, 2013: 4) enfatizaba que el "viraje interpretativo" de la época debía consistir en mirar a esta pluralidad de audiencias como comunidades simbólica y discursivamente constituidas. Bajo un enfoque culturalista Jensen y Rosengren (1997: 347) conciben a la audiencia como un conjunto de "individuos activos capaces de someter los medios a diversas formas de consumo, decodificación y usos sociales".

Lo que es más, ambos autores ponen de manifiesto cómo, desde la tradición culturalista, este conjunto de individuos que componen una audiencia dista mucho de la noción de masa que permeó el concepto a raíz de enfoques anteriores; por el contrario, se está frente a comunidades de sentido dinámicas y colaborativas, en las que las personas "participan en una producción social de sentido y de formas culturales generalmente a través de su pertenencia a comunidades interpretativas socialmente definidas" (Jensen y Rosengren, 1997: 352-353).

Para llegar a tales aseveraciones, en su multicitado texto "Cinco tradiciones en busca del público", Jensen y Rosengren (1997: 336) hacen un recuento sobre los distintos enfoques teóricos que se interesaron en comprender qué se entiende por audiencia, entre los cuales se incluyen la investigación sobre los efectos; la corriente de usos y gratificaciones; el análisis literario; los estudios culturales; y los análisis de recepción. De acuerdo con los autores, la diferencia entre estas cinco

tradiciones no sólo recae en la importancia que cada una da a ciertos elementos de la tríada mensaje-público-contexto, sino que también se trata de diferencias de enfoque (Jensen y Rosengren, 1997: 348).

El investigador Jerónimo Repoll (2010: 254) añade a la lista anterior las aportaciones venidas desde los estudios culturales en América Latina, “un corpus de trabajos no sólo de índole teórica sino también de investigación empírica”, que han enriquecido el debate sobre las audiencias desde una perspectiva particular.

Con base en las tradiciones antes citadas, es posible afirmar que hasta antes del enfoque de usos y gratificaciones se veía a las audiencias como una masa de personas indefensas ante la influencia casi omnipotente de los medios de comunicación.

Será hasta la llegada de los estudios culturales que, dejando atrás la concepción individualista y psicológica de la teoría de usos y gratificaciones, la reflexión de las audiencias perciba al sujeto como un ente situado en un particular contexto socio-cultural: "los estudios culturales entienden las audiencias como sujetos activos inmersos en una cultura específica, y cuyas formas de relacionarse con los medios son producto de ella y de la diversidad de contextos que los rodean. Por lo tanto, los estudios culturales no sólo reconocen la capacidad de las personas como sujetos activos, sino que contemplan la existencia de estructuras externas que también influyen en la interacción de las audiencias y los medios (Becerril, 2012: 17).

Así, la noción de audiencia desde los ojos de esta corriente de pensamiento comprende un enfoque más amplio en el que la relación sujeto-medio no puede estar desligada de lo individual, social y cultural, así como de las lógicas de mercado que componen el fenómeno de recepción situada: "Se comienza a pensar en las audiencias como sujetos y comunidades activas capaces de replicar a las intencionalidades industriales e ideológicas de los medios; las audiencias son cómplices de los procesos de dominación comunicativa pero a su vez resisten y replican" (Rincón, 2008: 94).

En ese mismo sentido, autores como Gosling y Crawford sostienen que la práctica de juegos digitales conlleva a menudo a la formación de una subcultura identificable que implica el uso de un lenguaje propio y terminología, patrones de conducta, así como algunas características demográficas en común, donde también se producen resistencias y complicidades; por tanto, es posible afirmar que los videojugadores conforman sus propias comunidades activas de sentido que distan de muchas otras, pero que, a la vez, no son excluyentes: "Hand y Moore (2006) realizan una argumentación convincente para la consideración de los videojugadores como una 'comunidad social', más que jugadores individuales y aislados, y ciertamente resulta evidente para nuestra investigación que muchos de los videojugadores entrevistados se ven a sí mismos como parte de una 'comunidad videojugadora" (Gosling y Crawford, 2011: 141).<sup>40</sup>

Aunque vanguardistas, los intentos de Morley, Silverstone y Jensen, por redefinir el concepto de audiencia, dan la impresión de ser sólo válidos en el terreno de la recepción en medios tradicionales. El empleo del término audiencia parece entonces causar conflicto cuando lo extrapolamos a otros medios como Internet y juegos de video:

La idea misma de referirnos a los videojugadores como una audiencia ha sido fuertemente rechazada por muchos, tales como Eskelin y Tronstad (2003). En particular, ellos defienden su argumento al sugerir paralelismos entre los juegos digitales y los deportes, sugiriendo que los juegos digitales, al igual que los deportes, no requieren que una audiencia esté presente -a diferencia de un programa de televisión, o un juego de salón, los cuales, señalan, precisan de una audiencia, mientras que los juegos digitales y los deportes no. Sin embargo, lo anterior presenta un muy limitado entendimiento de lo que es una audiencia; asumiendo que un individuo no puede ocupar la posición de participante y audiencia al mismo tiempo. Lo que Eskelinen y Tronstad no reconocen es que, a través de los actos de juego, los jugadores crean espectáculos de los cuales también son audiencia (Rehak, 2003, en Gosling, Crawford, 2011: 140).

Tal como señalan Crawford y Gosling (2011: 149), a menudo se acepta el uso del término audiencia para aludir a espectadores en cine y televisión, en el sentido en

---

<sup>40</sup> Si bien es cierto que los jugadores son capaces de conformar comunidades de sentido, habría que preguntarse si con este argumento resulta suficiente para referirnos a ellos como una o más audiencias, sin antes considerar otros elementos, tales como las características del propio medio, y por supuesto las características de los sujetos que se relacionan con el mismo.

que miran o presencian un espectáculo; la misma convención suele aplicarse a los lectores y escuchas. Pero en el caso de los juegos de video se piensa que los jugadores no pueden ser considerados audiencias debido a las características del medio, que en comparación con el resto de medios "tradicionales" implica un mayor grado de actividad.

Los jugadores, se argumenta, crean un discurso propio antes que ser receptores de un mensaje dado. Ello no es totalmente verdad en la medida en que existen videojuegos con distintos niveles de apertura en los que el jugador tiene diferentes grados de interacción que determinan la manera en que el sistema de juego le permite construir un cierto discurso: "Aunque los juegos digitales son diferentes en muchos aspectos a los otros medios, este artículo (y muchos otros) sugiere que la idea de los jugadores "interactivos" frente a la naturaleza "pasiva" de los usuarios/lectores de textos, ha sido exagerada de gran manera. Los videojuegos, al igual que otros medios, les proveen a sus lectores de ciertas oportunidades y limitaciones, pero es en la mente de los lectores que los medios (de cualquier tipo) cobran vida" (Crawford y Gosling, 2011: 149).

Resulta claro que los videojuegos como parte de las tecnologías de la información trajeron consigo nuevos cuestionamientos acerca de nuestro entendimiento sobre las audiencias. Hasta antes de su llegada y durante el predominio de la televisión como pantalla central en los hogares familiares, difícilmente fueron los juegos de video pensados como medio, mucho menos los jugadores tenidos como audiencias.

No obstante, con el posterior advenimiento de Internet, seguido por una prolífica variedad de administraciones tecnológicas, la noción de audiencia, que hasta entonces parecía haber dotado de certeza conceptual al estudio de los públicos, tuvo que ser irremisiblemente cuestionada: "El cambio tecnológico está suponiendo un reto de primera magnitud para la investigación de las audiencias, convertida ahora en sujeto esquivo por encontrarse disgregado en multitud de plataformas" (Cascajosa, 2016: 54).

Al debate, García-Galera y Valdivia (2014: 10) añaden: "En este contexto de cambio facilitado por las TIC, puede afirmarse que es la relación de los individuos con los medios de comunicación e información la que ha experimentado un cambio más significativo, en concreto, con la aparición de medios como Internet". Pero entonces cabe preguntarnos qué es lo que ha cambiado realmente. ¿Ha sido la actitud de las audiencias la que se ha trastocado en un carácter esquivo y hosco, como señala Cascajosa?, ¿o lo que ha sufrido modificaciones sustanciales es la relación audiencia-medio como exponen García-Galera y Valdivia?, ¿o es quizá que atestigüamos el fin de las audiencias (parafraseando a Fukuyama con las debidas distancias)? "Más bien hay que preguntarse: ¿cómo se modifican los modos de leer y de ser espectador en una época digital?" (García Canclini, 2008: 29).

Sin duda, la incorporación de tecnologías de la información y comunicación en nuestra vida cotidiana trae consigo una serie de cambios, "desde este anclaje el término audiencias implica pensar en un individuo colectivo mediado por tecnologías" (Fernández, 2013: 69). En ese sentido, habría que resaltar el papel de los jóvenes en la adopción y apropiación<sup>41</sup> de estas tecnologías, pues a menudo ellos son los "principales usuarios de las mismas y como los protagonistas de los contenidos que se producen y se emiten a través de la Red, con la intención de ser compartidos" (García-Galera y Valdivia, 2014: 10), lo cual aplica también para el uso de los videojuegos.

Empero esto tampoco es nada nuevo, sucedió anteriormente a lo largo de diferentes transiciones y acoplamientos: del periódico a la radio, de la radio a la televisión, por ejemplo. Hoy en día estos cambios son tan súbitos y diversificados que parece casi imposible seguirles la pista: "Lo que estarían mostrando estos resultados es que estamos ante un momento de cambio de paradigma, debido a que las audiencias se están comportando de manera distinta a como lo hacían hace sólo cinco años atrás" (Castellón y Jaramillo, 2014: 68).

---

<sup>41</sup> Revisaremos el concepto de apropiación más adelante en este capítulo.

Este llamado "cambio de paradigma" habla evidentemente de un cambio en la relación de las audiencias con los medios, pero también apunta hacia un nuevo entendimiento sobre el concepto de audiencia, sin que ello implique necesariamente tirar por la borda los años de investigación en la materia desde diferentes enfoques: "Precisamente con un entendimiento en esta dirección: de lo analógico a lo digital, es que se pueden aprovechar los conocimientos y resultados de investigaciones anteriores con las viejas pantallas, y conectar para explicar de manera más realista lo que sucede con las nuevas. Todo bajo el entendido de que seguimos siendo audiencias, cambiando roles, pero siempre en relación a las pantallas, que es lo que nos confiere tal categoría" (Orozco, 2010b: 17).

El cambio de paradigma propiciado por las TIC's ha evidenciado el rol productor de los públicos, más allá de meros consumidores; una condición que ya existía con anterioridad pero que parece volverse más perceptible en los medios digitales, mismos que "han permitido que el receptor ocupe con frecuencia el lugar del emisor –capaz de emitir contenidos y compartirlos– sin dejar de desempeñar su lugar como consumidor de medios. Esta situación es la que dio lugar al concepto de «prosumidor»" (García-Galera y Valdivia, 2014: 10).

El propio Orozco reconoce que, sin dejar de ser audiencias, está teniendo lugar un proceso de transición en los públicos que va de un nivel receptivo hacia uno más participativo, el cual traerá como consecuencia la aparición de *prosumidores*: "Específicamente, el cambio de papel o estatus de las audiencias, que ya se aprecia entre sectores sociales tecnológicamente avanzados, se manifiesta en un tránsito, por lo pronto y quizá luego en una mutación, de audiencias-receptivas a audiencias-usuarios, "prosumidores", ya que la interactividad que permiten las nuevas pantallas trasciende la mera interacción simbólica con ellas" (Orozco, 2010b: 16).

Hay quien señala que incluso en esa interacción simbólica ya es posible atisbar rasgos del *prosumidor*, quien desde la comunicación crea algo diferente: "Si bien la categoría de "prosumidor" refiere en lo específico a la gestión y producción de la información y los contenidos por parte de los usuarios (Jenkins, 2009), podemos



desmembrar una primera aproximación en el plano de la recepción a través de la incidencia en el proceso comunicacional a partir de la interacción" (Fernández, 2013: 72). Los prosumidores no nacieron con la era digital, ya existían antes de ella, quizá con un menor margen de interacción, pero presentes en las audiencias tradicionales como parte de sus características.

La aparición de conceptos como "*prosumidor*", "*emirec*", e incluso "*usuario*" ponen de manifiesto la necesidad de repensar la noción de audiencia en la actualidad, un término que, desde esta perspectiva, parece agotado e insuficiente para dar cuenta de los procesos y relaciones dinámicas que hoy día determinan las relaciones entre sujetos y medios. Lo paradójico de estos esfuerzos es que aún conceptos como *prosumidor* y *emirec* no alcanzan a abarcar la complejidad de relaciones entre audiencias y medios, pues, por principio de cuentas, no sólo se consume y produce, ni solamente se emite y recibe información en el proceso de comunicación.

El entramado de relaciones, prácticas, interacciones, diálogos, experiencias, etc., devenidas del proceso de comunicación masiva en la actualidad va más allá del momento de recepción mediática: "En este sentido, las audiencias son activas porque los procesos de comunicación que establecen con los medios no sólo se quedan en este ámbito, sino que trascienden y se entretajan con los acontecimientos que tienen en su vida cotidiana. Lo anterior sucede de una manera compleja y difícil de desagregar" (Becerril, 2012: 19).

Una conceptualización moderna del término audiencia, entonces, debe partir del entendimiento de ésta desde una concepción ampliamente activa, desde la cual se reconozcan diferentes niveles de agencia que se manifiestan a su vez en distintas proporciones. "En este sentido, el debate ha girado en torno a su actividad: en una posición se encuentran las perspectivas que miran las audiencias como sujetos pasivos e influyentes de los medios; en la otra están las que las consideran como sujetos activos con capacidades que les permiten interactuar de uno o cierto modo con los medios. Sin embargo, para esta segunda posición la actividad de las audiencias tiene distintos grados de entendimiento" (Becerril, 2012: 19).

Por una parte, desde el enfoque de la audiencia-usuario, se considera que la *agencia* es una cualidad inherente a las audiencias:

La capacidad de actuar física e interpretativamente. A su vez, la *agencia* se describe como potencialmente representada en los casos en que es informada y/o impactada por experiencias vividas y/o por los diversos grupos estructurales a los que la sociedad asigna pertenencia humana y dentro de la cual los usuarios individuales pueden (o no) implementar su *agencia*. Estos incluyen grupos sociológicos y culturales, así como atributos psicológicos que la audiencia/usuario puede o no tener y hábitos desarrollados con el tiempo (Reinhard y Dervin, 2013: 5).

El concepto de *agencia-usuario* es relativamente nuevo y se corresponde con el cambio tecnológico en materia comunicacional que ha permeado no sólo a la sociedad y la cultura, sino también la discusión académica sobre el tema. Usuario es un término proveniente de la informática, ahora adaptado a la reflexión en torno a las audiencias en un esfuerzo por brindar una acepción que sirva para incluir elementos como agencia y actividad de los públicos: "Ser usuario implica la agencia de la audiencia. Y agencia, como la pensó Giddens (1996) supone reflexión, no sólo acción" (Orozco, 2010b: 24).

Tal como señala Orozco, el término audiencia-usuario marca una diferenciación *per se* con respecto a las audiencias de los medios tradicionales, a menudo se usa para tomar distancia y llevar a cabo comparaciones entre medios analógicos y digitales: "El tránsito de audiencia-receptiva a audiencia-usuario, –categoría temporalmente aceptada aunque siempre relativa (Scolari, 2008)– por el contrario, conlleva como referente la dimensión analógica y desde ahí corre su transformación, lo cual permite aprovechar y capitalizar las comprensiones sobre las interacciones de agencias y pantallas antes de lo digital, que no acaban de desaparecer en la nueva dimensión, y reubicarlas en ella de manera productiva" (Orozco, 2010b: 17). El problema con este concepto, como evidencia Orozco, es que los medios analógicos no han desaparecido por completo, al contrario, coexisten con los medios digitales del ecosistema comunicacional, por lo que frecuentemente las audiencias receptivas son también de usuario y viceversa.

Al final del día, la elaboración de nuevos conceptos encaminados hacia una perspectiva más amplia sobre nuestra comprensión de las audiencias pone de relieve un cambio tanto en las conductas de las audiencias, como en la manera de entenderlas teóricamente. Esta transición ha sido denominada por Orozco (2010b: 16) como "condición comunicacional", un cambio en la forma de ser y actuar como audiencias, en el cual se va más allá de la escasa actividad en el proceso de recepción, para presentar indicios de una mayor creatividad, tanto en la producción como en la emisión.

En el debate sobre lo que significa ser audiencia en nuestra era se encuentra de fondo la actividad de los sujetos de la recepción. Para la investigadora mexicana Laura López, la actividad de las audiencias consiste en la creación de significados por parte de los receptores, contruidos a partir de los mensajes presentados en los medios de comunicación. Pero también, dicha reconceptualización implica la domesticación de los bienes simbólicos y materiales (es decir, su apropiación, ahondaremos en este punto más adelante en el mismo capítulo), la negociación de significados con base en especificidades y demarcaciones culturales, así como las competencias culturales de los individuos para leer los mensajes (López, 2000: 174 y 190).

Se trata, pues, de un nuevo enfoque, una nueva forma de mirar hacia los sujetos de la recepción, no como entes pasivos, sino como audiencias más bien activas. Con frecuencia el concepto de "audiencia activa" ha recibido múltiples significados por parte de los diferentes investigadores de la corriente culturalista que han tratado de arrojar luz sobre dicho proceso. Así, por ejemplo, para Livingstone y Lunt se trata de actividad y crítica; en tanto, Liebes y Katz la definen como reconstrucción, resignificación, oposición o distancia crítica; mientras que para Lull y Hall representa rechazo y resistencia, respectivamente (en López, 2000: 174).

Este enfoque reciente sobre las audiencias ha llevado a algunos investigadores a asegurar que no existe tal cosa como las audiencias pasivas: "todas las audiencias son activas; es más, se podría decir que hasta el adjetivo activa es redundante" (Becerril, 2012: 19). No obstante, hay quienes no están de acuerdo

del todo con esta cualidad de las audiencias, pues, aunque no niegan la actividad de las mismas, advierten limitantes para su ejercicio a causa de las constricciones y libertades de cada medio:

A pesar del innegable rol del espectador como agente activo de la construcción de significado y co-creador de las relaciones sociales, no quiero sobre-romantizar la libertad del individuo consumidor de medios. Es bien sabido que cualquier exposición a la televisión y video necesariamente implica un flujo desbalanceado de imágenes e ideas, un flujo que va del receptor de televisión al espectador sin considerar cuán brillante, activo o resistente pueda él ser. Dado que las audiencias sólo pueden seleccionar entre una gama de programas disponibles, los espectadores sólo pueden interpretar, extender y reformular las imágenes, temas e ideas que son presentados a ellos en la programación (Lull, 1992: 4).

Por supuesto, Lull se refiere a los medios tradicionales, o analógicos, sin atender a la digitalización de los medios que ocurriría varios años después de esta declaración. Sin embargo, el escepticismo de Lull se antoja saludable para cuestionar el optimismo libertario que a menudo se le atribuye a las tecnologías de la información encabezadas por la red de redes: "Si bien las concepciones actuales del público han superado la antigua idea de masa en relación con los medios y los consumos culturales en general, no obstante, la sociedad contemporánea es concebida repetidamente como sociedad de los individuos o en proceso de individualización creciente" (Grillo, 2010: 44).

La clave recae en establecer un consenso acerca de lo que se debe entender por actividad de la audiencia, pues mientras para unos es posible apreciar esta clase actividad desde la interacción simbólica en el momento mismo de la recepción mediática; otros hablan de actividad una vez que el sujeto es capaz de usar el medio para sus propios fines de producción de sentidos; mientras que otros más no consideran actividad a esto hasta que las producciones han trascendido al terreno de lo social y cultural: "Hay poco diálogo entre las investigaciones que dicen que las audiencias saben asistir a los media y saben usarlos, y los que crean y producen mensajes. Creo que falta política y acción ciudadana para pasar de ser meras audiencias y comenzar a ser productores. El cambio posible es dejar

de ser audiencias/consumidoras y devenir audiencias/productores de mensajes" (Rincón, 2008: 97).

En ese sentido, el centro del debate para Livingston no recae en preguntarnos si las audiencias son más o menos activas en ciertos medios en comparación con otros, o si los grados de actividad evidencian momentos distintos de la actividad de la audiencia, o más aún, si tal actividad puede ser considerada como tal. Para Livingston lo realmente importante es reconocer todas estas características como parte de la amplia gama de elementos identitarios que dan sentido a lo que hoy puede entenderse como audiencia:

Sólo entonces se puede ir más allá de discutir, o peor aún, descubrir si las audiencias son a veces activas y otras veces pasivas o si a veces comparten experiencias y otras veces se dividen en subgrupos. (Livingstone, 1998: 9) [...] Por lo tanto, en lugar de preguntar lo que son como individuos o como masas, o lo que, como una reificación artificial, son realmente, la investigación debe conceptualizar "audiencias" como una construcción relacional o interaccional, como una forma de enfocarse en el conjunto diverso de relaciones entre las personas y los medios de comunicación (Livingstone, 1998: 14).

Cuando hablamos de actividad de las audiencias como rasgo definitorio para clasificarlas como tales, no podemos dejar de pensar en los juegos de video. En ellos los jugadores realizan una actividad constante sin la cual el juego no podría existir: "Un videojuego requiere de ciertos tipos de acción por parte de la audiencia/usuario, que son diferentes de los requisitos pedidos al lector de una novela literaria" (Reinhard y Dervin, 2013: 8). Esto brinda la imagen de que los sujetos de la recepción aquí estarían conformando una de las audiencias más activas por antonomasia.

Pensamientos como el anterior devienen de consideraciones que resaltan la "actividad" de los videojugadores en contraposición a la "pasividad" de las audiencias "tradicionales". Al respecto, Crawford y Gosling claman por considerar a los jugadores de juegos digitales como una forma más de audiencia con sus características propias, resultando más fructífero "considerar las diferencias de los videojugadores para compararlos con otras formas de audiencia" (Gosling, Crawford, 2011: 139).

La recomendación de Crawford y Gosling parece estar encaminada a reflexionar acerca de los modos de ser audiencia, una noción ampliamente revisada por Orozco, quien sostiene que estas formas de ser audiencia varían de acuerdo a la multiplicidad de las pantallas, su grado de interactividad, así como la "diversidad de las culturas y de las posiciones específicas de los sujetos sociales dentro de ellas, aunque cada vez más se encuentren similitudes mayores debido a la globalización y la mercantilización vigentes hoy en día" (Orozco, 2010a: 21).

En ese tenor, la propuesta de Orozco (2010a: 22) radica en diferenciar el "ser" del "estar" como audiencia, para alcanzar una mejor comprensión del papel de los sujetos en el proceso de recepción. De tal suerte que el "estar" como audiencia se refiere a las condiciones situacionales, materiales, que determinan la relación con un medio determinado; por ejemplo, escuchar la radio con un teléfono móvil mientras se viaja en el transporte público:

Ser audiencia ha significado y significa interactuar con la información y con el mundo siempre mediados por pantallas, sean estas grandes, chicas intermedias, masivas o personales, fijas o portátiles, unidireccionales o interactivas. Es su participación variable en esta interacción mediada la que define hoy a la audiencia y a la vez el ser y estar como audiencia es el estatus que más caracteriza y sigue distinguiendo a los sujetos sociales en sus interacciones múltiples desde la segunda mitad del siglo XX (Orozco, 2010b: 14).

Por otra parte, el "ser" audiencia va más enfocado a conocer lo que el público hace con ese medio y sus mensajes, "hay que considerar que el estar como audiencia se ha ampliado territorialmente, debido sobre todo a la posibilidad de movilidad y portabilidad de las pantallas más nuevas, como la del celular y la del Ipod, y en el fondo debido a la alta convergencia en múltiples sentidos. Ya no hay que estar bajo techo para ver televisión y por supuesto que tampoco hace falta estarlo para video jugar o llamar por teléfono, escuchar música o enviar correos, o "chatear" (Orozco, 2010a: 18).

En lo que respecta a los juegos digitales como medio, es posible argumentar que su audiencia presenta un gran dinamismo y tendencia al cambio, lo cual en fechas

recientes ha llevado a romper con parte de los determinismos tecnológicos que a menudo acompañan la llegada de una nueva consola de videojuegos.

Por poner un ejemplo, las actuales consolas de juego de octava generación han integrado herramientas de grabación de vídeo y de compartición en línea del mismo, presionadas por las tendencias actuales de un número considerable de usuarios que gustan de grabar sus partidas de juego para después compartirlas en línea con otros jugadores, o hacer *streams* en vivo de sus sesiones de juego.

Así, el ser audiencia de un videojugador actual puede implicar una serie de facetas distintas que no se limitan al acto de jugar, sino que lo trascienden de maneras casi tan diversas como los jugadores mismos: "Por ejemplo, se puede ser internauta multitasking y videojugador simultáneamente incluyendo en la gama de situaciones que se experimentan, posiciones e interacciones de todo tipo, desde las más rudimentarias de ser meros espectadores de lo que acontece en la pantalla, hasta otras muy creativas, desde las que se posibilita una producción distintiva propia a partir de deconstrucciones de productos recepcionados" (Orozco, 2010a: 21).

Hasta aquí se ha pugnado por ofrecer argumentos para la consideración del videojugador como audiencia, sin embargo, se trata de una discusión abierta al debate que dista mucho de terminar pronto, debido en buena parte a la diversidad de pantallas y a la llegada de nuevas tecnologías de la información que, como investigadores, nos obligan a replantearnos lo que significa "ser" audiencia en los tiempos que corren:

¿Cómo comprender a las audiencias desde su nueva faceta de productores, y aun destructores de lo producido? El desafío que plantea no es solo su nominación, sobre la cual aún no hay acuerdo, aunque la que se va imponiendo es la de usuario, sino la comprensión de las múltiples interacciones con las múltiples pantallas, el descentramiento espacio-temporal de la interacción, la constitución de múltiples comunidades de recepción, producción, apropiación e interpretación (Padilla et al., 2011: 259).

Dicho lo anterior, la duda surge: ¿son entonces los jugadores audiencias? La complejidad de la respuesta recae en el enfoque con el que se les mire. Desde un

punto de vista tradicional, basado sólo en el consumo, sí que lo son. Es por ello que las compañías desarrolladoras de software de juego invierten grandes sumas en investigación de mercados a la hora de crear sus productos y saber a quién dirigirlos. Sin embargo, esto es insuficiente para dar cuenta de lo que significa ser videojugador en nuestra época: "la gente se convierte en audiencia por razones culturales, no naturales. Una persona puede ser un consumidor de helados pero nunca una audiencia de un helado... Sólo aprendemos a actuar y pensar en nosotros mismos como audiencia en ciertos contextos y situaciones" (Nightingale, 1999: 233).

El problema es que como investigadores hemos adoptado el concepto de audiencia para abordar el estudio de los públicos como parte de la tradición científica de los estudios de recepción. Y ya sea porque dicho término nos brindaba seguridad o certezas conceptuales, la acepción de audiencia se ha convertido en una suerte de camisa de fuerza que, a falta de algo mejor, seguimos llevando en aras de nombrar un proceso pensado desde lo masivo, hoy desdibujado en sus particularidades.

Resulta lógico atestiguar la creación de nuevos conceptos en la materia que apunten a alcanzar un mayor acotamiento, así como una menor generalización, esto con el fin de, por ejemplo, "evaluar posibles alternativas conceptuales para nombrar a estas comunidades de prosumidores en red" (Scolari, 2008: 289).

La otra alternativa sería reformular la noción de audiencia de manera tal que resulte lo suficientemente incluyente para dar cabida a audiencias nuevas y viejas, pasivas y activas, análogas y digitales, usuarias, prosumidoras, críticas, participativas y creativas; "desde esta perspectiva, se cuestiona la posibilidad de reformular el concepto de audiencias [...]" (Becerril, 2012: 24), toda vez que "ser audiencia hoy es muchas cosas a la vez; abarca diferentes modos de estar, desde un mero estar contemplativo, de espectadores o receptores pasivos, hasta receptores activos o hiperactivos, hasta usuarios interactivos, creadores y emisores" (Orozco, 2010b: 25).



Tal esfuerzo de unificación resulta en una tarea titánica que requiere indudablemente de discusión teórica y del consenso producto de ésta. No obstante, se están dando pasos significativos para comenzar a pensar a las audiencias en términos de creación de sentido, innovación y participación, lo cual reivindica el rol de los sujetos dentro de los procesos de comunicación masiva en sociedad: "Las audiencias nuevas serían aquellas que participan en la producción mediática de manera innovadora en las estrategias y perspectivas de aproximación a los contenidos; en estilos novedosos en el tratamiento al arriesgar nuevas miradas a la realidad; con sentido universal en su relato y experimentales en la estructura narrativa y los modos de contar. [...] Las audiencias nuevas devienen productoras de mensajes, he ahí el detalle" (Rincón, 2008: 97-98).

En suma, si la relación de los sujetos con los medios ha cambiado, nuestro entendimiento sobre lo que significa ser audiencia debe hacerlo también. Debemos considerar lo inacabado del término como una ventaja en medio de un complejo ecosistema mediático en continuo proceso de cambio, en el que las personas desempeñan un papel protagónico:

Con la revisión que se ha elaborado hasta aquí, se pretende retomar aquellos elementos que permiten ir construyendo una definición de las audiencias que las considere sujetos de derecho. Para ello, es necesario comenzar a comprenderlas como seres humanos, con todo lo que conlleva esto: una serie de contradicciones y dificultades, pero también creaciones y maravillas. De este modo, las audiencias son en principio seres humanos difíciles de comprender (Becerril, 2012: 25).

### **4.3 La apropiación en los juegos de video**

Profundizando en este nuevo modo de ser audiencia no podíamos pasar de largo con respecto al entendimiento del concepto apropiación, pues se trata de un término que va más allá de la simple adquisición del objeto material, ya que trae consigo una serie de implicaciones sociales que determinan la relación de la audiencia con el medio.

En estricto sentido, y de acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española, apropiarse quiere decir "tomar para sí alguna cosa, haciéndose dueña de ella"; sin

embargo, y tal como apunta la investigadora Delia Crovi (2013: 11), esta definición simplemente se queda corta a la hora de explicar un fenómeno tan complejo.

Al hablarnos sobre la "chicha", o cumbia peruana, y del rock nacional argentino, el propio Martín-Barbero (1987: 219) nos da un esbozo de su entender acerca de la apropiación como un movimiento de constitución de nuevas identidades sociales.

Sin embargo, el concepto de apropiación tiene su origen en las investigaciones de orientación psicológica que sobre los procesos educativos llevaron a cabo Leóntiev y Vygotski (Crovi, 2013: 12). Para Vygotski (en Crovi, 2013: 12) la interacción con los productos culturales implica su intervención en los procesos psicológicos como auxiliares externos, los cuales contienen sistemas semióticos, estructuras, conceptos, técnicas, etc., que pueden ser interiorizados para su posterior apropiación.

Desde esa perspectiva podemos atisbar un diálogo entre lo social y lo individual a través de la apropiación de una nueva tecnología, una situación que es reconocida por Silverstone (1996: 289) al señalar que, a partir del consumo de lo material y lo simbólico, y a través de actos individuales, pero estructurados por lo público, se lleva a cabo el proceso de apropiación. Si bien el autor emplea el término de "domesticación", este proceso daría cuenta de una serie de actividades o prácticas que los individuos llevan a cabo con cierta regularidad para dominar e integrar algo dentro de su cotidianidad.

Para Crovi se trata de rutinas que en nuestros días se visibilizan en "[...] el aprendizaje que despliegan los sujetos, en especial los jóvenes, al manejar tecnologías digitales (Internet, celular o redes sociales, por ejemplo), sobre las cuales posteriormente pueden o no ser capaces de crear nuevos usos o incluso transformar la innovación tecnológica" (Crovi, 2013: 13).

A lo anterior habría que añadir el aspecto comunicacional que Leóntiev subraya en cualquier tipo de apropiación. Para el autor, la comunicación representa un elemento indispensable en el proceso de apropiación de las adquisiciones del desarrollo histórico de la humanidad, tanto en su forma exterior como

manifestación de la colectividad humana, como en su forma individual interiorizada (en Covi, 2013: 16).

Por su parte, el investigador Gilles Pronovost (1995: 60) considera que la apropiación remite directamente a la relación entre sujeto y objeto, así como a las modalidades de transformación y de orientación otorgadas a los objetos tecnológicos al ser integrados a las prácticas cotidianas. Adicionalmente, Pronovost propone dos modalidades de apropiación: la instrumental y la de juego.

En la primera de ellas se hace referencia a los usos específicos que se llevan a cabo respecto a un objeto tecnológico, con base en objetivos predeterminados. Por ejemplo, la adquisición de un teléfono móvil para realizar llamadas fuera de casa.

En lo tocante a la modalidad de juego se presenta una organización simbólica en torno al mismo objeto, el cual será suscrito en sistemas de significación y transformado en prácticas de uso al ser integrado en la cotidianidad. Una vez hecho esto, el individuo le atribuirá propiedades lúdicas encaminadas al placer y el ocio (Pronovost, 1995: 61). Para usar el mismo ejemplo, el teléfono móvil<sup>42</sup> puede representar un elemento necesario para pertenecer a cierto grupo, o introducir ciertas rutinas, tales como revisar el servicio de mensajería instantánea con regularidad, dando la sensación de estar en mayor contacto con los demás, o simplemente registrando momentos de la vida diaria mediante la cámara incluida en el teléfono, mismos que serán compartidos más tarde a través de diversas redes.

En otras palabras, esta segunda modalidad alude al cómo jugamos con esa tecnología y la empleamos para nuestros propios fines, por encima de los objetivos para los cuales fue diseñada. Ello da cuenta de la creatividad de las

---

<sup>42</sup> Los estudios generacionales llevados a cabo por la investigadora Rosalía Winocur, en materia de usos del celular e internet por adultos, señalan que tales dispositivos adquieren un valor simbólico a manera de "objeto transicional" que le permite a las personas enfrentar procesos como "la globalización, la migración, las distancias, la ruptura de sentido y los quiebres biográficos (Winocur, 2009: 160).

audiencias y su necesidad de hacer suyas la amplia gama de tecnologías a su disposición.

De manera similar a Pronovost, la investigadora Patrice Flichy (en Crovi, 2013: 22) encuentra elementos lúdicos en el proceso de socialización de las tecnologías, llegando a la conclusión de que tal proceso ocurre en tres momentos: de juego, exploración y apropiación.

En la primera fase, la de juego, los individuos juegan con la innovación tecnológica que puede resultarles compleja y desafiante, por lo que en su experimentación encuentran soluciones lúdicas para relacionarse con el objeto tecnológico. La exploración, por su parte, consiste en una etapa de reconocimiento de las capacidades de la innovación con miras a dominarla, dimensionando las actividades en que puede resultarle personalmente útil. Finalmente, la etapa de apropiación tiene una vida más prolongada pues implica la integración de la tecnología en las actividades productivas y relacionales del sujeto (Crovi, 2013: 22).

Por supuesto, hemos hecho énfasis en el aspecto lúdico del proceso de apropiación y de socialización de innovaciones tecnológicas debido a que la presente investigación tiene como punto de partida a los juegos de video como medio de comunicación, y, en ese sentido, resulta importante recalcar que los individuos ya llegan a este medio adoptando una posición lúdica, lo cual no necesariamente sucede con otras tecnologías.

El propio Martín-Barbero, citando a Jenkins, subraya la relevancia del juego en la adquisición de habilidades tecnológicas y en la apropiación de juegos digitales:

Jenkins empieza por exponer la oposición tajante que existe tanto desde el campo de los expertos en juegos como desde los expertos en hipertextos a que la idea de apropiación/interacción sea usable para comprender lo que hacen los adolescentes con los videojuegos. Como si la mera presencia de la palabra *juego* cargara ya de pasividad lo que ahí pasa cuando el juego ha sido y sigue siendo la madre de la actividad motriz e intelectual de los niños y de la curiosidad y creatividad de los adolescentes. (Martín-Barbero, 2011: 456).

Aunque importante, el aspecto lúdico no basta para concretar el proceso de apropiación de nuevas tecnologías, pues este tiene lugar en un contexto socio-histórico determinado, donde no es suficiente con contar con acceso a la tecnología sino se tienen las habilidades para usarla (Crovi, 2013: 17).

Para Crovi (2013: 17-18) estas tecnologías llegan a ser de gran importancia para los individuos que se les apropian, en diferentes ámbitos que van desde lo productivo, lo relacional y hasta de ocio, formando parte de sus prácticas sociales; lo que es más, la investigadora señala que la apropiación de un dado objeto cultural conlleva a apropiarse también del régimen de prácticas que se derivan de su uso culturalmente organizado.

En opinión de Reig y Vílchez (2013: 35) un claro ejemplo que sirve para ilustrar lo anterior se aprecia en la *machinima*, es decir, la creación de animaciones o pequeños clips de video utilizando videojuegos. Los videojugadores trascienden la práctica de juego para crear algo nuevo y, a partir de ello, potencian el aspecto social de la actividad al compartir sus creaciones a través de diversas redes y plataformas.

Casi para terminar este apartado, restaría considerar el rol del consumo como una de las aristas sin las que no podemos comprender el proceso de apropiación tecnológica. Con ello estaremos en condiciones de dar pie al cuarto punto de este capítulo en el que se recogen algunas estadísticas respecto al consumo de videojuegos en América Latina, y particularmente en México.

De acuerdo con Calles (1999: 55), el consumo cultural no es una práctica que competa sólo a lo psicológico, sino, más bien es una práctica social "determinada por múltiples mediaciones", tales como mediaciones cognoscitivas, culturales, de referencia e institucionales. Además, en él intervienen también la producción industrial y la mercantilización de la cultura por una estructura dominante. "La cantidad y calidad de información que el consumidor posea en el momento del consumo, así como las subculturas en las cuales el sujeto se desenvuelve, su

origen geográfico, su género, orientación sexual, etcétera, son fuerzas que influyen en la apropiación del producto" (Calles,1999: 55).

Mientras que Calles apenas repara en el concepto de apropiación en su reflexión sobre el consumo, Martín-Barbero le otorga a la apropiación un rol subordinado al consumo, entendido como: "*el conjunto de los procesos sociales de apropiación de los productos*" (Martín-Barbero, 1987: 231).

Lo anterior de ninguna manera se contrapone al entendimiento que sobre el concepto de apropiación hemos ofrecido en líneas anteriores. Visto de esta forma, el consumo constituiría el panorama general de las elecciones tomadas por un individuo, siendo de particular interés para nuestra investigación las que se refieren a medios de comunicación y/o tecnologías, concretamente los juegos de video.

En tanto, el proceso de apropiación daría cuenta de lo que los individuos hacen con cada una de esas decisiones mediáticas y tecnológicas que han tomado. Así, reparar en el consumo nos diría, específicamente, por qué cierto tipo de jugadores adquieren una consola de videojuegos y no otra; por qué gustan de cierta clase de juegos por encima de otros; por qué invierten tal cantidad de dinero, tiempo y esfuerzo en esta actividad, etc. Mientras que conocer la apropiación que hacen a partir de estas elecciones profundizaría en las prácticas sociales derivadas de la relación con el medio.

De este modo, para Calles (1999: 52) el consumo podría arrojar luz sobre las motivaciones que llevan a los individuos a consumir ciertos medios y mensajes por encima de otros, siendo algunas de ellas la necesidad de fortalecer creencias y afiliaciones grupales, más que su necesidad de estar informados. En ese mismo sentido, el autor considera que el consumo es una práctica política "en la que las identidades se forjan y las formas de acción se delinean. Mediante el consumo cultural, las fuerzas sociales libran auténticas luchas por la significación social y por la gramática de las relaciones sociales" (Calles,1999: 56).

Por su parte, Alonso (2011: 16) y Martín-Barbero concuerdan en que el consumo implica la producción de sentidos por parte del consumidor: "El consumo no es sólo reproducción de fuerzas, sino también producción de sentidos: lugar de una lucha que no se agota en la posesión de los objetos, pues pasa aún más decisivamente por los *usos* que les dan forma social y en los que se inscriben demandas y dispositivos de acción que provienen de diferentes competencias culturales. (Martín-Barbero, 1987: 231).

Finalmente, es de llamar la atención las consideraciones que dedica Martín-Barbero con respecto a las características de los videojugadores, fans y blogueros, a quienes vislumbra como una de las audiencias más creativas, activas e hiperconectadas: "[...] constituyen el parangón de los consumidores de cultura popular más activos, más creativos, más comprometidos críticamente y más conectados socialmente, y que representan la vanguardia de una nueva relación con los medios de comunicación de masa" (Martín-Barbero, 2011: 455).

## Referencias

- Ahumada Barajas, Rafael (2012): "El nuevo escenario mediático y la reformulación de los estudios de recepción". En *Quórum Académico*, vol. 9, No. 1, enero-julio 2012. España, Universidad del Zulia.
- Alfaro Moreno, Rosa María; y Macassi Lavander Sandro (1995): "Seducidos por la tele: huellas educativas de la televisión en padres y niños". Lima, Perú. Calandria Editores.
- Alonso Alonso, María Margarita (2011): "Televisión, audiencias y estudios culturales: reconceptualización de las audiencias mediáticas". En *Razón y palabra*, No. 75, febrero-abril 2011.
- Artopoulos, Alejandro (Coord.) (2011): *La sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada latinoamericana*. Fundación Telefónica. Argentina.
- Becerril Martínez, Walys (2012): "Elaboración de un concepto de audiencias: seres humanos complejos y con derechos". En *Revista Científica de la Asociación Mexicana de Derecho a la Información*, No. 5, Mayo-Agosto 2012. México. Págs.11-28.
- Bisbal, Marcelino, et al. (1998): *El consumo cultural del venezolano*. Fundación Centro Gumilla, Consejo Nacional de la Cultura. Caracas, Venezuela.
- Bouça, Maura (2012): "Angry birds, uncommitted players". En *DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global - Games in Culture and Society*. Dinamarca.
- Calles Santillana, Jorge A. (2000): "Recepción, cultura política y democracia". En *Comunicación y Sociedad*, No. 36, julio-diciembre 1999. México, Universidad de Guadalajara.
- Cascajosa Virino, Concepción (2016): "Buscando al espectador serial desesperadamente: la nueva investigación de audiencias y la serie El Ministerio del Tiempo". En *Dígitos: Revista de Comunicación Digital*. 2016. No. 2. Págs. 53-69. Disponible en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/53919>
- Castellón Aguayo, Lucía; y Jaramillo, Oscar (2014): "Audiencias activas y la Cultura de la Convergencia: Nuevos hábitos de consumo medial". En Souza, María Dolores (Coordinadora). *Los desafíos de la audiencia televisiva como sujeto de estudio*. Consejo Nacional de Televisión (CNTV), Santiago, Chile. Págs. 66-77.
- Cornejo Portugal, Inés (1992): "El psicodrama aplicado para el estudio de la recepción televisiva de los niños". En Orozco (Coord) *Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva*. Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales No 6, Proicom, México, Universidad Iberoamericana.
- Crovi Druetta, Delia (1997): *Ser joven a fin de siglo: influencia de la televisión en las opiniones políticas de los jóvenes*. México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Crovi Druetta, Delia (2013): "Repensar la apropiación desde la cultura digital". En *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación*. Susana Morales y María Inés Loyola (compiladoras). Argentina, Imago Mundi.
- Dias Pacheco, Elza (1998): *Televisão, Criança, Imaginário e Educação*. Papyrus, Brasil.



Fernández, Paola Elisabet (2013): "Las audiencias en la era digital: interacción y participación en un sistema convergente". En *Questión*, Revista Especializada en Periodismo y Comunicación, Vol. 1, No 40 (octubre-diciembre 2013). Buenos Aires, Argentina. Págs. 68-82.

García Canclini, Néstor (2008): "Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?". En revista *Comunicar*, vol. XV, núm. 30, 2008. Grupo Comunicar, Huelva, España. Págs. 27-32.

García-Galera, M<sup>a</sup> Carmen; y Valdivia, Angharad (2014): "Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios". En revista *Comunicar*, vol. XXI, núm. 43, julio-diciembre, 2014. Grupo Comunicar, Huelva, España. Págs. 10-13.

Gomes, Pedro Gilberto (1996): *Televisão E Audiência*. Unisinos, Brasil.

Gosling, Victoria K; y Crawford Gary (2015): "Game Scenes: Theorizing digital game audiences". En *Games and culture*. Reino Unido, SAGE.

Jack, Nilda, Coord. (2011): *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas a futuro*. Ecuador, Quito. Ciespal.

Jensen, Klaus Bruhn y Rosengren, Karl Erik (1997): "Cinco tradiciones en busca del público". En *En busca del público: recepción, televisión, medios*, coord. por Daniel Dayan, 1997. Gedisa, España. Págs. 335-370.

Labrada Martínez, Esther (2011): "Apropiación tecnológica en personas con discapacidad visual". En *Reencuentro*, núm. 62, diciembre, 2011, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, México.

Leal, Ondina Fachel (1986): *A Leitura social da novela das oito*. Vozes, Brasil.

Livingstone, Sonia (1998): *Relationships between media and audiences: Prospects for future audience reception studies*. LSE Research Online: Octubre 2008. London School of Economics and Political Science, Londres, Reino Unido. Disponible en: <http://eprints.lse.ac.uk/1005/>

Linds Da Silva, Carlos Eduardo (1986): "Transnational Communication and Brazilian Culture". En *Communication and Latin American Society*, Rita Atwood y Emile G. McAnany (editores). University of Wisconsin Press, Estados Unidos.

López Rivera, Laura Elena (2006): "La negociación: proceso clave para comprender la recepción desde la perspectiva culturalista anglosajona". En Anuario de la Comunicación CONEICCX III. México.

Lull, James (1992): "La estructuración de las audiencias masivas". En Revista *Diálogos de la Comunicación*, No. 32. Felafacs. Disponible en: <http://dialogosfelafacs.net/edicion-32/>

Martín-Barbero, Jesús (1987): *De los medios a las mediaciones*. Gustavo Gili, México.

Martín-Barbero, Jesús; y Muñoz, Sonia (1992): *Televisión y melodrama: géneros y lecturas de la telenovela en Colombia*. Colombia, Tercer Mundo Editores.

Martín-Barbero, Jesús (2011): "Reubicando el campo de las audiencias en el descampado de la mutación cultural". En *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Ciespal. Quito, Ecuador.

Mattelart, Armand; y Mattelart Michele (1991): "La recepción: el retorno al sujeto". En *Diálogos en comunicación*, No. 30. Dialnet. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2700958>

Murdock, Graham (1990): "La investigación crítica y las audiencias activas". En *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, año/vol. IV, No. 10. Universidad de Colima, México. Págs.187-223.

Nightingale, Virginia (1999): *El estudio de las audiencias. El impacto de lo real*. Paidós. Barcelona, España.

O'Neill, Brian, Gallego, J. Ignacio, & Zeller, Frauke (2013): "New Perspectives on Audience Activity: 'Prosumption' and Media Activism as Audience Practices". En Niko Carpentier, K.C.S. & Hallett, L. (eds.). *Audience Transformations: Shifting Audience Positions in Late Modernity*. Londres. Routledge.

Orozco Gómez, Guillermo (2001): "Audiencias, televisión y educación: una deconstrucción pedagógica de la 'televidencia' y sus mediaciones". En *Revista Iberoamericana de Educación*, No. 27, septiembre-diciembre 2001.

....., ..... (2003): "Los estudios de recepción: de un modo de investigar, a una moda, y de ahí a muchos modos". *Intexto*, vol. 2, No. 9, julio-diciembre 2003. Porto Alegre, Brasil. Universidad Federal del Río Grande del Sur.

....., ..... (2010a): "Audiencias ¿siempre audiencias? Hacia una cultura participativa en las sociedades de la comunicación". *XXII Encuentro Nacional AMIC*. México DF. Universidad Iberoamericana.

....., ..... (2010b): "La investigación de las audiencias "viejas y nuevas". En *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. Año VII, No. 13, Julio/Diciembre 2010. Págs. 12-29.

Padilla, Rebeca; et al. (2011): "México: la investigación de la recepción y sus audiencias. Hallazgos recientes y perspectivas". En Jack, (Coord.), *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas a futuro*. Ecuador, Quito. Ciespal.

Pronovost, Gilles (1995): "Medios: Elementos para el estudio de la formación de los usos sociales". En *Estudio sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. 1, Núm. 001. Universidad de Colima, México.

Quiroz, María Teresa (1993): "Todas las voces, comunicación y educación en el Perú". Lima, Perú. Universidad de Lima.

Quiroz, María Teresa; y Tealdo de Rivero, Ana Rosa (1996): "Videojuegos: o los compañeros virtuales". Lima, Perú. Fondo de Desarrollo Ed., Univ. de Lima

Reig, Dolors; y Vilchez, Luis F. (2013): *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Fundación Telefónica. España.

Reinhard, CarrieLynn D.; y Dervin, Brenda (2013): "Studying Audiences with Sense-Making Methodology". En *The International Encyclopedia of Media Studies*, Primera edición, Angharad N. Valdivia (Editor), volumen IV: Audience and Interpretation. Blackwell Publishing Ltd.

Repoll, Jerónimo (2010): *Arqueología de los estudios culturales de audiencias*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México. México

Rincón, Omar (2008): "No más audiencias, todos devenimos productores". En revista *Comunicar* 30: Audiencias y pantallas en América, Vol. XV, nº 30, 1º semestre, 1 marzo 2008. Págs. 93-98. Grupo Comunicar, España.

Sánchez Ruiz, Enrique (1989): "La investigación sobre Tv en México: 1960, 1989". En *Cuadernos de Comunicación y Sociedad*, No. 5. México, Universidad de Guadalajara.

Scolari, Carlos (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una teoría digital interactiva*. Gedisa. Barcelona, España

Shaw, Adrienne (2013): "On not becoming gamers: moving beyond the constructed audience". En *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*. Disponible en: <http://adanewmedia.org/2013/6/issue2-shaw/>

Silverstone, Roger (1996): *Televisión y vida cotidiana*. Amorrortu. Buenos Aires, Argentina.

Winocur Iparraguirre, Rosalía (2009): *Robinson Crusoe ya tiene celular*. Siglo XXI, México.

## **Cibergrafía**

Corominas, Maria (2001): "Los estudios de recepción". Portal de comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: <http://portalcomunicacion.com/lecciones.asp?aut=4>

McDonald, Emma; Warman, Peter; y Stewart, Douglas (2015): "The consumer as producer. How games and videogames converge to drive growth". *Newzoo*. Disponible en: <http://www.newzoo.com/insights/the-consumer-as-producer-how-games-video-converge-to-drive-growth-whitepaper/>

Orozco Gómez, Guillermo (2001): "Travesías y desafíos de la investigación de la recepción en América Latina". En *Portal de Comunicación del INCOM*, Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjRk6mDy5jTAhUDwmMKHQNrA5YQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.publicaciones.cucsh.udg.mx%2Fperiod%2Fcomsoc%2Fpdf%2F38\\_2000%2F11-36.pdf&usg=AFQjCNEjZkmFBkfy4TEBfXTYHaMjsIWGxw](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjRk6mDy5jTAhUDwmMKHQNrA5YQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.publicaciones.cucsh.udg.mx%2Fperiod%2Fcomsoc%2Fpdf%2F38_2000%2F11-36.pdf&usg=AFQjCNEjZkmFBkfy4TEBfXTYHaMjsIWGxw)

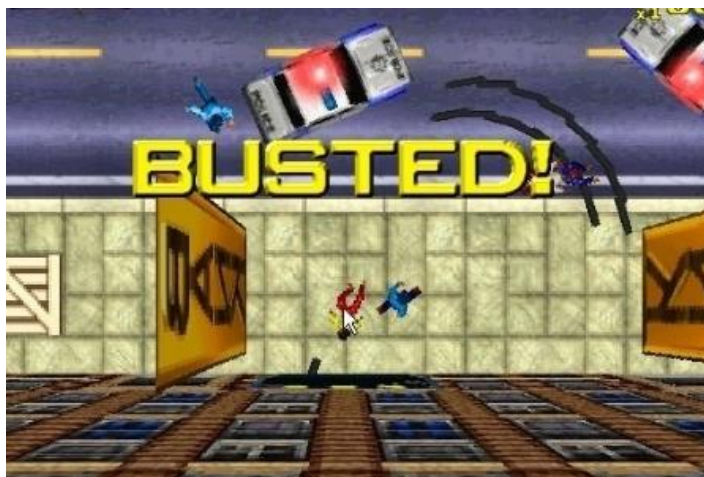
## CAPÍTULO 5: Una perspectiva etnográfica-virtual en torno al proceso de multi-mediación de *Grand Theft Auto V*

### 5.1 La polémica serie de videojuegos *Grand Theft Auto*

Antes de entrar de lleno en el juego de video seleccionado como parte del caso de estudio, *Grand Theft Auto V*, es preciso hacer una pausa para reparar en las polémicas y controversias que han girado en torno a esta serie de videojuegos desde la salida de su primera entrega en 1997.

Puesto a la venta en el mercado europeo en octubre de 1997, para *Windows PC* y *Playstation*, y disponible meses después en el mercado americano, el primer juego de la saga, *Grand Theft Auto*, no sólo acuñó el nombre que distinguiría a toda una serie de juegos, sino un estilo y tono propios que perdurarían en cada una de las entregas. Aunque limitado por las capacidades técnicas de la época, esta primera entrega de la serie consistía en un juego de acción, aventura y conducción, desde una perspectiva cenital (es decir, aérea del mundo de juego) en el que el jugador podía elegir entre cualquiera de los ocho personajes protagónicos.

Este primer *Grand Theft Auto* fue creado por el programador de videojuegos de origen escocés, David Jones<sup>43</sup> y Mike Dailly, a través de la compañía desarrolladora de videojuegos DMA Design, que el mismo Jones fundó en 1988 (y que



en el 2002 se convertiría en lo que hoy se conoce como *Rockstar North*) y publicado por *BMG Interactive*.

Grand Theft Auto (1997, Rockstar Games)

<sup>43</sup> También creador de populares franquicias como *Lemmings* y *Crackdown*.

Pese a no contar con los mejores gráficos generados por computadora para la época, el primer título de la serie se volvió popular gracias a su falta de linealidad, es decir, la libertad de acción y elección que permitía a los jugadores recorrer el mundo de juego a voluntad, teniendo además la capacidad de realizar una serie de actividades diferentes para incidir en los entornos ciudadanos de *Liberty City*, *Vice City* y *San Andreas*, un sello que marcaría a la saga en adelante.

Sin embargo, el juego llamó la atención del público por razones distintas, por ejemplo, gracias al hecho de que se recompensara con puntos al jugador por cometer crímenes, tales como atropellar peatones, causar choques, matar policías y hacer encargos para la mafia. "Desde sus inicios la serie de GTA ha estado inmersa en controversias públicas debido a explícitas representaciones de violencia, así como su sarcástica y humorística representación de temas sociales, tales como el cumplimiento de la ley, etnicidad, vida (americana) urbana moderna, crimen, sistemas legales y diferencias de clase" (Dymek, Lennerfors, 2005: 6).

Empero, hoy se sabe que la polémica generada alrededor del primer juego fue organizada deliberadamente por el publicista del mismo, Max Clifford, quien entonces buscó provocar a varios políticos y la prensa —especialmente a la de corte conservador— para atraer su atención de manera negativa sobre el juego (Weber, gamesindustry.biz, 2012). De acuerdo con Dailly: "Él diseñó e inició también toda la protesta, asegurando que involucraría a importantes políticos y diputados... todo lo que fuese necesario para asegurar el éxito" (Eduzro, jarcors.com, 2012). Lo anterior ocasionó que representantes como el senador norteamericano Joe Liebermann, tildaran al juego de alentar "conductas perversas y antisociales" (Dymek, Lennerfors, 2005: 6); condena a la que se sumaron autoridades del Reino Unido, Alemania, Francia y Brasil, siendo prohibido en este último (IGN, 2013).

Si bien la segunda entrega de la serie<sup>44</sup> también fue severamente recibida por la crítica a causa de su contenido violento y referencias a organizaciones criminales reales, fue hasta la llegada de *Grand Theft Auto III*<sup>45</sup> (2001) que, gracias a la adopción de gráficos en 3D y una perspectiva en tercera persona, la serie incluyó características que le llevaron a ocupar el punto focal entre las críticas de la opinión pública; "*Grand Theft Auto 3* es uno de los videojuegos más controversiales en el mercado hoy a causa de sus vívidas representaciones de violencia (Jenkins, 2002 en Jenkins, 2006). Empero, representa un parteaguas técnico en diseño de videojuegos, el cual puede conducir a representaciones de violencia más significativas en videojuegos" (Jenkins, 2006: 28).



Grand Theft Auto III (2001, Rockstar Games)

Para ilustrar la afirmación de Jenkins, por primera vez en la serie, esta nueva entrega le daba al jugador la capacidad para contratar prostitutas y tener relaciones sexuales con ellas en el juego a cambio de varios dólares, luego, el jugador poseía la facultad de

asesinar a las prostitutas para recuperar el dinero invertido si

así lo deseaba.

Esta característica ha permanecido intacta desde entonces en el resto de juegos de la saga pese a la controversia. Justo es resaltar que en ningún momento el juego obliga al jugador a realizar tal acción, aunque la posibilidad de cometerla

<sup>44</sup> *Grand Theft Auto II* también es recordado por la participación creativa de los hermanos Dan y Sam Houser, quienes actualmente son los productores ejecutivos de *Rockstar Games*; así como por la salida del creador de la franquicia, David Jones, del equipo.

<sup>45</sup> La tercera entrega de la saga tuvo que retrasarse tres semanas luego de los atentados terroristas del 11 de septiembre de 2001 en la ciudad de Nueva York. El equipo de desarrollo se vio forzado a hacer cambios de último momento en las misiones y elementos de la ciudad ficticia de *Liberty City*, alusiva a la urbe neoyorquina, para evitar herir susceptibilidades.

existe y tiene sus repercusiones dentro del mundo de juego (ser perseguido por la policía, por ejemplo). El debate en este respecto ha sido tratado de manera extensa por autores como Gonzalo Frasca:

Desde un punto de vista retórico, el juego sería bien diferente si tuviera como objetivo asesinar prostitutas. Es decir: mata cien prostitutas y gana. *GTA* no funciona así. Asesinar a las prostitutas es una opción, pero no un requerimiento. En otras palabras, en el *GTA* el jugador no “debe” matarlas, sino que “debería”. Digo “debería” pues matarlas supone un beneficio económico –importante pero no esencial– en el juego (Frasca, 2009: 41).

Lo anterior propició que el *GTA III* fuera acusado de ser "un aprendizaje virtual del crimen" por algunos diarios, mientras que organizaciones feministas en los Estados Unidos presionaron a varias tiendas para evitar que continuaran vendiendo el juego, argumentando que éste "alienta la violencia y degradación contra la mujer [...] glorifica la violencia y degrada a la mujer" (Dymek, Lennerfors, 2005: 6-7). Países como Australia prohibieron su venta, aunque parte de esta decisión se debió a que la compañía que distribuía el juego, *Rockstar Games*, no lo presentó a tiempo a la Oficina de Clasificación para Cine y Literatura (OFLC, por sus siglas en inglés). Aunado a ello, la clasificación máxima otorgada por la OFLC era para mayores de 15 años en adelante, por lo cual *Rockstar Games* se vio obligado a lanzar una versión censurada del juego para ese país (gta wiki, 2016).

No obstante, la polémica en torno a *GTA III* alcanzaría su punto más alto luego de que dos jóvenes norteamericanos, Joshua y William Buckner, armados con rifles, asesinaran a un hombre e hirieran a una mujer en Tennessee, Estados Unidos. El par de adolescentes argumentó tras su detención que habían sacado la idea de dispararle a los autos al jugar *GTA III*. Familiares de las víctimas demandaron a *Rockstar Games* y *Take-Two Interactive*, y exigieron que el juego fuera retirado inmediatamente de las tiendas (BBC News, 2004).

Apenas un año después de la salida de la tercera entrega de la saga, *Rockstar Games* liberó al mercado el juego *Grand Theft Auto: Vice City*, el segundo de la serie en emplear gráficos en 3D.

Además de ser acusado de presentar imágenes de violencia y sexo explícito —y también haber sido censurado en Australia como su antecesor—, en noviembre de 2003, *Vice City* levantó el desagrado de comunidades de cubanos y haitianos en Florida, quienes demandaron a *Rockstar Games* afirmando que su juego incitaba a la violencia contra inmigrantes de estas dos nacionalidades (Mello, techsnewsworld.com, 2004). El descontento provino de una de las misiones del juego titulada "Matar a los haitianos", en la que el jugador debía eliminar a una banda rival conformada por haitianos. Como resultado, *Rockstar Games* tuvo que ofrecer disculpas públicas y retirar diálogos del juego que pudieran resultar ofensivos.

Para el año 2005 la polémica saga regresó al mundo de los videojuegos con nuevos bríos, gracias a la salida de *Grand Theft Auto: San Andreas*, mismo que generó una de las mayores controversias en torno a la serie, a causa de cierto contenido de índole sexual que, aunque inhabilitado en la versión final del juego, permanecía escondido en el código de la misma, hasta que fue descubierto por un habilidoso *modder*<sup>46</sup>.

A mediados del 2005, el *modder* de videojuegos de origen holandés, Patrick Wildenborg, liberó un *mod*<sup>47</sup> al que llamó "Café Caliente", mismo que permitía alterar el juego para así poder desbloquear un mini juego en el cual el protagonista puede invitar a una mujer a tomar café a su domicilio y entonces mantener relaciones sexuales con ella. El tono sexual de las imágenes (a pesar de no incluir desnudos), y el hecho de ser un contenido remanente en la versión final del juego, le valieron a *Rockstar Games* acaloradas críticas. "Aunque aparentemente la compañía distribuidora no estaba al tanto del mini juego escondido (el cual parecía haber sido abandonado por los programadores en una etapa temprana y

---

<sup>46</sup> Un *modder* es una persona con altos conocimientos de programación capaz de realizar cambios en un software de juego.

<sup>47</sup> Al igual que *modder*, el término *mod* en videojuegos proviene de la palabra *modification* en inglés, y hace referencia a una extensión que modifica el contenido original de un juego, pudiendo añadir contenido nuevo, eliminar contenido o desbloquear contenido oculto. Hasta hace algunos años, los *mods* estaban prohibidos y los *modders* no eran bien vistos, sin embargo, cada vez más compañías alientan a la comunidad de videojugadores a desarrollar *mods* para sus juegos, otorgándoles las herramientas de programación necesarias para ello.



simplemente incluido en la programación de la versión publicada del juego), su revelación resultó en un desastre financiero y de relaciones públicas" (Kutner, Olson, 2008: 178).

La escalada en las críticas llegó al punto en que la senadora estadounidense, Hillary Clinton, solicitó una investigación por parte de la Comisión Federal de Comercio argumentando que: "El material perturbador en *Grand Theft Auto* y otros juegos como éste se está robando la inocencia de nuestros niños, y está haciendo que la difícil tarea de ser padre sea aún más complicada" (Kutner, Olson, 2008: 178). Sin embargo, fue gracias al furor respecto al tema que los sitios web desde los que podía descargarse dicho *mod* pasaron de registrar un par de miles de visitas al día, a poco más de un millón; "Una minoría, si no es que muy pocos, niños habrían sido expuestos a este material gráfico sin esta publicidad" (Kutner, Olson, 2008: 179).

El juego tuvo que ser retirado de las tiendas hasta la llegada de una versión censurada, y pronto un parche que impedía el acceso a dicho contenido tuvo que ser lanzado. "Take-Two Entertainment, empresa matriz de *Rockstar Games*, perdió \$28.8 millones ese trimestre. Una porción significativa de esa cantidad fue atribuida al costo de recuperar y modificar el juego" (Kutner, Olson, 2008: 179).

Luego de otras dos entregas de menor escala dentro de la serie —*Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (2005) y *Grand Theft Auto: Vice City Stories*<sup>48</sup> (2006)—, el cuarto juego de la saga, *Grand Theft Auto IV*, apareció a la venta en el 2008 por primera vez en sistemas de cuarta generación (PlayStation 3, Xbox 360 y PC).

Sin embargo, desde antes de su salida, las voces en contra del juego se hicieron escuchar. Es el caso de Jack Thompson, abogado norteamericano conocido por

---

<sup>48</sup>El Consejo Parental de Televisión en Estados Unidos arremetió contra este juego por incrementar los elementos clásicos de la franquicia: "¿Cuál es la receta del éxito para un videojuego? Mantener las partes más controvertidas y darles a los jugadores más de todo. Más violencia, más armas, más autos para robar. [...] Como su predecesor, *Vice City* tiene una gran cantidad de violencia y contenido sexual ofensivo. Además, como su predecesor, *Vice City* tiene el potencial de atraer a los jugadores jóvenes hacia el bajo mundo del crimen, violencia y vicio" (en Paul, 2012: 89-90).

ser un ferviente activista en contra de los videojuegos de contenido sexual y violento, quien se vio involucrado en una serie de demandas con *Take-Two Interactive*, empresa editora del juego y subsidiaria de *Rockstar Games*, luego de que Thompson amenazara con contactar: "oficiales estatales y federales para detener cualquier venta inapropiada y por tanto ilegal de '*Grand Theft Auto IV*' a cualquier menor de 17 años. Pues cualquiera de estas ventas violaría las leyes estatales y federales de prácticas de venta fraudulenta" (Candil, vida extra, 2008)<sup>49</sup>.

Thompson ya tenía una historia de demandas anteriores contra *Rockstar Games* y *Take-Two Interactive*, a menudo culpando a ambas compañías de disturbios inspirados en su juego, y responsabilizándolas por una escalada de violencia contra la policía. Por su parte, el vocero del entonces alcalde de Nueva York, Jason Post declaró que "el alcalde no apoyaría ningún juego en el cual se ganen puntos por asesinar oficiales de policía" (Pereira, ny dailynews, 2007), aún cuando tal cosa no sucede en GTA IV.

Ello no impidió que el departamento de policía de Nueva York relacionara al juego GTA IV con los eventos ocurridos la noche del 28 de junio de 2008, durante la cual un grupo de seis jóvenes participaron en una serie de crímenes que consistieron en atracos, robo de vehículos y peleas callejeras, por alrededor de dos horas en las calles de Long Island. De acuerdo con el detective de la Policía del Condado de Nassau, Raymond Cote: "Decidieron que iban a salir a cometer robos y emular al personaje Nico Belic en el videojuego particularmente *violento Grand Theft Auto*. Estos adolescentes tienen dificultad para separar los hechos de la ficción, la fantasía de la realidad. Fue bastante alarmante" (oneindia, 2008).

---

<sup>49</sup> Parte del descontento de Thompson provenía de una secuencia en el juego donde un personaje (un abogado basado en él mismo) al ser amenazado con una pistola por el protagonista, gritaba: "¡Las armas no matan a la gente! ¡Los videojuegos sí!" (GamePolitics, 2007) Por esta razón, Thompson exigía a *Take-Two* la remoción de tal contenido alusivo a su persona. Pese a ello, el contenido se mantuvo en la edición final del juego. Más tarde, Thompson se encargaría de enviar una carta a la madre del director de *Take-Two Interactive*, Strauss Zelnick, acusándolo de traficar con violencia y pornografía en sus videojuegos, además de responsabilizarlo por la muerte de tres policías de Alabama (Cavalli, Wired, 2008).

Sumándose a la polémica, la organización de Madres en Contra de Conducir Alcoholizado (MADD, por sus siglas en inglés) criticó severamente que el juego permitiera a los jugadores conducir bajo los efectos del alcohol: "Conducir ebrio no es un juego y no es un chiste [...] es una decisión y es cien por ciento prevenible" (Lang, NBC news, 2008). A lo que *Rockstar Games* respondió en una declaración para los medios: "Tenemos un gran respeto por la misión de MADD, pero creemos que la audiencia madura de *Grand Theft Auto IV* es lo suficientemente sofisticada como para comprender el contenido del juego [...] Por la misma razón que no se puede juzgar a toda una película o programa de televisión por una sola escena, no se puede juzgar a *Grand Theft Auto IV*<sup>50</sup> por un pequeño aspecto del juego" (Lang, NBC news, 2008).

Ese mismo año en Tailandia, un joven de 18 años apuñaló a un taxista para robarle el auto al intentar recrear una escena del juego GTA IV. El capitán de Policía de Bangkok, Veerarit Pipatanasak, declaró: "Él quería averiguar qué tan fácil era robar un taxi en la vida real como lo es en el juego" (Reed, BBC News, 2008). Como resultado el juego fue prohibido definitivamente en Tailandia.

Sin embargo, luego de una espera de cinco años, una nueva entrega en la serie llegaría al mercado en el año 2013. Rompiendo múltiples récords de ventas durante las primeras horas a su salida, *Grand Theft Auto V* conmocionó a los seguidores de la serie. Como era de esperarse, la llegada de un nuevo GTA vendría acompañada de nuevos escándalos y controversias.

Quizá la polémica más conocida alrededor de este juego se debió a una de sus misiones, titulada "De Libro", en la que uno de los personajes protagónicos, Trevor Phillips, debe torturar a otro personaje para sacarle información relevante para la misión. Bajo el rol de este protagonista, el jugador debe elegir entre una serie de utensilios para atormentar a la víctima, pudiendo ahogarla, golpearla, electrocutarla o sacarle un diente; pero siempre teniendo cuidado de no causarle

---

<sup>50</sup> Asimismo, la primera expansión del juego, titulada *The Lost and Damned*, fue sometida al escarnio público al presentar a un desnudo masculino frontal.

un infarto o la misión se dará por terminada. En entrevista de prensa, Steven Ogg, actor que le da voz a Trevor en el juego, se dijo cansado de tanta hipocresía en la opinión pública cuando existen temas más relevantes que tratar, el control de armas y los valores familiares, por ejemplo (Villanueva, 2013, levelup).

Adicionalmente, algunos grupos de feministas se quejaron abiertamente sobre el juego, considerando que éste presentaba imágenes misóginas acerca de las mujeres en el juego: "*Grand Theft Auto V* tiene poco espacio para las mujeres, excepto para representarlas como prostitutas, esposas de un largo sufrir, novias tontas y sin sentido del humor [...] Los personajes constantemente exclaman líneas que glorifican la sexualidad masculina, mientras que degradan a las mujeres [...] Con nada en la narrativa para subrayar lo mal y desequilibrado que esto resulta, todo el juego no hace más que celebrar el sexismo" (Petit, 2013, Gamespot). El propio Sam Houser, co-fundador de *Rockstar Games*, salió a la defensa de su obra al señalar: "Estos tres tipos encajan con la historia que queríamos contar [...] Habría sido difícil sacar a uno de ellos y [...] remplazarlo con un personaje femenino" (Suellentrop, 2013, The New York Times).

En asuntos relacionados, el 21 de septiembre de 2013, Zachary Burgess de 20 años fue arrestado en Los Angeles después de robar un camión, con una mujer adentro, y estrellarlo contra nueve vehículos estacionados. De acuerdo con el detenido, Burgess deseaba experimentar en la vida real lo que los jugadores usualmente sólo sienten desde la comodidad de sus sofás (Moran, 2013, New York Daily News).

Por otra parte, la sociedad norteamericana fue conmocionada el 24 de marzo de 2014, luego de que Eldon G. Samuel III, un jovencito de 14 años de edad, asesinara a su padre y hermano en el estado de Idaho, Estados Unidos. Después de haber sido aprehendido, el adolescente contó a la policía que había sido abusado en recurrentes ocasiones por su propio padre. Además, el chico agregó que le parecía genial la manera en que Trevor, personaje de *GTA V*, disparaba a la gente para aliviar su ira (Keneally, 2014, dailymail). Eventos como éste han

contribuido a elevar la desaprobación y el temor que ciertos sectores de la opinión pública sienten acerca de juegos como GTA V<sup>51</sup>.

## 5.2 Los mundos abiertos en la serie de *Grand Theft Auto*

Hasta aquí hemos hecho una revisión de las principales controversias alrededor de la serie de videojuegos *Grand Theft Auto*, si bien en este recuento han quedado fuera algunos otros sucesos polémicos en torno a esta saga, la intención ha sido brindar un panorama general de las razones, temas y elementos por los cuales se ha condenado al juego desde ciertas esferas de la opinión pública. Su mención en este trabajo responde a la necesidad de comprender cómo el mundo de *Grand Theft Auto*, plagado de problemáticas político-sociales tanto dentro como fuera del juego, resulta ser el escaparate ideal para visibilizar las apropiaciones que respecto del discurso del juego llevan a cabo jóvenes mexicanos desde contextos variopintos.

Sin embargo, un acercamiento integral sobre el juego no podría estar completo sin una reflexión acerca del mundo virtual de GTA y su contexto, puesto que centrarse tan sólo en las polémicas nos deja ver la capa más superficial del fenómeno. De acuerdo con el académico Christopher A. Paul, conocer la discusión alrededor del juego es una parte importante, pero no la única: "En vez de descartar la controversia en torno al juego, investigar la respuesta entera acerca de GTA ofrece la oportunidad de entender mejor a los juegos como textos y cómo aquellos que juegan GTA ven a violencia del juego como una mecánica de juego justificada" (Paul, 2012: 87).

Lo anterior nos permitirá comprender en qué consiste el juego y cuál es el rol del jugador en sus adentros, un esfuerzo que servirá de base para el entendimiento de *Grand Theft Auto V* —juego que compone el punto de partida de nuestro

---

<sup>51</sup> Por si lo anterior resultase poco, en diciembre de 2013, la actriz norteamericana Lindsay Lohan demandó a *Rockstar Games* acusando a la compañía de haber usado su imagen para crear varias ilustraciones del juego, además de que, según la actriz, uno de los personajes, Lacey Jonas, estaba basado en su persona (Schreler, 2014, Kotaku).

estudio de caso—. De tal suerte, en las siguientes líneas intentaremos adentrarnos en los rincones de estos entramados urbanos de ficción para conocer la naturaleza de dicha saga.

*Grand Theft Auto* se encuentra entre las franquicias más exitosas en términos de ventas en la historia de la industria de los videojuegos con 220 millones vendidas alrededor del mundo, apenas debajo de *Pokemon* con 297 millones, y *Mario Bros.*, primer lugar de la lista con 509 millones (Haywald, 2015, Gamespot). Odiada por unos, alabada por otros, las opiniones se dividen cuando toca el turno de debatir en qué consisten los juegos de GTA:

Una reacción polarizada se manifiesta sobre GTA en casi cualquier discusión acerca del juego. Aquellos que lo han jugado son más propensos a contar a otros sus memorias favoritas de los lugares de *Liberty City* o *San Andreas*, mientras que, aquellos que no, recuerdan historias sobre levantar prostitutas para recuperar salud y después matarlas para recuperar el dinero. Presencio esta división cada vez que hablo de GTA en clase, quienes han jugado el juego rápidamente se separan de quienes no. [...] los juegos en la serie pueden ser muchas cosas diferentes para muchas personas diferentes, permitiendo un complejo entendimiento de cómo funciona el discurso cuando audiencias múltiples construyen percepciones acerca de los videojuegos (Paul, 2012: 87).

Al respecto surgen entonces varias preguntas, por ejemplo, ¿qué es *Grand Theft Auto*?, ¿de qué trata?, y más aún, ¿por qué es tan popular?

Para responder a la primera de las interrogantes en términos formales, GTA es un videojuego del tipo *sandbox*<sup>52</sup>, o mundo abierto, de acción y aventura que integra elementos de otros géneros, como la conducción de los juegos de carreras, los disparos de los *shooters*<sup>53</sup>, así como el continuo diálogo e interacción con otros personajes para el cumplimiento de tareas que vemos en los juegos de rol<sup>54</sup>.

---

<sup>52</sup> El término proviene del inglés y significa "caja de arena". Se trata de un tipo de juego en el que se tiene una gran libertad de acción, creación y exploración. Al igual que en estas cajas, se le da al jugador un espacio de juego y elementos a su disposición.

<sup>53</sup> Anglicismo usado a menudo para denominar a los juegos de disparos, pudiendo ser éstos en primera y tercera persona dependiendo del ángulo de la cámara en el juego.

<sup>54</sup> En videojuegos, se refiere al tipo de juego en el que el jugador elige desempeñar un papel o rol de acuerdo a las características del personaje seleccionado.

Si bien, con frecuencia existe una línea argumental que seguir durante el juego, el jugador es completamente libre de recorrer a placer la ciudad que conforma el espacio de juego, pudiendo cumplir las misiones en otro momento. En ese sentido, existen varias opciones para transportarse por la ciudad, siendo la de robar un auto la mecánica más común, y por la cual el juego recibe su nombre.

Jenkins realiza una interesante recapitulación de las características del juego al referirse a GTA III, pero éstas bien pueden aplicarse a la mayoría de títulos recientes de la saga:

El jugador interactúa con más de 60 personajes diferentes y debe elegir entre un rango de posibles alianzas con varias bandas y sindicatos del crimen. Cada objeto responde cómo lo haría en la vida real; el jugador puede ejercer una enorme flexibilidad sobre a dónde quiere ir y lo que quiere hacer en este ambiente. Ciertos dispositivos argumentales desencadenan misiones posibles, las cuales incluyen expectativas de violencia, pero nada impide al jugador robar una ambulancia y transportar personas heridas hasta el hospital, tomar un camión de bomberos y apagar incendios, o simplemente caminar por la ciudad. Mucho de lo que sucede es atroz y ofensivo, pero esta estructura abierta-delimitada pone la responsabilidad en el usuario para tomar decisiones y explorar las consecuencias (Jenkins, 2006: 28).

Descrita de esta manera, *Grand Theft Auto* es una serie de juegos definida por las posibilidades de acción, por su capacidad de exploración y su ilusión de libertad. Así, mientras algunos juegos representan herramientas a las que se debe aprender a usar con destreza, gran parte del atractivo de GTA recae en su espontaneidad: "La mayoría de los videojuegos consisten en repetir acciones, o dominar alguna habilidad y sacarle provecho. Los juegos de *Grand Theft Auto* tratan sobre la variedad" (Suellentrop, 2013, The New York Times). En ese sentido, cada sesión de GTA es una aventura nueva cuyo límite es la imaginación del jugador y las restricciones de la propia arquitectura del juego. "No obstante, el fin último es poner a disposición del jugador un medio en donde puede hacerse casi cualquier cosa, las fronteras son puestas por las limitaciones tecnológicas de los programadores —dicho sea de paso, no son muchas—, y por el cuidado que tiene la compañía desarrolladora —Rock Star Games— de no dar demasiado material para enfrentar demandas" (Ordóñez-Burgos, 2009: 62).

Con marcada regularidad la serie de GTA se ha inspirado en la sociedad norteamericana de finales del siglo XX. En clara apelación a la cultura posmoderna estadounidense, a sus valores y excesos, GTA problematiza, ironizando con humor negro, las contradicciones del modo de vida yanqui. Drogas, sexo, mafia, uso de armas, política y economía son los ingredientes infaltables en cualquier GTA: "[...] típicamente ambientada en unos re-imaginados Estados Unidos, la serie trata acerca del 'sueño americano', y 'subraya la amenaza real al estilo de vida americano', al representar simbólicamente la 'guerra contra los valores de la clase media" (Paul, 2012: 87).

Para otros académicos, más allá de una afrenta en contra de los valores burgueses, GTA consiste en una farsa, una representación metafórica de la sociedad contemporánea: "Siendo laxo con el "argumento" del Grand Theft Auto podría decir que se plantea algo lejanamente similar a una parodia del mundo contemporáneo, dado que se exhibe el consumismo, las religiones de doble moral que funcionan como grandes negocios, la corrupción gubernamental y la marginación social" (Ordóñez-Burgos, 2009: 62).

Bajo este encuadre, los juegos de GTA frecuentemente ponen al jugador en los zapatos de personajes de reputación cuestionable, enfrentándolos a situaciones que a menudo contrarían sus propias normas morales, al fin de cuentas esto representa una forma de tratar un cierto tema, quizá no la más acertada, pero al menos se realiza un esfuerzo por tocar temas tabú desde una perspectiva diferente: "Jugar *Grand Theft Auto: San Andreas* significa participar en la metáfora del crimen y la decadencia. Éste es un encuadre especialmente problemático para el juego, dado que el jugador es quien controla a CJ. [...] *San Andreas* ofrece incentivos para jugar sus misiones, y ello incentiva involucrarse en conductas criminales. En tanto, la historia del juego sí problematiza la noción de que los miembros de las pandillas tienen opciones morales" (Bogost, 2005: 7).

Si bien, GTA no alcanza a realizar una reflexión profunda sobre la sociedad que retrata, no debe olvidarse que tampoco es ese su cometido. Ante todo, GTA es un videojuego que busca entretener, persigue fines lúdicos y no necesariamente



reflexivos. Aunque en sus historias se tocan temáticas serias —delicadas, si se prefiere—, esto se realiza en un tono humorístico-sarcástico, mismo que podría resultar cínico y descarado si se pierde de vista que se trata de un juego de video:

Entre el cinismo y la exposición cuasi infantil de algunos problemas sociales, el *Grand Theft Auto* nos guste o no es un escaparate en donde se plasma parte del pensamiento contemporáneo. Obvio que no me refiero al pensamiento académico, sino a la visión instrumentista [sic] de la política, el comercio y el hombre. En el futuro, quienes pretendan escribir la historia del pensamiento real de nuestro tiempo, encontrarán un filón de investigación muy interesante en este juego. (Ordóñez-Burgos, 2009: 62).

De acuerdo con Paul (2012: 89)., es muy probable que el sentido humorístico de GTA pase desapercibido para quienes no compartan los referentes contextuales y las creencias bajo los cuales se establece el discurso del juego, toda vez que "los mensajes irónicos pueden resaltar contextos o temas que mensajes literales no pueden [...]" (Paul, 2012: 89); algo similar a la manera en que la sátira política de los cartones políticos realiza de temas serios.

Por su parte, refiriéndose específicamente al cuarto juego de la saga, Miguel Sicart considera que, más que un acercamiento desfachatado o humorístico, *Liberty City* consiste en una visión pesimista del llamado sueño americano, cuya paradoja comienza por el título del juego y se extiende a lo largo de los episodios de su historia: "*Grand Theft Auto IV* es un violento y despiadado cuento distópico acerca del sueño americano [...] está construido alrededor de la tensión fundamental entre un personaje que no quiere más violencia, y un jugador que es obligado a reproducir esta violencia" (Sicart, 2009: 62). Mucho en esta reflexión podría decirse de más uno de los juegos en la serie.

Para autores como Ordóñez-Burgos, es en esa visión pesimista de la sociedad que el juego encuentra su exitosa fórmula de ventas, una suerte de apología del caos que saca provecho al tocar varias de las fibras sensibles en nuestra sociedad actual: "El juego ha sido clasificado exclusivamente para público adulto y presenta los elementos constitutivos más sórdidos de las grandes metrópolis de finales del siglo XX y principios del XXI. No es debatible si el tráfico de personas, el secuestro, la extorsión, el lenocinio, la pornografía o el narcotráfico, son benéficos

para la humanidad. Todos estos componentes sazonan las misiones que el jugador debe cumplir en los distintos capítulos del juego. Amparándose en la libertad de expresión y en el esparcimiento para mayores de edad el *Grand Theft Auto* configura una realidad pesimista, pero muy vendible" (Ordóñez-Burgos, 2009: 62).

Sin embargo, en oposición a Ordóñez-Burgos, lo justo es apuntar que hay más en *GTA* como videojuego que el morbo generado a través de las problemáticas sociales que toca. Para autores como Jenkins, Squire, De Vane, o Paul, no se trata de una apología del crimen, sino una crítica con humor de las contradicciones que inundan el mundo en que se inspiran los *GTA's*: "El juego no es una celebración de la vida de gánster. *GTA* nunca lo fue; a pesar de su reputación de chico malo, los diseñadores de *Rockstar* son satíricos adeptos de los excesos Americanos. De hecho, prácticamente comparten la perspectiva moral de Charles Dickens, en la que aquellos que ganan poder en la gran ciudad son corrompidos inevitablemente por él" (Thompson, 2008).

Y es que en el mundo de *GTA*, cada acción tiene una reacción, y cada decisión una consecuencia. A menudo se piensa que es posible ir por cualquier ciudad de *GTA* ocasionando caos y destrucción a su paso, pero lo cierto es que "si eliges usar la fuerza entonces vas a atraer a la policía. A mayor fuerza empleada más policías. Súbitamente habrás sido derribado. Cada riesgo que tomas viene con un precio" (Jenkins, 2006: 28). De esta manera, el sistema reacciona con la misma intensidad en que el jugador actúa, equilibrando fuerzas: "[...] en el mundo de *Grand Theft Auto*, los crímenes tienen un precio: si el jugador comete un crimen cerca de un oficial de policía, comenzará a ser perseguido por la policía, con diferente intensidad dependiendo de la naturaleza del crimen" (Sicart, 2009: 192).

En su investigación con padres de familia, Schott y van Vught les pidieron a varios padres que jugaran *Grand Theft Auto* para conocer su opinión respecto al juego. La gran mayoría de ellos sólo conocían el juego gracias a las controversias que habían escuchado sobre él en los medios. Ambos investigadores relatan la sorpresa de los padres al percatarse de lo complicado que resulta estar fuera de la

ley en el juego: "Intentos insatisfactorios por robar un auto en un área de pandillas, o ser perseguidos por la policía como resultado de cometer un crimen, con frecuencia trajeron como resultado que el avatar del jugador fuera liquidado. En este sentido, los participantes experimentaron la presencia de la ley y cómo no es posible 'hacer cualquier cosa' sin consecuencias, como ellos habían creído al principio" (Schott, van Vught, 2011: 8).

Por supuesto, mucho se ha argumentado acerca de por qué se le permite al jugador cometer una amplia variedad de crímenes, pudiendo dejar fuera a aquellos delitos en los que civiles inocentes resultan heridos en el juego. Por ejemplo, una de las críticas en contra de GTA se basa en la posibilidad de atropellar peatones por la calle, cuando en el primer juego de la serie esto no era posible, ellos simplemente esquivaban los autos cuando pasaban demasiado cerca. Características como ésta son las que han llevado a tildar al juego de sádico y violento. Sin embargo, conducir sin precaución sabiendo que nadie resultará herido tampoco da una imagen completa de las consecuencias que tienen los actos de los jugadores, uno de los ingredientes infaltables en cualquier saga de GTA: "Aunque la violencia es un tema predominante en el juego, sin embargo, en general la compleja posibilidad de acción en el juego y significado se derivan de un rico mundo expansivo, con opciones para jugar que van más allá de simplemente disparar, robar y matar" (Squire, De Vane, 2008: 266).<sup>55</sup>

Aunado a lo anterior, la receta de GTA no estaría completa sin la añadidura de personajes igualmente controvertidos y fuera de serie. Por principio de cuentas, los protagonistas suelen tomar distancia del prototípico *boy scout* de las historias de ficción norteamericanas, pareciéndose más a la noción de antihéroe que a menudo se debate entre el bien y el mal, cuyas acciones complican la tarea de encasillarlo en cualquiera de estas dos categorías. De esta manera, con frecuencia los roles protagónicos recaen en inmigrantes, pandilleros, matones, ex asaltantes de bancos, ex militares, ex presidiarios y miembros de la mafia; "[...] los

---

<sup>55</sup> Además, es preciso añadir que en el mundo de GTA V no hay niños. Ninguno de los civiles en el juego es menor de edad, ni tampoco aparecen mujeres embarazadas, con lo cual no es posible que salgan heridos en el juego.

personajes de GTA pueden hacer cosas malas porque ellos no son nosotros (Paul, 2012: 97)".

En suma, podría decirse que frecuentemente los protagonistas de GTA son personas que no encajan en la sociedad, los alienados que, tras diversos acontecimientos ocurridos en su vida —pobreza, traición, pasado criminal, discriminación o simple aburrimiento—, no consiguen integrarse a la comunidad. "Una de las claves que hacen que el diseño de Niko funcione dentro del juego es que está claramente construido como el 'otro'" (Paul, 2012: 96). Sirva Niko Bellic, protagonista de GTA IV, como ejemplo de la otredad característica en GTA: un inmigrante serbio que llega a la ciudad de la libertad, *Liberty City* (en clara alusión a New York City), en busca de venganza luego de que alguien provocara la muerte de varios de los miembros de su compañía de soldados. Sin embargo, en su camino deberá trabajar para diversas mafias si desea cumplir su cometido; "[...] Niko Bellic es controlado por fuerzas más poderosas que él mismo: el destino, dios, o los jugadores" (Sicart, 2009: 62).

Los personajes de GTA oscilan continuamente en una escala de claroscuros, no resulta fácil distinguir entre los "buenos" y los "malos", por lo que toca al jugador realizar sus propios juicios: "El rico desarrollo de personajes en GTA IV permite complicar las nociones bondad y maldad a través de un número interesante de personajes. [...] Aunque Niko continuamente comete crímenes, él también salva a mujeres de relaciones abusivas, se niega a tomar parte en cuestiones de alcohol y drogas, y confronta su propia homofobia cuando se entera de que uno de sus amigos supervivientes tiene una relación homosexual con el alcalde de *Liberty City*" (Paul, 2012: 95).

Por supuesto, Niko Bellic es sólo un nombre más en la amplia mitología de GTA. Otros nombres como Claude Speed, Tommy Vercetti, Victor "Vic" Vance, Carl "CJ" Johnson, Michael de Santa y Trevor Philips bastarían para escribir una tesis sobre el origen e implicaciones de tan complejos personajes.

No obstante, más allá de su ambientación, o la complejidad de sus personajes, lo que realmente hace único a GTA por encima de todo es su mundo de juego: "Los juegos de GTA desarrollan un divertido y totalmente diseñado mundo en el cual los jugadores son actores en un drama fascinante" (Paul, 2012: 95). Si bien es cierto que en estos mundos virtuales los jugadores desempeñan roles para tomar parte del drama en la historia del juego, también lo es el hecho de que la relativa libertad de acción y elección en tales mundos favorece la creación de historias propias, matizadas por el propio contexto de quien juega y las crea:

De igual forma que las novelas, filmes narrativos, y programas de televisión, podría decirse que muchos videojuegos tienen un mundo diegético. el cual es un mundo imaginario o de ficción en el que los eventos del juego tienen lugar. y en el cual los personajes del juego viven y existen ("mundo" es usado aquí en un sentido experimental). Usualmente tales mundos están hechos para sustentar a la narrativa, aunque los mundos no necesariamente deben contener historias, y no todos ellos las tienen. Videojuegos tales como la serie de The Sims y otros juegos de sandbox (mundo abierto)<sup>56</sup> permiten a los jugadores construir mundos imaginarios, dentro de ciertas limitaciones y restricciones, pero no existe una narrativa predeterminada ocurriendo ahí, aunque las experiencias del jugador e interacción dentro del mundo pueden constituir algo parecido a la narrativa (Wolf, 2014: 125).

En lo que respecta a GTA, el alma de estos juegos recae en sus ciudades imaginarias, ficticias pero inspiradas en la realidad, inexistentes en su materialidad pero persistentes en su virtualidad: "El mundo de juego en sí mismo no es real ni ficción, sino hiperrealidad, una interpretación estilizada de la California de los noventa, conteniendo una mezcla de delimitaciones geográficas y vecindarios auténticos y ficticios" (Squire, De Vane, 2008: 265). A menudo, las urbes retratadas en los juegos de GTA son reinterpretaciones de ciudades norteamericanas como Nueva York, Las Vegas, Los Angeles, Miami y San Francisco. El esfuerzo y dedicación invertidos en el diseño de estas ciudades hace que sea muy sencillo reconocer a su contraparte "real" gracias a la arquitectura de sus edificios, los nombres de sus calles, así como la forma de vestir y hablar de sus habitantes:

---

<sup>56</sup> El paréntesis es mío.

Los desarrolladores de Rockstar están completamente enamorados de la idea de la ciudad norteamericana: los disturbios de la decadencia y grandeza, el comercialismo estridente, la violencia y la belleza, las maravillas arquitectónicas escondidas en cada esquina. Con GTA IV, Rockstar ha producido una oda a la vida urbana. Esto quiere decir que no te están dando un juego para jugar con él —te están dando una ciudad (Thompson, 2008).

Así como en los deportes el campo de juego no es sólo el espacio donde estos se practican, sino un factor determinante para el establecimiento de su sistema de reglas o la planeación de estrategias; no menos importante resulta el mundo virtual en un videojuego. El reino Champiñón de *Mario Bros.*, Hyrule de *The Legend of Zelda*, Spira de *Final Fantasy X*, *Raccoon City* de *Resident Evil* o Azeroth de *Warcraft*, son solo unos cuantos nombres memorables en cuanto a mundos de videojuegos se refiere.

Sin embargo, a pesar de que los mundos antes mencionados pertenecen a distintos juegos de video, de diversos géneros y temáticas, todos ellos comparten elementos en común. Por ejemplo, características geográficas, elementos con los cuales interactuar, personajes o habitantes de esos mundos, historia o narrativas relacionados con ellos, límites y posibilidades:

Los mundos de los videojuegos están compuestos necesariamente de muchas cosas: algún tipo de geografía, habitantes, acción, y consecuencias lógicas que son el resultado de tales acciones. Cada mundo de juego posee algún tipo de espacio en el cual las acciones del juego tienen lugar, desde simples campos de batalla en blanco (como en muchos de los primeros juegos arcade), o una descripción verbal en el caso de las aventuras de texto), a vastos, detalladamente elaborados mundos con cientos de miles de jugadores (como en los Juegos de Rol de Multijugador Masivo en línea MMORPG's) (Wolf, 2014: 125).

Adicionalmente, y de acuerdo con Sicart, para entender la relevancia de los mundos de juego es importante comprender que "[...] lo que los jugadores usualmente reconocen como interesante de un juego es precisamente el mundo donde pueden jugar" (Sicart, 2009:31). Esto resulta particularmente cierto en el caso de GTA, pues su mundo virtual juega un papel preponderante en la serie. Es un personaje más. Parece tener vida propia e interactúa con el jugador. En las ciudades de GTA algo siempre está sucediendo y el jugador está invitado a unirse y participar, a explorar sus recovecos y perderse en un mundo en el que siempre

hay algo por hacer y descubrir. No resulta extraño que el jugador se distraiga con facilidad entre cada misión, haciendo que cada partida sea una experiencia singular.

No obstante, Wolf señala que los mundos imaginarios no nacieron con los videojuegos, ni son exclusivos a ellos. Se trata de una tradición milenaria que trasciende lo lúdico e impacta otras manifestaciones culturales: "Los mundos de los videojuegos también forman parte de la tradición de los mundos imaginarios, la cual se extiende por cerca de tres milenios, desde los primeros mundos imaginarios encontrados en la literatura (Wolf, 2012 en Wolf, 2014). Específicamente, los videojuegos son una extensión de la subcategoría de los mundos interactivos imaginarios, cuya historia puede rastrearse desde las casas de muñecas y trenes a escala, a los juegos de mesa bélicos [...]" (Wolf, 2014: 126).

En ese sentido, los juegos de GTA son como una gran casa de muñecas en la que todos los elementos están al alcance de la mano desde el comienzo, y se le brindan al jugador para que éste haga con ellos lo que desee. Empero, para poder habitar esos mundos imaginarios, el jugador primero debe "hacerse virtual", ya sea diseñando un avatar<sup>57</sup> desde cero, o eligiendo a algún personaje predeterminado. En cualquier caso, ésta será su representación dentro del mundo de juego.<sup>58</sup>

De esta manera, el jugador se vuelve un habitante más de un cierto entorno virtual de juego, pero no estará solo pues se verá acompañado de otros personajes con los cuales podrá o no interactuar, así como de otros jugadores —si es el caso— quienes desempeñarán el rol de amigos o rivales, dependiendo de la situación: "Los habitantes del mundo de juego incluyen al avatar del jugador (o avatares), los avatares de otros jugadores humanos, y los personajes que no son jugadores

---

<sup>57</sup> Avatar es una palabra proveniente del sánscrito y se refiere a las encarnaciones de los dioses en el mundo terrenal. El término se utiliza comúnmente en los videojuegos para referirse al personaje controlado por el jugador.

<sup>58</sup> No todos los videojuegos implican la creación o elección de un personaje. En *Tetris*, por ejemplo, nunca vemos quién se encarga de mover las piezas, no hay un avatar como tal. Sin embargo, otros juegos, como *Fable*, explotan al máximo la relación entre las decisiones del jugador y sus efectos en la apariencia de su avatar.

(*Non-Player Characters*, abreviado a menudo como NPC's)<sup>59</sup> controlados por la programación del juego. Todos los personajes, ya sean avatares o NPC's, usualmente tienen algún tipo de propósito, motivación y conducta orientada hacia alguna meta [...] (Wolf, 2014: 125).

En el caso particular de *Grand Theft Auto*, los personajes son los pobladores que moran en la ciudad, ello por supuesto incluye al propio jugador, o a su representación virtual para ser más precisos. Además, suelen existir decenas de personajes no controlados por el jugador con los cuales interactuar, cada uno puede ser de gran ayuda o meter en problemas al jugador.

Una subcategoría de estos NPC's en GTA estaría representada por los peatones y otros conductores cuya interacción es limitada. Si bien no es posible hablar con ellos, tales personajes sí pueden salir heridos a causa de las acciones del jugador, e incluso pueden tornarse violentos y responder agresivamente en su contra.

Por otra parte, si se trata de una partida online de GTA, es muy común encontrarse con otros jugadores dispuestos a interactuar en muchas maneras, desde retar al jugador a una carrera o pedir su ayuda para completar algún asalto, hasta dispararle en medio de la calle sólo por diversión. Al final de cuentas, la socialización en las sesiones en línea de GTA dependen del tipo de jugador, su personalidad, y las metas que éste se ponga en relación con otros jugadores.

Hasta aquí hemos ofrecido los elementos constitutivos más sobresalientes de la saga de GTA con el fin de brindar una panorámica más amplia en torno a esta serie de videojuegos. Este esfuerzo servirá para comprender de mejor manera las prácticas sociales y apropiaciones que los jóvenes mexicanos realizan de juegos como *Grand Theft Auto V*, el cual revisaremos a continuación.

Para finalizar nuestra reflexión sobre lo qué es GTA y en qué consiste, podemos concluir que este videojuego (o serie de ellos) es mayor que la suma de sus partes, no es sólo su mundo —cuya relevancia es innegable—, ni las fibras

---

<sup>59</sup> El paréntesis es mío.



sensibles que toca, tampoco son sólo sus controvertidos personajes, "[...] sino la combinación de todas las partes, especialmente, las pequeñas piezas de diseño que dieron profundidad al juego es lo que hace que jugar GTA: SA sea divertido" (Paul, 2012: 94).

Tampoco sería justo referirnos a la serie de GTA como un mero divertimento. Si bien como hemos dicho antes, el fin último de esta serie es el de entretener, negar su contenido de crítica política y social sería demeritar el sentido ideológico, no sólo de un juego, sino de todo un medio de expresión: "El juego GTA3 no es simplemente 'sólo un juego', sino también una reflexión de los autores, sus creencias, puntos de vista y discursos de su contexto social —o al menos de los que desean proyectar en este juego. [...] Por lo tanto, los videojuegos son productos culturales expresivos en igual medida en que lo son la literatura, el cine o el teatro" (Dymek, 2005: 3).

Como los juegos anteriores de la serie, GTA V es un videojuego de acción y aventura del tipo *sandbox* o mundo abierto. El juego, desarrollado por la compañía *Rockstar North* y distribuido por *Take-Two Interactive*, salió a la venta el 17 de septiembre de 2013 para las consolas de juego de cuarta generación, *Xbox 360* y *PlayStation 3*. Algunos meses después haría lo propio para los sistemas de quinta generación, *Xbox One*, *PlayStation 4*, y plataformas *Microsoft Windows*.

El quinto juego de la saga tuvo un gasto total de producción estimado en 265 millones de dólares, superando a su predecesor por 165 millones de dólares, lo cual lo sitúa como el segundo videojuego más caro de la historia, apenas debajo de *Destiny* (*Bungie*, 2014) con 500 millones. Sin embargo, el juego recuperó rápidamente la inversión inicial, pues apenas un día antes de su salida las ganancias derivadas de la preventa del juego alcanzaban los 800 millones de dólares (Unocero, 2013). Para el tercer día de su estreno, GTA V había alcanzado los mil millones de dólares en ventas (ABC, 2013).

De esta manera, en tres semanas GTA: V rompió los siguientes siete récord mundiales: videojuego de acción/aventura mejor vendido en 24 horas; videojuego

mejor vendido en 24 horas; videojuego que más rápido ha alcanzado los mil millones de dólares; videojuego de mayor crecimiento en 24 horas; producto de entretenimiento con mayor ingreso generado en 24 horas; tráiler más visto de un videojuego de acción/aventura; propiedad de entretenimiento más rápida en alcanzar los mil millones de dólares (Tajuelo, 2013, Meristation).

Éste último récord (producto de entretenimiento que más rápidamente ha alcanzado los mil millones de dólares) engloba a toda la industria de entretenimiento, desde la musical y editorial, pasando por el cine, radio y la televisión, e incluyendo, por supuesto, a los juegos de video. De acuerdo con el propio comunicado de *Take-Two* (septiembre de 2013): "esto es lo más rápido que cualquier propiedad de entretenimiento, incluyendo videojuegos y largometrajes, ha alcanzado esa marca". Con ello, *GTA V* desbancó a otras propiedades intelectuales como la exitosa serie de videojuegos *Call of Duty*, y superproducciones como *The Avengers* y *Avatar*, quienes ostentaron anteriormente dicho récord (EuropaPress, 2013, ABC).

Para febrero de 2016, *GTA V* había alcanzado la cantidad de 60 millones de copias vendidas alrededor del mundo (*Take-Two*, Febrero de 2016), lo cual es un claro indicador de que, a pesar de ser lanzado en el año 2013, el videojuego se mantuvo como uno de los más populares entre los jugadores.

### **5.3 Características formales de *Grand Theft Auto V***

#### **5.3.1 Modo para un solo jugador**

##### **a) Sinopsis**

La historia tiene lugar en la ciudad ficticia de Los Santos —en alusión a la ciudad de Los Angeles, EU—, nueve años después de que un grupo de cuatro asaltantes intentara consumir un atraco en un banco, en Ludendorff, trayendo como resultado la muerte de dos de ellos, el escape de uno de los miembros y la detención de un solo integrante.

Entre los supervivientes al asalto frustrado se encuentran Trevor Philips y Michael Townley. Siendo arrestado, éste último se ve forzado a cooperar con el FIB (Federal Investigation Bureau, agencia ficticia que alude al FBI real), gracias a la intervención de su amigo Dave Norton, un agente corrupto, quien le ayuda a entrar al programa de protección de testigos, para luego auxiliarlo a fingir su muerte y adoptar una nueva identidad como Michael De Santa, así como una nueva vida en una zona acaudalada de la ciudad de Los Santos.

Tras casi una década de una vida tranquila, alejado del mundo del crimen, y tras varios problemas intrafamiliares, Michael De Santa comienza a sentir que su vida no tiene sentido. Sin embargo, su vida dará un giro cuando un embargador de vehículos, Franklin Clinton —por órdenes de su jefe—, se mete a hurtadillas en la mansión de Michael para recuperar la camioneta de su hijo, Jimmy, quien no ha realizado los pagos correspondientes por el auto.

Molesto por lo que considera un fraude crediticio, Michael se esconde en el asiento trasero de la camioneta y ordena a Franklin que lo lleve hasta la concesionaría. Una vez ahí, lo obliga a irrumpir violentamente en el establecimiento, estrellando la camioneta, para después batirse a golpes con el dueño del mismo.

Lo anterior provoca que Franklin pierda su empleo. No obstante, y a pesar del altercado, Michael y Franklin se vuelven buenos amigos. Mirando a Franklin como el hijo que nunca tuvo, De Santa se ofrece enseñarle todo lo que sabe sobre el mundo del crimen como retribución por su empleo perdido.

Las cosas se complican cuando Michael descubre a su esposa teniendo un affaire con su instructor de yoga. Acompañado por Franklin, Michael persigue al instructor hasta un lujoso departamento y, a manera de revancha, destruye el inmueble utilizando su propia camioneta. Para su infortunio, la casa pertenece a Natalia Zverovna, amante de Martín Madrazo, empresario mexicano acusado de dirigir un importante cártel de la droga en la ciudad de Los Santos.

Después de darle una paliza a De Santa, Madrazo lo amenaza y le exige que pague por las reparaciones del departamento. Éste es un momento clave en el argumento del juego, pues Michael se ve imposibilitado de pagarle a Madrazo, por lo que decide pedir a ayuda a un viejo amigo para robar una joyería, regresando de esta manera a la vida criminal.

Lester Crest, amigo de Michael, se encarga de hacer todos los preparativos para el robo a la joyería Vangelico. Gracias a ello Michael y Franklin consuman el robo. Sin embargo, Trevor Philips, el último superviviente al atraco frustrado nueve años antes y quien había permanecido escondido en las afueras de Los Santos, reconoce el estilo de Michael en el asalto a Vangelico. Hasta entonces Trevor había pensado que Michael perdió la vida durante su último golpe juntos. Pero sabiéndose traicionado, Philips decide buscar a De Santa para ajustar cuentas.

No obstante, Trevor y Michael deciden dejar de lado sus diferencias momentáneamente luego de que varios agentes corruptos del FIB los obliguen a realizar trabajos sucios para su agencia. Habiendo trabajado nuevamente como equipo, y con la inclusión de Franklin al equipo, los protagonistas deciden planear un último gran golpe para cerrar con broche de oro sus carreras criminales. Esta vez el objetivo recae en los lingotes de oro del banco internacional de mayor riqueza, el Union Depository, mismo que jamás ha sido robado.

Sin embargo, los planes se complican cuando Trevor rapta a la esposa de Madrazo exigiendo el pago de un trabajo realizado al mexicano. Por si esto fuera poco, la tensión se eleva una vez que Trevor descubre que Michael le ocultó la muerte de Brad, amigo de ambos, quien falleció durante los altercados del asalto fallido nueve años atrás, y cuyo cuerpo yace en la tumba ficticia de Michael Townley.

Tras superar varias fricciones, el equipo logra consumir el gran robo al Union Depository. Empero, durante el proceso, Franklin es presionado por el FIB para que acabe con la vida de Michael o Trevor. Es en este punto cuando el jugador puede elegir entre dos opciones para el final del juego: matar a cualquiera de los

dos personajes para regresar a su antigua vida y no volver a ver al otro superviviente; o no matar a ninguno de los dos y resistir un contraataque por parte de sus enemigos. Si se elige este final, los protagonistas seguirán siendo amigos bajo la promesa de no trabajar juntos de nuevo.

## b) Personajes

### Personajes principales

**Michael De Santa:** Apellidado Townley antes de formar parte del programa de protección de testigos del FIB, es un antiguo asaltante de bancos de 45 años, quien ahora vive retirado en una acaudalada zona de Los Santos, en compañía de sus hijos Tracey y James, y su esposa Amanda, con quienes no lleva una buena relación familiar.

**Trevor Philips:** Es un ex piloto de la fuerza aérea y ex ladrón de bancos de 40 años de edad, acompañó a su amigo Michael en varios atracos exitosos. Conocido por su adicción a las drogas y su temperamento volátil, impredecible e impulsivo, Philips conduce su propia empresa dedicada a la compra-venta de armas y drogas.

**Franklin Clinton:** Es un joven afroamericano de la zona más pobre de Los Santos, en donde vive en compañía de su tía. Luego de verse relacionado en varios delitos menores, Clinton desea ganarse la vida honradamente trabajando como recaudador de vehículos para una concesionaria. Sin embargo, las malas compañías lo llevan de nuevo a la senda del crimen.



Grand Theft Auto V (2013, Rockstar Games)

## Personajes secundarios

En GTA V existe poco más de una treintena de personajes secundarios con los cuales es posible interactuar. Dado que no todos los personajes poseen un rol demasiado sustancial en la historia del juego, sólo mencionaremos los más relevantes.

**La familia De Santa:** Conformada por Amanda, la esposa de Michael, y sus dos hijos, James y Tracey. Mientras esta última sueña con convertirse en estrella de *reality* show, Jimmy es un veinteañero que pasa sus tardes jugando videojuegos.

**Lamar Davis:** Es un joven afroamericano y buen amigo de uno de los protagonistas, Franklin Clinton, a quien suele acompañar en varias misiones además de meterlo en problemas con frecuencia. Al igual que Franklin, Lamar trabaja como embargador de vehículos, pero sueña con hacerse de un nombre en el mundo de la mafia.

**Simeon Yetarian:** Es un hombre de nacionalidad armenia, dueño de la concesionaria *Premium Deluxe Motorsport*, en la cual trabajan Franklin y Lamar. Al inicio del juego es golpeado por Michael luego de que Simeon le ordenara a Franklin embargar el auto del hijo de De Santa.

**Lester Crest:** Es el cerebro detrás de cada operación ilícita del equipo. Siendo un genio de la informática, Lester no participa activamente de los atracos, simplemente se encarga de planear hasta el último detalle de cada robo.

**Dave Norton:** Es un agente del FIB y buen amigo de Michael. Tras el asalto fallido nueve años atrás, Norton ayudó a que Michael y su familia entraran al programa de protección de testigos. Por su parte, el agente Norton Trabaja bajo las órdenes de sus superiores Steve Haines y Andreas Sánchez.

**Steve Haines:** Es un agente federal corrupto, quien presiona continuamente a los tres protagonistas para que hagan trabajos sucios para él.

**Andreas Sánchez:** De nacionalidad mexicana, es otro de los agentes corruptos del FIB. Al final del juego termina por traicionar a sus propios compañeros de la agencia.

**Martín Madrazo:** Empresario mexicano sospechoso de encabezar uno de los más grandes cárteles mexicanos con operaciones en Los Santos. Vive en su rancho llamado La Fuente Blanca en compañía de su esposa Patricia. Su intervención en la historia del juego es definitiva para que Michael regrese a su carrera criminal.

**Patricia Madrazo:** Esposa de Martín Madrazo, es raptada por Trevor Philips en una de las misiones del juego. Ambos terminan enamorándose y Patricia le confiesa que sufre maltrato físico por parte de su esposo.

**Óscar Guzmán:** Es un mexicano líder del cártel Guzmán<sup>60</sup>, amigo de Trevor quien le ayuda a traficar armas a México.

**Ortega:** Es un pandillero líder de la banda Varrios Los Aztecas, la cual está ligada a los cárteles de la droga y cuya mayor amenaza la representa la banda salvadoreña Marabunta Grande. Ortega y Trevor se enfrentan en una misión y es decisión del jugador perdonarle la vida o liquidarlo.

Adicionalmente existen otros personajes que no tienen injerencia en el argumento del juego, pero ofrecen misiones opcionales al jugador conocidas como "extraños y locos".

### **c) Modo de juego**

La manera de jugar GTA V no dista mucho de sus predecesores, pues esta última entrega de la saga pretende mantener los elementos clásicos de la serie. Sigue siendo un juego de acción —en la medida en que existen tiroteos y

---

<sup>60</sup> Es probable que el nombre esté inspirado en Joaquín Guzmán Loera, mejor conocido como el "Chapo" Guzmán, líder del cártel de Sinaloa.

persecuciones—, que implementa características de los juegos de carreras —puesto que la conducción y las competencias siguen siendo un factor clave—, y que consiste en la aventura de explorar el mundo abierto de este *sandbox*.

El mayor cambio radica en la inclusión de tres personajes principales —en vez de sólo uno como entregas anteriores—, los cuales pueden ser seleccionados en (casi) cualquier momento a través de un menú ubicado en la esquina inferior derecha de la pantalla. Si bien no se puede jugar con los tres personajes de forma simultánea, sí es posible cambiar entre ellos a voluntad gracias al selector.

Al principio de la historia sólo es posible jugar como Franklin Clinton, pero conforme se avanza en las misiones, los demás protagonistas entrarán en escena y será posible jugar como ellos, realizando sus propias misiones.

En las versiones de *PlayStation 3* y *Xbox 360*, el juego implementa una perspectiva en tercera persona, es decir, es posible observar desde "fuera" al personaje como si la cámara se situara detrás de él. Las versiones de *Xbox One*, *PlayStation 4* y *Microsoft Windows* incluyen la perspectiva en primera persona, como si el jugador pudiera ver el mundo en los propios ojos del personaje.

Aunque el modo individual sigue las aventuras de los tres protagonistas, y las misiones deben realizarse en un cierto orden argumental, el juego brinda la oportunidad de involucrarse en muchas otras actividades o simplemente explorar la ciudad cuando no se está cumpliendo con una misión.

De esta forma, el jugador puede desplazarse por la ciudad de Los Santos a través de una gran cantidad de vehículos, ya sea robándolos o utilizando los propios. Además, existe una amplia diversidad de establecimientos dentro de la ciudad en los cuales interactuar, desde talleres automovilísticos, tiendas de ropa, tiendas de armas, peluquerías y canchas deportivas, hasta cines, salones de tatuajes y clubes para caballeros (revisaremos las actividades que pueden realizarse en el juego a detalle más adelante).



La mayoría de las actividades en el juego implican el gasto de cierta cantidad de dinero de juego. Para lo cual existen diversas maneras de hacerse con recursos económicos. Por ejemplo, si se liquida a un civil es probable que éste suelte unos pocos dólares. También es posible detener a un ladrón y a) conservar el botín, o b) regresarlo a su dueño con la probabilidad de una mayor remuneración. Hacer algunos trabajos a bordo de un taxi o una grúa puede ser una forma lenta pero segura de conseguir fondos. Otro recurso es asaltar tiendas para ganar unos cientos de dólares, no obstante, se corre el riesgo de ser aprehendido por la policía y perder más dinero del robado. También es posible robar camionetas de valores. La forma más efectiva de hacer dinero en el juego es completando satisfactoriamente las misiones de la historia, así como invertir en la bolsa.

Dado que el juego es tan libre en ese sentido, no existe un tiempo predeterminado para acabar el juego en esta modalidad. Se estima que en promedio es posible terminar GTA V en poco más de 30 hrs., pudiendo duplicarse esta cantidad si se desea completar el juego al 100%. La mayoría de los jugadores con los que se pudo platicar refieren haber pasado un mes jugándolo, con un tiempo de dos horas diarias dedicadas a tal cometido.

#### **d) Actividades**

Se trata de actividades y minijuegos donde el jugador puede gastar dinero del juego o incluso ganarlo, o simplemente pasar el tiempo. Existen deportes como tenis, golf, triatlón, dardos, galerías de tiro y yoga. También existen carreas urbanas, todoterreno y acuáticas, en las cuales se puede apostar para ganar dinero.

Otras habilidades incluyen saltos en paracaídas, escuelas de vuelo, sesiones de caza, tráfico de armas o drogas. Por supuesto, junto con estas actividades se encuentran los establecimientos que pueden ser visitados por el jugador, estos incluyen: tiendas de abarrotes (éstas pueden ser asaltadas para conseguir dinero), peluquerías, salones de tatuajes, cines, clubes de caballeros, tiendas de ropa, tiendas de armas, y talleres automovilísticos.

Finalmente, en las últimas actualizaciones del software de juego fueron incluidas características que le permiten al jugador crear cinemáticas de sus partidas de juego, pudiendo elegir el ángulo de la cámara y la duración de las secuencias.

### e) Misiones

| Nombre de la misión  | Protagonistas                                    |
|--|--|
| 1. Prólogo   | Michael y Trevor                                 |
| 2. Franklin y Lamar  | Franklin   |
| 3. Embargo   | Franklin   |
| 4. Complicaciones  | Franklin   |
| 5. Chop  | Franklin   |
| 6. Stretch el largo  | Franklin   |
| 7. Padre/Hijo  | Michael y Franklin                               |
| 8. Asesoramiento matrimonial   | Michael y Franklin                               |
| 9. La niña de papá   | Michael  |
| 10. Solicitud de amistad   | Michael  |
| 11. Inspección de la joyería   | Michael  |
| 12. El trabajo de la joyería<br>a) Opción 1<br>- Carabinas<br>- El trabajo de la joyería (Osado) | a) Opción 1<br>- Michael<br>- Michael y Franklin |

|   |   |
|---|---|
| b) Opción 2<br><br>- Equipo de Bugstars<br><br>- Granada de gas BZ<br><br>- El trabajo de la joyería (Astuto) | b) Opción 2<br><br>- Michael<br><br>- Michael<br><br>- Michael y Franklin |
| 13.Sr. Philips  | Trevor  |
| 14.Ron, el nervioso   | Trevor  |
| 15.El reencuentro   | Trevor  |
| 16.Industrias Trevor Philips  | Trevor  |
| 17.Laberinto de cristal   | Trevor  |
| 18.Fama o drama   | Michael y Trevor  |
| 19.Muerto viviente  | Michael   |
| 20.Tres son multitud  | Michael, Franklin y Trevor  |
| 21.De libro   | Michael y Trevor  |
| 22.Asesinato en el hotel  | Franklin  |
| 23.El asesinato múltiple  | Franklin  |
| 24.Asesinato de vicio   | Franklin  |
| 25.El asesinato del bus   | Franklin  |
| 26.El asesinato de la obra  | Franklin  |
| 27.Safari por el barrio   | Franklin y Trevor   |
| 28. ¿Alguien dijo yoga?   | Michael   |

|  |  |
|--|--|
| 29.Explorar el puerto  | Trevor   |
| 30.El golpe a Merryweather:<br>a) Opción 1<br>- Minisubmarino<br>- Cargobob<br>- El golpe a Merryweather (altamar)<br>b) Opción 2<br>- Minisubmarino<br>- El golpe a Merryweather (carguero) | a)<br>- Trevor<br>- Trevor<br>- Michael, Franklin y Trevor<br>b)<br>- Trevor<br>- Michael, Franklin y Trevor |
| 31.Sr. Richards  | Michael  |
| 32.Ropa de trabajo   | Michael, Franklin o Trevor   |
| 33.Máscaras  | Michael, Franklin o Trevor   |
| 34.Grúa  | Michael, Franklin o Trevor   |
| 35.Camión de basura  | Michael, Franklin o Trevor   |
| 36.Vehículo de huida   | Michael, Franklin o Trevor   |
| 37.El bloqueo  | Michael, Franklin y Trevor   |
| 38.Amor de padre   | Michael  |
| 39.Lecciones para padres   | Michael  |
| 40.El esposo ejemplar  | Michael  |
| 41.Me enfrenté a la ley...   | Michael, Franklin y Trevor   |

|  |  |
|--|--|
| 42. Cámara aérea   | Franklin y Trevor  |
| 43. Infiltrado   | Franklin   |
| 44. Caída Libre  | Michael y Trevor   |
| 45. Leves turbulencias   | Trevor   |
| 46. Depredador   | Michael, Franklin y Trevor                                       |
| 47. Descarrilado   | Michael y Trevor   |
| 48. Preparación del golpe de Paletto                                       | Michael y Trevor   |
| 49. El golpe de Paletto<br>- Material militar<br><br>- El golpe de Paletto | - Michael, Franklin o Trevor<br><br>- Michael, Franklin y Trevor |
| 50. Negocios turbios   | Michael, Franklin y Trevor                                       |
| 51. Club de relax  | Trevor   |
| 52. Planificación del gran golpe   | Michael, Franklin y Trevor                                       |
| 53. Desenterrando el pasado  | Michael y Trevor   |
| 54. Pack Man   | Franklin y Trevor  |
| 55. Carne fresca   | Franklin y Michael   |
| 56. La balada de Rocco   | Michael  |
| 57. Problemas legales  | Michael  |
| 58. Cataclismo   | Michael  |
| 59. Reuniendo a la familia   | Michael  |

|   |  |
|---|--|
| 60.Limpiando el FIB   | Michael  |
| 61.Atando cabos   | Michael  |
| 62.Planes para el arquitecto  | Franklin   |
| 63.Asalto al FIB<br>a) Opción 1<br>- (por el tejado)<br>b) Opción 2<br>- Camión de bomberos<br>- (bomberos)   | a) Opción 1<br>-Franklin y Michael<br>b) Opción 2<br>- Michael<br>- Franklin y Michael   |
| 64.Lamar de problemas   | Michael, Franklin y Trevor   |
| 65.El gran golpe<br>a) Opción 1<br>- Barreras de pinchos<br>- Gauntlet Mission Row<br>- Gauntlet Pillbox Hill<br>- Gauntlet Rockford Hills<br>- El gran golpe (de la forma sutil)<br>b) Opción 2<br>- Desviado<br>- Vehículo de huida<br>- Tuneladora | a) Opción 1<br>- Michael, Franklin o Trevor<br>- Michael, Franklin o Trevor<br>- Michael, Franklin o Trevor<br>- Michael, Franklin o Trevor<br>- Michael, Franklin y Trevor<br>b) Opción 2<br>- Michael y Trevor<br>- Michael, Franklin o Trevor |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| - El gran golpe (de la forma obvia) | - Michael, Franklin o Trevor<br><br>- Michael, Franklin y Trevor |
| 66.Opción sensata                   | Michael, Franklin y Trevor                                       |
| 67.Ha llegado la hora               | Michael y Franklin   |
| 68.La tercera vía                   | Michael, Franklin y Trevor                                       |

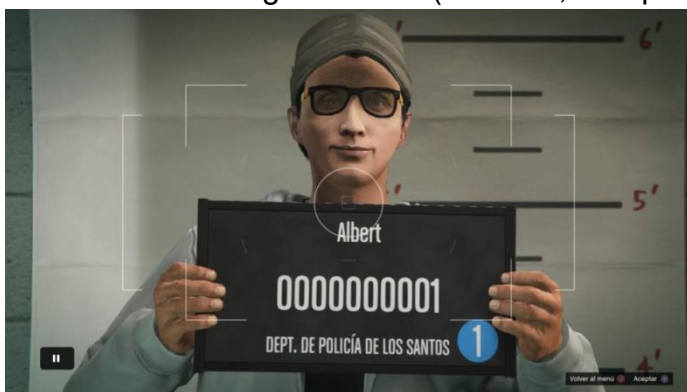
### 5.3.2 Modo en línea para varios jugadores

La modalidad de multijugador online de GTA V es descrito por el propio *Rockstar Games* ([rockstargames.com](http://rockstargames.com)) como un "mundo en línea dinámico y persistente", en el que pueden interactuar hasta 16 jugadores de manera simultánea. De acuerdo con la compañía, este mundo seguirá en crecimiento gracias a la llegada de contenido nuevo añadido tanto por *Rockstar* como por los mismos jugadores.

Abreviado como GTA Online, este modo se considera una aventura aparte de los eventos ocurridos en la historia principal de GTA V. Aunque el mundo de juego es el mismo, no existe una línea argumental que seguir, por lo cual el jugador puede enrolarse en misiones a placer y explorar las diversas actividades a voluntad.

#### a) Modo de juego

La modalidad online comienza con la creación de un avatar desde cero. El diseño va desde los rasgos físicos (estatura, complexión, color de piel, ojos y cabello),



hasta la vestimenta y accesorios (ropa, conjuntos, gorros, lentes, etc.). Los tres protagonistas del modo en solitario no están disponibles para jugar como ellos aquí, por lo que el jugador sólo puede utilizar al personaje que

ha diseñado.

Una vez creado el personaje comenzará una cinemática en la que Lamar Davis dará la bienvenida al jugador a su llegada al aeropuerto de Los Santos. Acto seguido, se da pie a un breve tutorial en el que Lamar muestra las actividades básicas y comandos necesarios para jugar en la modalidad en línea. Además de Lamar, otros personajes del modo en solitario que aparecen en esta faceta incluyen a Lester Crest, quien se encargará de planear misiones para el jugador, así como Simeon Yetarian y Trevor Philips, quienes también proporcionarán trabajos al jugador<sup>61</sup>.

Asimismo, el jugador recibirá llamadas de otros contactos que le ofrecerán trabajos a cambio de dinero. Otros jugadores también pueden invitar al jugador a unirse a partidas y misiones con el mismo propósito. Es decisión del jugador aceptar o rechazar las ofertas. Empero, tales encargos pueden ser realizados en compañía de otros jugadores, como la mayoría de actividades en este modo. Finalmente, el jugador puede hacerlo propio e invitar a otros jugadores, amigos o no, a unirse a su actividad actual.

La modalidad en línea funciona a través de un sistema de experiencia o reputación, es decir, el jugador debe jugar actividades y completar misiones para incrementar su nivel de reputación, lo cual indica su nivel de experiencia y pericia en el juego. A mayor nivel de reputación se desbloquearán misiones de mayor complejidad que otorgarán muchos más puntos de experiencia.

Además, por cada actividad completada satisfactoriamente recibirá una cierta remuneración económica, con la que podrá comprar diversos objetos en el juego, tales como autos, casas, ropa, armas, balas, departamentos e incluso aviones y helicópteros. El dinero ganado en este modo no puede ser transferido al modo en solitario y viceversa, lo mismo puede decirse del resto de los objetos, ambos modos son independientes entre sí.

---

<sup>61</sup> Cabe señalar que no es necesario haber completado el modo solitario del juego para poder jugar en esta modalidad.



Si un jugador liquida a otro le quitará parte de su dinero. Para evitarlo, el jugador puede depositar el dinero que desee dentro de su cuenta bancaria en el juego evitando así perder grandes sumas. Algo similar sucede si se comete un delito y es arrestado por la policía, teniendo que pagar \$5000 dólares de multa. En caso de que no los posea la multa es de \$2000, o todo el dinero que tenga en su cartera si no cuenta con esa suma.

Es posible poseer hasta tres casas o departamentos simultáneamente, pudiendo ser éstas de tres tipos: clase baja, media y alta. El tipo de inmueble adquirido permitirá realizar diferentes funciones como sintonizar la radio, ver la TV, acceder a internet o planear golpes. De igual forma, se puede adquirir un número casi ilimitado de automóviles siempre y cuando se tenga un garaje con espacio disponible para almacenarlos. En su mayoría, las compras se realizan por internet ya sea empleando la aplicación del teléfono celular (dentro del juego) o utilizando una computadora con conexión a internet (también dentro del juego).

## **b) Actividades**

Existen 9 tipos de actividades en las cuales participar para ganar experiencia y/o dinero: partidas a muerte, último equipo en pie, carreras, supervivencia, modo captura, misiones, modos adversario, contrarreloj y golpes.

| <b>Actividad</b>     | <b>Descripción</b>  |
|----------------------|---|
| Partida a muerte     | Se puede jugar de forma individual o por equipos. El objetivo es eliminar la mayor cantidad de jugadores rivales antes de que se termine el tiempo, o recibir dinero por cada baja. |
| Último equipo en pie | Dos equipos de ocho jugadores se enfrentan entre sí. Los jugadores sólo tienen una vida, por lo que el primer equipo en quedarse sin jugadores con vida pierde.                     |
| Carreras             | Cuenta con tres modalidades de competición: carreras aéreas, terrestres y marítimas. A su vez existen tres tipos  |

|                 |   |
|-----------------|---|
|                 | <p>para cada modalidad. Estándar, consiste en ser el primer en cruzar la meta. GTA, parecido al anterior pero aquí se cuenta con armas que pueden ser recogidas durante la carrera con el fin de atacar a los otros competidores. Rally, similar a una carrera normal que se juega por parejas, mientras un jugador conduce el otro por dónde debe ir pues la ruta no aparece marcada en su mapa.</p> |
| Supervivencia   | <p>La dinámica consiste en resistir oleadas de enemigos haciendo equipo con otros tres jugadores. Sólo se tiene una vida por equipo.</p>  |
| Modo captura    | <p>Se trata de modo de juego clásico de capturar la bandera. Los jugadores deben encontrar y recoger paquetes o vehículos y resguardarlos en una base según sea el caso. Existen cuatro tipos: contienda, GTA, asalto y saqueo.</p>   |
| Misiones        | <p>Hay dos tipos de misiones: las versus y misiones con jefe. Estas últimas pueden ser jugadas de 1-4 jugadores (en algunas incluso por 6), y se trabaja por encargo de Lamar, Simeon o Gerald.</p> <p>En las misiones versus se enfrentan dos equipos (o más) con objetivos distintos. Así, por ejemplo, mientras un equipo debe llevar un paquete, el otro debe impedirlo a toda costa.</p>         |
| Modo adversario | <p>Similar al modo anterior, incluye la defensa de una base o la persecución a bordo de diferentes vehículos.</p>   |
| Contrarreloj    | <p>Consiste en desplazarse de un punto A a B en el menor tiempo posible. Son actividades que aparecen sólo una vez por semana y pueden otorgar hasta \$50,000 dls.</p>  |
| Golpes          | <p>Una de las últimas adiciones de Rockstar al modo online, se</p>  |

|  |   |
|--|---|
|  | trata de una modalidad para cuatro jugadores parecida a las incursiones de los MMPORGs <sup>62</sup> . Son misiones de muy alta dificultad, en la que cada jugador tiene una tarea asignada y deben trabajar en excelente coordinación para completar el asalto. La recompensa en puntos de experiencia y dinero es muy alta, por lo que es una de las actividades más jugadas. |
|--|---|

Adicionalmente, existen otras aficiones en el modo libre que pueden realizarse como pasatiempo, siendo exactamente las mismas que en el modo en solitario del juego (p. ej. dardos, bicicleta, tenis, cine, etc.).

### **c) Social Club**

Se trata de un servicio en línea de acceso gratuito respaldado por *Rockstar Games*, en el cual los jugadores pueden consultar diversas características en torno a su personaje de GTA V (y de otros juegos de la compañía), desde sus estadísticas de juego, nivel de reputación y dinero actual.

Además, este servicio permite que los jugadores formen "*crews*"<sup>63</sup> o grupos para realizar misiones y jugar conjuntamente con otros. La creación de una nueva *crew* implica el diseño de un logo y la elección de un nombre. Asimismo, se puede añadir una breve descripción sobre el grupo.

Por último, el *social club* propiedad de los desarrolladores del juego permite que la comunidad de jugadores comparta a través del sitio web sus actividades creadas para que otros puedan jugarlas. De tal suerte que la cantidad de actividades creadas por los jugadores se cuentan por millones actualmente, y éstas siguen en crecimiento (Rockstar Newswire, diciembre de 2013).

---

<sup>62</sup> Juego de rol multijugador masivo en línea.

<sup>63</sup> Pandillas, grupos a los que se puede unir un jugador para relacionarse con otros. Si bien pertenecer a un grupo no es obligatorio para el juego online, es una manera de conocer y establecer vínculos con otros jugadores.

## **5.4 Juegos de video en el contexto de violencia social. Estudio de caso: los jóvenes videojugadores mexicanos y sus prácticas de juego en *Grand Theft Auto V***

Tal como hemos visto anteriormente, comprender el acto de jugar un videojuego implica mirar a esta actividad como un proceso, durante el cual el jugador entra en relación con diversos discursos, tanto internos como externos. Recordemos que, tal como señalan Squire y De Vane (2008): 282), durante la práctica de juego, "los jugadores llevan sus propias experiencias y conocimientos al videojuego antes que recibir pasivamente las imágenes y contenidos de los videojuegos".

En ese sentido, la presente investigación ha partido de una perspectiva etnográfica para adentrarse en el entendimiento de dicho proceso a través del que miles de jóvenes mexicanos día con día consumen, reconfiguran, se apropian y construyen imaginarios sociales a partir de las diferentes esferas en las que transitan, no sólo como jugadores, sino en diversas facetas de su vida social: como hijos, amigos, alumnos, ciudadanos, etc.

Dicho esfuerzo ha consistido en seguir a estos jóvenes durante sus sesiones de juego, acompañándoles en sus aventuras virtuales con el objetivo de conocer de viva voz sus percepciones respecto al discurso del juego, las apropiaciones en torno a éste y, por supuesto, los vínculos que estos jugadores tejen respecto de su contexto social específico a través de tales juegos.

### **5.4.1 Descripción del estudio de caso**

El juego alrededor del cual giraron las observaciones etnográficas fue *Grand Theft Auto V* (2013, Rockstar Games) para la consola *Xbox 360*, así como su versión para la consola *PlayStation 4*, título del que hemos hablado en el apartado anterior. Al ser el punto de partida desde el cual arranca este análisis, fue necesario conocer a fondo el discurso del juego, para lo cual se invirtieron cerca de 60 horas para el modo historia, y una cantidad similar para el modo en línea (sin contar las horas invertidas a interactuar con los informantes).

Del mismo modo en que Lawrence Kutner y Cheryl K. Olson, a manera de aviso, aseguraron en su obra *Grand Theft Childhood* no tener intereses creados a favor o en contra de los videojuegos, la presente investigación tampoco pretende salir en defensa o condenar al videojuego *Grand Theft Auto V*. Nuestra intención, al igual que la de los investigadores antes mencionados, ha sido conocer lo que los niños "[...] juegan desde un punto de vista diferente, y después analizar lo que nos encontramos. Así que no es de sorprender que nuestros hallazgos no puedan ser reducidos a simples enunciados a favor o en contra de ellos" (Kutner, Olson, 2008: 13)

Concretamente, la primera etapa del trabajo de investigación en campo consistió en establecer el contacto con los videojugadores, encontrándolos donde ellos suelen reunirse, tanto presencial como virtualmente.

Para tal efecto se desarrollaron dos diarios de campo que permitieran mantener un control de las interacciones llevadas a cabo, sistematizando los datos generales de los informantes y registrando aspectos relevantes de sus participaciones. El primero de ellos se diseñó pensando en las primeras sesiones de contacto, en las cuales fue necesario asentar la información básica del informante<sup>64</sup>. El segundo diario trata de un formato más libre en el que se dio seguimiento a las actividades, temas, y número de participantes en las interacciones, además de otras observaciones (como el estado de ánimo de los jugadores y su actitud ante las preguntas del investigador)<sup>65</sup>.

Finalmente, se utilizó una bitácora personal que consistió en un cuadernillo, el cual incluyó anotaciones tanto de las interacciones con los jugadores como de la experiencia del investigador en el modo solitario del juego. Tales métodos de registro representaron una herramienta útil a la hora de regresar a los datos proporcionados por los informantes, permitiendo contrastar las declaraciones obtenidas con las observaciones propias del investigador.

---

<sup>64</sup> Ver anexo 1.

<sup>65</sup> Ver anexo 2.

Huelga decir que la tarea de entrar en contacto con los jóvenes jugadores no fue fácil, pues nos encontramos ante individuos de corta edad (8 a 17 años) que, a pesar de agregar a propios y extraños entre sus contactos en diversas redes socio-digitales, suelen ser sumamente esquivos y desconfiados cuando alguien manifiesta interés por conocer sus prácticas de juego. Adicionalmente, ha de considerarse que estos jóvenes se conectan buscando entretenerse y no para responder cuestionamientos.

Esto no es nuevo y de ello dan cuenta Squire y DeVane al mencionar sus propias vicisitudes en el campo de investigación: "[...] nuestra habilidad de relacionarnos y hablar sobre las experiencias de la actividad de juego fueron aspectos cruciales al construir buenas relaciones con los participantes, quienes inicialmente se mostraban sospechosos frecuentemente de adultos asociados a instituciones, especialmente investigadores" (Squire, De Vane, 2008: 270). En nuestra experiencia nos encontramos con problemas similares, por ejemplo, a veces algunos jugadores que se unían al chat de voz mostraban apatía para conversar, argumentando falta de tiempo, problemas técnicos en la comunicación o simple desinterés por el tema<sup>66</sup>.

Esta clase de inconvenientes ocurre con frecuencia, especialmente cuando se trata de mantener el contacto con participantes en entornos online, pues se establecen relaciones que dependen de un gran número de factores para su conservación:

---

<sup>66</sup>A propósito de experiencias fallidas podemos ilustrar lo anterior al traer a cuento la observación realizada en un cibercafé ubicado en ciudad Nezahualcóyotl, Edo. de México; visitado el 16 de enero de 2015. Tras media hora de observación se entabló conversación con uno de los grupos de jóvenes, compuesto por 4 hombres de alrededor de 18 a 21 años, los cuales se encontraban jugando el videojuego *Call of Duty: Modern Warfare*. Tras realizar la presentación y exponer los motivos de la investigación, la respuesta de los jugadores fue de sorpresa, acompañada por risas nerviosas. Resulta claro que la dinámica de juego, tal como se desarrolla habitualmente, se vio trastocada por la injerencia del investigador. La actitud de los jóvenes evidenciaba cierta incomodidad: sus participaciones, las risas y el nivel de voz bajaron de intensidad. Luego de media hora de conversación, los jugadores decidieron dar por terminada la plática y el acercamiento concluyó con la promesa de reunirnos nuevamente, para lo cual se intercambiaron correos electrónicos. Sin embargo, no hubo respuesta de los jugadores para una nueva reunión.

La persistencia de la identidad puede ser baja en línea. Los participantes pueden cambiar avatares o nombres en pantalla, abandonar un entorno de juego o un foro, o incluso perder el acceso a Internet. Cuando esto ocurre, los investigadores pueden no ser capaces de hacer preguntas adicionales o buscar nuevas vías de investigación con los mismos participantes. Este problema debe ser explicado en su totalidad en el informe final, pero el investigador puede confiar en utilizar datos parciales siempre que estén claramente contextualizados. De hecho, la pérdida de participantes puede enriquecer el análisis en muchas circunstancias, ya que perder la pista de otros jugadores es un problema que enfrentan los jugadores a diario. (Cote y Raz, 2015: 98).

Por ello es importante recalcar que este tipo de contacto toma tiempo, debe privilegiarse la formación de vínculos, o al menos generar la confianza mínima que permita al informante expresarse sin reticencia. La manera de alcanzar este objetivo en nuestra investigación radicó en jugar partidas de entre 10 a 30 minutos de duración antes de realizar preguntas y explicitar los fines de la investigación. Lo anterior, si bien no garantiza la disposición de los jugadores a la hora de colaborar, sí ayuda a fortalecer los lazos y generar cierto grado de empatía para con los jugadores, especialmente las primeras veces.

De tal suerte, las sesiones de investigación en campo comenzaron desde la segunda mitad del mes de enero de 2015, extendiéndose hasta octubre del año 2016. Por lo general se buscó realizar tales sesiones durante los fines de semana, específicamente por las tardes de los días viernes y sábado, con el fin de encontrar a los jugadores en la mejor disposición posible. En cada una de estas sesiones se invirtieron de entre 6 a 8 horas por día; dedicando cerca de una a dos horas por jugador encada sesión de juego/observación, pudiendo extenderse este lapso unos minutos más, e incluso durar menos según la disponibilidad del jugador.

Cuando el interés y la disposición del jugador fueron suficientes, comúnmente se llegó al acuerdo de llevar a cabo sesiones subsecuentes. Incluso, varios de los jugadores solicitaron mantener el contacto con el investigador, cambiando el paradigma en la relación investigador-informante.

De este modo, el estudio de caso en su modalidad en línea se integró por 14 jóvenes mexicanos de entre 12 y 17 años, habitantes de diferentes estados de la República Mexicana, y uno más que durante el estudio afirmó vivir en Los Ángeles, California, en Estados Unidos.

Adicionalmente, se tuvo contacto fuera de línea con dos niños videojugadores de 8 y 10 años de edad, contando con la debida autorización de los padres. Esto permitió dar cuenta de las prácticas de juego fuera de línea, en el lugar habitual en el que suceden, es decir, en su contexto inmediato; lo cual enriqueció en gran medida el presente estudio.

Si bien estas formas de acercamiento y trabajo con los informantes pueden parecer un proceso lento y engorroso (y a menudo lo son), lo cierto es que a larga permitieron establecer relaciones más duraderas, además que su dinámica permitió una interacción más frecuente en aras de continuar con la observación participante a través de los meses subsecuentes.

| <b>No.</b> | <b>Informante</b> | <b>Edad</b> | <b>Lugar de residencia</b> | <b>Plataforma</b> | <b>Modalidad</b> |
|------------|-------------------|-------------|----------------------------|-------------------|------------------|
| 1          | Aldo              | 10 años     | Ciudad de México           | Xbox 360          | Offline          |
| 2          | Hares             | 8 años      | Estado de México           | Xbox 360/PS4      | Offline          |
| 3          | Luis Angel        | 14 años     | Jalisco                    | PS4               | Online           |
| 4          | Dulce             | 17 años     | Estado de México           | PS4               | Online           |
| 5          | eduardO           | 12 años     | Puebla                     | PS4               | Online           |
| 6          | Quique1908        | 13 años     | Ciudad de                  | PS4               | Online           |



|    |                   |         |                             |          |                      |
|----|-------------------|---------|-----------------------------|----------|----------------------|
|    |                   |         | México                      |          |                      |
| 7  | <i>Lalo49</i>     | 16 años | Nuevo León                  | PS4      | Online               |
| 8  | <i>aZeciNo</i>    | 13 años | Tabasco                     | PS4      | Online               |
| 9  | <i>juanzep</i>    | 17 años | Hidalgo                     | Xbox 360 | Online               |
| 10 | <i>Diego1159</i>  | 14 años | Colima                      | Xbox 360 | Online               |
| 11 | <i>JrSavage</i>   | 15 años | Estado de México            | Xbox 360 | Online               |
| 12 | <i>Arcadehero</i> | 18 años | Quintana Roo                | Xbox 360 | Online               |
| 13 | <i>Soyhatter</i>  | 17 años | California (Estados Unidos) | PS4      | Online               |
| 14 | <i>wolf666</i>    | 17 años | Chihuahua                   | PS4      | Online               |
| 15 | <i>ArmBeltran</i> | 16 años | Sinaloa                     | PS4      | Online               |
| 16 | <i>RatzKingz</i>  | 15 años | Querétaro                   | PS4      | Online <sup>67</sup> |

#### 5.4.2 Aspectos sociales relacionados con el uso de *Grand Theft Auto V*

La mayoría de los jóvenes que compusieron el estudio se asumen a sí mismos como videojugadores. Tal consideración implica muchos ámbitos relacionados con esta tecnología, desde el conocimiento básico sobre el tema, por ejemplo: juegos disponibles actualmente y nuevos lanzamientos, cierto nivel de habilidad para

<sup>67</sup> Los nombres reales y los *nicknames* (nombres de usuario o *gamertags*) han sido cambiados para proteger la privacidad de los participantes.

jugar, nombres de personajes de videojuegos famosos, dominio de palabras y tecnicismos relacionados; hasta conocimientos avanzados, tales como nombres de compañías desarrolladoras de juegos de video, nombres de desarrolladores famosos, memorización de *cheat codes* o claves de juego, así como una mayor profundización en las temáticas de los juegos digitales. Tales habilidades y conocimientos les permiten interactuar con otros jugadores y establecer lazos con base a sus experiencias de juego.

Es el caso del informante Hares, 8 años, quien asegura saber de memoria muchos de los trucos del juego gracias a que los tiene escritos en las paredes de su habitación. A su corta edad, este jugador tiene nociones de tecnicismos relativos a la informática: —

—Hares (8 años): *¿Conoces los mods<sup>68</sup>?*

—Investigador: *No. ¿Qué es un mod?*

—Hares: *¡No conoces los mods! ¡No! Haz de cuenta que es como en Minecraft, cosas que se pueden hackear.*

—Investigador: *Sigo sin entender. ¿Qué es hackear?*

—Hares: *Un mod es un hack. Un hackeo es poner algo que no está en el juego en sí. Como el truco que te dije de la invencibilidad. Es un mod y un truco a la vez.*

A menudo los videojugadores comparten esta clase de referentes comunes, ligados tanto a la informática como a aspectos culturales de sus videojuegos favoritos. En ese sentido, los videojuegos representan para los jugadores más que un pasatiempo, una actividad recurrente que conduce a una serie de otras prácticas. Así, la utilización de la videoconsola de manera personal mantiene una frecuencia de uso regular, es decir, de 2 a 3 días por semana, por periodos de 2 a 3 horas por día. No obstante, dicha actividad puede incrementarse durante los fines de semana y vacaciones, días en los que la actividad aumenta

---

<sup>68</sup> Mods: Modificaciones amateurs de los videojuegos comerciales (Jenkins, 2006: 282).

considerablemente, en palabras de *Luis Angel* (14 años) "esos días (juego) desde que me levanto, a menos que esté en exámenes".<sup>69</sup>

Otros jugadores, como Hares, pueden incluso alardear sobre el tiempo dedicado a esta actividad en lo que parece una manera de auto-reafirmar su estatus como videojugador dedicado: "*¡Uy! desde que llego de la escuela me pego a la tele. Ni me cambio, ni como, ni nada. Bueno sí como. Así hasta la noche*".

La práctica de los juegos de video de manera regular también pone de relieve una faceta ampliamente social, pues todos los informantes que suelen jugar en línea afirman hacerlo con amigos, siendo esta característica una de las más gustadas.

Acorde a ello, Dulce (17 años, Edo. Méx) la única mujer videojugadora en nuestro grupo de estudio equipara los elementos personalizables del juego junto con las capacidades de interacción con otros jugadores como las características más gustadas por ella: "*gusto de juegos como éste de mundo abierto, así se catalogan, donde puedes interactuar con muchos elementos o personas, cada quién tiene su porqué jugarlo. En mi caso me gusta por el hecho de que puedes modificar el aspecto de tu personaje a tu gusto y eso es algo que me gusta. Los retos o misiones para mí son competencia, sobre todo cuando estás en línea interactuando con otras personas. Aparte llevo casi toda mi vida en contacto con los videojuegos*".

En promedio, los jugadores online aseguraron tener cerca de 30 amigos agregados a su cuenta (si bien la cifra puede aumentar, esta treintena serían los contactos más recurrentes); mientras un número menor de jugadores contaría con al menos 9 amigos añadidos a su cuenta.

Mientras que los integrantes quienes sólo juegan fuera de línea parecen tener algunas dificultades para coordinar sesiones de juego fuera de línea en compañía de otros amigos:

—*Investigador: ¿Invitas a tus amigos a jugar?*

---

<sup>69</sup> El paréntesis es mío.

—Hares: *Casi no, porque no puedo. Ellos me invitan a mí, pero en días de escuela, entonces no puedo. Y luego en fines de semana estamos ocupados.*

En el caso del otro jugador entrevistado fuera de línea, Aldo (10 años, Ciudad de México), parece ocurrir una situación similar con la salvedad de que este joven prefiere el juego en línea:

*-Investigador: ¿Y sueles invitar a tus amigos a jugar a tu casa o tú vas a la suya?*

*-Aldo: Pues yo no voy porque mi mamá no me deja. Y ellos creo que sólo han venido dos veces. Pero casi no me gusta porque sólo tengo un control y el GTA se juega de uno. Prefiero jugar en línea, ahí cada quien maneja su propio muñeco.*

El aspecto multijugador de GTA V parece ser un componente indispensable, dada la cantidad de actividades destinadas a ser jugadas cooperativamente en el modo online. Sin embargo, en el modo en solitario también es posible atisbar formas de socialización asincrónica, pues a menudo estos jóvenes comparten con otros sus aventuras en el juego, conversando acerca de los eventos y personajes que aparecen en él.

Por otra parte, podría pensarse que, al ser un juego considerado como altamente violento, GTA V no serviría para establecer relaciones sociales entre jugadores, sin embargo, los resultados encontrados parecen indicar lo contrario. La formación de clanes o "crews" (pandillas), y la participación activa en los mismos, ya sea organizando actividades, o creando contenido para subirlo a la red, habla de un componente social que implica un alto grado de compromiso por parte de los integrantes del grupo.

El alto grado de socialización a través de esta clase de juegos está acorde con resultados obtenidos por investigaciones anteriores, como la de Kutner y Olson, quienes encontraron que: "para muchos niños y adolescentes jugar videojuegos es una actividad social intensa, no una de aislamiento. [...] Nuestra investigación

encontró que jugar videojuegos violentos se asociaba con jugar con amigos" (Kutner, Olson, 2008: 20).

El componente social es tan intenso que alienta la formación de comunidades entre sus usuarios, por ejemplo, a través del sitio web *Social Club*, al cual se puede acceder en cualquier momento mediante cualquier dispositivo con conexión a internet. Una de las características más sobresalientes de dicha plataforma es la posibilidad de crear grupos, llamados "crews", a las cuales invitar a otros jugadores y gestionar la entrada y salida de los mismos. La personalización de cada *crew* permite elegir un nombre para la pandilla, diseñar un logo y hasta incluir un lema para el grupo.

Como parte del trabajo de campo se tuvo la oportunidad de ser invitado a formar parte de una de estas comunidades de videojugadores. Bajo el nombre de "Los Piill@s"<sup>70</sup>, este grupo de jugadores se reúne al menos dos veces a la semana para realizar diversas actividades que van desde retar a otros jugadores y *crews*, hasta realizar golpes en conjunto y competir en carreras de autos. El mayor rasgo distintivo para formar parte de este grupo es portar una máscara de mapache cuando se juega: "es para que los demás sepan a qué banda perteneces [...] no, aquí no obligamos a nadie a hacer nada. Bueno, sólo que se pongan la máscara. Pero sí deben conectarse seguido y echarnos la mano entre todos. Es por pura diversión" (eduardO, 12 años, Puebla).



<sup>70</sup> Hemos alterado el nombre del grupo para proteger la privacidad de sus miembros.

Otros grupos suelen usar otra clase de sellos distintivos, desde tatuajes, cortes de cabello y formas de vestir a los avatares, hasta la elección de ciertos colores para los autos, así como la predilección por cierto tipo de actividades dentro del juego.

Llama la atención que un porcentaje muy alto de los amigos con los que los jugadores interactúan en línea sólo se conocen entre sí a través de este medio, siendo el contacto cara a cara extremadamente raro. Con frecuencia los jugadores de nuestro caso conocen en persona a no más de 5 contactos de una treintena en promedio, los cuales a menudo resultan ser familiares (sobre todo hermanos o primos) y/o amigos de la escuela o vecindario. Es el caso de Quique1908 (13 años, Ciudad de México) quien suele buscar amigos para jugar a través de la red socio-digital *Facebook*: "*en persona no, sólo tengo a un primo y ya*". Lo cual no sucede en la práctica de juego fuera de línea.

Por tanto, no resulta extraño que los grupos de juego en línea se configuren de manera muy distinta a la modalidad offline. Los grupos online se componen por jugadores de características muy diversas en aspectos como edad, género, grado de estudios, situación laboral, estado civil, lugar de origen, etc. A primera vista parece ser que dichos grupos se cohesionan a partir de factores como preferencias de juego, grado de experiencia en el mismo, nivel de habilidad en el juego, entre otros; y no necesariamente responden a configuraciones de grupo unificadas bajo criterios socio-demográficos. De tal suerte que estaríamos en condiciones de referirnos a estos grupos como comunidades de sentido.

Este aspecto de las comunidades online nos permite enlazar dos aspectos del comportamiento de grupo en GTA V. Por una parte, parece que el grado de habilidad y nivel de experiencia en el juego, determinan la calidad de ciertas interacciones sociales.

Por ejemplo, una de las primeras complicaciones a las que nos enfrentamos al iniciar el proceso de observación fue la dificultad para poder participar en varias de las actividades especiales en las que se involucran los jugadores con frecuencia.

Ello se debió al bajo nivel de experiencia del avatar del investigador —nivel 12 para entonces—, el cual era expulsado de las salas de juego poco después de haber aceptado una invitación de algún jugador: "*Lo que pasa es que te falta nivel, por eso te sacan. Necesitas subirlo para poder hacer los golpes*", Lalo49 (16 años, Nuevo León).

Así, mientras algunos jugadores evitaron la interacción a causa del bajo nivel del avatar del investigador, otros se ofrecieron gustosos a ayudar a subir dicho nivel. Al parecer existe cierto tipo de jugadores que gustan de ayudar a otros, no sólo a subir niveles de experiencia, sino también a mejorar en otros aspectos (como conseguir dinero, realizar misiones, conseguir objetos del juego, etc.).

Lo anterior suele ser muy común al interior de ciertos grupos, en los cuales los miembros pueden sentirse orgullosos de haber aleccionado a los nuevos jugadores, mostrándoles los modos de juego y las mejores estrategias para triunfar en ellos. Esta situación también parece servir para fortalecer las relaciones intra-grupales, pues, al menos en uno de los grupos en los que se pudo participar, dos de los informantes aseguraron haber recibido las enseñanzas de otro jugador más experimentado: "*y desde entonces hemos jugado juntos*", Diego1159.

Con frecuencia muchos de los jugadores con quienes comencé el presente estudio se sienten orgullosos de haberme enseñado una u otra actividad, así como de haberme ayudado a mejorar mis habilidades en el juego: "*Me acuerdo cuando no sabías ni usar una granada adhesiva, eras bien noob<sup>71</sup>*", Quique1908.

Esta característica ha sido reportada en estudios anteriores respecto al tema: "Aproximadamente, un tercio de ambos, chicos y chicas, dijeron que ellos disfrutaban enseñando a otros cómo jugar videojuegos" (Kutner, Olson, 2008: 140).

Por supuesto, al ser un juego de mundo abierto y tal como hemos revisado anteriormente, las actividades "oficiales" que pueden hacerse son amplias en

---

<sup>71</sup> Novato.

demasiá. De acuerdo con los informantes, la actividad más frecuente en GTA V es completar misiones de forma cooperativa; sin embargo, durante las observaciones se pudo precisar que estas misiones se refieren principalmente a los golpes, un modo de juego de mucha dificultad donde se puede conseguir mucho dinero y experiencia en una sola partida. Otras actividades habituales entre los jugadores mexicanos incluyen partidas a muerte, carreras y la modificación de automóviles, así como la adquisición de propiedades y otros artículos.

En nuestra experiencia al participar en varias actividades conocidas como "golpes" fue posible reconocer la manera en que el tono desenfadado en la actitud de los jugadores adquiere un carácter serio al jugar esta modalidad. Es notable cómo el grado de estrés aumenta dado que se requiere un alto nivel de habilidad y concentración para esta actividad en especial. Los jugadores se comprometen con el rol que les fue asignado durante la misión, llegando al punto de reprender a quienes no realizan su tarea satisfactoriamente y alabar a aquellos que lo logran con rapidez. Ello da cuenta de lo importante que resulta el trabajo en equipo y la coordinación con los demás compañeros en este modo de juego, habilidades sociales que pueden desarrollarse a través de juegos como éste y que suelen pasar desapercibidas cuando pensamos en videojuegos como GTA.

Las horas de observación participante también nos permiten afirmar que con frecuencia el juego se convierte en una suerte de espacio público en el que se conversa libremente acerca de una amplia diversidad de temas de manera simultánea mientras se juega. Así, el cine, las series de televisión y el animé japonés suelen ser tópicos recurrentes, pero también lo son deportes como el fútbol y las discusiones sobre otros juegos de video; incluso —aunque en menor medida— en ocasiones se discuten asuntos del acontecer social:

*—ArmBeltran: ¡No manches! Yo lloré con el último capítulo de Dragon Ball*

*—Luis Angel: ¡Yo también güey! ¡Hasta se me enchinó la piel!*

*—ArmBeltran: ¡No me mates!*



*—Luis Angel: ¡Me la debes!*

*—ArmBeltran: Luego por eso dice Trump que los mexicanos somos asesinos*

*—Luis Angel: Ese gringo loco no sabe nada.*

*—ArmBeltran: ¿Y tú, crees que gane?*

*—Luis Angel: No, no creo. Bueno, eso espero.*

*—ArmBeltran: Dicen que Goku va a morir en la siguiente saga.*

*—Luis Angel: ¡Imposible! ¡Goku no puede morir!*

En el diálogo anterior podemos darnos cuenta de que los videojugadores pueden tocar una gran cantidad de temas a la vez durante sus sesiones de juego, y éstos no se limitan al mundo del juego, sino que lo trascienden. En este sentido, podemos decir que a menudo esta clase de entornos virtuales representan un espacio propicio para el libre debate de una multiplicidad de tópicos y asuntos.

Así, en el ejemplo anterior, mientras juegan este par de jóvenes conversa sobre su serie de anime favorita para dar paso a temas políticos (es decir, la campaña del candidato norteamericano a la presidencia, Donald Trump) aunque sea de manera informal, todo ello sin desatender su actividad de juego. Incluso, otros de los temas tocados durante esa misma conversación trataron sobre contenido que estos jóvenes compartieron mutuamente a través de sus redes socio-digitales; así como de actividades de su vida diaria como ir al gimnasio y acudir a un partido de fútbol.

Ello nos deja ver que en juegos de video como éste, los jugadores encuentran el escenario adecuado para continuar con su vida social. Sus partidas de juego y encuentros virtuales con otros se vuelven uno más de los nodos de su actividad social, no sólo en el ámbito digital, sino en una esfera pública de mayor tamaño en la que los límites entre la vida en línea y fuera de ella se desdibujan. No se juega para estar solo, y no se está solo cuando se juega.

Lo hasta aquí enunciado permite ver la importancia de la mediación tecnológica en el establecimiento, desarrollo y reforzamiento de habilidades sociales. Vista de esta manera, la práctica de juego en torno a GTA V implica un abanico de conocimientos, habilidades y actividades a desarrollar que determinan la calidad de las interrelaciones con otros jugadores.

### 5.4.3 Principales mediaciones institucionales en torno a GTA V

Las mediaciones alrededor del consumo de videojuegos como GTA V no comienzan al insertar el disco en la consola, pues el acto de compra de dicho juego va acompañado de una serie de mediaciones previas, en las que los discursos de los medios de comunicación y las opiniones de amigos videojugadores influyen en la adquisición de juegos como GTA V, aún cuando la mediación familiar es determinante para el consumo y uso de estos productos.

Kutner y Olson relatan, al respecto, la experiencia de su propio hijo al ser el único en no poseer una copia de GTA entre los miembros de su clase:

Quando comenzamos a planear nuestro estudio de investigación, nuestro hijo estaba cursando el último año de primaria. Grand Theft Auto: Vice City acababa de salir a la venta. Nuestro hijo nos mencionó que se estaba cansando de escuchar a sus compañeros de escuela, incluso los más jóvenes, alardear acerca de haber obtenido el juego o hablar emocionados de tenerlo próximamente. Pensamos que estaba exagerando; después de todo, algunos de estos niños tenían 11 años o 12. Se trataba de un juego con clasificación M, para edades de 17 años en adelante. ¿Cómo es que tantos de estos jóvenes estaban jugando tal juego? (Kutner, Olson, 2008: 101)

Durante nuestro trabajo de campo pudimos atestiguar una situación similar. El joven Aldo relata cómo se enteró del juego y los factores que influyeron su decisión de adquirirlo: *"A mí no me llamaba mucho la atención el GTA, yo jugaba Minecraft, pero mis amigos hablaban mucho de él en la escuela. Entonces empecé a ver videos en internet y dije 'no está mal', así que le dije a mi mamá que me lo comprara para mi cumpleaños, aunque la verdad ella no quería"*.

De acuerdo con las declaraciones de nuestros informantes, a menudo sus padres se muestran recelosos a que ellos, como sus hijos, adquieran juegos del tipo de GTA, pero cuando dan su consentimiento para el uso de tales juegos, algunos de ellos se limitan a proporcionar recomendaciones al respecto, especialmente cuando los hijos son menores de edad: "*cuando me ven jugando me dicen que no haga cosas malas*" (Diego1159, 14 años, Colima); mientras que otros padres pueden llegar a mostrar un mayor interés: "*mi papá me pregunta, —¿cuándo juego yo?*"(JrSavage, 15 años, Edo. Mex).

Para estos jóvenes la aprobación o rechazo del juego por parte de sus padres importa en la medida en que éstos podrían reprobar el uso de tales juegos, lo cual podría traer repercusiones en ciertos aspectos de la vida social del jugador:

—Investigador: *¿Tus amigos juegan este juego?*

—Hares: *Sí ya tienen éste completo y yo no. ¡Yo no!*

—Investigador: *¿Y qué te dicen?*

—Hares: *Me dicen: sale, ahí nos vemos (ríe).*

De igual modo que el jugador Aldo, Hares asegura haberse enterado del juego al ver videos en *Youtube*, la interrelación con otros compañeros de clase también fue decisiva en su interés sobre el juego. Ello devela un entramado de mediaciones culturales detrás del consumo del juego en estos casos, las cuales entraron en conflicto con la mediación familiar ocasionando que los padres de Hares optaran por rentar el juego en varias ocasiones al no poder costear su compra, esperando con ello que la euforia de su hijo por el juego pasara pronto. Al no disiparse tal afición, más tarde se llegó al acuerdo de adquirirlo siempre y cuando el menor se comprometiera a mantener buenas notas en la escuela y ahorrar lo suficiente para costear la mitad del precio del juego<sup>72</sup>.

Por su parte, otros argumentan haber empezado a jugar esta saga desde muy jóvenes, por lo que existe una relación previa en la adquisición de tal producto

---

<sup>72</sup> Incluso, un hecho curioso que inundó la red en 2015 se refiere a un niño de 13 años que realizó una presentación en *powerpoint* para convencer a sus padres de comprarle GTA V.

cultural, misma que, desde esta perspectiva, justificaría el consumo de nuevas entregas en la serie: *"En primera ya venía jugando todas las entregas de Rockstar. Todos. [...] Hasta los de PSP los había empezado a jugar. [...] Y también veía videos de qué se trataba, cómo era"* (eduardO, 12 años, Puebla).

El jugador *Soyhatter*, de 17 años, originario de México y actualmente radicado en la ciudad de Los Ángeles, California, recuerda que, con apenas 8 años de edad, sus padres solían esconder y quitarle juegos de este tipo: *"Mí mamá me dice que se ve real, bonito; y mi papá dice que son pendejadas, que deje de estar jugándolo"*. Al preguntarle si considera que existe alguna manera de cambiar la opinión de su padre, el jugador añade: *"No se puede porque a él no le gustan esos juegos. A él le gustan las chelas"*.

De manera similar, el usuario *Quique1908* (13 años, DF) relata la postura de su padre respecto al juego y las medidas que ha tomado para poder continuar jugándolo: *"Mira te voy a decir lo que pasó cuando conocí el GTA 5. ¿Ves que te digo que el GTA 5 primero lo tuve en Xbox 360? A mí me empezó a interesar cuando lo trajo un primo. Lo empecé a jugar, la historia y todo. Pero los amigos de mi papá le dijeron que tenía varias cosas para adultos y etcétera. Entonces lo que hizo mi papá fue decomisarme el juego y no me lo dejaba jugar. Tuve que hablar con él para podérmelo comprar"*.

Tal como apuntan van Vught y Schott (2011) en los resultados de su caso de estudio *"When parents went native in GTA IV"*, los padres que han tenido experiencias previas jugando videojuegos son más propensos a dejar que sus hijos acceden a juegos del tipo de GTA. Mientras que los papás sin tales experiencias suelen ser más desconfiados al respecto y prestar mayor atención a los comentarios que escuchan en los medios de comunicación o a través de otros padres.

En ese tenor, podría decirse que la existencia de una mediación tecnológica previa, experimentada por los padres, puede influir positivamente en la percepción de estos acerca del uso de esta clase de juegos por sus hijos. Mientras que las

opiniones derivadas de mediaciones institucionales encabezadas por medios de comunicación, grupos de influencia, asociaciones de padres o amigos, podrían imponerse en aquellos padres sin experiencia anterior con esta tecnología.

Si bien nuestro estudio está centrado en los jugadores y no en sus padres, el tema ha sido traído a cuento en estas líneas en la medida en que la mediación familiar es fundamental para comprender la relación entre los jóvenes y la tecnología.

Podemos ilustrar esta situación al señalar el caso del jugador *Hares*. Su padre, quien posee experiencias previas con videojuegos y actualmente continúa jugando de manera ocasional, refiere no tener inconveniente en permitir que su hijo de 8 años juegue GTA V. Por su parte, la madre del niño, sin experiencia anterior con esta tecnología, aunque consiente la práctica de juego, no da su autorización para que el menor pueda jugar en línea el mismo juego. Aunque cabe aclarar que la negativa no proviene del contenido de juego en sí:

—Investigador: *¿Nunca has jugado en internet?*

—Hares: *Mi mamá no me deja.*

—Investigador: *¿Y por qué?*

—Hares: *Porque dice que hay mucha gente mala.*

—Investigador: *¿Y tú qué crees?*

—Hares: *Que no, porque éste (juego) hasta lo juegan niños de 15 años. (La clasificación) dice mayores de 17 años. A la mejor ya son muy mayores para andar jugando esto<sup>73</sup>.*

Por su parte, el jugador *Aldo* nos comenta que, aunque él sí tiene permitido jugar en línea, con cierta frecuencia su actividad es supervisada por su madre: "*A veces cuando me escucha que estoy hablando con alguien en el juego me pregunta quién es y de dónde lo conozco. Luego hasta viene y se sienta conmigo y me pregunta del juego, que cómo puede gustarme eso*".

En nuestros ejemplos anteriores, la mediación familiar está siendo un factor determinante en la experimentación del juego por parte del jugador, viéndose

---

<sup>73</sup> Los paréntesis son míos.

imposibilitado a acceder a ciertas características del mismo. Comentarios de otros jugadores dejan ver la manera en que esta mediación influye en sus prácticas de juego: "Él (su padre) sí sabe que tengo el juego, pero no me gusta que vea qué contenido tiene. [...] No juego a escondidas, simplemente juego, pero trato de evitar esas cosas malas"<sup>74</sup>. Es común que los jugadores bajen el volumen de sus televisiones cuando juegan, omitan algunas cinemáticas o simplemente eviten hacer cierto tipo de actividades de juego frente a sus padres<sup>75</sup>.

En contraposición a la mediación familiar, la influencia de otras instituciones involucradas puede ser mínima. Por ejemplo, la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), organismo encargado de clasificar el contenido de cada juego de video que sale al mercado americano, carece de autoridad en opinión de estos jóvenes. Para ellos la clasificación M-Mature (para mayores de 17 años) no suele ser un argumento válido en la adquisición de un juego: "Sí es para mayores, pero si te pones a pensar, ¿cuántos respetan esa clasificación?" (Quique1908, 13 años, DF)<sup>76</sup>. Incluso los jugadores de menor edad están al tanto de dicha clasificación:

—Hares: dicen que menores de 12 (años) no lo pueden jugar. De 17, más bien. Yo tengo 8 y juego este juego.

—Investigador: ¿Entonces por qué dicen que es para mayores de 17 años?

—Hares: Porque es muy violento y tiene cosas malas.

Fueron pocos los jugadores que consideraron como valiosa la clasificación de la ESRB, aún cuando ello no necesariamente significa que se sientan incluidos en ella. Tal es el caso de *Soyhatter*: "No sé, porque la violencia ya está en todas

---

<sup>74</sup> El paréntesis es mío.

<sup>75</sup> Seremos más específicos en este respecto más adelante en el mismo capítulo.

<sup>76</sup> Los propios Kutner y Olson (2008: 20) ponen en tela de juicio el papel de la ESRB, dado que los clasificadores, a menudo trabajadores temporales, no juegan los juegos y se limitan a ver videos de los mismos para tomar decisiones sobre ellos. Empero, los investigadores consideran impráctico que los clasificadores jueguen todas las secciones de los juegos, pues estos tienen cada vez más rutas posibles. " No es justo esperar que la ESRB satisfaga las necesidades de los académicos también. Esas necesidades incluyen descripciones detalladas y claras de elementos clave que estudios anteriores sugieren que pueden ser importantes (tales como violencia contra personas que lucen realistas, frente a violencia contra zombis y alienígenas irreales) para ver la manera en que podrían afectar el pensamiento, actitudes o conducta de diferentes tipos de niños" (Kutner, Olson, 2008: 197).

partes. Pero está bien porque los niños chiquitos no deben jugar con este juego"; opinión compartida por el jugador *ArmBeltran* (17 años, Sonora):

—Es que la cajita dice muy claramente para mayores de 17 años.

—Investigador: Pero tú tienes 17, ¿no?

—Sí, pero es que te encuentras unos niños muy chiquitos jugando esto. Digo, ¿dónde están sus padres?

#### **5.4.4 El proceso de apropiación a través de *Grand Theft Auto V***

Como revisamos antes, *GTA V* es un videojuego de mundo abierto que ofrece múltiples posibilidades de acción y experimentación, un título que invita a los jugadores a la exploración, no sólo de sus espacios virtuales, sino también de sus narrativas.

De acuerdo con nuestros informantes, los elementos relacionados con la trama de *GTA V* son una de las razones principales para adquirir el juego: "*Me llama la atención por la historia. Lo primero que hice fue completar la historia y ya después jugar con mis amigos*", (Quique1908, 13 años, DF).

Adicionalmente, los jugadores señalan que les agrada poder intervenir en los acontecimientos de la trama, pudiendo decidir la manera en que desean llevar a cabo varias de las misiones, y hasta el tipo de desenlace que prefieren ver: "*Tiene muy buena historia. [...] La combinación de los finales, es que no nada más hay un final. El final bueno es que todos se salvan, Franklin, Trevor y Michael. Los dos finales malos es que Franklin mata a Trevor o a Michael*" (eduardO, 12 años, Puebla); "*yo no lo maté (a Trevor) para seguir jugando con él después de que acabé el juego*"<sup>77</sup> (Hares, 8 años, Edo. Méx).

En general, los jugadores conocen e identifican a los personajes principales por su nombre de pila, tienen nociones sobre los datos biográficos de los protagonistas y están al tanto de los acontecimientos desarrollados en el juego. Sorprende que un número considerable de ellos posee un conocimiento cuasi enciclopédico

---

<sup>77</sup> El paréntesis es mío.

alrededor del juego, siendo expertos en acontecimientos, personajes, misiones, modos de juego, calles y zonas del mapa. Ello no es raro si se considera que, en promedio, los jugadores invirtieron un mes de sus vidas (incluso más) en terminar el modo historia. o modo en solitario, del videojuego: "*casi un mes. Primero era jugar y después las tareas. Mis papás me decían: '¡ya deja ese juego, nos tienes hartos!'*" (Hares).

Lo anterior nos conduce a cuestionarnos la manera en que tales jóvenes comprenden y se apropian del discurso del juego tras largos periodos de exposición a su contenido.

Por principio de cuentas, cuando se les pregunta a los jugadores en qué consiste la trama del juego las respuestas son muy variadas, dejándonos ver que las apropiaciones discursivas en torno al juego son casi tan variadas como los propios usuarios. Por ejemplo, para el jugador *eduardO* el juego trata sobre las relaciones de amistad entre tres personajes que se reúnen para revivir viejos tiempos: "*Son tres amigos que se reúnen para volver a hacer lo que hacían de más jóvenes, que era robar*".

Para el jugador *Quique1908*, el relato del juego consiste en la venganza de los tres protagonistas frente a sus adversarios: "*La venganza. El juego trata de que estos tres personajes tienen enemigos y los quieren matar. A Michael lo quiere matar un Federal, a Trevor otro cuate y así. Pero al final los tres personajes se unen para acabar con todos. [...] Los quieren matar para poder seguir con un plan del gobierno. Porque, básicamente, Michael, Trevor y Franklin les han dado problemas a lo largo de la historia, entonces los quieren ejecutar*" (*Quique1908, 13 años, DF*). En el siguiente diálogo con el jugador *Hares* quedan claras las intenciones delictivas del personaje Michael, como una decisión propia para obtener dinero:

*—Hares:(Michael) no quiere volver a ser atracador. Pero lo sigue siendo porque le gusta el dinero<sup>78</sup>.*

---

<sup>78</sup> El paréntesis es mío.



—Investigador: *¿Y no puede trabajar en algo más?*

—Hares: *No quiso. Le gustó más atracar.*

En estas declaraciones la carrera delictiva de los personajes protagónicos pasa a segundo plano, pues, aunque se reconoce, no parece tener mayor importancia en las argumentaciones de algunos jugadores. Ello no necesariamente implica una apología de la vida criminal de los protagonistas por parte de los jugadores, sino el reconocimiento de ciertos elementos en la trama –como la amistad y la venganza–, que a consideración de los jugadores resultan más sobresalientes.

Ello se relaciona con los resultados hallados por Paul (2012: 96-97) en su propia investigación: "Quizá la faceta más interesante de GTA es que los elementos del juego que resultan particularmente polarizadores, el sexo y la violencia, a menudo son dejados de lado en las evaluaciones del juego en las reseñas". Si bien Paul se refiere a las evaluaciones de la prensa sobre el juego, algo similar parece suceder en las opiniones de los jugadores.

Lo anterior también nos obliga a cuestionarnos si para los jugadores tales protagonistas evocan cualidades positivas o negativas, si son héroes o villanos: "*Pues en parte ninguna de las dos. Bueno, sólo Trevor sería malo, de cualquier cosa se enoja o hasta te llega a matar*" (eduardO, 12 años, Puebla). Más bien, se trata de una serie de claroscuros que definen la personalidad de estos protagonistas.

Uno de los tres protagonistas, Trevor Phillips, es considerado a menudo un personaje altamente negativo por varios de los jugadores, dado su grado de violencia e impulsividad: "*Pues en algunos casos sí es muy violento. [...] ¿Has llegado a Trevor? ¿La primera misión, si la viste? No sé si recuerdes, pero creo que aparte tiene muchas escenas obscenas*" (eduardO).

Durante una de las misiones, este personaje hace manifiesto su deseo de convertirse en un traficante de drogas y armas de talla internacional: "Sabes, siempre he querido ser traficante de drogas internacional y comerciante de armas. Te ruego que lo hagas posible". Sin embargo, las aspiraciones criminales de

Trevor no se incluyen en las cualidades negativas que infunden desagrado por parte de los jugadores sobre este personaje. Lo que es más, a menudo no se le relaciona con el tráfico de drogas o armas:

—*Soyhatter: Trevor se dedica a las drogas y eso. Él quiere hacer su empresa, no sé de qué quiere hacer su empresa, como de armas o algo así, no sé.*

—*Investigador: Entonces, ¿Trevor es narcotraficante?*

—*Soyhatter: No sé, porque en el online robas drogas para él.*

No obstante, para jugadores como *Hares*, el personaje de Trevor es visto con agrado, aún a sabiendas de su crudeza, ya que éste funge como la antítesis del resto de los protagonistas del juego:

- *Hares: Trevor tiene esa metralleta porque es el más sangriento.*

- *Investigador: ¿Cuál es tu personaje favorito?*

- *Hares: Trevor, porque en una misión él saca una pistola que se carga en el hombro y dispara muchas balas. Desde entonces fue mi favorito. Pero de carácter es muy feo. De carácter me cae mejor Franklin porque es el más tranquilo. Michael no es tan feo de carácter, ni tan tranquilo. [...] Trevor es un poco desesperante y mató un buen de gente, pero no merece morir. Me cae bien.*

De acuerdo con Kutner y Olson (2008: 129), las identificaciones de los jugadores con algunos personajes podrían apuntar hacia la racionalización de la conducta violenta de estos últimos en los eventos del juego.

En ese respecto, llama la atención que jugadores como *Soyhatter* consideren que Michael De Santa, uno de los tres protagonistas, pudiera ser de origen latino a pesar de no estar seguro sobre ello: "*Nada más el De Santa, el personaje principal de los tres personajes principales del GTA 5, no sé si sea de ascendencia mexicana*". Aunque afirmaciones como ésta no son suficientes para hablar de una identificación con el personaje, sí nos permiten dilucidar una reapropiación en torno al discurso del juego.

Aunque gran parte de estos jóvenes muestra un amplio conocimiento sobre la trama del juego, hablar sobre los personajes y/o eventos del juego no suelen ser

temas recurrentes en las conversaciones con los amigos durante las sesiones de juego: *"Nada más matamos a las personas y eso"* (Soyhatter); *"Sólo hablamos de los bugs<sup>79</sup> y las cosas graciosas que pasan"*. (Quique1908).

Tales cosas graciosas referidas por el jugador, es decir, el tono humorístico del juego, es un aspecto constantemente señalado por varios jugadores, quienes ensalzan el sentido el humor en el juego: *"Hay misiones en las que tienes que matar payasos o aliens. Por eso me gusta este juego. Está lleno de cosas muy cagadas"* (JrSavage).

Para Paul, la presencia de tales elementos humorísticos en juegos como GTA cambia la manera en que los jugadores recuerdan el juego, restándole fuerza al impacto que las imágenes violentas podrían conllevar: "A causa del humor, es más probable que un jugador se recuerde riéndose a que recuerde una matanza [...] El humor puede ser visto como un componente no esencial de GTA, un rasgo ornamental, pero su impacto en lo que recordamos y cómo lo percibimos tiene un impacto enorme en la fuerza retórica de la serie" (Paul, 2012: 89).

En GTA los jugadores pueden adquirir mansiones y departamentos en los cuales realizar diferentes actividades. En estos sitios, ya sean casas o departamentos virtuales dentro del juego, es donde algunos informantes aseguran acudir cuando desean descansar de las actividades del juego y planear sus próximas estrategias de acción.

Es común que en estos espacios los jugadores organicen fiestas en compañía de otros compañeros. Tales reuniones suelen ser animadas con música y bebidas (en el juego), e incluso es posible solicitar la compañía de bailarinas exóticas para amenizar el evento. En otras palabras, lo anterior nos deja ver una faceta distinta de las actividades desarrolladas por los jugadores en GTA V, centrada en el humor y las situaciones cómicas.

---

<sup>79</sup> Nombre con el que se le conoce a los errores de programación en un software.

Por supuesto, estas reuniones son un pretexto adecuado para socializar y conversar sobre diversos temas. En ocasiones (como en la pequeña fiesta organizada en el departamento virtual de uno de los informantes) es posible reconocer ciertas valoraciones sobre el mundo expresadas abiertamente por los informantes<sup>80</sup>: "*Esta es la vida de millonario*" (eduardO).



Tales valoraciones a menudo representan paralelismos con la vida diaria que permiten conocer la opinión de los jugadores respecto de su contexto inmediato, en este caso, en torno al dinero, por ejemplo:

*El que no tiene dinero muere en depresión. Yo pongo el dinero antes que las mujeres, si tú me pones un maletín y una modelo, prefiero el dinero. El dinero no te traiciona, el dinero te ama. Si quieres dinero tienes dos opciones: te metes de puta o te metes a vender droga. Aquí los matan con 16 o 17 años vendiendo drogas, por eso ya no veo las noticias, todos los días muere gente. Así se progresa aquí, se meten a la droga, se asustan, se reconcilian con dios, así cualquiera (wolf666, 17 años, Chihuahua).*

En este respecto el caso de *wolf666* es por demás interesante, pues el menor reconoce haber considerado la posibilidad de enrolarse en el mundo del tráfico de drogas al no contar, desde su perspectiva, con mejores opciones para progresar. Sin embargo, con 17 años cumplidos a la fecha, el jugador admite estar atemorizado ante el riesgo de poder ser juzgado como adulto, aunque, como él mismo apunta, esto no representa el mayor de sus miedos: "*Yo creo en dios, aunque no voy a la iglesia. Pero tengo temor de dios y sé que si me suicido voy a ir al infierno. Y sé que si le entró a lo de la droga y me matan voy al infierno; y si no, me agarran y me meten al bote. No vale la pena. Sólo pido lo necesario para*

---

<sup>80</sup> Repararemos en este tema un poco más adelante.

*vivir, un trabajo donde gane el mínimo y tener mi departamento, jugar mis juegos y hacer videos de youtube a ver si se me da".*

El dinero, la religión, el progreso y el amor, son sólo algunos de los tópicos que se detonan a través de un producto cultural como GTA V, un videojuego como muchos otros que, aunque ampliamente criticado, es capaz de llevar a los jugadores a realizar reflexiones más profundas sobre sí mismos y el mundo en el que viven.

Si bien es cierto que no podemos referirnos al caso del jugador *wolf666* como el común denominador entre la amplia diversidad de jugadores que gustan de pasar sus ratos libres con GTA V. No obstante, este caso resulta por demás singular pues se trata de un joven que experimentó de primera mano situaciones de violencia, tanto física como psicológica, y el cual parece haber encontrado en el juego de video una zona de confort donde refugiarse.

Pero lo realmente indicativo en este ejemplo es que este jugador no sólo no recurre a un juego como GTA V –comúnmente considerado con un alto grado de violencia–, para reproducir actos de violencia que le brinden momentos de relajamiento transitorios, sino que la experiencia realmente gratificante parece apuntar a la sensación de control, de progreso y consecuente éxito en el juego: *"Aquí lo bueno es que tú puedes ser alguien. Si trabajas, haces las misiones difíciles y eres buen jugador poco a poco te vas haciendo de tus cosas, y los demás te preguntan cómo le hiciste. O sea, te ganas su respeto".*

En ese sentido, no resulta extraño que algunos jugadores consideren al juego no sólo como un lugar adecuado para expresarse libremente, sino también para relajarse y olvidarse de sus preocupaciones, aunque sea momentáneamente: *"Sí me gustó porque casi puedes hacer lo que tú quieras. Bueno, no todo lo que tú quieras, pero te olvidas de tus problemas" (Soyhatter, 17 años, California, EU).*

El testimonio de jugadores como *Soyhatter*, *eduardO* y *wolf666*, entre otros, parece estar de acuerdo en que las sesiones de juego en GTA V representan una

buena manera de liberar frustraciones acumuladas, un uso sobre este videojuego en el que profundizaremos al tratar el caso de *wolf666*.

Este jugador de 17 años de edad, originario de Ciudad Juárez, Chihuahua, asegura haber encontrado en el juego un espacio en el cual ser él mismo, sentirse seguro y luchar contra la depresión que padece a causa de varios acontecimientos ocurridos a lo largo de su vida: "*Por eso yo no terminé en la calle, gracias a los juegos. (Los uso) para distraerme. Tengo mucha ira y, muchas veces, matar a alguien en un juego me ayuda a bajar un poco esa ira. La realidad virtual me entretiene. También busco porno y me tranquilizo*"<sup>81</sup>.

Lo anterior parece apuntar a que ciertos jugadores podrían estar haciendo uso de los juegos de video como instrumentos de catarsis de manera más común de lo que podría pensarse, reduciendo así sus niveles de estrés y frustración. El caso de *wolf666* resulta el más significativo en este asunto en particular, pues en un par de ocasiones durante la práctica de observación fue posible advertir un alto grado de estrés en este jugador. Con frecuencia se atestiguaron rencillas domésticas a través de las conversaciones de fondo entre este joven y su madre.

Durante las sesiones de juego, y sin petición explícita por parte del investigador, el videojugador *wolf666* solía hablar abiertamente sobre los maltratos y vejaciones sufridos durante los primeros años de su adolescencia. Es notorio el resentimiento que este jugador guarda hacia su propia madre luego de haberlo dejado en manos de su padrastro, quien continuamente ejercía violencia física y psicológica contra su persona:

*¿Tú sabes lo que es tener trece años y que cinco días de la semana, mínimo, te estén pegando? ¡Ella lo sabía!, por más que le lloré, es como si le entregaras un niño al diablo. Entonces estuve cuatro años con ese tipo humillándome. Yo pasé por el maltrato y la humillación psicológica. [...] Aún tengo pesadillas con él. Llegó el momento en el que dejé de sentir lo poco bueno que llevo por dentro. Intento escuchar música para purificarme. Pero*

---

<sup>81</sup> El paréntesis es mío.

*no me salen las lágrimas. ¿Me entiendes? No me salen las lágrimas. Yo pensé que, viviendo con mi madre, ella me iba a dar lo que nunca me dio, pero lo poco que me da me lo saca en cara. Ella prefiere gastarse el dinero en bolsas, pelo, uñas.*

De acuerdo con este joven, los abusos se extendieron al ámbito escolar, en el que las continuas burlas y malos tratos de sus compañeros convirtieron a la escuela en una experiencia insoportable: "*¿quién puede estudiar así?, estaba más nervioso y me hacían bullying, me golpeaban me decían pato, gay, y encima me golpeaba mi papá. Después de lo que pasé ya no me gusta la escuela. Como no pude ser inteligente desde el inicio, no me quiero romper la cabeza, lo veo difícil*".

La tensión alcanzó su punto más alto en una sesión de juego, durante la cual la madre del jugador en cuestión comenzó a tocar música religiosa de alabanzas, misma que acompañó con su canto a un volumen que claramente molestó al joven videojugador. Este último abandonó súbitamente el juego y comenzó a golpear su puerta con los puños hasta abrir un agujero en ella –según él mismo comentó más tarde–. Tras haberse tranquilizado, luego de una partida de juego, *wolf666* explicó que había tenido un arrebato de agresividad al escuchar la música de su madre tocar tan alto.

Habiendo descubierto la marihuana y las películas para adultos a los 9 años de edad (según declaraciones del propio jugador), no resulta extraño comprender entonces que, tras tales experiencias, un joven de estas características haya encontrado en los juegos de video un espacio para refugiarse y evadir una realidad hostil, así como una manera de subsanar algunas de las carencias que en la vida fuera del juego no podrían haber sido satisfechas tan fácilmente: "*ya que mi vida es una mierda al menos quiero tener todo en el juego. ¿O qué prefieres?, ¿que esté jugando o matando gente en la calle?*"

Con sólo dos juegos en su haber, *wolf666* refiere que gusta de jugar a GTA V porque éste le brinda una sensación de independencia y control, de las cuales carece en su vida cotidiana. Sus actividades favoritas son hacer misiones para

ganar dinero con el cual comprar departamentos y garajes. Sin embargo, este jugador argumenta que con regularidad suele desempeñar trabajos "legales" en el juego para no dedicarse solamente a actividades criminales, que a menudo, son las más redituables en el juego. Lo que es más, el jugador *wolf666* orgullosamente se reconoce como un jugador altruista que suele ayudar a otros a progresar dentro del juego; no obstante, se siente impotente de no poder auxiliar a otros fuera del juego: "*Tengo 17 años y he desperdiciado mi vida, siento que no he hecho nada [...] Si tuviera dinero le daría una parte a los pobres y les diría: 'ten, cómprate algo de comer'*".

Al ser un videojuego de mundo abierto, GTA presenta una amplia gama de libertades, las cuales facilitan la realización de apropiaciones que no se limitan al discurso del juego y qué impactan las dinámicas en cuanto al cómo éste es jugado por los jóvenes. Por tal razón es lógico descubrir que los jugadores estén empleando este producto cultural con otros fines, la relajación, por supuesto, es sólo uno de ellos.

En ese sentido lo más natural es esperar que los jugadores no se contenten con los modos de juego autorizados por los desarrolladores y creen los propios, que no les basten los mapas ofrecidos en el software y diseñen nuevos. Hambrientos por nuevas historias, actúan, dirigen y editan sus propias cinemáticas. Finalmente, todo esto es compartido con la comunidad entera de videojugadores en uno de los más claros ejemplos de reapropiación que los jóvenes jugadores hacen sobre "su" juego.

Se trata de una serie de prácticas que no fueron previstas por los diseñadores del juego, y que dependen de la imaginación y creatividad de los jugadores. Por ejemplo, el informante de nombre *Hares* (8 años) relata la manera en que él y su primo han desarrollado una serie de minijuegos, con sus propias reglas, a raíz de haber mirado un video en *youtube*<sup>82</sup>, en el que el avatar del narrador del video

---

<sup>82</sup> Durante la práctica etnográfica con este jugador se pudo corroborar la importancia que los videos sobre el juego en el portal *youtube* tienen en la práctica de juego del informante. Pues a pesar de no contar siempre



salta en paracaídas desde un avión a miles de metros de altura para caer en una piscina o en medio del mar:

*—Hares: ¡Ay, yo quiero también hacer un "gran piscinazo"! No sabes qué es, ¿verdad?*

*—Investigador: No.*

*—Hares: Es cuando vas en helicóptero y te subes a lo más alto. Luego te dejas caer en una piscina. Ahorita no tengo paracaídas, pero así es más cool.*

*-Investigador: ¿A poco puedes hacer eso?*

*-Obvio. Tengo años de experiencia. Bueno, nunca lo he hecho, pero lo sé.*

Adicionalmente, el informante *Hares* y su primo inventaron un juego en el que colocan una bomba adhesiva en los autos que conducen a toda velocidad por la ciudad y, en caso de choque, hacen explotar la bomba. El punto es demostrar cuánto tiempo pueden correr velozmente sin dañar el auto. Quien resista el mayor tiempo gana. Otro de sus juegos consiste en probar quién puede dar la mayor cantidad de saltos "épicas" (como ellos los llaman) abordo de un auto.

Asimismo, varios de los informantes refieren lo que parece ser una práctica común entre ellos. Consiste en elevar al máximo el nivel de búsqueda policial (cometiendo algún crimen), para luego escapar tratando de conservar tal nivel el mayor tiempo posible sin ser detenidos. El propio Jenkins reporta una de estas prácticas alternativas encontradas en su estudio: "Los jugadores más experimentados me dicen que a menudo observan qué tan lejos pueden llegar sin romper ninguna regla, viendo esto como un reto más difícil e interesante" (Jenkins, 2006: 28).

Este tipo de actividades consisten en retos personales que, a pesar de no otorgar remuneraciones económicas o puntos de experiencia, sirven para reafirmar la habilidad del jugador al hacer esta clase de suertes y trucos. Miguel Sicart resalta

---

con el juego, según sus propias declaraciones, ha aprendido a moverse por las zonas de la ciudad en GTA viendo cómo lo hacen otros jugadores que suben sus videos a dicho sitio web.

que los videojugadores realizan tales proezas como un acto para ser reconocidos y adquirir el respeto de otros jugadores:

[...] los jugadores *hardcore* –por ejemplo, aquellos que se esfuerzan por conseguir el 100 por ciento de porcentaje de juego completado en un videojuego como Grand Theft Auto: San Andreas, el cual puede durar más de 100 horas de juego– haciéndolo no sólo por satisfacción personal, sino también para ser reconocidos en sus comunidades. Incluso en juegos de un solo jugador, entonces, somos parte de una comunidad (Sicart, :120).

Con las nuevas características sociales incluidas en las actuales consolas de juego, los jugadores pueden grabar los videos de sus partidas para luego compartirlas en diferentes plataformas. Para Gordon Calleja (2016), estos clips de video más que el registro de una actividad de juego, representan memorias precisas de momentos particulares en la vida de los jugadores. De igual modo, los jugadores pueden transmitir en vivo sus partidas para el divertimento de la comunidad de videojugadores.

Si bien, el llamado *streaming* de video no es una práctica común entre los miembros que compusieron nuestro estudio, unos cuantos manifestaron su deseo por convertirse en *youtubers* creando contenido relacionado con juegos de video, mientras que otros ya dedican parte de su tiempo de ocio a la creación de actividades que juegan luego en compañía de otros.

Asimismo, es muy común que los jugadores registren aspectos que consideran singulares durante sus partidas de juego al realizar capturas de pantalla utilizando las características del propio software: Estas fotografías pueden ser o no compartidas con otros amigos. En cualquier caso, tales imágenes son registros que evocan momentos significativos para ellos: "Cuando le tomaba fotos a los muertos mi hermana me decía que no lo hiciera porque los policías podían quitarme el celular y meterme a la cárcel por eso, pero yo decía: '¡para el Facebook!' (Hares).

De esta manera, las apropiaciones en torno al juego hasta aquí señaladas dan cuenta de un proceso de transformación que actúa a partir de una mediación individual, es decir, el contenido del juego, sus discursos, características y

capacidades como *software*, son amoldados por los jugadores según sus propios intereses y percepciones, trayendo como resultado algo nuevo y auténtico.

No obstante, es pertinente revisar a continuación las reapropiaciones que, en el terreno de lo discursivo, se refieren a los aspectos sociales, políticos y económicos del juego GTA V, en su mediación con los discursos individuales de los jóvenes jugadores durante su práctica lúdica contextualizada.

#### **5.4.5 Aspecto socio-político de GTA V en relación con el contexto mexicano desde la perspectiva de los jugadores**

El abordaje de los aspectos sociales en GTA —y otros juegos de video— desde la perspectiva de los jugadores, debe partir necesariamente del entendimiento de su utilización como una práctica situada. Tal urgencia es reconocida por investigaciones similares a la nuestra: "Prácticas de juego localmente situadas, en particular, la relativa experiencia con *GTA: San Andreas*, dan forma al campo disponible de sentido, de modo que diferentes niveles de experiencia literalmente hicieron un *GTA: San Andreas* 'diferente' a disposición de los distintos jugadores" (Squire, De Vane, 2008: 280).

Frecuentemente el aspecto contextual —entendido para fines de este estudio como las diversas mediaciones situacionales que enmarcan al individuo— está presente en el discurso de los jugadores. Por ejemplo, la postura política y cuestiones ideológicas suelen dejarse entrever en varios de los comentarios y acciones de los jugadores durante las sesiones de juego.

Como parte del cotilleo inicial para romper el hielo al inicio de las sesiones se conversaba sobre temas que no estuvieran necesariamente relacionados con el juego, por ejemplo, preguntas encaminadas a conocer su percepción sobre el lugar en el que los jugadores habitan: "*por acá todo está bien, lo único malo es que Peña Nieto es presidente*" (Diego1159, 14 años, Colima). Algo similar parece suceder con la percepción de seguridad, que permea el discurso de algunos interpelados, por ejemplo, a la pregunta *¿cómo es por allá?*, el usuario *Arcadehero*

(18 años, Quintana Roo) alude al tema de seguridad para responder: "*aquí es muy tranquilo, puedes dormirte con la puerta abierta y no pasa nada*".

Por su parte, *eduardO* define a su lugar de residencia en bajo un encuadre similar: "*En primera con mucha inseguridad. Apenas saliendo ya te pueden asaltar*". En síntesis, llama la atención que se remita a la situación de seguridad como elemento para describir la zona en que se habita, por encima de otros aspectos.

A pesar de lo anterior, no parece ser tan común que los jugadores relacionen su contexto social en materia de seguridad con las situaciones presentadas en el juego, por lo menos no de manera expresa. Sin embargo, sí se realizan paralelismos en otros aspectos de la vida cotidiana: "*Recién que empecé veía los coches, las calles, casas y pues yo decía 'esto es como GTA', ¿no?'*" (*Quique1908*, 13 años, DF).

Otras comparaciones se llevan a cabo acerca del diseño de la ciudad en el juego y su parecido con urbes de la vida real: "*Vinewood es Hollywood, no sé si sabías. [...] Pero en sí, es la misma ciudad de Hollywood. Si tú checas imágenes en Google de algún edificio que te gustó y te sabes el nombre, lo pones y te sale el mismo edificio con algunas cosas. Un ejemplo, ¿ves que hay un lugar en Hollywood en el que los actores dejan las marcas de sus manos? Pues está lo mismo ahí'*" (*eduardO*, 12 años, Puebla). "*(La historia)*<sup>83</sup> *no pasa en la vida real, pero es allá en Los Ángeles. Copian toda la ciudad de Los Ángeles, pero le ponen Vinewood, en vez de Hollywood. O sea, estas calles sí existen*" (*Hares*).

En contadas ocasiones, cuando la metrópoli representada en el juego se asemeja al lugar en el que habita algún jugador, las comparaciones sólo se realizan en aspectos muy específicos: "*He escuchado que es como una copia de Los Ángeles. [...] Aquí no hay tantos edificios, eso sólo es en el centro. Pero las calles, las casas, eso sí, pero tampoco tan lujosas*" (*Quique1908*, 13 años, DF). En opinión de *Soyhatter*, único jugador mexicano del grupo viviendo en la ciudad de Los Ángeles (metrópoli en la que está inspirada la ciudad ficticia de *Los Santos*), las

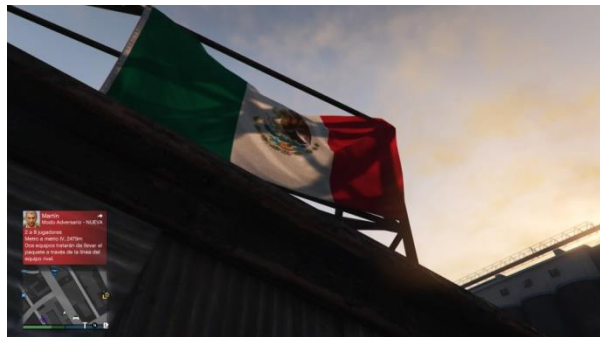
---

<sup>83</sup> El paréntesis es mío.

semejanzas son evidentes: *"Pues sí está igual, más allá, donde están los edificios sí está igual"*.

En ese sentido, el juego intenta representar no sólo el aspecto arquitectónico de una súper-metrópoli, sino también su multi-culturalidad, en la cual se incluyen alusiones a la mexicanidad. La cultura mexicana ha sido frecuentemente aludida en muchos juegos de video, su gente, su música, sus tradiciones y símbolos nacionales han quedado retratados en muchos videojuegos. La saga *Grand Theft Auto* no es la excepción, pues en la mayoría de sus títulos se ha intentado representar a los mexicanos, entre otros grupos sociales y etnias.

Por tal razón es interesante conocer la perspectiva de jugadores mexicanos acerca de tales representaciones para saber si estos usuarios comulgan con las concepciones que el juego realiza en torno a la cultura mexicana.



A través del trabajo de campo fue posible identificar una inconformidad generalizada por parte de los jugadores alrededor de la imagen del mexicano que se muestra en el juego: *A los mexicanos nos pintan como groseros, (eduardO, 12 años, Puebla)*.

Incluso, jugadores como *Soyhatter* no pueden evitar relacionar esta representación virtual del mexicano con su situación contextual inmediata: *"¿Ves los mariachis que pasan a veces?, ¿los has visto?, bien borrachos y la chingada. [...] gordos, sin trabajo. Yo la neta no pienso que esté bien cómo nos pintan, porque aquí en Estados Unidos hay racismo. A los mexicanos no les gustan los negros. Los negros no nos quieren a los mexicanos. Y los gringos no nos quieren a nosotros, ni a los negros"*. La afirmación anterior permite reconocer las conexiones que realiza este informante entre la situación social que le rodea y los diferentes escenarios sociales que se le plantean en el juego. Llama la atención que, pese a estar en desacuerdo con la representación del mexicano presentada

en el juego —es decir, uno de los discursos de éste—, lo anterior no es motivo suficiente para que el informante abandone este juego. Ello significa que existe un proceso de negociación en el que los elementos discursivos contrarios a la manera de pensar del jugador son filtrados de manera selectiva.

Las conversaciones con los jugadores frecuentemente condujeron a tocar este tema con el fin de saber si los jóvenes identificaban personajes mexicanos, para luego conocer qué peso les atribuían en la trama:

—Investigador: *¿Por qué algunos hablan en español y otros no?*

—Hares: *Es que algunos señores van de México.*

—Investigador: *Entonces, ¿hay mexicanos en el juego?*

—Hares: *Sí, por eso dicen: "¡mama mía!"*

Sin embargo, cuando se pregunta a los informantes si existen personajes relevantes de origen mexicano (o latinos cuando menos) es curioso lo difícil que resulta para los jóvenes recordar algún personaje mexicano o latino que tenga un papel destacado en la trama: "*Sí, hay uno. Creo que se llama Martín, o algo así. [...] Se supone que le ayuda a Michael en los golpes contra los bancos y eso. [...] Es uno de los seguidores*" (eduardO, 12 años, Puebla).

Si bien es cierto que la gran mayoría de los jóvenes reconoce como principales antagonistas en el juego a los agentes federales del gobierno y a la policía, muchos informantes también señalan a organizaciones criminales ligadas en ocasiones a cuestiones étnicas: "*Pues los grupos de gánsters, porque acá los negros son los gánsters y los mexicanos son los cholos*" (Soyhatter, 17 años, California, EU).

En cambio, algo que resulta sumamente sobresaliente es que ninguno de los jugadores contactados evoca la imagen de Martín Madrazo, un importante líder de un cartel mexicano de la droga, quien recurrentemente pone en aprietos a los protagonistas del juego, y es el principal responsable de que Michael retome su carrera criminal.

¿Por qué este personaje pasa desapercibido en el discurso de los jugadores? ¿Cómo se ha dejado de lado el rol de Madraza, cuando incluso los protagonistas expresan su temor hacia él?

Esta reflexión nos condujo a preguntarle a los jugadores si en el juego aparecen traficantes de drogas y, de ser el caso, cuáles son sus características: "*Sí, en una misión de Franklin, Trevor y Lamar. [...] Pues es de pandilla. [...]. La mayoría son negros*" (eduardO, 12 años, Puebla).



El narcotraficante Martín Madraza

En la declaración anterior nuevamente se relaciona a organizaciones criminales con grupos étnicos. Paralelismos de este tipo también suelen realizarse por los informantes respecto de los latinos: "*La mayoría son latinos. Tienen armas y todo*" (Soyhatter).

Esta cuestión ha sido ampliamente revisada por investigaciones anteriores, como las de Squire, De Vane (2008) y Dymek (2005):

Todas las bandas y organizaciones criminales del juego se basan en cuestiones de raza. Existe una banda colombiana, italiana, latinoamericana, afroamericana, asiática/china, caribeña/jamaicana y una japonesa. Cada banda se representa de una manera fuertemente estereotipada (Dymek, 2005: 8). Los críticos argumentaron que este retrato de las comunidades afroamericanas y latinas como el centro de la violencia y criminalidad, materializa estereotipos discriminatorios y provee a los jóvenes adolescentes de modelos negativos. (Squire, De Vane, 2008: 266)

Por tal motivo, fue necesario conocer la opinión de los informantes acerca de si las representaciones de los traficantes de origen mexicano se asemejaban a su contraparte real:

- *No creo que se parezcan a los de la vida real. De que traen armas, eso sí. Pero son diferentes a los de allá de México. Los del juego nomás tratan de*

*matar y eso. Ya en la vida real es diferente. Te buscan y te matan. Y acá pues, tú revives (Soyhatter).*

- *No creo que se parezcan mucho. En primera todos los narcotraficantes de ahí van como si fueran narcotraficantes a un nivel mayor. Y acá en México yo los veo como que están muy pobres (eduardO).*
- *Ahí es donde el juego me decepcionó, salen unos que parecen maras salvatruchas, y yo esperaba ver los típicos narcos de botas y bigote en sus trocas (Lalo49).*

En tanto, para otros jugadores la representación de tales personajes implica nociones instrumentales relacionadas con el éxito y la obtención de renombre:

*—Investigador: ¿Cómo son los traficantes que aparecen en el juego?*

*—eduardO: En primera quieren alcanzar a ser alguien, quieren tener todo a su alcance.*

*—Investigador: ¿Y en la vida real?*

*—eduardO: Pues hay algunas personas que lo ven así, que van a llegar a ser alguien importante haciendo eso.*

Por su parte, el jugador *Soyhatter* profundiza en el tema para señalar que en el juego todos los traficantes son representados como asesinos, mientras que en la vida real éste no es necesariamente el caso: *"Hay unas personas que nada más quieren hacer su trabajo y no quieren herir a las demás personas, algunos traficantes. Pero hay otros a los que les vale madre y matan a todos, sólo quieren el dinero"*. Sobresale en esta declaración que, al remarcar el aspecto laboral, el jugador se refiere a la figura del traficante de drogas como si se tratase de un trabajador cualquiera, quien desarrolla su labor sin el deseo de herir a alguien más. Empero, el informante también reconoce que otra clase de estos trabajadores —así entendidos—, justificarían el uso de la violencia por la obtención de dinero.

Por su parte, el jugador *wolf666* comparte esta opinión al señalar que existen factores que orillan a estas personas a tomar la decisión de entrar al mundo del narco: *"No me molestaría ser amigo de alguien que vende droga, eso no lo hace*



*mala persona. Nadie nace siendo un hijo de puta, algo los hace ser así, hasta el Chapo Guzmán debió haber sido una buena persona, a la gente se le hace muy fácil juzgarlo".*

Asimismo, existen varias expresiones relacionadas a la cultura del narco que son reconocidas como tales por los jugadores. *Soyhatter* menciona haber escuchado un narcocorrido (aunque no recuerda el nombre<sup>84</sup>) en la única estación de radio de música latinoamericana que es posible sintonizar mientras se conduce en el juego. Pese a ello, el jugador afirma que esa estación de radio<sup>85</sup> era una de sus favoritas hasta que se cansó de escuchar las mismas canciones una y otra vez: *"Yo no escucho ninguna porque ya he jugado mucho tiempo y ya me aburrió esa música. Pero escuchaba más la de español, aunque no me gustaban mucho las canciones, pero como estaba en español".*

Empero, en sesiones posteriores este informante reflexiona sobre el género musical del narcocorrido: *"Los del norte piensan que son como ellos porque quieren parecerse. 'Si te metes con uno te vamos a madrear'. Por eso escuchan su música esa, los narcocorridos".* La expresión del jugador deja ver su desencanto por tal tipo de música. Aunque no queda clara la relación con el juego en ese momento, la música de fondo en el mismo sirvió para traer a cuento el tema.

En una de nuestras sesiones de trabajo de campo con los jugadores, y luego de haber tocado el tema del tráfico de drogas y su representación en el juego de GTA V, los jugadores *aZeciNo* y *Lalo49* creyeron haber recordado un lugar en el que, a su juicio, varios migrantes mexicanos trabajaban sembrando marihuana en una plantación. Amablemente el par de jóvenes se ofreció a llevarme hasta el lugar indicado:

---

<sup>84</sup>Ésta pudiera ser "El cocaíno" de los Buitres, o "La granja" de los Tigres del Norte, ambas incluidas entre las pistas de sonido en el juego.

<sup>85</sup> East Los FM, una de las estaciones de radio ficticias que pueden ser sintonizadas en el juego. Las piezas musicales que componen la programación de la estación incluyen canciones de Los Buitres de Culiacán Sinaloa, Instituto Mexicano del Sonido, Don Cheto, La Sonora Dinamita, Maldita Vecindad, los Tigres del Norte y los Ángeles Negros, entre otros artistas.

—aZeciNo: *Este es el lugar que te decía. Pasé la otra vez por aquí y me llamó la atención ver que había mexicanos sembrando mota.*

—Lalo49: *Éste no es donde yo te decía, ¡Cómo se ve que nunca has visto mota de verdad! Éstos son sólo unos mojados que trabajan de campesinos. Lo sé porque mi tío vive allá y eso me cuenta.*

—aZeciNo: *Pues es que está zona se ve muy sospechosa y esa vez que vine (los campesinos)<sup>86</sup> empezaron a decirme groserías para que me fuera.*

Indagamos un rato por los alrededores para averiguar si realmente el lugar tenía algo que esconder, empero, sin éxito alguno. Tal parece que el mayor secreto que se ocultaba en esa plantación del juego es el trabajo informal llevado a cabo por una serie de empleados, presuntamente de origen latino. A todas luces se trata de una alusión a los migrantes latinoamericanos, insertada a propósito por los diseñadores del juego, la cual fue interpretada por el jugador *aZeciNo* como una plantación de marihuana.

Este tipo de situaciones son muy comunes cuando los jugadores desean agradar al investigador, pues éste representa a un agente externo a su comunidad que ha mostrado interés en su mundo, por lo cual no resulta extraño que quieran corresponder el gesto respondiendo lo que creen que el investigador quiere escuchar. En este ejemplo, el jugador estaba deseoso de ayudarme a encontrar lo que yo como investigador me encontraba buscando.

Aunque esto dice poco sobre la mediación situacional entre el contexto social del joven y el contexto bajo el cual tienen lugar los acontecimientos del juego, sí cuenta mucho sobre la manera de ser de algunos jugadores y sus habilidades sociales. El deseo de ayudar, compartir e integrar a otros a su grupo de amistades da cuenta del proceso de socialización que tiene lugar en esta clase de entornos.

Antes de retirarnos del lugar nos acercamos a un grupo de los trabajadores del campo que comían *hot-dogs* en un pequeño establecimiento durante su hora de

---

<sup>86</sup> El paréntesis es mío.

comida. Escuchamos con atención la conversación entre un par de ellos, y más allá de las frases chuscas –algunas–, y sin sentido –otras–, proferidas por estos estereotipados personajes del juego, sobresalió que uno de los migrantes llamó a su esposa para asegurarle que recibiría su envío de dinero a tiempo:

–aZeciNo: *Le está hablando a su esposa en México.*

–Lalo49: *Chale, qué deprimente.*

–Investigador: *¿Por qué lo dices?*

–Lalo49: *No sé, es que es como muy real.*

Seguimos hacia el norte por una carretera poco transitada hasta el final del camino, donde varias camionetas estacionadas sobre la tierra podían verse entre grandes recipientes de plástico y una serie de montones de hierba apilada, signos que delataban la presencia de actividades ilícitas. Procedimos a investigar el área y finalmente dimos con un plantío de marihuana.

–Lalo49: *¡Se los dije! ¡Mota para todos!*

–aZeciNo: *¡Es muchísima! ¿Te imaginas si pudiéramos venderla toda?*

–Lalo49: *¿Te imaginas si pudiéramos fumarla toda? (ríe) Me acuerdo que cuando vine con Trevor me dieron mucho dinero y según que podía venir cada semana por más, pero no me han vuelto a dar. Pero así como éste hay más lugares.*

–Investigador: *¿O sea que es como robarles a los narcotraficantes? ¿No tienes miedo de que te persigan?*

–Lalo49: *No. Aquí es muy fácil matarlos. Malo que fuera en la vida real, ahí no podría escaparme.*

–aZeciNo: *Ya estarías muerto.*

Si bien en este ejemplo los jugadores recordaron haber visto elementos referentes a la cultura del narco, tales situaciones sólo fueron traídas a cuento una vez que el investigador hubo insistido en el tema con anterioridad.

Esto puede deberse a varios factores. Por ejemplo, podría ser que el tema del tráfico de drogas sea tan común en el argumento del juego que pocas veces sea reconocido como un elemento fuera de serie al cual prestar demasiada atención, es decir, el tema del narcotráfico es naturalizado como parte del discurso del juego. Se trata de una convención a través de la cual los eventos ocurridos en la historia del juego cobran sentido. Eso explicaría por qué los jugadores recuerdan esta clase de elementos y experiencias sólo cuando un tercero –en este caso el investigador–, insiste en reparar sobre el tema.

Si bien la mediación situacional en este caso favorece que los jugadores sean capaces de reconocer e identificar elementos, imágenes y prácticas relacionadas frecuentemente con la cultura del narco, esto no implica necesariamente que existe una tendencia recurrente por parte de los jugadores a relacionar los eventos del juego con la vida real, especialmente cuando hablamos del tráfico de drogas.

Empero, resulta interesante que el jugador *Lalo49* subraye no sentirse intimidado por los villanos del juego al considerar que cuenta con las herramientas y la capacidad para hacerles frente; mientras que no sucede así en la contraparte real, para la cual se siente indefenso. En tanto, en el mismo diálogo, su compañero añade que de ser la vida real no podría salir con vida. En otras palabras, aquí este par de jugadores establece un puente con esa esfera de la vida real relacionada al fenómeno de la inseguridad en México. Es ésta la clase de evidencia que, aunque a cuentagotas y de manera muy sutil, nos permite reconocer una mediación contextual de fondo en este respecto, esporádica pero factible.

Aunque de manera menos frecuente, otras alusiones a la cultura del narco suelen aparecer de forma espontánea en ciertos comentarios de los informantes, matizando sus aseveraciones. Durante una de nuestras observaciones en campo, el jugador *eduardO* manifestaba estar muy emocionado por mostrar su nueva

adquisición: un automóvil con blindaje antibalas; *"¡qué bueno que te veo!, ven porque quiero que veas mi nuevo coche. Está blindado, como los de los narcos"*.

En el imaginario de este joven los autos equipados con esa clase de protección se corresponderían con personas dedicadas al tráfico de estupefacientes. Su mediación situacional con base en los referentes culturales de los que dispone estarían sirviendo aquí para asociar dos ideas que no poseen una relación lógica de inicio. Videojugadores de contextos distintos podrían relacionar la misma idea (auto blindado) con otros conceptos distintos (p. ej. milicia, James Bond, superhéroes, etc.). Por supuesto, y como se dijo antes, tales asociaciones no son demasiado frecuentes entre los jugadores, pero cuando ocurren pueden decirnos mucho sobre la relación del individuo con ciertas problemáticas sociales.

En un intento por favorecer las asociaciones de los informantes acerca de su contexto a través del juego, a menudo se les pide que imaginen como sería GTA si éste tuviera lugar en México y el protagonista fuera mexicano:

*—JrSavage: ¡Ay güey!, ¡estaría chingón! Habría un buen de taxis, vochitos y podrías agarrar las lobo de la federal.*

*—juanzep: Y microbuses.*

*—Diego1159: Yo me metería por donde están los manifestantes y les diría: "¡quítese pendejos!"*

*—juanzep: Y si te agarran los policías no hay bronca, les aflojas una lana y no pasó nada. ¡Esto es México papá!*

Al conversar con otro de los informantes sobre este ejercicio nos encontramos con opiniones similares, sobre todo acerca de la corrupción y la violencia, aspectos del acontecer social de nuestro país que a juicio de algunos jugadores representarían el ambiente idóneo para ambientar la próxima entrega de un GTA:

*—RatzKingz: Eso es lo que le decía a un amigo el otro día. ¿Por qué no hacen un GTA en México? Digo, si es por crimen aquí tenemos un buen. Robos, violencia, asesinatos, hay de todo.*

*—Investigador: ¿Pero cómo sería?*

—RatzKingz: *Pues igual, tendrías que hacer trabajos para la mafia. Pero lo padre es que no te perseguirían los policías, o se tardarían mucho en llegar. Podrías sobornar a medio mundo y matar a quien quieras. Eso sí, sería más libre que éste, pero más violento.*

—Investigador: *¿Por qué lo dices?*

—RatzKingz: *Pues porque aquí está difícil que te agarren, pero si quieres ganar dinero tendrías que meterte de narco, o de político.*

—Investigador: *¿Qué es lo que más te gustaría hacer en ese juego?*

—RatzKingz: *¡Uy! ¡Estaría chido poder agarrar un helicóptero y volar por toda la ciudad! ¿Te imaginas? ¡Me estrellaría en el Ángel! (ríe). Y también me iría a cazar políticos y ladrones.*

De manera sorpresiva, resulta que este ejercicio ya había sido llevado a la práctica por algunos programadores aficionados al juego, quienes realizaron un *mod* inspirado en la Ciudad de México: *"No sé si sabías, pero ya hay un mod de eso. Está chido, las tiendas son los oxxos y encuentras hasta periódicos de México y dulces. Incluso las gasolineras dicen PEMEX", (ArmBeltran).*

#### **5.4.6 La configuración de lo real en el mundo de GTA V**

Otra de las intenciones de este estudio es saber si los jugadores consideran que el videojuego en cuestión les aporta sensaciones realistas de experimentación con una realidad expuesta. ¿Pero qué se entiende por lo real y qué por lo realista?

Deliberadamente hemos lanzado el cuestionamiento de forma abierta para conocer la configuración de lo real en el juego, evitando partir de nociones preconcebidas.

En opinión de *Soyhatter* lo realista en GTA V se manifiesta a través del aspecto técnico que permite desplegar gráficos en alta resolución: *"Pues sí porque es como real ya, más en las consolas nuevas se ve más real"*. En este tenor, *eduardO*

comparte la idea de que la potencia de procesamiento contribuye a brindar experiencias más realistas: *"Pues sí, ahora cualquier cosa que hagas se queda marcada. Por ejemplo, las balas se quedan ahí. No desaparecen, se ven detrás de tu camisa o de lo que traigas, o cuando matas a alguien sí se empieza a desangrar"*.

En cuanto a los elementos más irreales del juego, los usuarios mencionan en primer lugar a la capacidad de los personajes para revivir una y otra vez tras cada muerte, además de elementos propios de la ciencia ficción como fantasmas, extraterrestres y platillos voladores: *"No sabría decirte. Para mí sí, la mayoría es realista. Pero, por ejemplo, si te refieres a lo que no existe, a lo que está fuera de la realidad, serían los ovnis. No sé si sepas que con Franklin puedes ver OVNIS y subirte a ellos" (Quique1908)*.

No obstante, las opiniones se diversifican al preguntarle a los jugadores sobre los elementos más reales del juego. Por ejemplo, *Soyhatter* alude al aspecto de inmersión: *"Te sientes como si tú fueras el que está en el personaje"*. Este factor podría apuntar hacia el involucramiento en cierto grado con algunos elementos del juego: *"Es que en mi ciudad no son ricos, o sea en la zona donde vivo [...] digo que 'vivo' porque yo estoy controlando al personaje" (Hares)*.

Pero más allá de las cuestiones técnicas del *software* o el *hardware*, o los componentes inmersivos del juego, para varios jugadores el realismo en GTA se manifiesta al retratar aspectos sociales del mundo en que viven. El informante *Quique1908* subraya la cuestión socio-económica representada en el juego: *"Pues hay diferentes tipos de personas, hay personas ricas, pobres"*. El joven *Hares* hace en lo propio en varios de sus comentarios:

- *Y esto cuesta 5 pesos. En realidad son dólares, pero yo les digo pesos porque estamos en México.*
- *Traía muy poquito dinero. Es que la gente cuando sale trae poco dinero. Sólo 100 dólares. Bueno allá es poquito, aquí es un buen. Está a 15 (pesos por dólar)<sup>87</sup>, creo.*

---

<sup>87</sup> El paréntesis es mío.

- *La zona donde luego le dan la casa a Franklin es de súper millonarios. La zona de Michael es como de "tengo dinero, pero lo pierdo". Pero la zona donde vive Franklin es de "tengo mucho dinero y nunca lo voy a perder". Es la zona de ser confiado de dinero. Yo no quiero tanto dinero, sólo para poder comprar unas cuantas armas.*

Por su parte, otras expresiones de los informantes en este respecto ponen de manifiesto sus perspectivas en otros sentidos del contexto social en el que habitan. El tema de la inseguridad es un tópico común al establecer relaciones entre el mundo real y el mundo del juego. Por ejemplo, al preguntarle al informante *eduardO* si considera que el juego se asemeja en algo a su realidad, el jugador responde: *"Pues una sería la delincuencia"*.

En contados casos, los jugadores consideran que GTA es un retrato fiel de la realidad, el cual les permite lidiar con fenómenos como la inseguridad y delincuencia de manera virtual:

- *El juego refleja la vida misma (JrSavage).*
- *Es que a la gente no le interesa ver la realidad en que vivimos, por eso cuando sus hijos salen a la calle se los comen allá afuera (Arcadehero).*
- *Esto es el pan nuestro de todos los días, nadie hace nada, pero se asustan cuando lo ven en un videojuego (RatzKingz).*

El siguiente diálogo entre dos jugadores permite evidenciar su postura frente al tema del crimen e inseguridad mostrados en el juego:

*—Lalo49: GTA es como la vida. Todas las cosas que puedes hacer en el juego también las puedes hacer la vida real.*

*—aZeciNo: Menos revivir.*

*—Lalo49: Claro. Pero, por ejemplo, ver narcos o balaceras en un juego no es más malo que verlos en las noticias o peor, en las calles. El problema del GTA es que es demasiado realista, te permite decidir cómo quieres ser.*



*—aZeciNo: El juego te muestra la realidad sin censura, ya depende de ti cómo reaccionas. Eso es lo que le molesta a la gente, ver la verdad del mundo.*

Empero, en muy pocas ocasiones los jugadores recuerdan haber experimentado situaciones en el juego que les recuerden episodios relacionados con tales temas. Al respecto, *eduardO* nos cuenta una anécdota ocurrida durante el juego que le hizo recordar un evento de violencia social sufrido por el padre de un amigo: *"Iba con un personaje y me dijo una señora que si podía ayudarla. Llego a su departamento y ahí había varios esperándome. [...] Me defendí luego, luego. Ya es muy normal en el juego. [...] De hecho, una vez un amigo me contó que le había pasado lo mismo pero a su papá"*.

Quizá el hecho de haber experimentado episodios de violencia social de primera mano, así como el acercamiento a temprana edad a la saga de GTA podrían explicar el establecimiento de estas redes de significación, mismas que permean en la concepción que tiene este jugador respecto de su propio contexto inmediato, pues al respecto de México, el informante reflexiona: *"Un país muy rico en cultura, pero muy bajo en seguridad"* (*eduardO*).

Pero aún cuando no existan experiencias de primera mano, sería ingenuo pensar que los jugadores de menor edad se encuentran exentos del contacto con los temas sobre seguridad. Si bien estos jóvenes no suelen consultar los diarios o noticiarios para informarse al respecto, se trata de un tema del cual conocen gracias a otras mediaciones sociales.

Si bien es difícil visibilizar tales paralelismos en las declaraciones de los jóvenes informantes, la observación etnográfica en otros rubros arroja más datos al respecto. Por ejemplo, durante una observación participante en el domicilio del informante *Hares*, fuimos invitados a comer en compañía de la familia del menor. En algún momento de la comida, la conversación en la mesa recordó el secuestro sufrido por un miembro lejano de la familia hace algunos años. Ello nos deja ver

de primera mano que tales tópicos son comentados abiertamente frente a los hijos.

Encomiendas para entregar cargamentos de droga, secuestrar a miembros de bandas rivales y torturarlos, no resultan temas extraños para estos jóvenes pues se encuentran inmersos en la cultura popular, desde las series de ficción y los noticiarios, hasta las comidas en familia. Por ejemplo, *Hares* nos cuenta acerca de su misión favorita en el juego: "*Pues en la que Franklin llega a su casa y está Lamar, y vamos a ir a darle droga a este tipo, Strech, y empezamos a matar gente. Lamar le va a dar dinero a Strech para que él le de la droga, se la está comprando*".

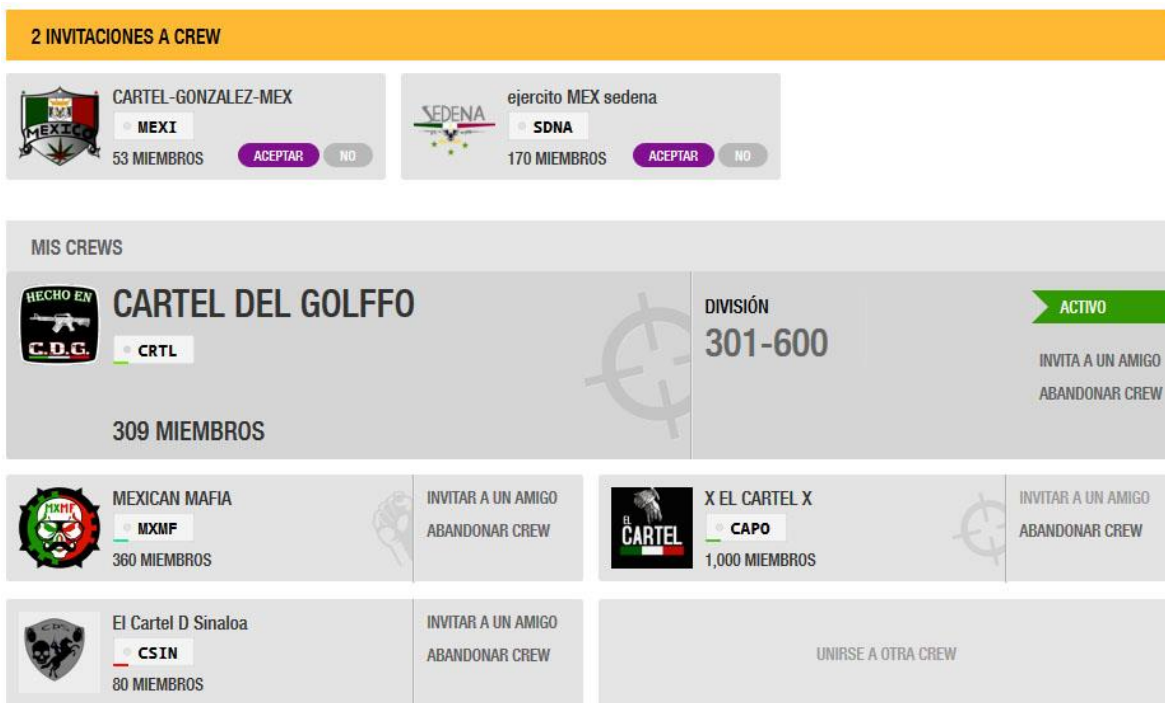
Llevando la práctica etnográfica de vuelta al terreno de lo virtual, basta con teclear la palabra "cartel" en el buscador de *crews* del juego para encontrar cerca de 33 grupos activos (al momento de la búsqueda) con esa descripción, entre los que se encuentran el *CARTEL DEL GOLFFO*, el *CARTEL DEL GOLFO MS*, el *CARTEL D SINALOA*, entre otros. Es decir, nombres de grupos de la delincuencia organizada que implican el conocimiento mínimo de su referente real por parte del usuario creador.<sup>88</sup>.

En estos ejemplos existe una evidencia clara de que cierto tipo de jugadores están realizando una conexión entre los contextos con los que se identifican y su práctica de juego, con el fin de dar sentido a su identidad virtual del mismo modo en que seleccionan los rasgos y vestimenta para sus avatares, por lo que la elección de una "crew" específica sería uno más de estos elementos de significación.

---

<sup>88</sup>Ha de subrayarse que también existen otros grupos que hacen alusión a instituciones de seguridad en México, por ejemplo, el *crew* de nombre *ejército MEX sedena* con 170 miembros.

Es decir, se está frente a una mediación situacional, pues para nombrar de esta manera a sus comunidades virtuales los jugadores debieron contar previamente con el referente cultural acerca de estos grupos criminales, el cual pudieron haber obtenido a través de otra serie de mediaciones.

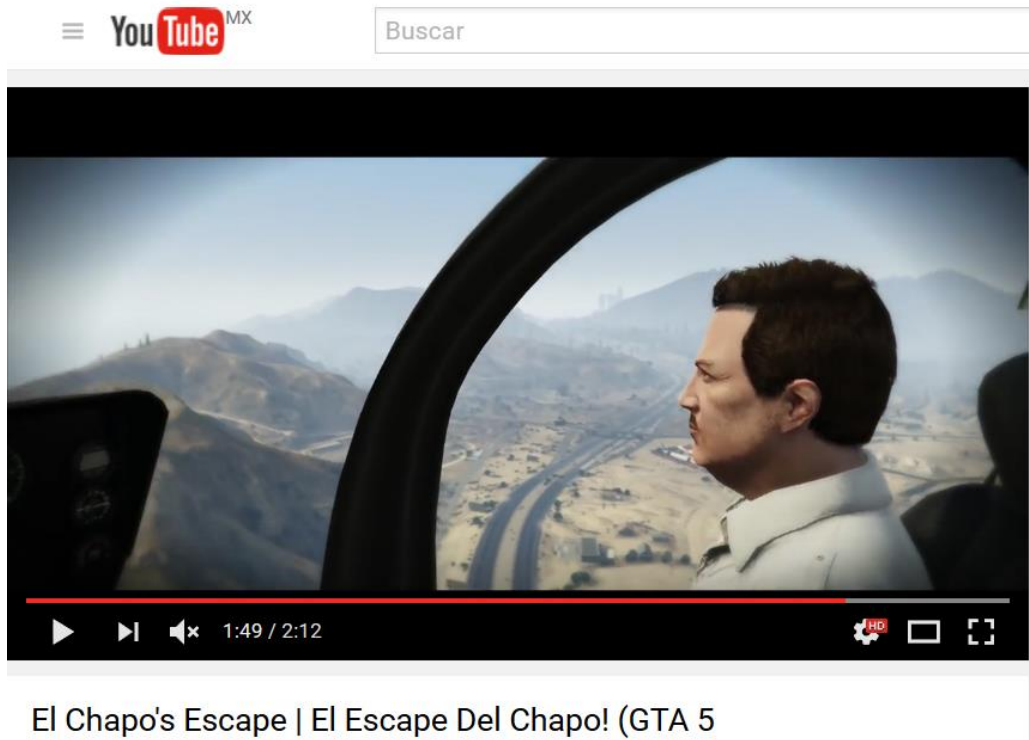


A lo anterior habría que sumar la considerable cantidad de videos en sitios como *youtube* en los que los jugadores realizan cinemáticas alusivas a la vida del narco en GTA, con ellos como actores de dramas de su autoría.

Por mencionar tan sólo unos ejemplos, es posible encontrar una recreación de la fuga del Chapo Guzmán, realizada en su totalidad a través del juego GTA. Uno de estos clips referentes al evento mencionado (pues existen más de uno) es el del usuario de *youtube* iAMxBRiANx. Su video titulado "El Chapo's Escape I El Escape Del Chapo! (GTA 5 Remake)"<sup>89</sup>, con más de 236 mil reproducciones a la fecha, utiliza los elementos y herramientas del juego GTA V para dar cuenta del modo en el que Joaquín Guzmán Loera, alias el Chapo Guzmán, escapó del Penal Federal del Altiplano I, el 11 de julio de 2015.

<sup>89</sup> Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Y8lyVvdNfbY>

El escape representado con lujo de detalle en el video es aderezado con el corrido "Otra fuga más" del cantante Lupillo Rivera a manera de música de fondo. Y como éste ejemplo pueden encontrarse muchos otros, no sólo sobre la fuga de Guzmán Loera, sino también de su consecuente reaprehensión.



Si bien ninguno de los jóvenes jugadores que conformaron el estudio admitió haber elaborado videos de esta clase, varios de ellos reconocieron haber mirado estos contenidos por internet, y es gracias a ello que tal información ha podido ser recuperada para el presente trabajo. Se trata pues de evidencia indirecta que, de acuerdo con el Dr. Klaus Bruhn Jensen<sup>90</sup>, resulta igualmente valiosa para cualquier investigación, y cuya mención no está de más ya que nos permite reconocer otro de los usos que realizan los jugadores con respecto a un software de juego en concreto.

En ese sentido, el videojuego de GTA V es visto también como una herramienta para la narración de historias por un sector de usuarios quienes, además de jugar

---

<sup>90</sup> Comunicación personal, mayo de 2016.

con este software, crean sus propias aventuras y relatos. Lo que es más, en muchas de las veces tales creaciones no sólo son compartidas, sino que son llevadas a cabo pensando en que serán vistas por otros jugadores.

Es el caso del canal de *youtube* del usuario WILLYNATOR<sup>91</sup>, en el cual, entre contenido diverso, es posible encontrar la serie "NARCO LIFE EN GTA V"<sup>92</sup>, cuyas reproducciones totales se cuentan por miles, hecho que derivó en el desarrollo de una segunda temporada. La serie ideada y producida originalmente por este joven usuario, en compañía de varios de sus amigos, relata las aventuras del líder del ficticio cartel de Casillas, quien debe enfrentarse a grupos rivales de la mafia, como el temido cartel de Venegas, en aras de consolidar su imperio.

Otro ejemplo de este tipo es el canal de jorgeskm<sup>93</sup>, cuya oferta en la plataforma *youtube* no se limita a las series, sino que incluye también largometrajes, todos ellos realizados utilizando como base al juego GTA V, y teniendo como actores y creativos a los dueños del canal<sup>94</sup>. Así, con episodios de 15 a 20 minutos de duración promedio, las series "Narco novela de pobre a rico" y "los chikinarcos" representan la apuesta más sólida del canal.

Mención aparte merece el largometraje de este mismo canal, titulado "Narco película (lo que menos te imaginas) gta 5 online", en el cual se narra la historia de Murci, un hombre que al no encontrar la manera de ganarse la vida honradamente en México, se ve obligado a emigrar hacia Estados Unidos. Para ello contrata los servicios de un pollero que lo ayudará a cruzar por el río Bravo hacia el vecino país del norte. Sin embargo, las cosas se complican una vez que los protagonistas quedan atrapados bajo el fuego cruzado originado por un altercado entre bandas rivales.

---

<sup>91</sup> Disponible en: [https://www.youtube.com/channel/UCI\\_kE8W\\_Pa1WV\\_61NMYet3w](https://www.youtube.com/channel/UCI_kE8W_Pa1WV_61NMYet3w)

<sup>92</sup> Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=n\\_pK10trg7s](https://www.youtube.com/watch?v=n_pK10trg7s)

<sup>93</sup> Disponible en: <https://www.youtube.com/channel/UC3IVSgkj7W7heUU3YeypyBw>

<sup>94</sup> Aunque en reiteradas ocasiones se intentó contactar a los autores de los videos, no se obtuvo respuesta de su parte.

Contra su voluntad, el Murci es llevado ante el líder de la banda, al cual todos se refieren como el "patrón", mismo que le da a elegir entre perder la vida o formar parte de su organización criminal. Luego de haber optado por la segunda opción, Murci se enterará más tarde que el encuentro fue arreglado por el propio patrón con el fin de ganarse la confianza de Murci y entonces revelarle el secreto sobre los asesinos de sus padres, viejos amigos del patrón. Se trata pues de una historia muy bien elaborada, con giros en la trama y personajes complejos, que evidencian el empeño dedicado por sus autores en la confección de un argumento inteligente.

Por tanto, es posible identificar varios puntos en común en estos canales y en estas producciones. Primeramente, se encuentra la edad de los autores, pues aunque ésta no se especifica en ningún momento, las voces que aparecen en los videos ponen de manifiesto la corta edad de los jóvenes detrás de cada una de las producciones audiovisuales de esta clase encontradas en línea.

Por otra parte, se encuentra el hecho de que algunos jugadores están haciendo uso del videojuego GTA V como medio de expresión para la creación de historias propias, inspiradas en hechos reales o no, que se apartan del argumento principal del juego. Si bien el tema del narco suele ser muy popular en esta clase de videos, no es el único dado que no hay una regla escrita que obligue a los jugadores a tratar un tema en específico.

Por supuesto, la intención de este trabajo no es la de llevar a cabo un análisis del discurso o del contenido en estos clips (pues por sí mismos darían material para toda una investigación distinta a ésta), sino reportar su descubrimiento como una más de las apropiaciones que una gran cantidad de jóvenes están haciendo con cierta frecuencia respecto de su videojuego favorito.

No obstante, hay que recordar que estamos frente a un juego que trata –entre otras cosas–, de temas como drogas, mafia, armas, etc. Por ello es lógico que una gran cantidad de las producciones creadas a partir de este juego giren alrededor de estas temáticas. En ese mismo tenor es natural esperar que acontecimientos relacionados con el fenómeno del narco sean recreados por algunos usuarios,

pues al ser miembros de una sociedad no se encuentran aislados del resto de procesos que la conforman. Es en estos casos donde resulta más evidente reconocer una mediación situacional que pone de manifiesto la relación entre el contexto de juego y el de la vida real, en casos muy específicos.

Más allá de alarmarnos porque jugadores jóvenes inviertan su tiempo en la creación de este tipo de historias cabría preguntarse qué otras habilidades se están desarrollando a través de estas actividades. Por ejemplo, habría que considerar que quizá estos jugadores podrían ejercitar su creatividad al imaginar y diseñar una serie de personajes y narraciones; que podrían mejorar sus habilidades de expresión y de trabajo en equipo al representar un cierto rol en la historia; y que con sus videos podrían inspirar a otros jóvenes a colaborar y crear sus aventuras propias. Así entendidas, estas prácticas no son muy diferentes de actividades escolares como obras de teatro o la redacción de cuentos y narraciones encaminados a desarrollar habilidades específicas en los estudiantes.

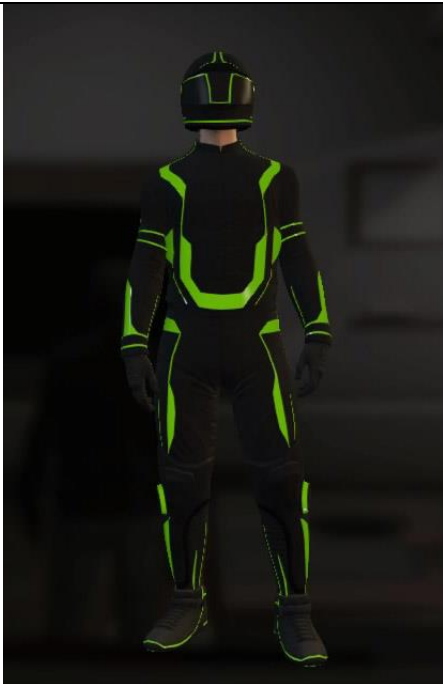
Sin embargo, las narrativas hasta aquí descritas no distan mucho de las historias que, a manera de biografía, los jugadores han imaginado para sus propios avatares. En este sentido, se les pidió a los jugadores que narraran la historia de sus avatares, como estrategia de proyección que permitiera profundizar en las reconfiguraciones que hacen los videojugadores a partir del discurso del juego. A continuación presentamos algunas de ellas:

### Arcadehero



Mi personaje está bien loco. Es un güey que ha estado preso varias veces, y en la cárcel se enteró de muchos secretos de los principales narcos. Entonces sabe mucho, por eso lo quieren matar, pero él no le tiene miedo a la muerte. Como tiene mucha experiencia y aprendió mucho en varios carteles, decidió hacer el suyo propio y así ya no depender de nadie. Pero obvio no iba a ser fácil. Entonces tuvo que matar a muchos de sus rivales. Y ya ahora es el líder de su propio cartel, el cartel de Almanza, y todos le tienen miedo, y él es el que controla todo Los Santos. Tiene muchos autos y anda en las mejores trocas, y también tiene mujeres (ríe).

### RatzKingz



Yo pienso en mi avatar como un chavo que quiere ser piloto profesional, que empezó robando coches porque quería probarlos todos y quería practicar. Lo veo así porque a mí me gusta todo lo relacionado con los coches y meterme a las carreras es lo que más hago en GTA.



## Soyhatter



Bueno pues mi muñeco principal aquí en GTA es un mexicano que se vino a estudiar acá a Los Ángeles, bueno a Los Santos. Pero pues acá el jale no está tan chido y pues él quiere dinero rápido. Entonces conoce a un amigo que lo conecta con unos morros que le hacen a la droga. Anda con ellos un rato, pero no le gusta ese desmadre. Entonces se quiere salir, pero ya no lo dejan y lo traicionan. Le disparan y lo dan por muerto, pero sobrevive. Entonces ahora él quiere vengarse.

## juanzep



Él es muy hábil con las compus, es *hacker*. Entonces lo buscan para que les *hackee* los sistemas de los bancos o del FBI y cosas así. Pero no trabaja con nadie, es independiente. Le han invitado a que se una a varios carteles pero no se quiere manchar las manos.

## wolf666



Mi mono es un bato que ni siquiera terminó la secundaria. Sus papás lo corrieron de su casa cuando cumplió dieciocho años porque no quería estudiar y no encontraba trabajo. Como no quería morirse de hambre y no tenía de otra, se metió al mundo de las drogas para ganar algo de dinero. Empezó desde de abajo, primero como mula, o sea llevando y trayendo droga, después como sicario. Pero se dio cuenta de que los de su cartel lo querían matar, así que antes de que lo hicieran se salió de ahí y se cambió el nombre, borró toda su identidad para que nadie lo encontrara. Y ahora trabaja solo. No es malo ni bueno, pero la sociedad lo obligó a ser como es. Él lo único que quiere es llevar una vida tranquila.

Con mucha frecuencia el tema de la mafia y las drogas es un ingrediente común en las historias que los jugadores han creado alrededor de sus avatares en el juego. Ello se entiende una vez que recordamos que GTA V trata sobre estos temas. Bajo ese precepto, los jugadores están creando identidades a sus personajes que vayan acorde con la línea argumental del juego.

Sin embargo, lo que resulta interesante tras este ejercicio es la manera en que los jugadores expresan en tales biografías su propia cosmovisión sobre el mundo que los rodea, plasmando también sus fantasías y deseos, así como sus miedos y preocupaciones, los cuales quedan reflejados en las vidas de ficción que imaginan para sus personajes.

Los sueños de poder y riqueza ponen de manifiesto las concepciones que los jugadores comparten acerca de la noción de éxito. En tanto, la falta de oportunidades y las presiones sociales apuntan a las preocupaciones que aquejan a estos jóvenes en sus perspectivas sobre el futuro, especialmente en aquellos de mayor edad que se encuentran experimentando una etapa de transición hacia la vida adulta.

#### **5.4.7 La violencia en GTA vista desde la perspectiva de los jugadores**

Para alguien que no está familiarizado con los juegos de video, y mucho menos con GTA, expresiones como la siguiente podrían sonar alarmantes: *"Esto no lo hago todos los días. Nada más salgo a matar gente, atropellar cinco abuelas, y cinco peatones. ¿Ves? Una abuelita menos"* (Hares). No obstante, el tono jocoso en el que fue lanzada esta afirmación sugiere que hay más sobre el tema de la violencia que lo que se aprecia a primera vista acerca de estos videojuegos.

Si bien es cierto que los informantes concuerdan en reconocer como violento al contenido de GTA V, tal aspecto es visto como algo natural para llevar a cabo la dinámica del juego. Esto es reconocido por Schott y van Vught, (2011: 8), quienes llaman a considerar la violencia en los juegos de video como parte "[...] del involucramiento significativo con el juego, (toda vez que) la violencia es contextualizada y a los jugadores se les ofrecen elecciones, cuya aceptación o rechazo es posible"<sup>95</sup>.

Sin embargo, existen opiniones encontradas acerca de si videojuegos como GTA podrían acarrear repercusiones en otras esferas de la vida social, cualesquiera que éstas sean, fuera del juego:

- *No por prohibir un juego se va a acabar la maldad* (Diego1159)
- *Hitler era malo y no jugaba videojuegos* (JrSavage).

---

<sup>95</sup> El paréntesis es mío.

- *La violencia existe hasta en los de Mario Bros. No entiendo por qué la gente cree que al jugar GTA te vas a salir a robar (Lalo49).*
- *Pues depende de cada persona, si tú lo tomas así de que están enseñando a robar, etcétera, pues ya depende de ti. [...] Básicamente es sólo para entretener porque hay otros tipos de juegos, por ejemplo, he visto en una foto en el Facebook que hay juegos de doctor y eso no me va a convertir en un doctor y así, por ejemplo, con el GTA no me va a convertir en un criminal. (Quique1908).*
- *El juego no te obliga a hacer nada que no quieras. El jugador es el perverso por querer atropellar o matar a otros (juanzep).*

En contraposición, otros jugadores discrepan en este respecto y consideran que la violencia en el juego sí podría generar comportamientos negativos en algunas personas:

- *Sí es violento. No sé cómo explicarlo, pero en ciertas condiciones, puede influir en crear conductas violentas y o criminales (Soyhatter).*
- *No falta el güey que se sienta Trevor y quiera salir a hacer su desmadre a la calle (ArmBeltran).*

Lo anterior va de la mano con resultados obtenidos anteriormente por las investigaciones de Squire y De Vane (2008), y Kutner, Olson (2008):

Quando se les preguntó si la violencia en el juego podría afectar la conducta de alguna persona, todos se mostraron preocupados acerca de que la "persona equivocada" podría ser influenciada negativamente por el juego. Sin embargo, tuvieron diferentes teorías sobre cómo el videojuego podría hacer que alguien se volviera violento. (Squire, De Vane, 2008: 271-272) Le preguntamos a los muchachos de nuestro grupo de enfoque si los tiroteos, las peleas y la sangre en los juegos que ellos juegan podría afectar su comportamiento. La mayoría dijo que no, pero algunos se mostraron preocupados (Kutner, Olson, 2008: 106).

En este sentido, se les preguntó a los jóvenes por qué jugar con un contenido al que consideran altamente violento: *"Básicamente es sólo para entretener, no te va a enseñar a ser criminal. Es sólo para divertirte, no te lo vas a tomar en serio, a menos de que estés mal, ¿no?" (Quique1908).*

Respecto a los motivos por los cuales GTA V es considerado un videojuego violento, el jugador *eduardO*, reflexiona: "*Para empezar tienes armas y ya puedes matar a cualquier persona que se te ponga enfrente. [...] En mi opinión es porque estás matando a tu misma raza. Y acá en Destiny<sup>96</sup> estás salvando a la humanidad*". En otras palabras, para este jugador la violencia tiene un detonante discursivo pues, mientras es justificable acabar con enemigos de figura no antropomórfica, las cosas parecen complicarse cuando los adversarios son personajes humanos.<sup>97</sup>

Como parte de las indagaciones en torno al tema de la violencia fue imprescindible cuestionar a los informantes sobre la polémica secuencia titulada "De Libro", en la que el personaje de Trevor debe torturar a otro. Al preguntar nos referimos a la misión sin mencionar la palabra tortura para conocer si los jóvenes la reconocen como tal:

*—Investigador: ¿Has visto la misión en que Trevor se lleva a un tipo para interrogarlo?*

*—Hares: Ah sí, lo tiene que torturar. Es tortura. Lo hace Trevor porque Michael no quiere.*

A continuación reproducimos el diálogo que surgió entre varios de los jugadores al tocar este tema en una de nuestras sesiones:

*—Diego1159: A mí no sé qué me dio y no quise saber qué le hacía con las pinzas o la llave inglesa. Lo más lejos que llegué fue ahogarlo.*

*—JrSavage: Te perdiste de la mejor parte.*

*—Arcadehero: No. Estuvo bien. Luego si le sacas los dientes tarda más en confesar y en una de esas lo puedes infartar. A varios de mis cuates sí les pasó.*

*—Diego1159: ¡Sí! ¡Casi se me muere de un paro!*

---

<sup>96</sup> Videojuego de disparos en primera persona en el que el jugador adopta el papel de un guardián encargado de defender a la raza humana de una amenaza alienígena.

<sup>97</sup>Ello nos hace recordar la polémica acerca de los juegos de matar gente frente a los juegos de matar marcianitos, una discusión que revisamos en nuestro primer capítulo.

Pese a las enunciaciones anteriores, algunos jugadores consideran que, aunque la escena es demasiado sangrienta, existen peores ejemplos de violencia gráfica en muchos otros juegos de video:

—*Lalo49: Pues sí está muy ruda esa parte, sobre todo porque se ve que lo disfruta.*

—*Investigador: ¿Por qué dices que lo disfruta?*

—*Lalo49: Porque pone cara de felicidad y hasta se emociona. Pero aun así, he visto momentos peores en otros videojuegos. De hecho, hay una escena peor de tortura en el Metal Gear.*

En términos generales, la información proporcionada por nuestros informantes parece sugerir que la violencia en este videojuego no representa para ellos un factor que pueda escandalizarlos. Del mismo modo, aunque varios de los jóvenes jugadores consideran que "ciertas" personas, bajo "ciertas" condiciones podrían verse influenciadas negativamente por el juego, esto no les incluye a ellos necesariamente. Cabría preguntarse entonces si existen elementos en GTA que puedan consternar a los jugadores. Pues, en efecto, existen algunos temas tabú entre los jóvenes.

Trevor Phillips, uno de los tres protagonistas del juego.

Como apuntamos anteriormente, la mediación familiar es fundamental en la relación con esta tecnología. Por tanto, no resulta extraño que las preocupaciones de los jugadores provengan de los elementos del juego que podrían ser considerados negativos por los padres, lo cual conllevaría a la prohibición de la práctica de juego.

El jugador *Quique1908* precisa las situaciones que, en su juicio, resultarían más alarmantes a los ojos de sus padres: "*Sí, pero prefiero que no lo vean. Es que en el modo historia hay muchas veces en las que Trevor aparece ya sabes dónde, ¿no? [...] Es que luego*



*aparece en el teibol<sup>98</sup> y a veces aparece con vestido o borracho. [...] Yo pienso que me dirían, "¿qué clase de juegos –por decirlo así– estás jugando?".* Llama la atención que entre las situaciones enlistadas por el joven nunca se hace referencia a la violencia del juego.

Los homicidios, las balaceras y el tema de las drogas a menudo pasan de largo, o simplemente son aceptadas de mejor manera por los padres en comparación con otras imágenes; por ejemplo, el consumo de alcohol y otras sustancias en el juego, así como las escenas con contenido sexual y las palabras altisonantes. Todas éstas representan tópicos sensibles para los jugadores en la medida que pueden acarrear la censura de sus padres. Esto brinda indicios sobre lo que estos jóvenes consideran socialmente aceptable a partir de su mediación familiar y lo que no.

Por ejemplo, es común que los jugadores más jóvenes se sientan un tanto preocupados por la cantidad de palabras altisonantes proferidas por los diferentes personajes del juego. Así, al escucharse una grosería en el juego, el jugador *Hares* exclamó lo siguiente:

*–Hares: ¡Cállese! ¡Lo está jugando un niño de nueve años, no puede decir eso!*

*–Investigador: ¿Y cuando dicen groserías tus papás no te dicen nada?*

*–Hares: Mejor no me lo preguntes (ríe).*

*–Investigador: ¿No se enojan?*

*–Hares: No, porque me sé las que dicen aquí, pero no las digo.*

Las risas nerviosas en sus declaraciones dejan ver cierta vergüenza a causa de las palabras altisonantes en su juego favorito, las cuales podrían ser motivo suficiente para ocasionar el disgusto de sus padres. Sin embargo, llama la atención que este jugador nunca deja de asumirse como niño pese a presenciar escenas para un público mayor. Aunque no es posible asegurar que esto se deba –o no– a la presencia del investigador, ello pone de manifiesto que este jugador es

---

<sup>98</sup>*Tabledance* o club de *strep tease* al cual se puede acudir en cualquier momento dentro del juego.

capaz de discernir la realidad que se le presenta en el juego de su realidad inmediata fuera del mismo.

No menos controvertido resulta el tema del sexo en el juego. De acuerdo con Kutner y Olson (2008: 37) esto es algo normal y se corresponde con la etapa del desarrollo en que se encuentran ciertos jóvenes que juegan esta clase de juegos: "Las molestias y preocupaciones adolescentes más normales en los niños se derivan del modo en el que responden al contenido sexual de algunos videojuegos".

Tal como se ha mencionado anteriormente, en la ciudad de ficción de GTA existen prostitutas que ofrecen sus servicios por las noches, así como un club de caballeros al cual se puede entrar para interactuar con las bailarinas. Sin embargo, con reiterada frecuencia los informantes suelen negar haber entrado alguna vez a tal club o haber contratado los servicios de estas meretrices virtuales. Ello aún cuando todos los informantes afirmaron haber terminado el juego, lo que implica haber realizado la misión "Club del relax", la cual tiene lugar al interior del club de desnudistas, *Vanilla Unicorn*. *"Porque hay un bar, ese de solteros, y tú puedes ir cuando se te dé la regalada gana. Yo no he ido, yo no he ido en realidad. Pero he visto youtubers que sí han ido"* (Hares).

En este punto recordamos la sesión en que este jugador pasó conduciendo por una calle en la que se encontraban algunas prostitutas. Al preguntarle quiénes eran esas mujeres, el menor respondió: "Son las mujeres que trabajan en el club de solteros". Algo parecido fue reportado por una madre de familia en el estudio de Kutner y Olson. La mujer aseguraba que su hijo de 13 años nunca había visto una prostituta en el juego, "solo si eres adulto y tienes el referente" (Kutner, Olson, 2008: 134).

Claramente estamos frente a un tema sensible para los jugadores, sobre todo si se le mira desde el encuadre de lo políticamente correcto. El sexo, el alcohol y las palabras altisonantes son elementos que causan opiniones encontradas entre los jugadores, por un lado se encuentran ante una manera de experimentar con estos



temas que marcan su incursión en el mundo de los adultos; mientras, por el otro, buscan alejarse del ojo escudriñador del control paterno: "Como sucede con todas las generaciones, existe una particular emoción en hacer algo que sabes que tus padres no desean que hagas" (Kutner, Olson, 2008: 162)

## Referencias

Bogost, Ian (2005) "Frame and Metaphor in Political Games". En *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. DiGRA.

Cote, Amanda y Raz, Julia G. (2015): "In-depth interviews for games research". En *Game Research Methods*. An overview. ETC Press. Págs. 93-116.

Dymek, Mikolaj y Lennerfors, Thomas (2005): "Among pasta-loving Mafiosos, drug-selling Columbians and noodle-eating Triads – Race, humour and interactive ethics in Grand Theft Auto III". En *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. DiGRA.

Frasca, Gonzalo, (2009): "Juego, videojuego y creación de sentido", Comunicación No. 7, Vol. 1, España.

Kutner, Lawrence, y Olson, Cheryl K. (2008): *Grand Theft Childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon & Schuster. Nueva York, Estados Unidos.

Jenkins, Henry (2006): "War between effects and meaning: rethinking the video game violence debate". en *Digital generations: children, young people and new media*. Capítulo 2. Lawrence Erlbaum.

Oliver, Martin, y Pelletier Caroline (2006): "Activity theory and learning from digital games: developing analytical methodology". en *Digital generations: children, young people and new media*. Capítulo 5. Lawrence Erlbaum.

Ordóñez-Burgos, Jorge (2009): *Grand Theft Auto: consideraciones para la configuración de una historia del pensamiento actual*. CULCyT, año 6, No. 30.

Paul, Christopher A. (2012): *Wordplay and the discourse of video games, analyzing words, design, and play*. Nueva York, Londres. Routledge.

Schott, Gareth y van Vught, Jasper (2011): "Replacing preconceived accounts of digital games with experience of play: When parents went native in GTA IV". En *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. DiGRA.

Sicart, Miguel (2009): *The ethics of computer games*. Londres, Inglaterra, Cambridge, Massachusetts. The MIT Press.

Squire, Kurt D., y De Vane, Ben (2008): "The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas". En *Games and Culture*. Volumen 3, No. 3-4, julio de 2008. SAGE Publications.

Wolf, Mark J. P. (2014): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Capítulo 16: Worlds. Nueva York, Routledge.

## **Cibergrafía**

BBC News (4 de mayo de 2004) "Grand Theft Auto comes under fire". Disponible en: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/scotland/3680481.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/scotland/3680481.stm)

Burgess, Zachary (25 de septiembre de 2013) "College student steals truck, kidnaps woman while reenacting Grand Theft Auto". *New York Daily News*. Disponible en: <http://www.nydailynews.com/news/national/man-steals-truck-kidnaps-woman-reenacting-grand-theft-auto-article-1.1466867>

Candil, Dani (30 de enero de 2008): "Jack Thompson vuelve a la carga contra 'GTA'". *Vida Extra*. Disponible en: <http://www.vidaextra.com/industria/jack-thompson-vuelve-a-la-carga-contr-gta>

Cavalli, Earnest (24 de abril de 2008): "Jack Thompson reaches out to Take-Two exec's mother". *Wired*. Disponible en: <http://www.wired.com/2008/04/jack-thompson-p/>

Eduzro (24 de octubre de 2012): "Los creadores de GTA admiten que su controversia fue una estrategia de marketing". *jarcors.com*. Disponible en: <http://www.jarcors.com/noticias-los-creadores-de-gta-admiten-que-su-controversia-fue-una-estrategia-de-marketing/>

EuropaPress (10 de octubre de 2013): "GTA V rompe siete récords Guinness en sólo tres semanas". *ABC*. Disponible en: <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20131009/abci-ompe-records-guinness-201310091745.html>

GamePolitics Staff (18 de septiembre de 2007): "Jack Thompson Says GTA 4 Mission Target is Him; Threatens to Block Release". *GamePolitics*. Disponible en: <http://gamepolitics.com/2007/09/18/jack-thompson-says-gta-4-mission-target-is-him-threatens-to-block-release/>

gta wiki (2016): "Controversy". Disponible en: <http://gta.wikia.com/wiki/Controversy>

Haywald, Justin (21 de agosto de 2015): "Grand Theft Auto Series passes 220 million sales worldwide". *Gamespot*. Disponible en: <http://www.gamespot.com/articles/grand-theft-auto-series-passes-220-million-sales-w/1100-6429961/>

IGN (20 de mayo de 2013) "GTA: la historia de Grand Theft Auto" *IGN*. Disponible: <http://www.jarcors.com/noticias-los-creadores-de-gta-admiten-que-su-controversia-fue-una-estrategia-de-marketing/>

Lang, J. Derrik (5 de enero de 2008): "MADD attack Grand Theft Auto IV". *NBC news*. Disponible en: [http://www.nbcnews.com/id/24405072/ns/technology\\_and\\_science-games/t/madd-attacks-grand-theft-auto-iv/#.Vx0QVnoYnKg](http://www.nbcnews.com/id/24405072/ns/technology_and_science-games/t/madd-attacks-grand-theft-auto-iv/#.Vx0QVnoYnKg)

Mello Jr., John P. (6 de enero de 2004): "Haitian Group Files Suit To Ban 'Grand Theft Auto: Vice City". *Technewsworld.com* Disponible en: <http://www.technewsworld.com/story/32527.html>

Keneally, Meghan (26 de marzo de 2014): "Grand Theft Auto fan, 14, 'shot his father three times in the face before killing his younger brother with a machete and knife when he found him under the bed'. *dailymail.com.uk*. Disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2590244/Grand-Theft-Auto-fan-14-shot-father-three-times-face-killing-younger-brother-machete-knife-bed.html>

oneindia (28 de junio de 2008): "NY teens copy Grand Theft Auto videogame for real-life robbery spree". Disponible en: <http://www.oneindia.com/2008/06/28/ny-teens-copy-grand-theft-auto-videogame-real-life-robbery-spreed-1214651340.html>

Pereira, Ivan (31 de marzo de 2007): "Pols rage as vid game takes shot at city". *ny daily news*. Disponible en: <http://www.nydailynews.com/entertainment/pols-rage-vid-game-takes-shot-city-article-1.214924>

Petit, Caroline (16 de septiembre de 2013): "City of Angels and Demons". *Gamespot*. Disponible en: <http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>

Reed, Jim (4 de agosto de 2008): "Thailand bans Grand Theft Auto IV". *BBC News*. Disponible en: [http://news.bbc.co.uk/newsbeat/hi/technology/newsid\\_7540000/7540623.stm](http://news.bbc.co.uk/newsbeat/hi/technology/newsid_7540000/7540623.stm)

Reuters (23 de septiembre de 2013): "GTA V supera los 1.000 millones de dólares en sólo tres días". *ABC*. Disponible: <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130921/abci-gtav-millones-ventas-201309211850.html>

Rockstargames (2013): "GTA Online". Información. *Rockstargames.com*. Disponible en: [http://www.rockstargames.com/V/es\\_mx/info/GTAOnline](http://www.rockstargames.com/V/es_mx/info/GTAOnline)

Rockstar Newswire (30 de diciembre de 2013): "Las actividades de GTA Online creadas por los jugadores causan sensación". *Rockstargames.com*. Disponible en: <http://www.rockstargames.com/es/newswire/article/52045/gta-online->

Schreler, Jason (10 de octubre de 2014): "Lindsay Lohan's Grand Theft Auto V Lawsuit is getting intense". *Kotaku*. Disponible en: <http://kotaku.com/lindsay-lohans-grand-theft-auto-v-lawsuit-is-getting-in-1644774807>

Suellentrop, Chris (16 de septiembre de 2013): "Grand Theft Auto is a return to the comedy of violence". *The New York Times*. Disponible en: [http://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html?_r=0)

Tajuelo, Marta (9 de octubre de 2013) "Grand Theft Auto V supera siete récord Guinness". *Meristation*. Disponible en: <http://www.meristation.com/playstation-3/noticias/grand-theft-auto-v-supera-siete-record-guinness/61/1910165>

Take-Two News Release (20 de septiembre de 2013): "Grand Theft Auto V Worldwide sales surpass \$1 billion in first three days". Disponible en: <http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=1856686&highlight=>

Take-Two (3 de febrero de 2016): "Take-Two Interactive Software, Inc. reports stronger-than-expected results for fiscal third quarter 2016". *Take-Two News Release*.

Thompson, Clive (5 de febrero de 2008): Grand Theft Auto IV delivers deft satire of street life. *Wired*. Disponible en: <http://www.wired.com/2008/05/gamesfrontiers-0502/>

Unocero (21 de septiembre de 2013): "Grand Theft Auto V rompe récord de ventas". Disponible en: <https://www.unocero.com/2013/09/21/grand-theft-auto-v-rompe-record-de-ventas/>

Villanueva, Rodrigo (15 de octubre de 2013): "Actor de voz: escena de tortura en GTA V fue intrascendente". Disponible en: <http://www.levelup.com/noticias/216972/Actor-de-voz-escena-de-tortura-en-GTA-V-fue-intrascendente>

Weber, Rachel (22 de octubre de 2012): "GTA: 'Max Clifford made it all happen'". *Gamesindustry.biz*. Disponible en: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-10-22-gta-max-clifford-made-it-all-happen>



## Consideraciones finales

La violencia es un tema recurrente en las investigaciones en materia de comunicación centradas en el proceso de recepción mediática en niños y jóvenes. Como revisamos antes, el recorrido científico de la segunda mitad del siglo pasado estuvo permeado por tradiciones del pensamiento basadas en teorías funcionalistas y/o enfoques conductistas, inspiradas en aproximaciones teóricas como la de la aguja hipodérmica o bala mágica, el aprendizaje social y la teoría del cultivo, por mencionar algunas.

Si bien, los enfoques para abordar el tema han cambiado en tiempos recientes, los miedos de fondo permanecen siendo los mismos. La relación de niños y jóvenes con la violencia en los medios, así como sus implicaciones en el desarrollo, son asuntos que aún en nuestros días causan escozor. No es para menos, por supuesto, ya que desconocemos mucho en este respecto todavía:

Existen reclamos recientes, ambos provenientes de los críticos de los videojuegos y de otras instituciones sociales, acerca de que los juegos por computadora entrenan de forma desinhibida a los usuarios, haciéndolos menos sensibles a cometer actos violentos. De nuevo, esto revela un discurso que daña la cultura de los videojuegos: el jugador como marioneta pasiva en las manos de malvados diseñadores de juegos (Sicart, 2009: 201).

Empero, la investigación científica contemporánea en la materia debe abrirse a nuevas y más amplias formas de comprensión del fenómeno, en vez de servir únicamente como paliativo para los temores e inseguridades acuñados por los medios de comunicación, principalmente, en conjunción con otros actores y grupos de la sociedad: "los "grandes miedos" enarbolados por la prensa [...] no se sustentan por las investigaciones actuales, al menos no de forma tan simplista. [...] Después de todo, millones de niños y adultos juegan estos juegos y hasta ahora el mundo no ha sido reducido al caos y a la anarquía" (Kutner, Olson, 2008: 28).

## **Violencia en videojuegos, un fenómeno complejo multi-mediado y multifactorial**

Por lo anteriormente señalado, la presente investigación ha partido por comprender primero cómo se da esta relación con la violencia antes que apresurarse a buscar correlaciones que demuestren correspondencias de tipo causa-efecto; y es por esta misma razón que una reflexión final para el presente estudio debe comenzar por el tema de la violencia en los juegos de video en su relación siempre indivisible con sus sujetos, los videojugadores.

En ese sentido y por principio de cuentas es fundamental preguntarse por qué los jugadores se sienten atraídos hacia esta clase de contenidos. Hay más de una respuesta a tal interrogante, pero lo que nos permite ver la evidencia recabada durante nuestra investigación es que uno de los elementos que probablemente llame más la atención de los jóvenes acerca de estos juegos sea su trama o historias. Al ser pensados para mayores de edad, estos videojuegos incluyen temáticas maduras que los más jóvenes encuentran seductoras en la medida que les permite "jugar" con el mundo de los adultos, al cual no tienen acceso.

Temas como el sexo, el abuso de drogas y el uso de armas de fuego, por ejemplo, son aspectos de videojuegos como *Grand Theft Auto* que los jóvenes encuentran controvertidos y atractivos; tópicos que ante los ojos vigilantes de padres maestros u cualquier otra figura de autoridad no resultan adecuados para poblar los juegos de los infantes. Sin embargo, es justo en esta prohibición donde recae el encanto de estos juegos: "Para muchos niños, el hecho de que algo sea tabú es razón suficiente para interesarse" (Kutner, Olson, 2008: 126).

Pero no solamente es ese vistazo del mundo adulto el que atrae a los jóvenes hacia estos contenidos, la sensación de poder y control que pueden ejercer sobre el mundo de juego les resulta placentera aún cuando el juego represente un reto para ellos, pues están seguros de que con un poco de práctica y dedicación podrán dominar su pasatiempo favorito. Una certeza que no necesariamente tienen en sus vidas cotidianas. Los juegos de video no son los únicos en brindar

estas sensaciones de dominación, sino que se trata de una cualidad inherente a las TIC's, tal como ilustra la investigadora Rosalía Winocur:

Las TIC les brindan una plataforma simbólica compensatoria y sustitutiva de la falta de poder real en la vida cotidiana. Se trata de un imaginario signado por una fuerte ilusión de control y de manipulación del entorno, ya no colectivamente, cómo lo expresaban las utopías de los 70, sino individualmente [...] Esta necesidad individual de control de la realidad es explicable porque casi todos los senderos que transitan los jóvenes están repletos de incertidumbres. Incertidumbre sobre el pasado porque ya no constituye una fuente de certezas que se proyecta hacia el presente y el futuro en términos de capital cultural y movilidad social. Incertidumbre sobre el presente porque les genera expectativas laborales y de desarrollo profesional que no pueden cumplirse (Winocur, 2009: 258).

Sustentaciones como la anterior están en sintonía con resultados encontrados en estudios similares, como el conducido por la pareja de investigadores Cheryl K. Olson y Lawrence A. Kutner, en el que los niños que compusieron el estudio indicaron que en los juegos de video ellos podían hacer su voluntad sin ser limitados por sus padres: "Los videojuegos dan rienda suelta a las fantasías de poder, gloria y libertad. Eso dista mucho de la vida mundana de la mayoría de los niños. La mayor parte del día, los adultos les dicen qué deben hacer -y usualmente no se trata de las cosas que les gusta hacer a los niños" (Kutner, Olson, 2008: 132).

Las afirmaciones de nuestros informantes se encuadran bajo estas reflexiones pues la mayoría de ellos aseguró que al jugar a *GTA V* se sentían libres de hacer su voluntad, de elegir a dónde ir y de decidir sobre un mundo que les ofrece libre albedrío. Mientras que las fantasías de control y dominación de estos jóvenes se ven reflejadas en su capacidad de afrontar los retos que el juego les impone, de apegarse a las reglas establecidas y cumplir con metas propias.

Por su parte, otra de las conclusiones a la que llegó el par de autores citados sugiere que los jóvenes se ven atraídos hacia videojuegos violentos porque pueden usarlos como mecanismo de experimentación con situaciones de riesgo bajo circunstancias controladas: "los niños son atraídos hacia temas violentos porque jugar con esas imágenes atemorizantes los ayuda a dominar sin riesgo la



experiencia de estar atemorizados. Esa es una habilidad importante, quizá hasta una que puede salvarles la vida" (Kutner, Olson, 2008: 130).

En nuestro caso particular, pese a que no encontramos evidencia suficiente para afirmar que los jóvenes jugadores utilizan con regularidad esta clase de juegos con el fin de lidiar con un contexto de violencia social, sí existen algunos elementos que apuntarían al uso de esta tecnología con el fin de solventar cierto tipo de carencias, afectivas o de habilidades sociales, por ejemplo, en casos muy específicos y con relación a contextos más inmediatos.

El ejemplo más representativo encontrado durante nuestra investigación es el caso de *wolf666*, para quien el juego de *GTA V* significaba una vía de escape adecuada para apartarse de un entorno familiar conflictivo, y así lidiar con situaciones de peligro sin la necesidad de arriesgar su integridad. Dada la historia de vida relatada por el mismo jugador fue posible imaginar las condiciones de violencia intrafamiliar experimentadas por este joven y tener un mejor entendimiento de la relevancia de esta clase de videojuegos en la vida de jugadores que atraviesan por situaciones similares.

Si bien se trata sólo de un caso y para nada pretendemos extender estos resultados al resto de videojugadores usuales de este tipo de juegos digitales, ejemplos como el anterior nos permiten evidenciar que el fenómeno de la violencia en niños y jóvenes es un asunto multifactorial, en el que, con cierta frecuencia, experiencias previas con la violencia preceden la adopción de la tecnología: "Los niños violentos y victimizados suelen provenir de ambientes violentos y abusivos. Escuchamos esto una y otra vez de expertos en desarrollo infantil" (Kutner, Olson, 2008: 238). Por supuesto, una investigación a mayor profundidad en este sentido podría arrojar más luz sobre la manera en que condiciones y experiencias previas con diferentes tipos de violencia pueden influir en la adquisición de ciertos productos culturales, violentos o no.

Cuando hablamos específicamente de *Grand Theft Auto V*, los propios videojugadores lo reconocen como un juego altamente violento, en ello recae

parte de su reticencia a que sus padres se enteren de qué va el juego. Pese a que los videojugadores están al tanto de la violencia en juegos como *GTA*, eso no implica que se consideren a sí mismos como personas violentas (y no hay evidencia que permita indicar lo contrario, cuando menos con base en nuestros resultados), tampoco consideran que tales cantidades de violencia puedan resultar nocivas para ellos.

Sobre este último punto, parte del error cuando reflexionamos sobre productos culturales consiste a menudo en pensar la peligrosidad de la violencia representada en ellos como un asunto cuantitativo, acumulativo, cuyo daño aumenta en la medida en que lo hace su proporción. Los mismos Kutner y Olson llegaron a preguntarse cuánta de esta violencia ha de tenerse como un exceso, sólo para concluir que: "Si asumimos que cualquier exposición a videojuegos violentos es dañina, terminaremos tratando a la mayoría de adolescentes y pre-adolescentes como anormales. [...] Necesitamos saber lo que es "normal" para poder medir significativamente los comportamientos que no lo son" (Kutner, Olson, 2008: 82).

Lo cierto es que no sabemos con seguridad cuánta violencia es demasiada, pero la simple premisa ha valido para adoptar una postura negativa acerca de los videojuegos violentos. Para los jugadores de nuestra investigación, como para muchos otros fuera del estudio de caso, se trata de ideas preconcebidas e impulsadas desde distintos sectores de la sociedad, por lo que no resulta extraño que, al ser entrevistados, los videojugadores adopten una posición a la defensiva al hablar sobre el tema de la violencia en videojuegos. Por esta razón, expertos en la materia, como Cote y Raz (2015), resaltan la importancia de que el investigador en videojuegos se asuma como fanático de ellos, esto con el fin de disminuir las resistencias de los entrevistados:

Muchos jugadores de videojuegos son conscientes del discurso académico que rodea la violencia en el videojuego y sus posibles riesgos de fondo. Debido a esto, pueden evitar comentar sobre la violencia en los videojuegos por temor a más estereotipos negativos, o pueden adoptar una posición defensiva en este asunto con el fin de proteger los juegos que disfrutaban. Un investigador que realiza trabajo de campo en videojuegos

violentos, como los de disparos en primera persona, por lo tanto, puede querer posicionarse como un fan de ese género, para que los participantes no teman compartir su perspectiva (Cote y Raz, 2015: 105).

A pesar de que ese fue el modo común de proceder en nuestra investigación –dejando en claro que no pretendíamos juzgarlos y que teníamos experiencias previas con videojuegos–, aún entonces hubo cierta reserva al hablar por primera vez sobre los aspectos violentos de *GTA V*. Con frecuencia, los jugadores acompañaban sus defensas con posicionamientos encaminados a resaltar otros aspectos de su vida; como las buenas notas en la escuela, el gusto por actividades en el exterior (como la práctica de deportes), o la intensa vida social que llevan. Esto se corresponde con los hallazgos encontrados en la investigación de Castellón y Jaramillo (2010):

A partir del prejuicio, es que surgieron otros temas, como la “vida normal” y la “socialización”. El tema de la vida normal se refiere a que los videojugadores se apresuran a señalar que ellos “llevan una vida normal”, que se dedican a “estudiar y que hago otras cosas”. Al afirmar esto, lo que quieren hacer es alejar el estereotipo según el cual lo único que hacen “es jugar todo día y no hacer otra cosa más” (Castellón y Jaramillo, 2010: 141).

Los videojugadores se enfrentan a estos estereotipos de manera recurrente, por lo que es natural esperar que se muestren recelosos en aceptar que gustan de un juego considerado como violento, pues eso crearía una mala imagen sobre ellos en alguien que desconoce del tema. Aún más interesante es percibir en sus declaraciones un recurrente aire de incredulidad -acompañado a menudo de un dejo de sarcasmo- respecto a la posibilidad de verse convertidos en criminales como resultado de su interacción con el juego.

Justo como señalan Kutner y Olson (2008: 167), al jugar videojuegos violentos, "no significa que los niños se convertirán en Neo-nazis o que se unirán a la armada solo porque eligieron jugar un juego que atenta en convertirlos o reclutarlos". Los propios jugadores en nuestro caso de estudio comulgan con esta idea y no consideran que las actividades que realizan en el juego les sirva como aprendizaje encaminado hacia una vida delictiva. Esto no sólo aplica para los videojuegos, pues el juego en términos amplios, de acuerdo con Roger Caillois,

(1986: 18): "no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades".

Lo anterior no quiere decir que a través de la actividad de juego no puedan producirse aprendizajes, nada más alejado de la realidad, pues la literatura acerca de los usos pedagógicos de los videojuegos es por demás amplia y en aumento. Sin embargo, cuando escuchamos hablar de juegos como *GTA V* con frecuencia pensamos en esos aprendizajes nocivos que puede traerle a los videojugadores, por ejemplo, desensibilizarlos y "enseñarlos a matar" como Grossman (2009) ha argumentado a lo largo de sus investigaciones; pero, "El modelo de Grossman sólo es válido si asumimos que los jugadores no son capaces de tener pensamiento racional, si ignoramos diferencias críticas en el modo y las razones por las que las personas juegan, y si sacamos el entrenamiento o la educación de cualquier contexto cultural significativo" (Jenkins, 2006: 23).

En este respecto, Jenkins cuestiona que tanto voces críticas como a favor estén de acuerdo en el potencial educacional de los juegos de video sin que exista un entendimiento pleno de lo que ha de tenerse por enseñanza y aprendizaje en ellos: "Ambos bandos se refieren a los videojuegos como "maquinas de enseñanza", pero a lo que ellos se refieren con aprendizaje, educación y enseñanza difiere dramáticamente" (Jenkins, 2006: 21).

De este modo, rara vez consideramos que a partir de juegos como *GTA V*, los jóvenes también están desarrollando habilidades espaciales, al conducir un auto o pilotear un avión; habilidades psicomotrices, al disparar con precisión y rapidez; y otra clase de habilidades no menos importantes, pero sí menos evidentes como la capacidad de trabajar en equipo, de ponerse metas y seguirlas, de administrar adecuadamente recursos, de establecer estrategias y planes, de superar retos y resolver conflictos de manera creativa; además de la capacidad de experimentar con su entorno y de preguntarse cómo funcionan las cosas y así hacer sentido; "El problema viene cuando realizamos suposiciones simplistas sobre lo que se está

aprendiendo tan sólo con mirar las características superficiales de un videojuego" (Jenkins, 2006: 25).

Así entendidos, los videojuegos representan el escenario perfecto para poner en práctica ideas y experimentar con las posibilidades, no es casualidad que se produzcan aprendizajes varios en el camino. Esto incluye también una clase muy especial de experimentación con diversas identidades, acciones, decisiones y consecuencias, tanto positivas como negativas: "Los videojuegos son objetos culturales complejos: tienen normas regulando el comportamiento, crean mundos con valores durante el juego, y se relacionan con jugadores quienes desean explorar moralidades y acciones prohibidas por la sociedad" (Sicart, 2009: 4).

Es precisamente durante este proceso de experimentación con el videojuego que los jugadores se encuentran a sí mismos en una suerte de "baile de máscaras", en el que pueden aparentar ser alguien que no son y jugar con las implicaciones que ello conlleva: "Los videojuegos les permite verse en diferentes roles, a menudo con más poder en el mundo virtual del que tienen en el mundo real" (Kutner y Olson, 2008: 167).

En videojuegos como *GTA V*, los jugadores pueden desempeñar el papel de héroes o villanos sin que eso represente un conflicto de personalidad para ellos, aunque puede haber un cierto grado de identificación con los personajes, los jugadores son perfectamente capaces de distinguir los límites entre lo real y lo virtual. Esta parece ser una característica no solamente aplicable a los juegos de video, sino en general al uso de nuevas tecnologías por los jóvenes: "Las coordenadas temporales y espaciales del mundo real se intercalan con las del mundo virtual sin que esto represente ningún conflicto de sentido para los jóvenes" (Winocur, 2009: 256).

En los juegos de video, son las posibilidades, tanto de hacer como de ser, las que le permiten al jugador la adopción de roles y la realización de acciones moralmente cuestionables, así como el cumplimiento de sueños y fantasías, todo esto bajo el marco del juego sin traer consecuencias en el mundo real: "Los juegos

de rol son capaces de presentar esta característica evocativa precisamente porque no son simples escapes de lo real a lo irreal, sino porque permanecen entre y en medio, ambos dentro y fuera de la vida real. [...] En palabras de un jugador experimentado, "eres el personaje, pero no eres el personaje, ambas cosas al mismo tiempo". Y "eres lo que pretendes ser" (Turkle, 1994: 161).

En *GTA V*, juego usado para nuestro caso de estudio, los videojugadores encarnan el papel de un grupo de ladrones retirados que vuelven a las andadas en busca del último gran golpe. Se sabe de antemano que el pasado criminal de estos personajes, además del robo, incluye delitos como homicidio, tortura, extorsión, tráfico de drogas y armas, etc. La clase de modelos que disparan las alarmas paternas.

Sin embargo, desde la perspectiva de los jugadores, cada personaje es interesante, complejo, divertido y contradictorio a su propio modo; a la postre, es difícil no desarrollar sentimientos encontrados para con ellos. Aún cuando el juego ofrece la opción de elegir entre tres finales distintos –dos de ellos culminando con la muerte de algún protagonista y sólo uno salvándolos a todos–, la mayoría de jugadores entrevistados refieren haber optado por la tercera vía y así evitar la muerte de uno de los personajes principales, a los cuales les han tomado cariño pese a su naturaleza contradictoria.

A todas luces estamos ante un proceso de negociación en el que los jugadores entran en relación con el discurso del juego, dialogando con éste e interpelando. Tal como menciona Jenkins (2006: 24): "Los videojuegos, como cualquier otro medio, son más poderosos cuando refuerzan nuestras creencias existentes y menos efectivos cuando desafían nuestros valores". Así, los jugadores pueden no estar de acuerdo con muchos de los acontecimientos que ocurren en la trama principal, aún cuando en el juego son ellos los autores de actos deleznable ante nuestros ojos; empero, están conscientes de que se trata de una narración, una historia que requiere de un acto de comunión de su parte para ser relatada. No muy diferente de la labor del actor que interpreta al villano de la obra.

Para Orozco, estas convenciones o "pactos" de sentido que los jugadores realizan adoptando diferentes roles para dar vida a una narración representan meros "[...] pretextos para "vivir sensorialmente" ese flujo, o para pasar de un nivel de dificultad a otro en un videojuego, o incursionar en una "second Life", o conectarse y estar predominantemente en la conectividad globalizante" (Orozco, 2010: 21). Como apunta Sicart (2009: 44): "Un juego nos brinda la posibilidad de enrolarnos sin riesgo en la toma de decisiones éticas en las cuales de otro modo nunca nos habríamos involucrado. Desde este punto de vista, las elecciones que el diseñador crea en el juego no representan ningún tipo de riesgo moral para el jugador, ya que éstas sólo son relevantes en el mundo del juego".

A lo largo del tiempo los niños alrededor del mundo han jugado a adoptar roles en sus juegos infantiles, desde policías y ladrones, pasando por vaqueros, indios, piratas o corsarios, hasta los hoy populares malhechores del crimen organizado. Es esa cualidad presente desde el juego infantil la que permite a los infantes ver y experimentar una situación, real o ficticia, desde una óptica diferente: "En el juego infantil el hacer como si nos lleva a una situación distinta a la habitual o conocida. Ver las cosas desde otras perspectivas tiene para el niño una profunda significación formativa" (Aquino, Sánchez, 1999: 150). Se trata de la misma práctica de juego que llevada al terreno de los videojuegos resulta tan alarmante.

No olvidemos que algo similar le ocurrió a la música rock y a los cómics, mismos que en su momento fueron acusados de provocar a los jóvenes e inducirlos a conductas inapropiadas: "Los juegos por computadora son ahora lo que el cine y el rock alguna vez fueron: el blanco de la moral" (Sicart, 2009: 3). Pero en un contexto de violencia social como el que acontece en la actualidad en México, cuando escuchamos a un niño de ocho años hablar sobre drogas, secuestro y tortura en su videojuego favorito, nos resulta inevitable pensar que tal pasatiempo está siendo una mala influencia para el menor.

No obstante, de lo que pudimos darnos cuenta a través de la experimentación con nuestros informantes, es que estos temas para nada les resultan ajenos, es decir, nos los aprenden únicamente de los videojuegos. Desde temprana edad, los

jóvenes entran en contacto con una serie de instancias mediadoras que se articulan para la construcción de imaginarios sociales. De esta manera, los jugadores están expuestos a una gran cantidad de discursos no sólo sobre el tema de la violencia en sus diferentes manifestaciones, sino sobre el conjunto de tópicos que conforman la realidad en la que viven. He ahí la importancia de centrar el análisis de la recepción mediática desde el terreno de la cultura:

El jugador es una subjetividad reflexiva que llega al juego con su propia historia cultural como jugador, junto con su presencia cultural y personificada (Sicart, 2009: 63). [...] el acto de jugar es evaluado y entendido a través de la cultura, los valores y las tradiciones del jugador fuera del juego, porque ese es el modo en el que aprendemos la seriedad particular de los juegos, su existencia ontológicamente separada y distinta de otros tipos de experiencias (Sicart, 2009: 87). [...] Jugar un juego por computadora es un proceso cultural en el que crecemos y maduramos como jugadores (Sicart, 2009: 89).

En ese sentido, es importante reconocer un proceso de naturalización de la violencia social que precede a la exposición a los discursos propios del juego. En otras palabras, lo que dejan ver los resultados de nuestra investigación, es que a ninguno de los niños o jóvenes del estudio les parecieron extraños o fuera de lugar los temas sobre drogas, cárteles, delincuencia, etc. Todos estos tópicos no les son ajenos y cabe suponer que ello responde a situaciones contextuales que favorecen la relación con tales discursos.

Con lo anterior no pretendemos asegurar que estos jovencitos se hayan visto involucrados de primera mano en eventos relacionados con actividades criminales. Más bien, lo que intentamos subrayar es la manera en que el contexto de violencia social se experimenta de forma compleja a través de un proceso de mediación múltiple, del cual participan una serie de instancias mediadoras que se articulan para crear y transmitir una amplia diversidad de discursos sobre violencia.

Medios de comunicación, familia, escuelas, grupos de convivencia, etc., a ninguno es extraño el contexto de violencia social que se vive actualmente en un país como México. Así lo deja ver el cotilleo habitual registrado durante una sesión presencial con uno de nuestros informantes. La familia, en este particular caso, conversa sobre esta clase de temas abiertamente y en presencia de los menores,



a la hora de la comida, y como si se tratase de un asunto más. Así, los discursos sobre violencia social en contextos como el nuestro resultan indisociables de las actividades de cualquier individuo (sin importar edad, género, clase social, etc.) en su relación con otros.

Por su parte, cuando los jóvenes jugadores de nuestro estudio establecieron puentes entre el videojuego y su vida cotidiana rara vez vimos asociaciones con temas relacionados con la violencia social, pues ésta no representa el epicentro de la actividad de juego. Aunque ello no significa que no existan tales asociaciones, sino que se manifiestan de manera menos frecuente y evidente de lo que cabría esperar en un juego basado en estos mismos temas.

Una de las razones por las que este fenómeno podría estar ocurriendo apunta a que durante la actividad de juego se desprenden una serie de emociones en los jugadores, mismas que contribuirían a relevar a segundo plano los elementos socio-políticos del discurso del juego. De tal suerte que lo primero que recuerdan los jugadores al hablar de su videojuego favorito son, por ejemplo, los ratos de diversión pasados con los amigos, las situaciones humorísticas. la excitación derivada de alguna misión complicada en el juego, etc.: "De acuerdo con esta perspectiva, el contenido o mensaje, los textos concretos y sus enfoques ideológicos, violentos, políticos, pasan a un segundo lugar, ya que la mayor parte de ellos se olvidan después de vivir las sensaciones, que son las predominantes en el contacto audiencias-pantallas" (Orozco, 2010: 21).

Además, es necesario considerar que los jugadores no sólo reconocen que los eventos relatados en el videojuego representan una ficción, sino que ésta además se inspira en un contexto diferente al suyo. Como señala Jenkins (2006: 22): "Ellos tienden a desechar cualquier cosa que encuentran en su fantasía y entretenimiento que no es consistente con lo que ellos creen que es cierto con el mundo real"; en nuestro caso particular, serían esos elementos, los que los jóvenes jugadores no consideraron que se apegaban a su realidad (o lo que ellos conciben como tal), siendo estas características del juego las principales limitantes

para el establecimiento de paralelismos con el contexto social inmediato del jugador de manera más frecuente.

Los testimonios ofrecidos por nuestros informantes se orientan en ese sentido, pues características contextuales del juego usadas para dotarlo de sentido (como representaciones, conflictos, problemáticas, calles, edificios, casas, personas, etc.) son vistos como ajenos con respecto al propio contexto socio-cultural en el que los jóvenes jugadores se desenvuelven y, por tanto, carentes de realismo. No resulta extraño que, al no poder tomarse el juego en serio, realicen correspondencias con su contexto propio de manera muy esporádica.

Si tal situación ocurre en un videojuego cuyo discurso está basado en temáticas de violencia social, es de suponer que tales asociaciones serán aún menos frecuentes en videojuegos violentos (e incluso no violentos) que no tratan estos tópicos, toda vez que el jugador no se siente identificado en ningún sentido con los elementos discursivos presentados en el juego.

Lo que es más, cuando *GTA V* interpela directamente al jugador, a través de alusiones evidentes a la cultura y sociedad mexicanas, existe un rechazo generalizado entre los jugadores de nuestro estudio sobre la manera en que se les pretende representar en el juego. Por supuesto, algunas de estas referencias culturales encontradas en el juego aluden a una conceptualización (estereotipada y vista desde fuera) acerca de la figura del traficante de drogas, de los cárteles mexicanos y del mexicano en sí.

Es justo en este punto, donde los videojugadores de nuestro estudio manifiestan un mayor desencanto, pues consideran que la forma en que se presenta a los traficantes de drogas mexicanos dista mucho de ir acorde con la realidad. Incluso, hubo quien expresó sentirse decepcionado al respecto. Vemos, entonces, un choque entre un imaginario construido previamente en torno a la imagen del narcotraficante, frente a la representación ofrecida en el discurso del juego.

Si bien, como dijimos antes, no es común que los participantes del estudio realicen reflexiones situadas desde su contexto con respecto al discurso del juego, quizá,

más allá de lo que se manifiesta explícitamente, la mayor evidencia de una relación latente con discursos de violencia previos recaiga en lo que permanece ausente. Ello da cuenta de un discurso de violencia interiorizado, introyectado en una práctica lúdica, más no descontextualizada, en la que confluyen tramas de sentido, y con la cual devienen una serie de conflictos y negociaciones.

Algunos de nuestros participantes aplauden el juego porque, señalan, muestra lo que ellos comprenden como realidad. Otros, decepcionados, critican la falta de realismo en el juego para retratar la crudeza de un fenómeno de tal magnitud como lo es la violencia social. Algunos más manifiestan su descontento respecto a que el juego exponga sólo una cara de la moneda. Cada quien entiende la violencia a su manera, pero nadie es indiferente a ella.

Desilusiones como las anteriores podrían haber inspirado una de las prácticas sociales más interesantes descubiertas a lo largo del trabajo de campo, nos referimos a los videos sobre la temática del narco, creados por los jugadores de *GTA V* a partir de la misma infraestructura del juego, y montados en plataformas de distribución de video en línea como *Youtube* o *Twitch*. En ellos se aprecia, además de un amplio dominio técnico del juego para la elaboración de estas cinemáticas, un gran conocimiento de aspectos relacionados con la cultura del narco.

En este respecto resulta necesario ser muy enfáticos al señalar que esta clase de prácticas pertenece a un grupo muy específico de videojugadores, el cual no necesariamente representa a la mayoría de ellos. Justo es también señalar que no contamos con información suficiente para indicar qué tan a menudo están creando los jugadores estos clips de video con las temáticas señaladas, ni tampoco para ofrecer una cifra sobre el número de jugadores que llevan a cabo esta práctica. Futuras y más amplias investigaciones se encargarán de profundizar en esos aspectos de la vida como videojugador en grupos muy segmentados.

No obstante, aunque la producción de estos videos no parece ser una práctica recurrente entre los jugadores, puesto que ninguno de los participantes de nuestro

estudio reconoció haberlos realizado, da la impresión de que su consumo y distribución es muy común en estos grupos, pues fue gracias a ellos mismos que pudimos dar con esta manifestación de la cultura *gamer*.

Vistas así, más que hablar sobre su interés alrededor de temáticas relacionadas con expresiones de la violencia en nuestro país, estas prácticas dan cuenta de la nueva faceta como productores que algunos jugadores están adoptando, dan cuenta también de la relación con la tecnología trascendiendo las barreras de la actividad de juego, de su apropiación para la creación de algo nuevo como producto de una necesidad de expresión, y de la importancia que tiene el videojuego en la vida social de los jugadores.

Sin embargo, la precisión en los detalles, así como el conocimiento de los hechos en esta clase videos (por ejemplo, el que relata la fuga del chapo Guzmán) ponen de manifiesto a autores bien informados, pese a su corta edad, buscando expresar un mensaje acerca de una realidad de relevancia para ellos. Aunque otras investigaciones profundizarán en los discursos de tales producciones independientes, salta a la vista la manera en que dichos personajes son retratados en estas historias. A menudo como héroes, vengadores, o simples víctimas de las circunstancias, la forma en que se representa a los otrora transgresores deja ver la opinión de cierto grupo de jóvenes creadores.

Aún cuando los jugadores en nuestro caso de estudio no suelen dedicarse a la producción de videos, sí es posible reconocer formas de expresión más comunes y recurrentes, por ejemplo, a través de la personalización de sus propios avatares en medio de un riguroso proceso de diseño encaminado a servir como vehículo de representación de una identidad: "Para algunos jugadores, la manera en que luce su avatar es extremadamente relevante. Y este alto nivel de personalización está presente en muchos juegos contemporáneos [...] donde las opciones de personalización son tantas que crear un avatar puede tardar horas" (Sicart, 2009: 78).

Esto nos trae a la memoria el trabajo "*Alter Ego: Avatars and their creators*", realizado por el fotógrafo británico, Robbie Cooper, quien pasó tres años fotografiando a videojugadores y sus avatares alrededor del mundo. Aunque no se trata de un texto académico, lo que la obra de Cooper pone de manifiesto es la importancia que representaciones virtuales, como los avatares, tienen en la vida de los jugadores como elementos usados para reforzar, expresar y crear identidades.

De ello pudimos darnos cuenta en nuestro propio estudio, puesto que los jugadores diseñaron sus avatares con una identidad particular y, en ocasiones, con una historia propia, permeada de sueños, temores y aspiraciones; manifestaciones virtuales de su personalidad con las cuales no comulgan necesariamente, pero que los representan en una faceta más de su identidad, no sólo como jugadores sino también como sujetos social y culturalmente situados.

Con relativa frecuencia, las historias que nuestros participantes nos relataron a través de sus avatares retratan a personajes complejos, en relaciones diversas con un fenómeno de violencia que los sobrepasa. A veces estas historias muestran personajes que pasan de ser víctimas a convertirse en justicieros, héroes que se sobreponen a la calamidad en una suerte de *robin hoods* modernos, que hacen el bien pese a los estigmas sociales que los proscriben. Fantasías de control y éxito, miedos e inseguridades expresados de manera proyectiva a través de una representación virtual.

Como señala Brown (2015: 87), con frecuencia "los jugadores desarrollan una personalidad individual para su personaje, un conjunto de gustos y disgustos, y a menudo adaptarán una forma de hablar para tomar distancia entre el discurso de su personaje y el suyo propio". Así, aunque en el relato que los mismos videojugadores nos cuentan sobre sus avatares se aprecia un distanciamiento (pues ellos no se conciben como su avatar, y a menudo se refieren a éstos como "mi personaje", "mi muñeco" o "mi mono"), es posible reconocer rasgos ideológicos en los discursos vertidos en estas representaciones virtuales que dan cuenta de una manera particular de comprender el mundo:

En otras palabras, estas narrativas no sólo resultaron placenteras, sino que también servían para un propósito sociopolítico en el establecimiento de una (determinada clase de) identidad y subjetividad del jugador. A su vez, la identidad específica del "jugador" estaba enredada en discursos más amplios de poder, género, clase y ubicación. La narrativa era mucho más que una narración de la identidad del jugador, entonces, también era una narración y realización de subjetividades, relaciones de poder, consideraciones de identidad y puntos de vista políticos e ideológicos (Thornham, 2008).

Lo que esta clase de prácticas deja ver es que el propio juego es usado por jugadores, como los de nuestro caso de estudio, para expresar una identidad, para hablar de sí mismos, es decir, como una herramienta de expresión, algo en lo que no se repara comúnmente cuando se reflexiona en torno a videojuegos violentos. En ese sentido, el juego es también afectado por el usuario en una relación dialógica que permea el cómo éste es entendido por cada jugador.

Al final del día, tanto la *machinimia*, o clips de video creados a partir de videojuegos, como la personalización de avatares, a la par de muchas otras prácticas sociales derivadas del uso de juegos de video, remiten irremisiblemente hacia el aspecto social que conlleva la relación con esta tecnología, mismo sobre el que reflexionaremos a continuación.

### **Lo social como ingrediente inherente a la práctica de videojuegos**

Como parte del uso y apropiación de esta clase de juegos deviene un fuerte sentimiento de comunidad. Los jugadores comparten un amplio conjunto de referentes culturales, experiencias, sentimientos, opiniones, gustos y desencantos acerca de uno o más juegos en particular. Ello contribuye a la formación de lazos de afinidad entre los jugadores.

Aunque probablemente no se refieran a sí mismos como comunidad, los jugadores sí se conciben como integrantes de grupos con características en común, en los cuales son libres de actuar, participar, opinar, crear, aportar, etc.; resultándoles relativamente sencillo poder identificar quién es un videojugador y quién no.

Un último tema que hemos identificado hasta el momento es el de comunidad. Hemos decidido darle el nombre a esta categoría debido a que ellos mismos hablan de comunidades de videojuegos. No obstante, sería posible postular que estamos frente a una subcultura en ciernes. Es decir, en conformación. El argumento central para poder postular que estamos frente a una subcultura es que pudimos observar que como grupo tienen una identidad propia, que está dada por el hecho de jugar videojuegos. El videojuego es lo que le da sentido a la experiencia de estas personas. (Castellón y Jaramillo, 2010: 144).

Los resultados de nuestro estudio sugieren que los participantes han desarrollado una serie de prácticas sociales (tales como reunirse en línea con cierta frecuencia y horario, realizar un conjunto de actividades específicas, portar símbolos que los identifique como miembros de un grupo, etc.) que contribuyen al desarrollo de una cierta identidad de grupo. Si bien, no estamos en condiciones de realizar generalizaciones al respecto, es posible afirmar que los jugadores establecen estas relaciones de pertenencia con mucha regularidad.

En este sentido, y como hemos subrayado en el capítulo anterior, el componente social adquiere una gran relevancia en la práctica actual de los juegos de video; "El juego social es una rutina particular y placentera de la experiencia cotidiana del juego. No sólo está constituido por una co-presencia física de los jugadores, sino que también incluye una calidad interactiva y mediadora con la tecnología, entre sí, y con el lugar material del juego" (Thornham, 2008).

En el pasado jugar un videojuego acompañado implicaba la presencia de la otra persona en el mismo espacio y al mismo tiempo. Hoy en día, gracias a tecnologías como Internet, es posible jugar con alguien que se encuentra a miles de kilómetros de distancia, incluso de manera asincrónica. A primera vista esto podría tomarse como un distanciamiento en las relaciones interpersonales de los jugadores a causa de su mediación tecnológica, pero estudios como los de la investigadora Rosalía Winocur sobre usos del celular y plataformas como *Messenger* o *Facebook*, demuestran que los entornos virtuales, más que sustitutos, se tornan en una suerte de espacios de extensión que facilitan la continuación de las interacciones sociales:

En esta perspectiva, el correo electrónico, el *Messenger* y el *Facebook* no representan una sustitución de esos vínculos sino una recreación de los mismos en los escenarios virtuales. Tampoco representa la renuncia a los espacios tradicionales de encuentro, más bien se instituyen como la posibilidad de darles continuidad en el flujo incesante de imágenes, narrativas, desplazamientos virtuales y reales (Winocur, 2009: 257).

Con lo anterior no se pretende decir que el elemento social de los videojuegos no existiera, o fuera menos relevante, antes de la era de Internet. Con mucha frecuencia los niños de los ochenta y noventa, que crecimos y jugamos con estas tecnologías, solíamos reunirnos en las salas de arcadia (o maquinitas en México) para interactuar con otros niños o jóvenes de entonces; o incluso organizar competencias en casa en compañía de los amigos, además de compartir nuestros juegos, estrategias y tips, por citar algunas prácticas.

Sin duda, tecnologías de la información como Internet han ayudado a visibilizar a los juegos digitales como una práctica de gran actividad social, pero en el fondo estamos hablando de personas que buscan comunicarse con otras haciendo lo que más les gusta: "Los movimientos son los de lo social: son movimientos dentro de un entorno social que se hacen posibles a través de la tecnología, pero también hacia lo humano. De hecho, esta es la práctica a la que se refieren los jugadores cuando discuten la actividad de juego: es un entorno particular que resulta familiar, con sentimientos de bienestar. Es una actuación de subjetividades de juego y es la narración de esas relaciones la que hace posible el juego" (Thornham, 2008).

Por sí misma, la actividad de juego ha sido considerada como una de las primeras formas de socialización en el desarrollo humano, el trabajo de autores como Johan Huizinga y Roger Caillois son más que extensos en ese respecto: "Cada una de esas categorías fundamentales del juego presenta de ese modo aspectos socializados que, por su amplitud y su estabilidad, han adquirido carta de naturalización en la vida colectiva" (Caillois, 1986: 85). De tal suerte que se es parte de una experiencia colectiva cuando se juega, ya sea que se esté o no al tanto de ello.



Incluso, en algunos casos, como en la investigación de Castellón y Jaramillo (2010: 141), los jugadores pueden sentirse alentados por el propio sistema de juego a interactuar con otros: "Los videojugadores aseguran que en vez de aislarlos, los videojuegos los obligan a relacionarse con otras personas (jugadores)".

Por lo tanto, la idea preconcebida acerca de los jugadores como retraídos sociales que rechazan cualquier interacción con otros dista mucho de ser verdad. Sin embargo, tal como señalan Kutner y Olson (2008: 18), estas con frecuencia son el resultado de "malas o irrelevantes investigaciones, reflexiones confusas y reportes periodísticos simplistas y sin fundamento".

Los resultados encontrados en nuestro propio estudio contribuirían a sustentar argumentos como el anterior, pues ninguno de los participantes señaló jugar videojuegos en busca de soledad; lo que es más, la mayoría de ellos se jactó de poseer una nutrida lista de amigos en su cuenta de usuario, y en aumento. Incluso en el caso de nuestro participante con problemas intrafamiliares, el mundo de juego parecía brindarle un espacio adecuado para desarrollar sus habilidades sociales de manera segura y con cierto grado de anonimato, permitiéndole expresarse libremente.

Paradójicamente, estudios como el conducido por Kutner y Olson (2008) apuntarían hacia una mayor presencia de relaciones sociales al jugar con juegos con clasificación M (*Mature*, es decir, para mayores de 17 años), en los cuales predominan las imágenes violentas y los contenidos sexuales: "en comparación con niños que no juegan regularmente videojuegos con clasificación M, los jugadores de estos juegos fueron significativamente más propensos a jugar videojuegos en condiciones sociales, con uno o más amigos en la misma habitación" (Kutner y Olson, 2008: 141).

Por supuesto, es totalmente factible videojugar en solitario, pero ello no significa lo mismo que jugar a solas o solo. Para Castellón y Jaramillo jugar "aislado" no define la conducta típica de los videojugadores, para quienes "jugar "en contra de

la máquina” no tiene sentido. Lo que quieren es jugar en red, en contra de otras personas reales, con las cuales pueden compartir sus experiencias” (Castellón y Jaramillo, 2010: 139).

Aún cuando se juega en solitario se está atendiendo a una experiencia social culturalmente más amplia, pues las experiencias y sensaciones devenidas de la práctica de juego serán compartidas con otros, o se reconfigurarán en otras formas de sentido que traerán como resultado un cierto impacto en la vida social de los jugadores. El caso de los jovencitos de nuestro estudio que únicamente juegan fuera de línea, y a menudo en solitario, pone de relieve la importancia de los videojuegos como facilitadores de interacciones sociales al permitirles formar parte de una comunidad en particular.

Cierto es también que, como vimos en el presente estudio, en casos muy específicos la misma presión social (de los compañeros de clase, amigos o familiares) puede influir en la adquisición de un juego de video en específico, lo cual no deja de dibujar esa otra faceta de lo social que interviene en el proceso de adquisición del juego: "Existe demasiada presión social en los niños, especialmente en los varones, para hacerlos probar juegos que impulsen su desarrollo en un amplio rango de asuntos sociales y de desenvolvimiento, incluyendo el sexo y la violencia" (Kutner y Olson, 2008: 227).

Por lo tanto, es lógico pensar que, en estos casos, algunos niños y jóvenes se vean orientados a jugar ciertos videojuegos con el fin de pertenecer a un grupo y ser aceptados en el mismo, o para demostrar una mayor madurez ante los ojos de hermanos, primos, amigos, etc., con más edad. Por supuesto, una mayor indagación al respecto podría traer evidencia concluyente que permita determinar qué tan a menudo sucede esto y cuáles son las implicaciones que acarrea en la práctica cotidiana del juego.

## **A manera de conclusión...**

El presente trabajo ofrece una reflexión teórica acerca de las múltiples mediaciones involucradas en el proceso de recepción mediática en torno a los juegos de video, centrada en éstos como punto de partida del análisis, pero apartada de determinismos tecnológicos que los coloquen como única fuente de emanaciones discursivas, propiciadores de interacciones y prácticas sociales, en relación ventajosa con el sujeto de la recepción; "Tan pronto como la tecnología es descentrada del análisis de la práctica cotidiana de videojugar en el hogar, la práctica del videojuego se convierte en sólo uno de los muchos factores influyentes que contribuyen a la mediación de la tecnología por los jugadores" (Thornham, 2008).

Nuestro eje nodal, sin duda, han sido los jugadores de videojuegos en sus relaciones complejas, diversas, ricas y contradictorias; no sólo con una tecnología en especial, sino con un entramado de instancias mediadoras que articuladas contribuyen a la formación de sentido y a la creación, representación y negociación de imaginarios sociales en los jugadores. En palabras de Tejeiro (2009: 240): "En lugar de considerar la relación entre el menor y el medio como una relación lineal, con la familia o los iguales como variables intervinientes, esta nueva aproximación posiciona tanto al niño como a los medios dentro de un contexto más amplio de familia, grupo de iguales y sociedad".

La importancia de los juegos digitales en la vida de los videojugadores es a todas luces significativa. Ello no implica que los discursos transmitidos a través de estos productos sean recibidos sin resistencias por los jugadores. A menudo se presenta un proceso de confrontación y diálogo del que devienen agrados y desencantos como producto de la negociación; "los extractos sugieren que los jugadores normalizan el juego dentro de sus vidas, no a través de una celebración de las cualidades tecnológicas de las consolas, sino a través de un modo cultural de expresar, lo que se describe como una parte siempre intrínseca de sus identidades" (Thornham, 2008).

Esto es posible gracias a que la recepción mediática de los juegos de video pertenece a un proceso más amplio de recepción, y los videojuegos, a su vez, forman parte de un ecosistema diverso en el que coexisten muchos medios, en diferentes pantallas, habilitados por diversas tecnologías. Y no obstante, esto representa apenas una pequeña porción de las instancias mediadoras que confluyen para la creación de sentido.

Se trata de un proceso con un mayor nivel de complejidad que sólo puede ser entendido desde el terreno de lo cultural. En él, los videojuegos son producto y productores, a la vez, de estos sentidos. De tal suerte que adoptar un enfoque basado en la cultura respecto al fenómeno de los juegos de video representó un acierto en la medida en que reconocemos a la recepción mediática de los videojuegos como una práctica contextual y socialmente situada, en relación indivisible con otros procesos culturales: "este tipo de estudios indican que los investigadores pueden beneficiarse al conocer los contextos culturales en los que se da la práctica de juego, por lo que ésta debe estudiarse como una práctica cultural" (Squire, 2002: 2).

En lo tocante al aspecto metodológico abordado durante nuestra investigación, haber seguido una perspectiva etnográfica favoreció el seguimiento de los jugadores en su devenir virtual con una gran versatilidad y dinamismo. Si bien partimos de una etnografía tradicional que nos permitiera sentar las bases metodológicas de nuestro estudio, incorporamos también una etnografía virtual que nos facilitara el estudio de los mundos de fantasía generados por computadora y habitados por comunidades de jugadores. Haber combinado una etnografía virtual con la tradicional ha resultado en una mezcla indispensable para la investigación de los dos momentos en el proceso de relación con los juegos digitales, concretamente, la vida dentro del juego como fuera de éste.

Para los jóvenes videojugadores el mundo *online* y *offline* no representan disociaciones de su vida cotidiana, ni tampoco ámbitos separados entre lo público y lo privado, tal como señala la investigadora Rosalía Winocur (2009: 257): "Los jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son

vividos como antagónicos sino como continuos, convergentes y complementarios". No obstante, desde el punto de vista metodológico este tránsito implica la adopción de diferentes miradas por parte del investigador, por lo cual la flexibilidad del método etnográfico es una cualidad invaluable a la hora de seguirle la pista a sujetos de análisis como éstos.

El simple hecho de tratar con un grupo de población tan interesante y lleno de vitalidad, como son los jóvenes, pero a la vez esquivo y receloso cuando se le investiga, representó en sí mismo un reto a tomar en consideración. Si a esto sumamos el contexto lúdico bajo el cual debían llevarse a cabo las indagaciones, se tienen los ingredientes necesarios para un arduo proyecto.

Por principio de cuentas, atraer la atención de estos jóvenes, una vez que se encuentran enrolados en alguna actividad de juego, resulta todo un logro; luego, mantener su atención centrada en un tema en específico puede convertirse en un verdadero desafío para el investigador. Si se corre con suerte no habrá mayores inconvenientes, empero, no suele ser el caso. Con frecuencia los jóvenes se desconectan súbitamente, responden al llamado de los padres, se involucran en otras actividades de juego, cambian de tema a causa de la algarabía producto de éste, etc.; todas vicisitudes inseparables del trabajo etnográfico en singulares condiciones.

Dificultades similares han sido experimentadas por otros investigadores durante trabajos del mismo corte: "Otro problema al estudiar niños es: que son niños. No escriben ni leen tan bien como lo hacen los adultos. Se aburren y comienzan a inventar cosas. Tienen dificultad para recordar o estimar el potencial de asuntos importantes, tales como la cantidad de horas que pasan jugando videojuegos a la semana" (Kutner y Olson, 2008: 77).

No obstante, es gracias al método etnográfico que hemos podido sortear tales desavenencias y emplear a nuestro favor las que a primera vista parecerían desventajas, favoreciendo, por ejemplo, interacciones menos formalizadas y

entrevistas de menor estructuración, esto en vísperas de facilitar la espontaneidad y naturalidad de las intervenciones.

La misma Sherry Turkle reconoce haber obtenido la información más sustancial de su investigación a través de fiestas semanales (con pizza incluida) que solía ofrecer a jugadores de MUDs (juegos de calabozos multiusuario) dentro del área de Boston: "Allí el tema era abierto y las conversaciones trataron de lo que había en la mente de los jugadores: a menudo el amor, romance, y lo que puede ser contado como real en el espacio virtual" (Turkle, 1994: 160).

A esto hay que añadir que, como parte del proceso de experimentación, se crean vínculos de parte de los jugadores para con el investigador y viceversa, lo cual puede traer consecuencias en el estado anímico de ambos, mismas que repercuten de una u otra forma en el desarrollo de la investigación: "situaciones raras se dan puesto que evocamos emociones, desarrollamos empatía o antipatía por nuestros sujetos de estudio y viceversa" (Brown, 2015: 86). Por ejemplo, es inevitable no sentirse consternado cuando un jugador del estudio de caso desaparece sin mediar palabra luego de semanas de interacción, como nos ocurrió en nuestro propio proceso de investigación.

Por tanto, sin importar cuanta rigurosidad se ponga detrás de la planeación en un estudio de este corte, no es posible estar suficientemente preparado para la serie de situaciones inesperadas que seguro han de acompañar la labor investigativa, una valiosa lección que en el terreno de lo metodológico nos deja el presente estudio: "Aunque los investigadores pueden, hasta cierto punto, controlar su propio comportamiento y reacciones, no pueden controlar los comportamientos o acciones de otros. Hablando desde mi propia experiencia personal, es difícil predecir y planificar situaciones incómodas" (Brown, 2015: 84). Sin embargo, en algunas ocasiones, la fuerza de lo impredecible puede resultar en una experiencia más vasta y sorprendente, en otras, incluso traer como consecuencia situaciones por demás enriquecedoras.

Por su puesto, reconocemos las propias limitaciones y restricciones de nuestro estudio, las cuales, como es lógico, no nos permiten llevar a cabo generalizaciones sobre las prácticas, usos y apropiaciones de los videojugadores que hasta aquí hemos traído a cuenta. No obstante, el valor del presente trabajo académico como estudio exploratorio radica en trazar pautas a seguir en aspectos particulares de la vida de los videojugadores, de las cuales puedan partir futuras investigaciones desde diferentes disciplinas y con diversos alcances.

Asimismo, el trabajo realizado a lo largo de estas páginas pretende adoptar una perspectiva cultural amplia en torno a los juegos de video, que permita reconocerlos como un medio en toda regla, capaz de transmitir discursos, pero también capaz de ser usado como forma de expresión, cuyo impacto en la cultura rebasa las demarcaciones en las que su práctica tiene lugar, permeando imaginarios sociales en un continuo proceso de mediación, "los videojuegos son una herramienta prometedora para la expresión, para la reflexión, y para contribuir a la sociedad. Estas promesas son nuestros retos, como jugadores, desarrolladores, académicos, y ciudadanos responsables. [...] Nuestro juego es ahora" (Sicart, 2009: 230).

Por su puesto, el estudio contemporáneo del fenómeno no puede y no debe ir desvinculado de los videojugadores en un momento clave de su actividad y conformación como comunidad, un momento en el que el cambio paradigmático impulsado por las TIC's replantea nuestra comprensión de lo que hoy en día ha de entenderse por videojugador en sus distintas facetas: "Es por eso que es necesario entender las comunidades de videojuegos para aprovechar su potencial. Sobre todo porque se encuentran en un momento en que se están constituyendo como redes y comunidad. De entender el universo de los videojuegos, podremos entender los desafíos de la comunicación de los próximos treinta años" (Castellón y Jaramillo, 2010: 144).

Finalmente, trabajos como el presente se inician y emprenden con la convicción expresa de arrojar luz sobre un tema o problemática en particular, sin embargo, y paradójicamente, suelen traer como resultado una serie de interrogantes nuevas al

respecto, más aún cuando hablamos de fenómenos sociales en continuo proceso de cambio. En ese sentido, la labor de investigación es una ardua tarea que nunca termina y por su propio bien así debe entenderse: "Una de las alegrías y frustraciones simultáneas al conducir investigaciones en áreas como ésta es que terminas con más preguntas de las que tenías cuando comenzaste" (Kutner y Olson, 2008: 13).

## Referencias

Aquino, Francisco; Sánchez de Bustamante, Inés (1999): "Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista". *Tiempo de Educar*, vol. 1, núm. 2, julio-diciembre, 1999, pp. 131-153. Universidad Autónoma del Estado de México. Toluca, México.

Brown, Ashley (2015): "*Awkward. The importance of reflexivity in using ethnographic methods*". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 77-92

Caillois, Roger (1986): *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México.

Castellón Aguayo, Lucía; y Jaramillo, Oscar (2010) "La cultura del videojuego"; en *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. Año VII, No. 13, Julio/Diciembre 2010. Págs. 134-145.

Cote, Amanda y Raz, Julia G. (2015): "*In-depth interviews for games research*". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 93-116.

Cooper, Robbie (2007): *Alter Ego: Avatars and Their Creators*. Chris Boot. Londres, Reino Unido.

Grossman, Dave (2000): "Teaching kids to kill". National Forum: Phi Kappa Phi, National Honor Society. Disponible en: [http://www.killology.com/article\\_teachkid.htm](http://www.killology.com/article_teachkid.htm) Fecha de consulta: 17 de agosto de 2013.

Grossman, David A. (2009): *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. Estados Unidos, Hachette Book Group.

Jenkins, Henry (2006) "War between effects and meaning : rethinking the video game violence debate". en *Digital generations: children, young people and new media*. Capítulo 2. Lawrence Erlbaum.

Kutner, Lawrence, y Olson, Cheryl K. (2008); *Grand Theft Childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon & Schuster. Nueva York, Estados Unidos.



Orozco Gómez, Guillermo (2001): "Audiencias, Televisión y Educación: una deconstrucción pedagógica de la "televidencia" y sus mediaciones". En *Revista Iberoamericana de Educación*, No. 27, septiembre-diciembre 2001. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación y la Cultura.

Sicart, Miguel (2009): *The ethics of computer games*, Cambridge, Massachusetts, MIT.

Squire, Kurt (2002): "Cultural framing on computer/video game", *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 2 (1). GameStudies. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0102/squire/>

Squire, Kurt D., y De Vane, Ben (2008) The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas. En *Games and Culture*. Volumen 3, No. 3-4, julio de 2008. SAGE Publications.

Tejeiro Salguero, Ricardo; Pelegrina del Río, Manuel; y Gómez Vallecillo, Jorge Luis (2009): "Efectos psicosociales de los videojuegos", *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España, Universidad de Sevilla.

Thornham, Helen (2008): "Making Games? Towards a theory of domestic videogaming". En *The Fibreculture Journal*, No. 13, Diciembre de 2008. Disponible en: <http://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-091-making-games-towards-a-theory-of-domestic-videogaming/>

Thornham, Helen (2011): *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Ashgate, Londres, Reino Unido.

Turkle, Sherry (1994): "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs". En *Mind, Culture, and Activity*. Vol 1, No. 3. MIT.

Winocur, Rosalía (2009): "La convergencia digital como experiencia existencial en la vida de los jóvenes". En *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica*, Miguel Angel Aguilar Díaz, Eduardo Nivón Bolán, María Ana Portal Ariosa y Rosalía Winocur (coords.), págs. 249-262. Anthropos/Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa (UAM-I), Barcelona, España.

## Bibliografía y fuentes de consulta

Acevedo Borrega, Jesús; García Pérez, Marta; y González Fernández, Alberto (2013): "DEMAW - digital education in a magic & alive world". En: *Congreso internacional de Videojuegos y Educación* (2º, 2013, Cáceres, España). Bubok Publishing S.L, pp. 357-380.

Aguirre Baztán, Ángel, Ed. (1997): *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural*. México, DF. Alfaomega.

Ahumada Barajas, Rafael (2012): "El nuevo escenario mediático y la reformulación de los estudios de recepción". En *Quórum Académico*, vol. 9, No. 1, enero-julio 2012. España, Universidad del Zulia.

Alexander, Bryan (2011): *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. Praeger. Reino Unido, Estados Unidos.

Alfaro Moreno, Rosa María; y Macassi Lavander Sandro (1995): "Seducidos por la tele: huellas educativas de la televisión en padres y niños". Lima, Perú. Calandria Editores.

Alonso Alonso, María Margarita (2011): "Televisión, audiencias y estudios culturales: reconceptualización de las audiencias mediáticas". En *Razón y palabra*, No. 75, febrero-abril 2011.

Anderson, Craig A. y Dill, Karen E. (2000): "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life". *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, No. 4, American Psychological Association, Inc.

Anderson, Craig A., Gentile, Douglas A. y Buckley, Katherine E. (2007): *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Theory, Research, and Public Policy*. Estados Unidos, Oxford University Press.

Apud Peláez, Ismael Eduardo (2013): "Repensar el método etnográfico. Hacia una etnografía multitécnica, reflexiva y abierta al diálogo interdisciplinario". En *Antípoda, revista de antropología y arqueología*, No. 16, enero-junio 2013. Bogotá, Colombia. Depto. de Antropología de la Universidad de los Andes.

Aquino, Francisco; Sánchez de Bustamante, Inés (1999): "Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista". *Tiempo de Educar*, vol. 1, núm. 2, julio-diciembre, 1999, pp. 131-153. Universidad Autónoma del Estado de México. Toluca, México.

Ardévol, Elisenda et al. (2003): "Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea". En *Athenea Digital*, No 3, primavera 2003. Barcelona, España, Universidad Autónoma de Barcelona.

Ardévol, Elisenda; Estalella, Adolfo; y, Domínguez, Daniel; Coords. (2008): *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. España, Ankulegi.

Arriagada, Irma (2001): "Seguridad ciudadana y violencia en América Latina". En *LASA 2001 XXIII International Congress Session LAW 12*, Septiembre 2001. Washington, EU.

Artopoulos, Alejandro (Coord.) (2011): *La sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada latinoamericana*. Fundación Telefónica. Argentina.

Atkins, Barry (2003): *More than a game. The computer game as fictional form*. Manchester University Press, Palgrave. Reino Unido, Estados Unidos.

Ballard, Mary; Gray, Melissa; Reilly, Jenny; y Noggle, Matthew (2009): "Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use", en *Eating Behaviors*, No. 10.

Bandura, Albert (1969): *Principles of behavior modification*. Nueva York, Estados Unidos. Holt, Rinehart & Winston.

Bandura, Albert (1986): *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Nueva Jersey, Estados Unidos. Prentice-Hall.

Barlett, Christopher, Branch, Omar, Rodeheffer, Christopher y Harris, Richard (2009): "How long do the short-term violent video game effects last?", *Aggressive Behavior*, No. 35 (3).

Bartolomé, Miguel Alberto (2003): "En defensa de la etnografía. El papel contemporáneo de la investigación intercultural". En *Revista de Antropología Social*, No. 12. Madrid, España. Universidad Complutense de Madrid.

Becerril Martínez, Walys (2012): "Elaboración de un concepto de audiencias: seres humanos complejos y con derechos". En *Revista Científica de la Asociación Mexicana de Derecho a la Información*, No. 5, Mayo-Agosto 2012. México. Págs.11-28.

Beck, John C.; y Mitchell, Wade (2006): *The Kids Are Alright: How the Gamer Generation Is Changing the Workplace*. Harvard Business School Press. Estados Unidos.

Berkowitz, Leonard (1969): *Roots of Aggression*. Nueva York, Estados Unidos. Atherton.

Bisbal, Marcelino, et al. (1998): *El consumo cultural del venezolano*. Fundación Centro Gumilla, Consejo Nacional de la Cultura. Caracas, Venezuela.

Bogost, Ian (2005) "Frame and Metaphor in Political Games". En *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. DiGRA.

....., ..... (2007): *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. Reino Unido, Estados Unidos.

Bonilla-Castro, Elssy y Rodríguez Sehk, Penélope, (2005): *Más allá de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Ediciones Uniandes-Grupo Editorial Norma. Bogotá, Colombia.

Bouça, Maura (2012): "Angry birds, uncommitted players". *DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global - Games in Culture and Society*. Dinamarca.

Bredl, Klaus; Bösche, Wolfgang (2013): *Serious Games and Virtual Worlds in Education, Professional Development, and Healthcare*. Idea Group Inc (IGI). Estados Unidos.

Brown, Ashley (2015): "Awkward. The importance of reflexivity in using ethnographic methods". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 77-92

Buckingham, David; Willett, Rebekah; (2006): *Digital Generations: Children, Young People, and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates. Reino Unido.

Buvinic, Mayra; Morrison, Andrew; Shifter, Michael (1999): *La violencia en América Latina y el Caribe: un marco de referencia para la acción*. Banco Interamericano de Desarrollo, Washington, EU.

Cabrera, Daniel (2011): "Sujetos de la ensoñación de las nuevas tecnologías". En *Sujetos a la red. ¿Realidad virtual?* El Psicoanalítico, No. 6 Julio 2011.

Caillois, Roger (1986): *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México.

Calles Santillana Jorge A. (1999): "Recepción, cultura y política". En *V Congreso de ALAIC: Sociedad de la Información: convergencias, diversidades, Comunicación y Sociedad*, (DECS, Universidad de Guadalajara), núm.,. 36, julio-diciembre 1999, pp. 47-69.

....., ..... (2000): "Recepción, cultura política y democracia". En *Comunicación y Sociedad*, No. 36, julio-diciembre 1999. México, Universidad de Guadalajara.

Campos Santelices, Armando (2010): *Violencia social*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. San José, Costa Rica.

Cascajosa Virino, Concepción (2016): "Buscando al espectador serial desesperadamente: la nueva investigación de audiencias y la serie El Ministerio del Tiempo". En *Dígitos: Revista de Comunicación Digital*. 2016. No. 2. Págs. 53-69. Disponible en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/53919>

Cassell, Justine; Jenkins, Henry (1998): *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. MIT. Cambridge, Massachusetts.

Castellón Aguayo, Lucía; y Jaramillo, Oscar (2010): "La cultura del videojuego"; en *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. Año VII, No. 13, Julio/Diciembre 2010. Págs. 134-145.

Castellón Aguayo, Lucía; y Jaramillo, Oscar (2014): "Audiencias activas y la Cultura de la Convergencia: Nuevos hábitos de consumo medial". En Souza, María Dolores (Coordinadora). *Los desafíos de la audiencia televisiva como sujeto de estudio*. Consejo Nacional de Televisión (CNTV), Santiago, Chile. Págs. 66-77.

Castells, Manuel (1996): *La era de la información*. Alianza, Madrid, España.

Castells Cuixart, Paulino (2002): *Enganchados a las pantallas: televisión, videojuegos, Internet y móviles*. Editorial Planeta. Barcelona, España.

Cavazza, Marc, et al. (2002): *Sex, lies and video games: an interactive storytelling prototype*. University of Teeside. Reino Unido.

Charles, Darryl; McNeill, Michael; McAlister, Moira; Black, Michaela; Moore, Adrian; Stringer, Karl; Kücklich, Julian; Kerr, Aphra (2005): "Player-Centred Game Design: Player

Modelling and Adaptive Digital Games". En *Digital Games Research Association 2<sup>nd</sup> Conference*. Canadá, Facultad de Ingeniería y Computación.

Conde, Marisa Elena (2013): "Videojuego histórico con Scratch". En: *Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España)*. Bubok Publishing S.L, pp. 241-250.

Cooper, Joel y Mackie, Diane (1986): "Video Games and Aggression in Children", en *Journal of Applied Social Psychology*, Noviembre 1986, Vol 16, No. 8, Páginas 663–756.

Cornejo Portugal, Inés (1992): "El psicodrama aplicado para el estudio de la recepción televisiva de los niños". En Orozco (Coord) *Televidencia. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva*. Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales No 6, Proicom, México, Universidad Iberoamericana.

Cooper, Robbie (2007): *Alter Ego: Avatars and Their Creators*. Chris Boot. Londres, Reino Unido.

Cote, Amanda y Raz, Julia G. (2015): "In-depth interviews for games research". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 93-116.

Creasey, Gary L.; y Myers, Barbara J. (1986): "Video Games and Children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork, and Peer Involvement." En *Merrill-Palmer Quarterly*, 32 (3). Julio, 1986. Wayne State University Press, 251-262.

Crovi Druetta, Delia (1997): *Ser joven a fin de siglo: influencia de la televisión en las opiniones políticas de los jóvenes*. México, Universidad Nacional Autónoma de México.

....., ..... (2013): "Repensar la apropiación desde la cultura digital". En *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación*. Susana Morales y María Inés Loyola (compiladoras). Argentina, Imago Mundi.

Darley, Andrew (2002): *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona.

Davis, John P.; Steury, Keith; Pagulayan, Randy (2005): "A survey method for assessing perceptions of a game: The consumer playtest in game design". En *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 5 (1). GameStudies. Disponible en: [http://www.gamestudies.org/0501/davis\\_steury\\_pagulayan/](http://www.gamestudies.org/0501/davis_steury_pagulayan/)

Demaría, Rusel; Wilson, Johnny L. (2002): *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. McGraw Hill. España.

De Ansó, María Beatriz (2013): "El aula gamer: aspectos y características de un diseño de ludificación en el aula". En: *Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España)*. Bubok Publishing S.L, pp. 443-462.

De la Concha, Ángeles (2010): *El Sustrato cultural de la violencia de género: literatura, arte, videojuegos*. Síntesis. Madrid, España.

De Lisi, Richard y Wolford, Jenifer L. (2003): "Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing", *The Journal of Genetic Psychology*, No. 163 (3).

Desurvire, Heather; Wiberg, Charlotte (2009): "Game Usability Heuristics (PLAY) for evaluating and designing better games: the next iteration". En *3d International Conference on Online Communities and Social Computing*. Alemania, Springer-Verlag.

Dias Pacheco, Elza (1998): *Televisão, Criança, Imaginário e Educação*. Papirus, Brasil.

Dorman, Steve M. (1997): "Video and computer games: Impact on children and implications for health education", en *Journal of School Health*, No. 67 (4).

Dymek, Mikolaj y Lennerfors, Thomas (2005): "Among pasta-loving Mafiosos, drug-selling Columbians and noodle-eating Triads – Race, humour and interactive ethics in Grand Theft Auto III". En *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. DiGRA.

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith; Jonas Heide (2003): *Playing with fire. How do computer games affect the player?* Dinamarca, Reporte del Consejo de Medios para Niños y Jóvenes.

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Pajares Tosca, Susana (2016): *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge. Reino Unido, Estados Unidos.

Eklund, Lina (2015): "Focus group interviews as a way to evaluate and understand game play experiences". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 133-150.

Ernesto García, Eduardo (2013): "Análisis de posibilidades y obstáculos para la inclusión de videojuegos en el aula". En: *Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España)*. Bubok Publishing S.L, pp. 417-442.

Esnaola Horacek, Graciela Alicia; Levis, Diego (2008): "La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional". En *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información No. 3, Vol. 9, noviembre 2008*. España, Universidad de Valencia.

Estallo, Juan Alberto (1995): *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona, España. Planeta.

Evaristo Chiyong, Inés; Vega, Vanessa (2013): "Con los videojuegos aprendo". Testimonios de estudiantes de secundaria sobre el uso de un videojuego educativo sobre historia del Perú". En: *Congreso internacional de Videojuegos y Educación (2º, 2013, Cáceres, España)*. Bubok Publishing S.L, pp. 576-594

Federoff, Melissa A. (2002): *Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games*. Estados Unidos, Universidad de Indiana.

Feixa Pompols, Carles y Ferrándiz Martín, Francisco (2004): *Una mirada antropológica sobre las violencias*. Alteridades.

Ferguson, Christopher J. y Colwell, John (2017): "Understanding Why Scholars Hold Different Views on the Influences of Video Games on Public Health", en *Journal of Communication*, 67 (2017) 305–327, International Communication Association.

Fernandez Collado, Carlos; Baptista Lucio, Pilar y Elkes, Débora (1999): *La television y el niño*. Morata, México.

Fernández, Paola Elisabet (2013): "Las audiencias en la era digital: interacción y participación en un sistema convergente". En *Questión*, Revista Especializada en Periodismo y Comunicación, Vol. 1, No 40 (octubre-diciembre 2013). Buenos Aires, Argentina. Págs. 68-82.

Feschbach, Seymour y Singer, Robert B. (1971): *Television and aggression: An experimental field study*. California, Estados Unidos. Jossey-Bass.

Fisher, Sue E. (1995): "The amusement arcade as a social space for adolescents: an empirical study", en *Journal of Adolescence*, No. 18.

Frasca, Gonzalo (2009): "Juego, videojuego y creación de sentido", En *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España.

Freeman, Derek (1983): *Margaret Mead and Samoa: The Making and Unmaking of an Anthropological Myth*. Harvard University Press, Estados Unidos.

Fromme, Johannes (2003): "Computer Games as a Part of Children's Culture". *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 3 (1). GameStudies, mayo 2013. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>

Gallego, Francisco J.; Molina, Rafael y Llorens, Faraón (2014): "Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje". En *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. España.

García Canclini, Néstor (2008): "Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?". En revista *Comunicar*, vol. XV, núm. 30, 2008. Grupo Comunicar, Huelva, España. Págs. 27-32.

García-Galera, M<sup>a</sup> Carmen; y Valdivia, Angharad (2014): "Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios". En revista *Comunicar*, vol. XXI, núm. 43, julio-diciembre, 2014. Grupo Comunicar, Huelva, España. Págs. 10-13.

Gerbner, George; Gross, Larry; Signorielli, Nancy; Morgan, Michael; y Jackson-Beeck, Marilyn (1979): "The Demonstration of Power: Violence Profile No. 10", en *Journal of Communication*, verano de 1979, Volumen 29:3, The Aonenberg School of Communalions.

Gerbner, George (2003): "Television Violence: At a Time of Turmoil and Terror." En *Gender, Race and Class in Media*. Eds. Dines, Gail and Jean M. Humez. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.

Goldstein, Jeffrey; Buckingham, David; Brougere, Gilles (Editores) (2005): *Toys, Games, and Media*. Taylor & Francis Group. Reino Unido.

Gomes, Pedro Gilberto (1996): *Televisão E Audiência*. Unisinos, Brasil.

Gómez del Castillo Segurado, Maria Teresa (2005): "Violencia social y videojuegos". En *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, enero, 2005. Universidad de Sevilla.

- González Ramírez, José Francisco (1999): *Televisión y juegos electrónicos: ¿amigos o enemigos?* EOS. Madrid, España.
- Gosling, Victoria K; y Crawford Gary (2015): "Game Scenes: Theorizing digital game audiences". En *Games and culture*. Reino Unido, SAGE.
- Green, C. Shawn y Bavelier, Daphne (2003): "Action video game modifies visual selective attention", en *Nature*, No. 423.
- Griffiths, Mark D. (1997): "Computer Game Playing in Early Adolescence". En *Youth and Society*, 29(2), diciembre de 1997, pp. 223-237.
- Gros Salvat, Begoña (2009): "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje", *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España, Universidad de Sevilla.
- Grossman, David A. (2009): *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. Estados Unidos, Hachette Book Group.
- Gunkel, David J. (2010): "The real problem: avatars, metaphysics and online social interaction". En *New Media & Society*, Vol 12 (1). SAGE. Londres.
- Hine, Christine (2004): *Etnografía Virtual*. Editorial UDC. Barcelona, España.
- Huntemann, Nina B.; Payne, Matthew Thomas (Editores) (2010): *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Reino Unido.
- Huntemann, Nina B.; Aslinger, Ben (Editores) (2012): *Gaming Globally: Production, Play, and Place. Critical Media Studies*. Palgrave Macmillan. Estados Unidos.
- Ibáñez, Jesús (1979): *Más allá de la sociología. El grupo de discusión: teoría y crítica*. España, Siglo XXI.
- Isbister, Katherine; Schaffer, Noah (2008): *Game Usability: advancing the player experience*. Estados Unidos, Morgan Kaufman.
- Jack, Nilda, Coord. (2011): *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas a futuro*. Ecuador, Quito. Ciespal.
- Jahn-Sudmann, Andreas, et. al. (2008): *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears*. Palgrave Mcmillan. Reino Unido.
- Jansz, Jeroen y Martens, Lonneke (2005): "Gaming at a LAN event: the social context of playing video games". En *New Media and Society*, Vol. 7:3, pp. 333–355. Londres, Reino Unido. SAGE Publications.
- Jansz, Jeroen y Tanis, Martin (2007): "Appeal of playing online first person shooters games". En *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 10, No. 1, marzo de 2007. Mary Ann Liebert, Inc. pp. 132-136.
- Jansz, Jeroen, et al (2010): "Playing The Sims 2: an exploration of gender differences in players, motivations and patterns of play". *New Media & Society*, Vol 12 (2). SAGE. Londres, Reino Unido.



Jensen, Klaus Bruhn y Rosengren, Karl Erik (1997): "Cinco tradiciones en busca del público". En *En busca del público: recepción, televisión, medios*, coord. por Daniel Dayan, 1997. Gedisa, España. Págs. 335-370.

Jensen, Klaus Bruhn (ed.) (1998): *News of the World: World Cultures Look at Television News*. Dinamarca, Routledge research in cultural and media studies.

Jenkins, Henry (2006): *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México.

Jenkins, Henry (2006): "War between effects and meaning: rethinking the video game violence debate". en *Digital generations: children, young people and new media*. Capítulo 2. Lawrence Erlbaum.

Juul, Jesper (2010): *A casual revolution. Reinventing video games and their players*. The MIT Press. Inglaterra.

King, Daniel L.; Gradisor, Michael, et. al. (2013): "The impact of prolonged violent videogaming on adolescent sleep: an experimental study". En *Journal of Sleep Research*, No. 22, Australia, European Sleep Research Society.

King, Lucien (2002): *Game on: the history and culture of videogames*. Laurence King. Reino Unido, Londres.

Kleinman, Arthur; Das, Veena y Lock, Margaret (1997): *Social Suffering*. University of California Press. California, Estados Unidos.

Koeffel, Christina; Hochleitner, Wolfgang; Leitner, Jakob; Haller, Michael; Geven, Arjan; Tscheligi, Manfred; (2010): "Using heuristics to evaluate the overall user experience of video games and advanced interaction games". En *Evaluating User Experience in Games Human-Computer Interaction Series*. Reino Unido, Springer-Verlag.

Kutner, Lawrence y Olson, Cheryl K. (2008): *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. Estados Unidos, Simon & Schuster. Nueva York, Estados Unidos.

Labrada Martínez, Esther (2011): "Apropiación tecnológica en personas con discapacidad visual". En *Reencuentro*, núm. 62, diciembre, 2011, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, México.

Lankoski, Petri y Staffan, Björk (Editores) (2015): *Game Research Methods. An overview*. ETC Press.

Lazo, Carmen Marta, y Gabelas Barroso, José A. (2008): "La televisión: epicentro de la convergencia entre pantallas". En *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, No. 5 (1).

Leal, Ondina Fachel (1986): *A Leitura social da novela das oito*. Vozes, Brasil.

Levis, Diego (1997): *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós. Barcelona, España.

Lévy, Pierre (2007): *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthropos-UAM Iztapalapa.

Linds Da Silva, Carlos Eduardo (1986): "Transnational Communication and Brazilian Culture". En *Communication and Latin American Society*, Rita Atwood y Emile G. McAnany (editores). University of Wisconsin Press, Estados Unidos.

Livingstone, Sonia (1998): *Relationships between media and audiences: Prospects for future audience reception studies*. LSE Research Online: Octubre 2008. London School of Economics and Political Science, Londres, Reino Unido. Disponible en: <http://eprints.lse.ac.uk/1005/>

Livingstone, Sonia y Bovill, Moira (2008): *Young people, new media: report of the research project Children Young People and the Changing Media Environment*. Department of Media and Communications, London School of Economics and Political Science, Londres, Reino Unido.

Loftus, Geoffrey R., y Loftus, Elizabeth (1983): *Mind at play: The psychology of video games*, New York, Basic.

López Rivera, Laura Elena (2006): "La negociación: proceso clave para comprender la recepción desde la perspectiva culturalista anglosajona". En Anuario de la Comunicación CONEICCX III. México.

Lucas, Kristen y Sherry, John L. (2004): "Sex differences in video game play: a communication based explanation". En *Communication Research*, 31:5, pp. 499–523.

Luján Bargas, María (2011): "Heroínas siliconadas, prostitutas, barbies y mamás. La imagen femenina en los videojuegos". En *Sujetos a la red. ¿Realidad virtual?* El Psicoanalítico, No. 6, Julio 2011.

Lull, James (1992): "La estructuración de las audiencias masivas". En Revista *Diálogos de la Comunicación*, No. 32. Felafacs. Disponible en: <http://dialogosfelafacs.net/edicion-32/>

Lynch, Paul J.; Gentile, Douglas A.; Ruh Linder, Jennifer; Walsh, David A. (2004): "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance". En *Journal of Adolescence* No. 27 (2004) 5–22. Academic Press.

Malinowski, Bronislaw (1986): *Los argonautas del Pacífico Occidental: un estudio sobre comercio y aventura entre los indígenas de los archipiélagos de la Nueva Guinea melanésica*. Planeta-Agostini, Barcelona, España.

Marks Greenfield, Patricia (1999): "El niño y los medios de comunicación. Los efectos de la televisión, vídeo-juegos y ordenadores". Segunda edición. Morata, Madrid, España.

Martín-Barbero, Jesús (1987): *De los medios a las mediaciones*. Gustavo Gili, México.

Martín-Barbero, Jesús; y Muñoz, Sonia (1992): *Televisión y melodrama: géneros y lecturas de la telenovela en Colombia*. Colombia, Tercer Mundo Editores.

Martín-Barbero, Jesús (2011): "Reubicando el campo de las audiencias en el descampado de la mutación cultural". En *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Ciespal. Quito, Ecuador.

Martín Serrano, Manuel (1977): *La mediación social*. Madrid, España. Akal.

....., ..... (1986): *La producción social de comunicación*. Alianza Editorial, Madrid, España

Mattelart, Armand; y Mattelart Michele (1991): "La recepción: el retorno al sujeto". En *Diálogos en comunicación*, No. 30. Dialnet. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2700958>

Mayan, María J. (2001): *Una introducción a los métodos cualitativos: un módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales*. Qual Institute Press. Trad. César Cisneros, UAM, México. Disponible en: <http://www.ualberta.ca/~iiqm//pdfs/introduccion.pdf>

McGrath, Joseph E.; Brinberg, David (1983): "External Validity and the Research Process: A Comment on the Calder/Lynch Dialogue", en *Journal of Consumer Research*, Vol. 10, No. 1 (Junio, 1983), pp. 115-124.

Medrado, Andrea, Ed. (2013): "Media Ethnography: the challenges of breaking disciplinary boundaries". En *Westminster papers in communication and culture*, No. 3, Vol. 9. Westminster, Reino Unido. Instituto de Comunicación e Investigación de Medios de la Universidad Westminster.

Meinel, Carolyn (1983): "Will Pac-Man consume our nation's youth?", en *Technology Review*, mayo-junio, MIT.

Miller, Vincent (2011): *Understanding Digital Culture*. SAGE. Reino Unido.

Mitchell, E. (1985): "The dynamics of family interaction around home video games". En *Marriage and Family Review* 8 (1-2), junio.

Montagu Arturo; Pimentel, Diego y Groisman, Martín (2004): *Cultura Digital, Comunicación y Sociedad*. Capítulo 1 Superconectados, pp. 25 - 96. Buenos Aires: Paidós.

Montola, Markus; Stenros, Jaakko (2004): *Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Solmukohta 2004 partners, Ministry of Education, Finland Hewlett Packard, HYSFK ry. Finlandia.

Mora Nawrath, Héctor I (2010): "El método etnográfico: origen y fundamentos de una aproximación multitécnica". En *Forum: Qualitative Social Research*, Vol. 11, No. 2, Art. 10, mayo 2010. Berlín, Alemania. Universidad de Berlín.

Moreno Martín, Florentino (2009): "Violencia colectiva, violencia política, violencia social. Aproximaciones conceptuales", en *Violencia y salud mental. Salud mental y violencias institucional, estructural, social y colectiva*. Ponencias del XXIV Congreso de la Asociación Española de Neuropsiquiatría. Cádiz, 3-6 de junio de 2009. Asociación Española de Neuropsiquiatría, Madrid, España.

Moulian, Tomás (1997): *Chile actual: anatomía de un mito*. Decimoquinta edición. LOM-ARCIS. Santiago de Chile, Chile.

Munné, Frederic (1992): "Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio", en *Anuario de Psicología*, No. 53, España, Universidad de Barcelona.

Murdock, Graham (1990): "La investigación crítica y las audiencias activas". En *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, año/vol. IV, No. 10. Universidad de Colima, México. Págs.187-223.

Nightingale, Virginia (1999): *El estudio de las audiencias. El impacto de lo real*. Paidós. Barcelona, España.

Oliver, Martin, y Pelletier Caroline (2006): "Activity theory and learning from digital games: developing analytical methodology". en *Digital generations: children, young people and new media*. Capítulo 5. Lawrence Erlbaum.

O'Neill, Brian, Gallego, J. Ignacio, & Zeller, Frauke (2013): "New Perspectives on Audience Activity: 'Prosumption' and Media Activism as Audience Practices". En Niko Carpentier, K.C.S. & Hallett, L. (eds.). *Audience Transformations: Shifting Audience Positions in Late Modernity*. London. Routledge.

Ordóñez-Burgos, Jorge (2009): *Grand Theft Auto: consideraciones para la configuración de una historia del pensamiento actual*. CULCyT, año 6, No. 30.

Orozco Gómez, Guillermo (1996): *La Investigación en Comunicación desde la perspectiva Cualitativa*. Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A. C. Guadalajara, México. 158 págs.

....., ..... (2001): "Audiencias, Televisión y Educación: una deconstrucción pedagógica de la "televidencia" y sus mediaciones". En *Revista Iberoamericana de Educación*, No. 27, septiembre-diciembre 2001. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación y la Cultura.

....., ..... (2003): "Los estudios de recepción: de un modo de investigar, a una moda, y de ahí a muchos modos". *Intexto*, vol. 2, No. 9, julio-diciembre 2003. Porto Alegre, Brasil. Universidad Federal del Río Grande del Sur.

....., ..... (2010): "Audiencias ¿siempre audiencias? Hacia una cultura participativa en las sociedades de la comunicación". En *XXII Encuentro Nacional AMIC*. México DF. Universidad Iberoamericana.

....., ..... (2010): "La investigación de las audiencias "viejas y nuevas"; en *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. Año VII, No. 13, Julio/Diciembre 2010. Págs. 12-29.

....., ..... (2011): "La condición comunicacional contemporánea. Desafíos latinoamericanos de la investigación de las interacciones en la sociedad red". En *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Ciespal. Quito, Ecuador.

Orozco Gómez, Guillermo y González, Rodrigo (2011): *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Tintable. México, DF.

Ortega Carrillo, José Antonio; Fuentes Esparrel, Juan Antonio (2009): "Los videojuegos violentos y su incidencia en la educación en valores: Los centros educativos como agencias de cultura de paz". En *Educatio Siglo XXI*, No. 2, Vol. 27. España, Universidad de Murcia.

Padilla, Rebeca; et al. (2011): "México: la investigación de la recepción y sus audiencias. Hallazgos recientes y perspectivas". En Jack, (Coord.), *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas a futuro*. Ecuador, Quito. Ciespal.

Palazzini, Liliana (2011): "Devenir virtual". En *Sujetos a la red. ¿Realidad virtual?* El Psicoanalítico, No. 6 Julio 2011.

Patrick, Felicia (2009): *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*. Bélgica, European Schoolnet.

Paul, Christopher A. (2012): *Wordplay and the discourse of video games, analyzing words, design, and play*. Nueva York, Londres. Routledge.

Pausch, Randy (1994): "What HCI designers can learn from video game designers". En *Conference Companion on Human Factors in Computing '94*. Estados Unidos, ACM.

Pichardo Galán, José Ignacio (2008): "Etnografía y nuevas tecnologías: reflexiones desde el terreno". En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica* (2008); pps.133-149. España, Ankulegi.

Pinelle, David; Wong, Nelson; Stach, Tadeusz (2008): "Heuristic Evaluation for games: usability principles for video game design". En *Conference Companion on Human Factors in Computing 2008*. Italia, ACM.

Pitkänen, Jori (2015): "*Studying thoughts. Stimulated recall as a game research method*". En *Game Research Methods. An overview*. ETC Press. Págs. 117-132.

Pivec, Maja (2006): *Affective and emotional aspects of human-computer interaction*. Washington DC, EOS Press. Amsterdam, Berlin, Oxford, Tokio.

Prensky, Marc (2005): "Engage Me or Enrage Me. What Today's Learners Demand", en *Educause Review*, No. 40 (5).

Pronovost, Gilles (1995): "Medios: Elementos para el estudio de la formación de los usos sociales". En *Estudio sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. 1, Núm. 001. Universidad de Colima, México.

Przybylski, Andrew K.; Ryan, Richard M.; Rigby, C. Scott (2010): "A Motivational Model of Video Game Engagement". En *Review of General Psychology*, 2010, Vol. 14, No. 2, 154–16. American Psychological Association.

Quiroz, María Teresa (1993): *Todas las voces, comunicación y educación en el Perú*. Lima, Perú. Universidad de Lima.

Quiroz, María Teresa; y Tealdo de Rivero, Ana Rosa (1996): *Videojuegos: o los compañeros virtuales*. Lima, Perú. Fondo de Desarrollo Ed., Univ. de Lima

Ramos Serrano, Marina; Pérez Latorre, Óliver (2009): "Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego". En *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*. No 7. Vol. 1. Universidad de Sevilla. España.

Ranzolin de Marius, Alexandra María (2014): *Videojuegos y pensamiento crítico: Una convivencia posible*. Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

Reig, Dolors; y Vílchez, Luis F. (2013): *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Fundación Telefónica. España.

Reinhard, CarrieLynn D.; y Dervin, Brenda (2013): "Studying Audiences with Sense-Making Methodology". En *The International Encyclopedia of Media Studies*, Primera edición, Angharad N. Valdivia (Editor), volumen IV: Audience and Interpretation. Blackwell Publishing Ltd.

Repoll, Jerónimo (2010): *Arqueología de los estudios culturales de audiencias*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México. México

Rincón, Omar (2008): "No más audiencias, todos devenimos productores". En revista *Comunicar* 30: Audiencias y pantallas en América, Vol. XV, nº 30, 1º semestre, 1 marzo 2008. Págs. 93-98. Grupo Comunicar, España.

Rodríguez, Elena (2002): *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflicto*. España, FAD, Injuve.

Rodríguez Ortega, Graciela (2002): "Violencia Social". En *Muñoz de Alba, M. (Coord.) Violencia Social: Un Enfoque Multidisciplinario*. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, UNAM.

Rosser, J. C., Lynch, P. J. Haskamp, L., Gentile, D. A., & Yalif, A. (2007): "The impact of video games on training surgeons in the 21<sup>st</sup> century", en *Archives of Surgery*, No. 142.

Rueda Beltrán, Mario; Delgado Ballesteros, Gabriela; y Jacobo, Zardel; Coords. (1994): *La etnografía en la educación. Panorama, prácticas y problemas*. México, DF. UNAM, Cise Publicaciones.

Rueda Ramos, Erika (2012): *Experiencias de uso y apropiación de Internet y telefonía celular en adultos*. UNAM, México. El autor.

Ruiz Collantes, F. Xavier (2009). "Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos". En *Comunicación* No. 7. Vol. 1. Universitat Pompeu Fabra. España.

Ruiz Dávila, María (2010): *Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces*. Ministerio de Educación, Narcea Ediciones. Madrid, España.

Ruiz Torres, Miquel Àngel (2008): "Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual". En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*, Ardévol, Elisenda; Estalella, Adolfo; y, Domínguez, Daniel; Coords. (2008) España, Ankulegi. Págs. 117-132.

Rutter, Jason; Bryce, Jo (Editores) (2006): *Understanding Digital Games*. SAGE. Reino Unido, Estados Unidos.

Sánchez Ruiz, Enrique (1989): "La investigación sobre Tv en México: 1960, 1989". En *Cuadernos de Comunicación y Sociedad*, No. 5. México, Universidad de Guadalajara.

....., ..... (1992): "Educación, medios de difusión y democracia". En *Redalyc.org, Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. IV, no. 14, primavera, pp. 29-56, Universidad de Colima, México.

....., ..... (2000): "Televisión, violencia y cultura política. La formación ciudadana de todos los días". En *VVVA: Foro de educación cívica y cultura política democrática*. Memoria, Instituto Federal Electoral.

Sauquillo Mateo, Piedad; Ros Ros, Concepción; Bellver Moreno, M<sup>a</sup> Carmen (2008): "El rol de género en los videojuegos". En *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* No. 3, Vol. 9, noviembre 2008. España, Universidad de Valencia.

Scolari, Carlos (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, España. Gedisa.

Schelbe, Karl y Erwin, Margaret (1979): "The Computer as alter", en *Journal of Social Psychology*, Vol. 108, Estados Unidos, Heldref Publications.

Schmieder, Christian (2009): "World of Warcraft vs. World of Queercraft? Communication, sex and gender in the online role-playing game World of Warcraft". En *Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1. Reino Unido, Intellect.

Schott, Gareth y van Vught, Jasper (2011): "Replacing preconceived accounts of digital games with experience of play: When parents went native in GTA IV". En *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. DiGRA.

Schram, Thomas H. (2003): *Conceptualizing Qualitative Inquiry: Mindwork for Fieldwork in Education and the Social Sciences*. Prentice Hall, Estados Unidos.

Schultheiss, Daniel (2007): "Long-term motivations to play MMOGs: a longitudinal study on motivations, experience and behaviour", en *Actas de 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, Vol. 4, septiembre de 2007. Universidad de Tokio, Japón, pp. 344–348.

Schumann, Christina; Schultheiss, Daniel (2009): "Power and nerves of steel or thrill of adventure and patience? An empirical study on the use of different video game genres", En *Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1. Reino Unido, Intellect.

Seegert, Alf (2009): "Doing there' vs 'being there': performing presence in interactive fiction". En *Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1. Entellect. Gran Bretaña.

Shaw, Adrienne (2013): "On not becoming gamers: moving beyond the constructed audience". En *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*. Disponible en: <http://adanewmedia.org/2013/6/issue2-shaw/>

Sheff, David (1999): *Game Over. How Nintendo conquered the world*. Estados Unidos, CyberActive Media Group.

Sicart, Miguel (2009): *The ethics of computer games*, Cambridge, Massachusetts, MIT. The MIT Press.

Silverstone, Roger (1996): *Televisión y vida cotidiana*. Amorrortu. Buenos Aires, Argentina.

Sørensen, Birgitte Holm, y Jessen, Carsten (2000): "It Isn't Real". En *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perceptions. Children and Media Violence*

*Yearbook*. Suecia. The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen at Nordicom, pp. 119-122.

Squire, Kurt (2002): "Cultural framing on computer/video game", en *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 2 (1). GameStudies. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0102/squire/>

Squire, Kurt D., y De Vane, Ben (2008): "The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas". En *Games and Culture*. Volumen 3, No. 3-4, julio de 2008. SAGE Publications.

Sutherland, Edwin H. (1947): *Principles of Criminology*. 4a Edición. J. B. Lippincott. Co. Philadelphia, Estados Unidos.

Tejeiro Salguero, Ricardo; Pelegrina del Río, Manuel; y Gómez Vallecillo, Jorge Luis (2009): "Efectos psicosociales de los videojuegos", en *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España, Universidad de Sevilla.

Thornham, Helen (2008): "Making Games? Towards a theory of domestic videogaming". En *The Fibreculture Journal*, No. 13, Diciembre de 2008. Disponible en: <http://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-091-making-games-towards-a-theory-of-domestic-videogaming/>

....., ..... (2011): *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Ashgate, Londres, Reino Unido.

Turiano, José (2002): "Teorías sociocriminales y prevención de la delincuencia". En *Documenta laboris: serie de trabajos y estudios de investigación de la Escuela de Graduados*, Nº. 4.

Turkle, Sherry (1994): "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs". En *Mind, Culture, and Activity*. Vol 1, No. 3. MIT.

....., ..... (1997): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster; Estados Unidos.

Turkle, Sherry (2005): *The Second Self. Computers and the human spirit*. Reino Unido, MIT Press.

....., ..... (2010): *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other*. Nueva York, Estados Unidos, Basic Books.

Unicef (1997): "Niños y violencia". En *Innocenti digest*. Centro Internacional para el Desarrollo del Niño de UNICEF.

Valleur, Marc (2007): *Las nuevas adicciones del siglo XXI: sexo, pasión y videojuegos*. Paidós. Barcelona.

Vandewater, Elizabeth A., Shim, Mi-suk y Caplovitz, Allison G. (2004): "Linking obesity and activity level with children's television and video game use". En *Journal of Adolescence*, Vol. 27, Estados Unidos, Academic Press.

Varela Pezzano, Eduardo (2010): "Ensayo contra la ley de prohibición de videojuegos bélicos en Venezuela", en *Jurídicas*, Vol. 7 (2), Colombia, Universidad de Manizales.



Von Salisch, Maria; Vogelgesang, Jens; Kristen, Astrid y Oppl, Caroline (2011): "Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral?". En *Media Psychology*, 2011 Vol. 14, No. 3. Taylor and Francis online.

Vorderer, Peter, Hartmann, Tilo y Klimmt, Christoph (2003): "Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition", en *Actas de Second International Conference on Entertainment Computing*, Estados Unidos. Carnegie Mellon University, pp. 1–9.

Winocur Iparraguirre, Rosalía (2009): *Robinson Crusoe ya tiene celular*. Siglo XXI, México.

....., ..... (2009): "La convergencia digital como experiencia existencial en la vida de los jóvenes". En *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica*, Miguel Angel Aguilar Díaz, Eduardo Nivón Bolán, María Ana Portal Ariosa y Rosalía Winocur (coords.), págs. 249-262. Anthropos/Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa (UAM-I), Barcelona, España.

Wolf, Mark J. P. y Perron, Bernard (2005): "Introducción a la Teoría del videojuego". *Formats. Revista de comunicación audiovisual*. No. 4. España. Universidad Pompeu Fabra.

....., ..... (2014): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Nueva York, Routledge.

Wright, J. Talmadge et. al. (2010): *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies. Critical Approaches to Researching Video Game Play*. Lexington Books. Estados Unidos.

Young, Garry (2013): *Ethics in the Virtual World: The Morality and Psychology of Gaming*. Acumen Publishing. Estados Unidos, Reino Unido.

## **Cibergrafía**

Agencia EFE (26 de agosto de 2009): "Venezuela, cerca de prohibir videojuegos". *El Universal*, El Mundo. Caracas, Venezuela. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/notas/622291.html>

Agencia EFE (14 de abril de 2017): "Diputada priísta propone que el IFT regule los videojuegos". *El Universal*, Nación. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/nacion/politica/2017/04/14/diputada-priista-propone-que-el-ift-regule-los-videojuegos>

Alerta digital (2012): "Una encuesta alemana indica un temor generalizado a los musulmanes y al islam". <http://www.alertadigital.com/2012/12/26/una-encuesta-alemana-indica-un-temor-generalizado-a-los-musulmanes-y-al-islam/>

Bartle, Richard (1996): *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Disponible en: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>, Fecha de consulta: 1 de marzo de 2014.

BBC News (4 de mayo de 2004) "Grand Theft Auto comes under fire". Disponible en: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/scotland/3680481.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/scotland/3680481.stm)

Braulio, Fausto (2014): "Guerra contra el narcotráfico: la guerra que los mexicanos no queremos pelear". *SDP Noticias*. 14 de mayo de 2014. Columnas. Disponible en: <http://www.sdpnoticias.com/columnas/2014/05/14/guerra-contra-el-narcotrafico-la-guerra-que-los-mexicanos-no-queremos-pelear>

Burgess, Zachary (25 de septiembre de 2013) "College student steals truck, kidnaps woman while reenacting Grand Theft Auto". *New York Daily News*. Disponible en: <http://www.nydailynews.com/news/national/man-steals-truck-kidnaps-woman-reenacting-grand-theft-auto-article-1.1466867>

Candil, Dani (30 de enero de 2008): "Jack Thompson vuelve a la carga contra 'GTA'". *Vida Extra*. Disponible en: <http://www.vidaextra.com/industria/jack-thompson-vuelve-a-la-carga-contra-gta>

Cavalli, Earnest (24 de abril de 2008): "Jack Thompson reaches out to Take-Two exec's mother". *Wired*. Disponible en: <http://www.wired.com/2008/04/jack-thompson-p/>

CNN México (2013) "Los videojuegos en México, un pequeño sector en crecimiento". Disponible en: <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2013/06/11/los-videojuegos-en-mexico-un-pequeno-sector-en-crecimiento>

CNN Expansión Reuters (29 de enero de 2010): "El dinero del narco "atrapa" a México". <http://www.cnnexpansion.com/actualidad/2010/01/29/el-dinero-del-narco-atrapa-a-mexico>

Coria Carlos (13 de marzo de 2015): "Sanciones de 300 mil pesos a quien interprete o difunda narcocorridos". *Excelsior*. <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2015/03/13/1013124>

Corominas, Maria (2001): "Los estudios de recepción". Portal de comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: <http://portalcomunicacion.com/lecciones.asp?aut=4>

Cruz, Juan Manuel (21 de febrero de 2011): "Rechazan videojuego 'Call of Juárez: The Cartel'". *El Universal*, Sociedad. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/notas/746622.html>

Cubadebate (19 de julio de 2012): *Joven muere tras jugar 40 horas seguidas videojuegos*. Edición en línea. <http://www.cubadebate.cu/noticias/2012/07/19/joven-muere-tras-jugar-40-horas-seguidas-videojuegos/> Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013.

Cuevas, Enrique (23 de noviembre de 2013): "Analizan propuesta a favor de regular contenidos en televisión". Histórico comunicación social, LXII Legislatura, Cámara de Diputados, H. Congreso de la Unión. Disponible en: [http://www3.diputados.gob.mx/camara/005\\_comunicacion/c\\_monitoreo\\_de\\_medios/01\\_2013/11\\_noviembre/24\\_24/11\\_25\\_00](http://www3.diputados.gob.mx/camara/005_comunicacion/c_monitoreo_de_medios/01_2013/11_noviembre/24_24/11_25_00)

E Eduzro (24 de octubre de 2012): "Los creadores de GTA admiten que su controversia fue una estrategia de marketing". *jarcors.com*. Disponible en: <http://www.jarcors.com/noticias-los-creadores-de-gta-admiten-que-su-controversia-fue-una-estrategia-de-marketing/>

El País (14 de enero de 1993): *Nintendo advierte que los videojuegos pueden causar ataques epilépticos a niños y adolescentes*. Edición en línea. [http://elpais.com/diario/1993/01/14/sociedad/726966002\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1993/01/14/sociedad/726966002_850215.html) Fecha de consulta: 10 de octubre de 2013.

*Empresa mexicana lanza primer videojuego educativo en conmemoración del bicentenario*. (7 de septiembre de 2010): [http://www.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1956:em presa-mexicana-lanza-primer-videojuego-educativo-en-conmemoracion-del-bicentenario&catid=57:noticias&Itemid=55](http://www.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=1956:empresa-mexicana-lanza-primer-videojuego-educativo-en-conmemoracion-del-bicentenario&catid=57:noticias&Itemid=55) Fecha de consulta: 5 de febrero de 2014.

Entertainment Software Association (2015): "Essential facts about the computer and video game industry". Entertainment Software Association of America. Disponible en: <http://www.theesa.com/about-esa/esa-annual-report/>

EuropaPress (10 de octubre de 2013): "GTA V rompe siete récords Guinness en sólo tres semanas". ABC. Disponible en: <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20131009/abc-ompe-records-guinness-201310091745.html>

Ferguson, Christopher J. (7 de diciembre de 2011): *Video games don't make kids violent*. Time. Edición en línea. <http://ideas.time.com/2011/12/07/video-games-dont-make-kids-violent/> Fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013.

....., ..... (17 de Julio de 2012): *Can we trust psychological research?* Time. Edición en línea. <http://ideas.time.com/2012/07/17/can-we-trust-psychological-research/> Fecha de consulta: 5 de noviembre de 2013.

Funk, Jeanne B. (2000): "The Impact of Interactive Violence on Children". Audiencia ante el Comité de Comercio, Ciencia y Transporte, Senado de los Estados Unidos, Ciento VI Congreso, segundo período de sesiones, 21 marzo de 2000. Disponible en: <https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjN06vi64vSAhVEy2MKHdc-DEIQFggIMAE&url=https%3A%2F%2Fwww.gpo.gov%2Ffdsys%2Fpkg%2FCHRG-106shrg78656%2Fpdf%2FCHRG-106shrg78656.pdf&usq=AFQjCNGl9ogZ8ks7oxMWvr4b8ZDQB4CuXA&bvm=bv.146786187,d.cGc> Fecha de consulta: 13 de enero de 2017.

Future Majority (7 de diciembre de 2006): "Hillary Clinton hates on videogames" (Archivo de video). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=x1udjd2Aq3E>

GamePolitics Staff (18 de septiembre de 2007): "Jack Thompson Says GTA 4 Mission Target is Him; Threatens to Block Release". *GamePolitics*. Disponible en: <http://gamepolitics.com/2007/09/18/jack-thompson-says-gta-4-mission-target-is-him-threatens-to-block-release/>

Grossman, Dave (2000): "Teaching kids to kill". National Forum: Phi Kappa Phi, National Honor Society. Disponible en: [http://www.killology.com/article\\_teachkid.htm](http://www.killology.com/article_teachkid.htm) Fecha de consulta: 17 de agosto de 2013.

Grupo Comunicar. Huelva, España Global (2014): "The changing payment landscape in latam. Payments, intelligence and trends". Globalcollect video gaming payments: knowledge series. Disponible en: <http://www.globalcollect.com/changing-payment-landscape-in-latin-america>

gta wiki (2016): "Controversy". Disponible en: <http://gta.wikia.com/wiki/Controversy>

Harvey, Dave (7 de diciembre de 2007): *Video games health warning*. BBC News. Edición en línea. [http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/politics\\_show/7127727.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/politics_show/7127727.stm) Fecha de consulta: 2 de octubre de 2013.

Haywald, Justin (21 de agosto de 2015): "Grand Theft Auto Series passes 220 million sales worldwide". *Gamespot*. Disponible en: <http://www.gamespot.com/articles/grand-theft-auto-series-passes-220-million-sales-w/1100-6429961/>

IGN (20 de mayo de 2013) "GTA: la historia de Grand Theft Auto" *IGN*. Disponible: <http://www.jarcors.com/noticias-los-creadores-de-gta-admiten-que-su-controversia-fue-una-estrategia-de-marketing/>

Instituto Federal de Telecomunicaciones (2015): Estudios sobre oferta y consumo de programación para público infantil en radio, televisión radiodifundida y restringida. México. Disponible en: <http://www.ift.org.mx/industria/estudios-sobre-oferta-y-consumo-de-programacion-para-publico-infantil-en-radio-television>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2013): Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2013. México. Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/encuestas/hogares/modulos/endutih/default.aspx>

Jiménez, Horacio (18 de julio de 2015): "PVEM busca multar a quienes vendan videojuegos violentos a menores". *El Universal*, Nación. Edición en línea. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/nacion/politica/2015/07/18/pvem-busca-multar-quienes-vendan-videojuegos-violentos-menores>

Keneally, Meghan (26 de marzo de 2014): "Grand Theft Auto fan, 14, 'shot his father three times in the face before killing his younger brother with a machete and knife when he found him under the bed'. *dailymail.com.uk*. Disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2590244/Grand-Theft-Auto-fan-14-shot-father-three-times-face-killing-younger-brother-machete-knife-bed.html>

Lang, J. Derrik (5 de enero de 2008): "MADD attack Grand Theft Auto IV". *NBC news*. Disponible en: [http://www.nbcnews.com/id/24405072/ns/technology\\_and\\_science-games/t/madd-attacks-grand-theft-auto-iv/#.Vx0QVnoYnKg](http://www.nbcnews.com/id/24405072/ns/technology_and_science-games/t/madd-attacks-grand-theft-auto-iv/#.Vx0QVnoYnKg)

Loayza, Jerjes (2011): "Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis entre la frontera de lo real y lo virtual en América Latina"- *Revista Austral de Ciencias Sociales*, No. 20, 2011. Perú. Disponible en: [http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-17952011000100002&script=sci\\_arttext&tlng=es](http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-17952011000100002&script=sci_arttext&tlng=es)

Martínez, Fabiola (25 de marzo de 2011): "Pacto de medios para limitar información sobre violencia". *La jornada*. <http://www.jornada.unam.mx/2011/03/25/politica/005n1pol>

McDonald, Emma; Warman, Peter; y Stewart, Douglas (2015): "The consumer as producer. How games and videogames converge to drive growth". *Newzoo*. Disponible en: <http://www.newzoo.com/insights/the-consumer-as-producer-how-games-video-converge-to-drive-growth-whitepaper/>

Mello Jr., John P. (6 de enero de 2004): "Haitian Group Files Suit To Ban 'Grand Theft Auto: Vice City'". *Technewsworld.com* Disponible en: <http://www.technewsworld.com/story/32527.html>

Mmosite (21 de noviembre de 2007): *Teenager murdered for money to play MMO*. <http://news.mmosite.com/content/2007-11-20/20071120231834547.shtml> Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2013.

Newzoo (2014): "Fresh insights on México & Brazil available in september" Disponible en: <http://www.newzoo.com/news/fresh-insights-mexico-brazil-available-september/>

Observatorio de los Procesos de Comunicación Pública de la Violencia (2011): "Acuerdo para la Cobertura Informativa de la Violencia". Disponible en: <http://observatorioaciv.org/acuerdo/> Fecha de consulta: 18 de abril de 2015

oneindia (28 de junio de 2008): "NY teens copy Grand Theft Auto videogame for real-life robbery spree". Disponible en: <http://www.oneindia.com/2008/06/28/ny-teens-copy-grand-theft-auto-videogame-real-life-robbery-spre-1214651340.html>

Orozco Gómez, Guillermo (2001): "Travesías y desafíos de la investigación de la recepción en América Latina". En *Portal de Comunicación del INCOM*, Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjRk6mDy5jTAhUDwmMKHQNrA5YQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.publicaciones.cucsh.udg.mx%2Fppperiod%2Fcomsoc%2Fpdf%2F38\\_2000%2F11-36.pdf&usg=AFQjCNEjZkmFBkfy4TEBfXTYHaMjsIWGxw](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjRk6mDy5jTAhUDwmMKHQNrA5YQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.publicaciones.cucsh.udg.mx%2Fppperiod%2Fcomsoc%2Fpdf%2F38_2000%2F11-36.pdf&usg=AFQjCNEjZkmFBkfy4TEBfXTYHaMjsIWGxw)

Pereira, Ivan (31 de marzo de 2007): "Pols rage as vid game takes shot at city". *ny daily news*. Disponible en: <http://www.nydailynews.com/entertainment/pols-rage-vid-game-takes-shot-city-article-1.214924>

Petit, Caroline (16 de septiembre de 2013): "City of Angels and Demons". *Gamespot*. Disponible en: <http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>

Piedras, Ernesto; Méndez José C. (2008): Mercado de videojuegos en México: convergencia y hábitos. The Competitive Intelligence Unit. México. Disponible en: [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CCcQFjACahUKEwiD8MG1soHIAhWLi5IKHf90Cvg&url=http%3A%2F%2Fwww.the-ciu.net%2Fciu\\_0k%2Fpdf%2FCIU-Mercado%2520de%2520Videojuegos%2520Mexico%2520v01.pdf&usg=AFQjCNHutuTgB SJ-CiiXFilhxACTyTwTg&bvm=bv.102829193,bs.1,d.eXY](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CCcQFjACahUKEwiD8MG1soHIAhWLi5IKHf90Cvg&url=http%3A%2F%2Fwww.the-ciu.net%2Fciu_0k%2Fpdf%2FCIU-Mercado%2520de%2520Videojuegos%2520Mexico%2520v01.pdf&usg=AFQjCNHutuTgB SJ-CiiXFilhxACTyTwTg&bvm=bv.102829193,bs.1,d.eXY)

ProChile (2012) Estudio de Mercado Servicio Videojuegos en México. Documento elaborado por la oficina comercial de ProChile en Guadalajara. Disponible en: [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAAahUKEwjFr\\_Pfu4HIAhUIPJIKHwoZBq4&url=http%3A%2F%2Fwww.prochile.gob.cl%2Fwp-content%2Fblogs.dir%2F1%2Ffiles\\_mf%2Fdocumento\\_09\\_03\\_12122632.pdf&usg=AFQjCNHM--6BQM\\_VBYBeKpsN8GAGRCOagQ&bvm=bv.103073922,d.aWw](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAAahUKEwjFr_Pfu4HIAhUIPJIKHwoZBq4&url=http%3A%2F%2Fwww.prochile.gob.cl%2Fwp-content%2Fblogs.dir%2F1%2Ffiles_mf%2Fdocumento_09_03_12122632.pdf&usg=AFQjCNHM--6BQM_VBYBeKpsN8GAGRCOagQ&bvm=bv.103073922,d.aWw)

Reed, Jim (4 de agosto de 2008): "Thailand bans Grand Theft Auto IV". *BBC News*. Disponible en: [http://news.bbc.co.uk/newsbeat/hi/technology/newsid\\_7540000/7540623.stm](http://news.bbc.co.uk/newsbeat/hi/technology/newsid_7540000/7540623.stm)

Reuters (23 de septiembre de 2013): "GTA V supera los 1.000 millones de dólares en sólo tres días". *ABC*. Disponible: <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130921/abc-gtav-millones-ventas-201309211850.html>

Rockstargames (2013): "GTA Online". Información. Rockstargames.com. Disponible en: [http://www.rockstargames.com/V/es\\_mx/info/GTAOnline](http://www.rockstargames.com/V/es_mx/info/GTAOnline)

Rockstar Newswire (30 de diciembre de 2013): "Las actividades de GTA Online creadas por los jugadores causan sensación". Rockstargames.com. Disponible en: <http://www.rockstargames.com/es/newswire/article/52045/gta-online->

Schreler, Jason (10 de octubre de 2014): "Lindsay Lohan's Grand Theft Auto V Lawsuit is getting intense". *Kotaku*. Disponible en: <http://kotaku.com/lindsay-lohans-grand-theft-auto-v-lawsuit-is-getting-in-1644774807>

Suellentrop, Chris (16 de septiembre de 2013): "Grand Theft Auto is a return to the comedy of violence". *The New York Times*. Disponible en: [http://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html?_r=0)

Tajuelo, Marta (9 de octubre de 2013) "Grand Theft Auto V supera siete récord Guinness". *Meristation*. Disponible en: <http://www.meristation.com/playstation-3/noticias/grand-theft-auto-v-supera-siete-record-guinness/61/1910165>

Take-Two News Release (20 de septiembre de 2013): "Grand Theft Auto V Worldwide sales surpass \$1 billion in first three days". Disponible en: <http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=1856686&highlight=>

Take-Two (3 de febrero de 2016): "Take-Two Interactive Software, Inc. reports stronger-than-expected results for fiscal third quarter 2016". *Take-Two News Release*.

Thompson, Clive (5 de febrero de 2008): Grand Theft Auto IV delivers deft satire of street life. *Wired*. Disponible en: <http://www.wired.com/2008/05/gamesfrontiers-0502/>

Thurrott, Paul (16 de septiembre de 2001): *Microsoft flight simulator in terrorist controversy*. WindowsITPro. <http://windowsitpro.com/windows-server/microsoft-flight-simulator-terrorist-controversy> Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2013.

Trejo Delarbre, Raúl (25 de marzo de 2011): "Acuerdo pertinente, utilización indeseable". Disponible en: <https://sociedad.wordpress.com/2011/03/25/acuerdo-pertinente-utilizacion-indeseable/> Fecha de consulta: 18 de abril de 2015

Trump, Donald J. [@realDonaldTrump] (17 de diciembre de 2012): Recuperado de: <https://twitter.com/realdonaldtrump/status/280812064539283457?lang=es>

Unocero (21 de septiembre de 2013): "Grand Theft Auto V rompe récord de ventas". Disponible en: <https://www.unocero.com/2013/09/21/grand-theft-auto-v-rompe-record-de-ventas/>

Villanueva, Rodrigo (15 de octubre de 2013): "Actor de voz: escena de tortura en GTA V fue intrascendente". Disponible en: <http://www.levelup.com/noticias/216972/Actor-de-voz-escena-de-tortura-en-GTA-V-fue-intrascendente>

Ward, Mark (1 de mayo de 2001): *Columbine families sue computer game makers*. BBC News. Edición en línea. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm>

Fecha de consulta: 10 de octubre de 2013.

Weber, Rachel (22 de octubre de 2012): "GTA: 'Max Clifford made it all happen'". *Gamesindustry.biz*. Disponible en: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-10-22-gta-max-clifford-made-it-all-happen>

**ANEXO 1:** Formato de diario de campo para sesión de contacto.

| Fecha de contacto: | Participante | Edad/Edo | Hora de inicio: | Escolaridad | Frecuencia de uso | Hora de término: | Prácticas en juego | Prácticas sociales | Plataforma: | Consumo<br>1) No. juegos,<br>2) consolas<br>3) Tiempo con la consola | No. de amigos agregados | Tipo de Contacto: | Opinión sobre el juego | Otras Observaciones |
|--------------------|--------------|----------|-----------------|-------------|-------------------|------------------|--------------------|--------------------|-------------|--|-------------------------|-------------------|------------------------|---------------------|
|                    |              |          |                 |             |                   |                  |                    |                    |             |  |                         |                   |                        |                     |
|                    |              |          |                 |             |                   |                  |                    |                    |             |  |                         |                   |                        |                     |
|                    |              |          |                 |             |                   |                  |                    |                    |             |  |                         |                   |                        |                     |

Notas \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



**ANEXO 2:** Formato de diario campo para sesiones de seguimiento.

| <b>Fecha:</b>       | <b>Duración:</b>   | <b>Plataforma:</b> | <b>OBSERVACIONES</b> |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------------|
| <b>PARTICIPANTE</b> | <b>ACTIVIDADES</b> | <b>TEMAS</b>       |                      |
|                     |                    |                    |                      |
|                     |                    |                    |                      |
|                     |                    |                    |                      |
|                     |                    |                    |                      |
|                     |                    |                    |                      |
|                     |                    |                    |                      |
|                     |                    |                    |                      |
|                     |                    |                    |                      |