



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

“MEDIACIONES PRESENTES EN LA ARTICULACIÓN DE
SENTIDO DE LOS *HARD CORE GAMERS* A TRAVÉS DE SU
PRÁCTICA CON LOS VIDEOJUEGOS”

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:
DAVID CUENCA OROZCO

TUTOR:
JERÓNIMO REPOLL
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

MÉXICO, D.F., JUNIO DE 2014



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.

Agradecimientos.

A CONACYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) por su apoyo económico y respaldo durante el desarrollo de esta investigación.

A los lectores, Delia Crovi Druetta, José Ángel Garfias Frías, Fernando Ayala Blanco y Alejandro López Novelo, así como al asesor de esta tesis, Jerónimo Repoll. Gracias a todos ellos por su gran dedicación, su atenta disposición y sus valiosas contribuciones.

A los profesores del Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México, Carmen Millé Moyano, Raúl Trejo Delarbre, Julio Amador Bech, Vicente Castellanos Cerda, Florence Toussaint Alcaraz, Silvia Molina y Vedia, Ignacio Pérez Barragán, Regina Jiménez Ottalengo y Laura López Rivera, por sus enseñanzas así como por sus pertinentes y significativos comentarios reflejados al interior de este documento.

A los profesores e investigadores, Daniel Peña Serret, Francisca Robles, Gabriel Pérez Salazar, María Elena Meneses Rocha, Maricela Portillo Sánchez, Tanius Káram Cárdenas, Virginia Reyes Castro y Jorge Alberto Hidalgo Toledo, por sus preciados consejos, su apoyo, sus observaciones y sus aportaciones.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN	9
--------------	---

CAPÍTULO 1

Precisiones en torno al juego de video y los videojugadores.	15
1.1 Datos cuantitativos sobre el videojuego y los gamers	22
1.2 Articulaciones simbólicas presentes al interior de los videojuegos.	25
1.3 Constelaciones de sentido entre videojuegos y <i>gamers</i> .	38
1.3.1 Videojuegos. Más allá del entretenimiento.	39
1.3.2 Simulaciones de la violencia en el videojuego.	42
1.3.3 Los juegos digitales de video y los varones.	46
1.3.4 Videojuego. Realidad a través de la simulación digital.	50
1.4 Panorama sobre el estudio del videojuego y los videojugadores.	53
1.4.1 Estudios del videojuego desde la perspectiva telemática.	60
1.4.2 Game Studies.	62
1.4.3 <i>Geek Studies</i> .	66
1.4.4 Women in Games.	69
1.4.5 D.I.G.R.A.	73
1.4.6 I.S.A.G.A.	76

1.5 Sobre los distintos tipos de videojugadores.	80
1.5.1 <i>Console Gamer.</i>	82
1.5.2 <i>Computer Gamer (Pc Gamer).</i>	84
1.5.3 <i>Arcade Gamer.</i>	87
1.5.4 <i>Pocket Gamer.</i>	89
1.5.5 <i>Casual Gamer.</i>	92
1.5.6 <i>Hard Core Gamer.</i>	94

CAPÍTULO 2

Marco teórico de la investigación.	101
2.1 El Marco Teórico.	101
2.1.1 El Juego.	102
2.1.2 La Cultura.	116
2.1.3 Las Mediaciones.	124
2.1.4 El juego, la cultura y las mediaciones.	136
2.1.5 Tecnología e Hipermediaciones.	142

CAPÍTULO 3

Metodología de la investigación.	153
3.1 Metodología.	153
3.2 La estrategia metodológica de la investigación.	155

3.3 Sobre el espacio a observar y los informantes.	160
3.4 Instrumentos metodológicos	168

CAPÍTULO 4

El análisis de la investigación.	175
4.1 Observación en los espacios donde confluyen los <i>Hard Core Gamers</i> .	176
4.1.1 Dentro de Pikashop.	176
4.1.2 El Clan Doble V.	203
4.1.3 El Clan Kaibil.	220
4.2 Las entrevistas en profundidad a los <i>Hard Core Gamers</i> .	247
4.3 Resultados de la observación y las entrevistas en profundidad.	280
Conclusiones.	303
<i>Fuentes consultadas.</i>	313

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca comprender de manera amplia el empleo de tecnologías digitales interactivas de video por parte de videojugadores que radican al interior de la Ciudad de México. Su interés se centra en identificar aquellas mediaciones que intervienen en la conformación del sentido que dichos sujetos, conocidos como *Hard Core Gamers*, atribuyen a su práctica con los videojuegos. El término mediación indica para este caso el potencial que poseen los artefactos tecnológicos para participar como agentes constitutivos de los regímenes de significación social y en la organización de las actividades humanas diarias (Sagástegui, 2012).

El estudio en profundidad de dichas instancias culturales se vuelve significativo en la medida en que permite comprender la manera en que los videojugadores articulan y brindan de un sentido específico a su práctica de juego mediante las tecnologías interactivas de video. Juego digital interactivo y videojugador cada vez cobran mayor presencia en diversas esferas de la sociedad ya sea por su carácter educativo, lúdico, narrativo, estético, mercantil, artístico, cultural, etc. (Levis, 2003).

Asimismo, la tecnología del juego de video es importante no solo por ser una industria rentable a nivel mundial sino además porque incide directamente en la forma en la que sus jugadores aprecian la realidad: se trata de una generación de jóvenes y adultos con una intensiva y profunda inmersión en torno a las tecnologías digitales de juego interactivo (Jenkins, 2009) que necesita que las narrativas de esos particulares lenguajes audiovisuales respeten su complejidad, su juego personalizable (Piscitelli, 2012) y un diseño abierto que al mismo tiempo es tanto participativo como cotidiano.

El primer capítulo de esta investigación contiene precisiones sobre los videojuegos así como algunas definiciones a propósito de esta tecnología las cuales pretenden servir de referente directo para enmarcarla como un objeto de estudio amplio a la vez que dan cuenta de determinadas características que le dan pie. También se presentan de manera puntual los objetivos así como la hipótesis que sustenta el presente trabajo de tesis.

Ese mismo capítulo reúne diferentes aspectos socioculturales del videojuego que muestran los límites que imprimen estos dispositivos interactivos de video en torno a la vida fuera del juego (la historia, la cultura, la vida cotidiana, etc.): se rescatan de distintos elementos circunscritos a las narraciones e imágenes existentes dentro del videojuego tales como la migración, la religión, algunos usos y costumbres, la nacionalidad, el género, etc.

El primer capítulo incluye también una revisión amplia de trabajos de investigación a propósito de los videojuegos y los videojugadores entre los que destacan estudios académicos, reportes de investigaciones, tesis, libros y revistas científicas, etc. a nivel nacional. También se hace referencia al panorama internacional de esta tecnología por medio del abordaje a diversos grupos de estudio a nivel mundial que abordan el tema de los videojuegos y también ciertas universidades que actualmente se especializan en la investigación de las tecnologías digitales de juego y sus jugadores.

Otro elemento que se incluye en el primer capítulo incluye diversas caracterizaciones sobre los distintos tipos de videojugadores que hace posible la identificación de cada uno de ellos al tiempo que sirve de escenario para una posterior discusión en torno a los *Hard Core Gamers*.

Por su parte, el segundo capítulo de este trabajo corresponde al marco teórico de la investigación. Se rescatan definiciones socioculturales del juego. Algunos de los autores considerados para esta parte son Johan Huizinga (2004) y su idea del *Homo Ludens*, el hombre que juega como acto simbólico y cultural. También se tomarán en cuenta autores tales como son Rogel Caillois (1986), Agnes Heller

(2002), Jean Duvignaud (1997) y Jean Wunenburger (2008) quienes amplían, critican y discuten esas y otras ideas más. Esta parte de la investigación da a conocer los significados atribuidos a la actividad lúdica y permite entender de qué manera el juego está presente y condiciona la práctica de video jugar.

Dicho marco teórico profundiza en el ámbito de la cultura desde perspectivas simbólicas y sociales tomando en cuenta a autores como son Clifford Geertz (1997), Gilberto Giménez (2005), Terry Eagleton (2001), Eduardo Vizer (2003), Albert Schutz (1974), entre otros. En esta parte se articula, por un lado, un concepto de cultura capaz de ayudar a comprender aquellas instancias culturales que dan pie a la construcción social de sentido mientras que, por el otro, ahonda en la práctica de juego como una dimensión cultural e intersubjetiva.

Un elemento más trabajado en el marco teórico son las mediaciones, mismas que se abordan desde los puntos de vista de autores como Manuel Martín-Serrano (1978), Jesús Martín-Barbero (1997), Guillermo Orozco (1998), Carlos Colina (2003), José Peña-Zepeda (2011) y Nora Gámez (2007). El objetivo de este desarrollo teórico consiste en entender a las mediaciones no como algo que se presenta “entre”, sino más bien como instancias culturales que intervienen en las diferentes etapas dentro del proceso amplio de articulación de significados y sentido.

Más adelante, juego, cultura y mediaciones se discuten al interior del capítulo correspondiente al marco teórico. Asimismo, una última parte incluye elementos tales como la tecnología y las hipermediaciones. Todas ellas piezas fundamentales para entender al videojuego como dispositivo electrónico audiovisual que precisa la construcción de un sentido en el que se establecen mediaciones mediante su contacto.

Por su parte, el tercer capítulo está compuesto por la metodología utilizada dentro de esta investigación. Consiste en realizar un recuento del método a elegir y los motivos para tomarlo en cuenta dentro de la presente tesis. También, dentro de la etapa correspondiente a la metodología se desarrollan, en un segundo

apartado, detalles sobre las estrategias y las técnicas empleadas. De la misma manera, en la última sección del apartado metodológico se precisan cuestiones respecto del espacio a observar así como los informantes seleccionados al tiempo que se muestra su pertinencia para la investigación.

El cuarto capítulo desarrolla el análisis a profundidad a propósito de tres instancias donde los *Hard Core Gamers* se reúnen. El primero de ellos es Pikashop. Se trata de un centro comercial donde estas personas juegan el día completo con pantallas y dispositivos interactivos de video y además lo emplean como un lugar de encuentro y reunión cotidiana entre videojugadores. La segunda instancia es un clan de *gamers* (V.V.) que lleva a cabo eventos, reuniones y celebraciones privadas de manera presencial, física, y donde la principal actividad es jugar videojuegos. El tercero de sus lugares corresponde al clan Kaibil. Este grupo de jugadores no se reúne físicamente sino que sus encuentros se dan por completo de manera virtual dentro de la interfaz del servidor de juego digital y en un foro especializado en internet.

Este capítulo también ahonda en el análisis de las entrevistas en profundidad a los *gamers* y las mediaciones que se presentan en la producción de sentido de este tipo de jugadores en su contacto con los juegos digitales de video. Algunas de las instancias culturales que inciden en ello van desde lo institucional, como son la familia, los amigos, la escuela, el *bullying* entre compañeros de trabajo y hasta los de su respectivo clan (ya sea físico o virtual), etc. Otras mediaciones se presentan en el ámbito videotecnológico donde la red y el espacio virtual jugarán un papel fundamental e, incluso, otros elementos de orden intersubjetivo y cognitivo se harán presentes.

En la última parte de esta tesis, posteriormente a la triangulación de los datos obtenidos a través de las técnicas de investigación, se muestran los resultados y hallazgos del trabajo de campo para más adelante llevar a cabo conclusiones que permiten discutir a propósito de la investigación en torno al audiovisual interactivo y sus videojugadores así como pensar nuevas vetas para investigarse posteriores a este trabajo.

El espacio del juego de video se vuelve para estos videojugadores en la posibilidad para impulsar su imaginación desarrollando la parte más creativa de ellos, para obtener un reconocimiento en alguna parte de la sociedad por su experiencia y profesionalismo, para realizar compras virtuales y tener control de los adelantos tecnológicos, para obtener otra novedosa forma de socialización digital con personas de otras latitudes y rincones del planeta, para escapar de cuestiones puntuales dentro de sus vidas cotidianas como el trabajo o la escuela e incluso ciertos deberes y hasta las propias relaciones sociales más directas, para encontrar otros sujetos afines a ellos con quienes compartir sus conocimientos respecto al videojuego y formar grupos distinguidos, etc..

CAPÍTULO 1. Precisiones en torno al juego de video y los videojugadores

En el presente, que pertenece también a la realidad de los sujetos nacidos en la era de la informática, distintos artefactos tecnológicos han constituido una forma de expresión cada vez más habitual (Levis, 2003). Un ejemplo de eso es el videojuego: a más de cuarenta años de haber surgido como mercado trasnacional, es decir, como una industria tecnológica de consumo que se ha introducido en millones de hogares y espacios públicos por casi todo el mundo, su presencia ha permeado cambios que se notan entre generaciones.

El empleo que se le da actualmente a la tecnología audiovisual de juego supera por mucho la idea de entretenimiento, o esparcimiento, bajo la que se introdujera comercialmente porque los artefactos con que ahora está diseñada han modificado e hibridado su arquitectura tanto externa como interna, su *hardware* y *software*, o sus mecanismos físicos e interfaces (instancias digitales de acción entre humano y tecnología) permitiendo la interconexión en red por medio de internet a la vez que se puede reproducir una obra cinematográfica y hasta escuchar música, entre otras actividades, todo en una misma consola de juego de video.

Asimismo, los videojuegos han dejado de ser tomados en cuenta por sus desarrolladores como esencialmente artefactos de juego para pasar el tiempo: sus creativos y diseñadores han imbricado en su ensamble elementos tales como son los sistemas de comunicación instantánea persona a persona, la compra de títulos y otros enseres o las actualizaciones en línea de sistemas operativos.

Lo anterior conlleva a pensar que cabe la posibilidad de que también existen nuevas maneras de entrar en contacto con ellos, de jugarlos, y de pensarlos en la sociedad. Esto porque, simultáneamente pueden ser artefactos de entretenimiento así como vehículos comunicantes capaces de interceder en procesos de construcción de determinadas significaciones por parte de quienes los juegan orientando de esta manera particulares sentidos.

El videojuego, que es sobre lo que se profundizará en esta tesis, poniendo una especial atención en las mediaciones que atraviesan el sentido que los propios videojugadores atribuyen a su práctica con esta tecnología digital, figura ser una atmósfera comunicativa en la que el propio jugador se sitúa e interacciona con caracterizaciones mismas que, al mismo tiempo, hacen articular sus propias representaciones (Mendizabal, 2004).

Se trata, desde ese punto de vista, de un dispositivo videotecnológico que constituye un discurso específico a propósito de lo social y lo cultural y que además tiene que ver con una mentalidad que coincide con la forma en la que se percibe el mundo y la manera en que se puede conocer sobre éste.

Por ejemplo, a través de la inmersión al interior de escenarios virtuales del juego de video es posible desarrollar perfiles y características específicas de un personaje al gusto de su creador, que es el videojugador, dando pie a una experiencia interactiva de inmersión y que bien puede ser tomada en cuenta como simbólica. Al mismo tiempo que permite una ubicuidad y el despliegue de procesos cognitivos subjetivos, el videojuego es una tecnología que permite actuar conjuntamente con otros semejantes en espacios reales.

Un sistema de videojuego figura ser una tecnología desde la que se pueden producir saberes derivados de experiencias y habilidades empíricas a partir de las posibilidades interactivas propias del juego (Cuenca, 2011) las cuales pueden conformar, de esta manera, un campo particular de sentido en el que se construyen práctica y cultura simultáneamente. Ahora bien, desde la lógica del diseño condicionado por los desarrolladores de esa industria hasta el propio jugador y la forma en que personaliza los ambientes y personajes con los que interactúa:

Los videojuegos (...) familiarizan directamente con la sensualidad y la eficacia de la tecnología; aprovechando las últimas técnicas y sin el riesgo de las confrontaciones directas. Desmaterializan, descorporalizan el peligro, dándonos

únicamente el placer de ganar sobre los otros o la posibilidad, al ser derrotados, de que todo quede en una pérdida de monedas en una máquina (García-Candlini: 1989: 285).

Es por ello que los juegos digitales de video son tomados en cuenta, por ejemplo, como tecnologías de simulación de lo real (Juul, 2005): dentro de sus narrativas y espacios digitales las fronteras se diluyen; esto lo hacen posible al aparentar espacios reales distorsionados o deformados de manera intencional.

Entonces, en su interior, múltiples utopías parecen concretarse o materializarse. Son por tanto un espacio de ensayo o simulacro de posibilidades y percepciones subjetivas así como una instancia que brinda la posibilidad de concretar historias, mitologías, fantasías, deseos, etc. Al entrar en contacto con este tipo de tecnologías, los jugadores seguramente transforman tanto su entorno como su realidad otorgándoles valores y significados diferentes o novedosos.

Los videojuegos son también máquinas audiovisuales que revelan las inquietudes, los deseos y las necesidades de sus usuarios. Estas exigencias pueden cubrirse mediante un proceso de inmersión en las narrativas y los contenidos de un juego de video (Cuenca, 2011). El videojugador puede enfrentarse contra el entorno él solo, puede construir mundos al organizar el espacio de acuerdo a sus objetivos a cumplir, puede trazar estrategias y tácticas, o simplemente navegar entre corredores para obtener satisfacción de sí mismo.

En ocasiones, los juegos de video representan una sociedad que puede o no tener centros. En esos casos, el que los contengan dependerá en ocasiones de los propios usuarios. La caja de arena (juegos llamados también Sand Box) simplemente está lista para la creatividad y el armar jerarquías será una opción. A veces con solo contemplar el paisaje virtual o diseñar un personaje y verlo evolucionar será suficiente.

Los juegos de video se convierten en un espacio que permite adquirir sugerencias y opiniones sobre la realidad. Dentro de sus escenarios se pueden explorar y experimentar lugares y situaciones virtuales que posibilitan entender el mundo real. Presentan de manera figurativa elementos que se encuentran en la realidad, como, sujetos, lugares, objetos, formas, colores, y otras cosas. A través de esas representaciones se pueden adquirir ciertos conocimientos sobre distintos aspectos (Cuenca, 2011) entre las que se encuentran aprender idiomas, lenguajes, tecnología digital, historia, matemáticas, geografía, y otros saberes propios de la vida cotidiana fuera de pantalla.

Las interfaces digitales del videojuego contienen mundos fantásticos, personajes de fantasía, héroes y villanos, historias emotivas y románticas y mucho más. Aunque, en ellos se siguen aplicando las mismas constantes del capitalismo real. Se tienen que ganar cantidades de dinero o minerales valiosos para incrementar el poder. Entre más dinero se gaste o se consiga en ese mundo del juego más poderoso se puede llegar a ser en la vida real.

Es por eso último que los videojuegos pueden ser tomados en cuenta como herramientas que mantienen el capitalismo globalizado, ya sea por la mercantilización transnacional de artefactos tecnológicos por medio de la interfaz de un sistema juego o por que sus narrativas audiovisuales mantienen una lógica de acumulación de capital y minerales para obtener el poder, bienes e incluso servicios.

A los videojuegos también se les puede considerar como sistemas digitales tanto educativos como metáforas para entender una realidad siempre novedosa en las que el aprendizaje de un sistema organizado y reglamentado exige tomar determinaciones, unas ciertas acciones y responsabilidades.

El juego de video se encuentra presente en la realidad de millones de personas quienes lo juegan a diario alrededor del mundo y que lo hacen parte de su vida cotidiana, de sus actividades y rituales diarios. Por tanto, se vuelve significativo entender en primera instancia cuáles son las miradas que imprime el videojuego

sobre distintos aspectos de la sociedad y, posteriormente, la manera en que intercede respecto a los esquemas culturales de los propios videojugadores.

Es indispensable por tanto, tomar en cuenta al videojuego más que como una actividad de esparcimiento; es una forma videotecnológica que, fundamentada en la idea propia de los juegos, puede impulsar el desarrollo de un determinado conocimiento y particulares estimaciones (e incluso aprehensiones) del mundo y de lo quienes lo habitan.

También, es necesario indicar que la presente tesis surge a partir de los resultados encontrados en un trabajo recepcional de licenciatura realizado a propósito de los juegos de video en relación con aquellas compensaciones de necesidades que son resueltas precisamente a través de su empleo (Cuenca, 2011). Uno de los hallazgos más importantes de ese trabajo fue la presencia de una serie de factores psicosociales presentes en el empleo de los juegos de video por parte de diversos videojugadores (también llamados *gamers*) los cuales dieron cuenta sobre determinadas exigencias previas que estas personas externan para así decidir acercarse a a la tecnología digital y satisfacerlas (evidenciando con ello sobre la capacidad activa de dichos jugadores para elegir la manera en la que seleccionan un dispositivo de juego y no otro).

Otra de las cuestiones arrojadas en esta investigación fueron los significados atribuidos a los videojuegos y la manera en la que, como dispositivos tecnológicos, ayudan a pensar la realidad de sus jugadores: en el contacto con el videojuego, los *gamers* llevan a cabo prácticas donde emplean lenguajes y rituales cotidianos específicos. Algunos de estos jugadores incluso han asegurado que el juego de video incide en la manera en la que aprecian el mundo ya que para ellos orienta significados particulares y determinadas estimaciones de la realidad.

A partir de esas cuestiones se considera necesario comprender y precisar cuáles son esas mediaciones, es decir, aquellas instancias culturales que intervienen en la producción social de sentido y significados, mismas que confluyen en los videojugadores dentro de su práctica con los juegos de video. Si

bien tecnologías, como el videojuego, han transformado a la sociedad al tiempo que ésta última ha afectado también a dicha tecnología (Scolari, 2004), por tanto, es importante considerar que existan mediaciones que, atravesadas por la tecnología, inciden en la producción social de un sentido particular que colectividades y grupos imprimen en su desarrollo.

Las Tecnologías de Comunicación e Información, como los videojuegos, son instancias desde las que se pueden producir saberes, experiencias y habilidades empíricas a partir de las posibilidades interactivas propias de sus interfaces: *hardware* y *software* (Scolari, 2004) porque éstas conforman un campo particular de sentido en el que se construyen y deconstruyen prácticas y cultura simultáneamente.

Es por ello que el estudio de las mediaciones, es decir, conocer todo aquello que interviene en la construcción de un sentido que los videojugadores atribuyen a su práctica con los videojuegos, pretende ayudar a pensar el impacto de las mal llamadas Nuevas Tecnologías de Comunicación e Información (mal llamadas porque aún no se sabe hasta cuándo dejarán de ser tomadas en cuenta como nuevas) para aportar elementos novedosos que evidencien las transformaciones que han tenido hasta nuestros días, el impacto sociocultural que de ello deriva así como el planteamiento de posibles pautas a las que se encaminan.

Por tanto, se deben tomar en cuenta aspectos como la subjetividad de los videojugadores, sus percepciones, valoraciones, actuaciones, etc. desde la Comunicación poniendo énfasis en el sentido, y los significados que atribuyen a su práctica cotidiana con el juego de video porque esta perspectiva permitirá comprender el modo en que esos sujetos atribuyen y comparten significados de manera social y además la forma en que ésta tecnología organiza su mundo.

Asimismo, dentro de la investigación arriba mencionada a propósito de los usos y las gratificaciones y los videojuegos (Cuenca, 2011) se obtuvieron informaciones sobre algunas diferencias en cuanto al empleo de tecnología de juego digital que llevan a cabo los distintos tipos de videojugadores.

El hecho de ser *gamers* asiduos incide en sus apreciaciones y estimaciones del mundo por el alto grado de contacto con el juego de video respecto a los jugadores casuales, cuyo contacto con esa tecnología es mínima en relación a éstos primeros. Por tal razón, dentro de esta investigación, se tomarán en cuenta a los *Hard Core Gamers*.

Este tipo de videojugadores además de presentar un alto grado de contacto con los videojuegos tienen un amplio conocimiento sobre ellos y desarrollan un mayor interés y preocupación por incluir en sus actividades diarias al mundo del juego de video (Juul, 2005). Es importante indicar que los *Hard Core Gamers* pueden ser definidos en español como “videojugadores extremos”. Sin embargo, es necesario precisar que éstos (los *Hard Core*) se diferencian de los *Extreme Gamers* debido a que los últimos presentan un contacto descontrolado con el juego de video (Domahidi & Quandt, 2011).

Ahora bien, otro de los motivos para llevar a cabo la presente investigación se deriva del desarrollo de un Estado de Arte incluido dentro de esta tesis mismo que contempla a las más importantes instituciones académicas así como asociaciones nacionales e internacionales que parten de perspectivas como la Comunicación, y los campos de conocimientos que le dan pie (sociología, antropología, filosofía, pedagogía, etc.), para el estudio formal sobre los juegos de video y quienes los juegan: los videojugadores.

Este panorama ha dado cuenta de las escasas características de los tipos de estos *gamers* desarrolladas a partir de sus prácticas comunicativas y socioculturales, sus interacciones con otros jugadores de manera presencial y a través de la interconexión en red, la manera en la que manipulan la tecnología del juego de video, etc. Sus características han sido principalmente definidas a través de lógicas de la industria del videojuego. Por tanto, otro de los motivos que dan pie a la presente investigación surge a partir de la necesidad de conocer a profundidad los tipos de videojugadores a la vez que se comprenden nuevas prácticas que pueden llevar a cabo en el marco de su contacto con el juego pero no se limita a ello sino que su interés se centra en identificar y precisar cuáles son

las mediaciones que intervienen en todo ese proceso, en cada una de las etapas en las que los *gamers* juegan, cuando coinciden con otros sujetos dentro de la interfaz y de manera presencial, en el momento en que se identifican y comunican con otros videojugadores conformando clanes y redes de profesionales del videojuego, etc.

1.1 Datos cuantitativos sobre el videojuego y los *gamers*

Uno de los principales repositorios digitales donde se alojan bancos de datos a propósito del tema de los videojuegos y sus jugadores es el portal en línea de la Revista Iberoamericana de Educación, publicación editada por la Organización de Estados Iberoamericanos.

Los datos más importantes que se han revisado dentro de su base de datos digital, de octubre a noviembre del año 2013, se muestran a lo largo de todo este subapartado. Entre las informaciones más significativas de ese espacio se encuentra en primer lugar el número de títulos de juego vendidos anualmente. Alrededor del mundo, se estima que 2,500 millones de títulos se liberan al mercado y se venden. Este dato no toma en cuenta a las descargas digitales ni la piratería, quienes tienen un impacto importante en el consumo cotidiano que los jugadores con sus distintos sistemas de juego de video.

El mercado ilegal y las descargas a manera de *hacks*, o alteradas, impactan en la industria del juego de video de manera aún insospechada. Ambas formas posibles de interactividad con estos sistemas tecnológicos digitales inciden directamente no sólo en las cifras sino en la expansión e introducción de ese mercado en diferentes regiones del mundo y las modificaciones al sistema de juego tanto en *software* como en *hardware* se hacen sin regulación ni inventarios.

Las ganancias totales reportadas por la industria del videojuego en el año 2012 fueron de 18.5 miles de millones de dólares. Esta cantidad se encuentra cercana a la de otras industrias como el cine o la música lo que da cuenta de su presencia e importancia en la sociedad contemporánea.

El 49% de los *gamers* tienen entre 18 y 49 años y el promedio de los mismos es de 32 años. Entonces, contrario a lo que algunos sectores han manifestado, como algunas revistas de medios de comunicación, el mundo del videojuego actualmente no involucra exclusivamente a niños, sino a un público cada vez más amplio. Por eso, es indispensable abrir la investigación en torno a los sujetos que participan a diario junto a los sistemas digitales interactivos.

De cada cinco videojugadores, dos son mujeres. Esto puede ser tomado en cuenta en más de un sentido. Por un lado la presencia del género femenino en esta industria tiene una cada vez más mayor importancia y debe prestarse atención a su crecimiento. Por otro, a pesar de ello los hombres siguen siendo el sector más amplio desde que los videojuegos se comercializaron hasta la fecha, factor que habla sobre los contenidos que despliegan estas tecnologías así como las formas de actuar con ellos.

La edad promedio de compradores de videojuegos es de 35 años. Esta cifra toma en cuenta tanto a aquellos consumidores *gamers* así como a los tutores de los videojugadores menores que juegan con estas tecnologías. Los jugadores frecuentes además compran juegos para los menores para la obtención de puntos, trofeos y prestigio dentro de las interfaces de juego.

También, el 42% de los consumidores de videojuegos, siendo o no *gamers*, asegura que la compra de los distintos sistemas y títulos de juegos de video les da más valor por su dinero que otras compras. Incluso, los colocan por encima del cine, los DVD,s y hasta la música en discos compactos. La demanda de estas tecnologías puede dar cuenta de su penetración dentro de diferentes sectores sociales y a la vez mostrar la naturalización de sus lenguajes al interior de esos espacios.

En promedio, los *gamers* consumen 20 horas a la semana jugando a los distintos videojuegos. Entre las actividades diarias que pueden ser tomadas en cuenta como parte de la vida cotidiana de estas personas, la práctica de jugar es un elemento esencial. El tiempo que se dedica a video jugar se muestra como paralelo al invertido en otras cuestiones. El sentido que tiene llevar a cabo una partida de juego se vuelve cada vez más significativa para un cada vez más grande sector social.

Particularmente, en México, el 25 % de los videojugadores conectan sus consolas en línea. La baja penetración de banda ancha en el país así como los altos costos en este mismo servicio afectan directamente a esa cuestión generando una brecha de apropiación con respecto a jugadores de otras latitudes. Sin embargo, en 2011 el 13 % de videojugadores se conectaban.

Esto quiere decir que el crecimiento de este servicio ha aumentado de manera exponencial aún a pesar de su relativamente baja frecuencia. En nuestro país esto se puede discutir más recientemente de cara a la recién aprobada reforma digital de carácter federal que pretende ampliar el servicio de internet dentro de diferentes latitudes.

A propósito de los dispositivos de juego digital, la consola de Xbox es el sistema de juego favorito de los videojugadores mexicanos. El 61% de *gamers* emplea esta tecnología principalmente mientras que el Wii y el PlayStation ocupan el resto más destacado de sus preferencias. Estas tres instancias se han colocado como las más importantes industrias de juego en nuestro país.

Dentro de los sistemas portátiles de juegos de video, el PlayStation Portable de Sony ocupa el primer lugar abarcando el 47% de sus preferencias. Le sigue el Nintendo DS con un 39%. Estos dos sistemas son los más importantes, aunque no son los únicos en el mercado.

México representa el 66% del mercado latinoamericano en lo que a industria de videojuegos se refiere. Incluso, la empresa Microsoft, quien posee su consola de

juego Xbox, tienen contemplado a este país como su segundo mayor mercado. Nuestro país es un nicho próspero para los videojuegos. Tan es así que nuestro país representa un mercado de 1,200 millones de dólares de ingresos anuales y actualmente junto a Brasil es uno de los principales lugares para la introducción de nuevos sistemas de videojuego que provienen de otros continentes.

Los datos arriba mencionados dan cuenta del impacto y la presencia del videojuego dentro de nuestro país. Las cifras rescatadas aquí muestran de alguna manera la necesidad de contemplar al videojuego desde una perspectiva comunicativa que dé cuenta de aquellas instancias culturales que intervienen en el empleo de esta tecnología para llevar a cabo su práctica por jugadores expertos.

Estas informaciones se vuelven además significativas para ahondar en profundidad sobre el tema en la medida en que muestran el impacto y penetración de la tecnología audiovisual interactiva de juego al interior de distintos sectores sociales. Incluso, son importantes porque dan cuenta de los hábitos de juego y los tipos de sistemas de juego más empleados actualmente para llevar a cabo esta práctica videolúdica.

1.2 Articulaciones simbólicas presentes al interior de los videojuegos.

Para dar cuenta del videojuego como un fenómeno cultural que incide en la producción social de sentido de los *gamers* y a partir de ahí precisar las mediaciones presentes en ese proceso es indispensable entender, por un lado, las miradas que están construidas al interior de esa tecnología, esto es, el diseño de sus discursos y la resonancia que tienen fuera de pantalla, así como, por el otro, aquellos marcos y horizontes que figuran dentro de la vida cotidiana y que se inscriben al interior del juego de video matizándolo y enriqueciendo su panorama pues, ambos puntos de vista se imprimen sobre ciertas formas culturales que

pueden estar presentes en la realidad de los propios videojugadores y es posible que atraviesen distintos aspectos en su vida cotidiana.

El apartado siguiente, por tanto, trata de mostrar distintas miradas construidas por creativos, diseñadores y desarrolladores de algunas de las más importantes firmas comerciales de videojuegos. Se trata (de manera semejante a lo que ocurre con otros productos culturales audiovisuales tales como el cine, el videoclip, las series televisivas, los dibujos animados, etc.) de ciertas preocupaciones, figuraciones y puntos de vista de la sociedad mismos que se encuentran reflejados al interior de las narrativas del juego de video.

Ahondar en dichas miradas además servirá para discutir a propósito de los juegos de video como algo más que un artefacto de entretenimiento o una mercancía industrial para así plantear dentro de este apartado un punto para la reflexión y el pensamiento crítico en torno a esta tecnología y las consecuencias derivadas de su presencia en la vida cotidiana de la sociedad contemporánea.

Ahora bien, en un principio, cabe señalar que, determinadas estructuras culturales preexistentes, como las que se presentan en el videojuego, sirven a manera de metacódigo para el individuo a través de acciones o bien textos materiales: gestos, palabras, objetos, íconos, rituales, creencias, técnicas, mitos, etc. Estas estructuras, una vez reconocidas y aprendidas (o asimiladas), se transforman en modelos de lectura de la realidad, cuyo aprendizaje a su vez transforma al individuo (Vizer, 2003).

Lo anterior sugiere que determinados esquemas culturales trazados dentro de las narraciones de los medios electrónicos de información y comunicación sirven a manera de plantillas en la orientación de un determinado sentido. Tomando en cuenta lo anterior, los videojuegos retoman elementos que forman parte precisamente al interior de la realidad cotidiana de sus jugadores. Entonces, no es posible desanclar el texto del propio contexto. Y por tanto, las miradas impresas dentro del juego de video sirven como pauta para la valoración, estimación e incluso la comprensión de la realidad fuera de pantalla.

Precisamente son los propios videojugadores quienes tras haber participado junto a sus narraciones videolúdicas favoritas los que van conformando un marco de referencia que puede ser tomado en cuenta como cultural. Es por eso que no se podrían escindir cuestiones que aparecen caracterizadas al interior de sus narrativas de la propia vida cotidiana de las sociedades en las que se distribuye este producto cultural audiovisual. Por ejemplo, la idea de ganar dentro del videojuego tiene su reflejo en la competitividad y el desafío de la sociedad real.

Por poner un ejemplo concreto, la figura del gladiador, es decir, de la pelea y el encuentro combativo como parte fundamental de ese tipo de juegos, está inscrita tanto en ellos como en la misma vida cotidiana fuera de pantalla. El honor y el prestigio dentro de un grupo son elementos culturales que también se ven reflejados dentro de numerosos juegos de video. Aunque, cada región del planeta tiene su forma específica de pelea y de competencias, en muchos títulos de juego aparecen más o menos generalizados.

Ahora bien, existen cuestiones socioculturales que aparecen articuladas dentro del videojuego las cuales pueden tener antecedentes previos en la historia de las sociedades. Un ejemplo de ello ocurre dentro del juego llamado Pokémon, (el cual diera paso a la serie animada japonesa y paradójicamente, cuyo producto cultural final o al menos más reciente sería nuevamente un juego de video). Este título trata sobre un muchacho quien debe convertirse en el entrenador Pokémon más poderoso del mundo. Para ello va buscando a otros entrenadores del mismo tipo y los desafía a una pelea.

El instrumento de lucha dentro de este juego es una esfera llamada “pokebola” que contiene una criatura, también llamada Pokémon, cuyos poderes supra humanos o mágicos deben desarrollarse mediante la batalla para así evolucionar y alcanzar estados cada vez más perfectos en cuanto a estrategia, poder ofensivo y de defensa. Entonces, y quizás algo de lo más significativo para esta parte de la investigación, las tácticas de combate dentro de ese bien simbólico consisten en poner a pelear a dos contrincantes entre sí para obtener la victoria.

Algo semejante ocurre en la realidad fuera de pantalla, con los encuentros tradicionales asiáticos en los que se enfrentan animales tales como escorpiones contra arañas, perros contra lobos, hurones contra martas, etc. (León, 2012). En México es común poner a enfrentarse entre sí a parejas de gallos de pelea hasta que alguno de los dos contrincantes sea asesinado por su rival. Estos encuentros se llevan a cabo en verdaderas festividades dentro de palenques y salones de eventos sociales de diversas partes de nuestro país o, incluso, en ferias que llegan a los barrios y pueblos. También los perros son puestos a pelear hasta la muerte en algunas colonias de la capital (Cortés, 2012).

Sin embargo, algunos referentes simbólicos previos al videojuego pueden no ser tomados en cuenta del todo dentro de un título de juego. Culturalmente hablando, el deporte, para hablar con otro ejemplo, es un fenómeno social que entrena para la vida al permitir el aprendizaje respecto a condiciones de adaptabilidad y mejoramiento (Cagigal, 1996). Sus orígenes se remontan a la rivalidad de distintos pueblos originarios alrededor del mundo cuyos encuentros acercaban las diferencias de estos mediante una justa.

Asimismo, en algunas culturas de este tipo, el desafío y la pelea entre iguales suele acompañarse de un acto ritual que sirve para consagrar ancestros y divinidades. Tal es el caso del Muay Thai o box tailandés. Antes de cada combate, los peleadores llevan a cabo una consagración ritual llamada Wai Kru en la que honran a Ajarn, su gran maestro espiritual. También ejecutan dentro de esta actividad una danza llamada Ram Muay la cual es llevada a cabo de manera diferente por cada peleador. Ésta sirve tanto como un elemento fundamental para dar cuenta del origen étnico de cada combatiente así como de su particular sistema de agradecimiento religioso por la pelea y técnicas de combate (Chen, 2012).

Los videojuegos, en ocasiones retoman este tipo de encuentros y algunos otros más desacralizando dichas actividades. Ciertos personajes que aparecen en pantalla dentro del juego digital son caracterizados como peleadores de ese deporte marcial (como es el caso de Mua Jay, Joe o Adon, presentes dentro de los

títulos Street Fighter y Fatal Fury respectivamente) los cuales no dan cuenta de algún rasgo relacionado con ese acto ritual tailandés o de alguna otra forma de consagración de dicha actividad marcial.

Eso quiere decir que los desarrolladores de juegos de video dejan fuera aquello que tenga que ver con la contemplación y consagración de cosmogonías divinas derivadas de prácticas culturales originarias para así resaltar únicamente el desafío como forma simbólica predominante dentro del videojuego. Aunque, lo anterior no quiere decir que no existan en el mercado juegos de video que rescaten elementos culturales fundacionales de ciertas partes del mundo.

Existen títulos de juego digital interactivo que retoman pasajes de la historia clásica milenaria de algunas civilizaciones. Las más recurrentes son, en gran medida, la japonesa y la griega. Algunos productos de este tipo son Age of Mithology, Spartan Total Warrior, Age of Empires, Aquiles, entre otros.

Entre este tipo de juegos, se ubica la serie de juegos para PlayStation llamados God of War la cual desarrolla y pone a jugar relatos sobre los dioses y los mitos fundacionales helénicos como son Perseo y la medusa, el minotauro y su laberinto o Prometeo y su regalo del fuego a los hombres.

Sin embargo, en esos títulos y en otros parecidos los dioses pueden morir a manos de sus protagonistas (dentro este juego es Kratos, cuyo origen etimológico significa “poder”). El jugador tiene el poder de asesinar incluso a los dioses a través de juegos de video como éste. La interactividad del juego brinda la posibilidad de alterar y contravenir las narraciones propias de los relatos míticos e históricos que dan pie a ciertas regiones de la humanidad.

Regresando a la idea del rescate de determinados aspectos de culturas dentro del videojuego, el título llamado Okami encarna a Amaterasu, la diosa del sol japonesa, en forma de lobo blanco quien debe luchar contra el dios de la oscuridad, Orochi, para así traer paz y luz a la humanidad que se encuentra en tinieblas y a punto de perecer a manos de éste último.

Lo anterior da cuenta que, los diseñadores y desarrolladores de juegos evocan los mitos fundacionales de las culturas que desarrollan sus propios juegos dando importancia a las historias de su propia región como en la saga de juegos The King of Fighters, Samurai Shodown, The Last Blade, Onimusha, y muchos títulos más.

Es importante señalar que el universo simbólico de representación que ocurre en el juego de video está anclado a cuatro grandes instancias geográficas, que bien pueden ser tomadas en cuenta también como culturales, mismas que desarrollan casi todos los títulos en el mercado: Japón, Estados Unidos, Canadá, e Inglaterra (Jenkins, 2008). Entonces, las caracterizaciones que aparecen en pantalla en la gran mayoría de los títulos comerciales de videojuegos corresponden a las miradas construidas bajo racionalidades específicas a partir de estos cuatro puntos los cuales construyen, y diseminan por el mundo, determinadas representaciones audiovisuales de la realidad.

Eso implica que los videojugadores de muchas partes del mundo pueden interactuar mediante los juegos de video con representaciones simbólicas que en realidad no los caracterizan. Además, es importante tomar en cuenta que:

La dinámica propia del desarrollo tecnológico remodela la sociedad, coincide con movimientos sociales o los contradice. Hay sectores sociales con capitales culturales y disposiciones diversas para apropiárselas con sentidos diferentes: la descolección y la hibridación no son iguales para los adolescentes populares que van a negocios públicos de videojuegos y para los de clase media y alta que los tienen en sus casas. Los sentidos de las tecnologías se construyen según los modos en que se institucionalizan y se socializan (García-Canclini, 1989: 287).

Seguramente ciertos *gamers*, al jugar con dichos tipos de caracterizaciones ajenas a su realidad, articulan esquemas de significación particulares para darle sentido al videojuego aunque sepan que aquello con lo que están jugando

concretamente no corresponde a su realidad. Por ejemplo, puede figurarse que los videojugadores mexicanos se enfrenten en línea con otros *gamers* los cuales se encuentran en otras partes del mundo y quienes, posiblemente, consideran que lo que aparece en pantalla debe corresponder a elementos y características de un mexicano.

Entonces, ciertos estereotipos dentro del juego de video sintetizan significados de lo que es un mexicano, aunque con la particularidad de que esas imágenes realmente no correspondan a elementos reales de esa cultura, que en este caso es la mexicana.

Como ejemplo de lo anterior, si se da un breve vistazo a algunos elementos visuales que conforman los perfiles de los personajes que representan a nuestro país en el juego, puede encontrarse que casi nunca son rescatados de manera acertada (Cuenca, 2011).

Cuando los diseñadores de juegos de video retoman aspectos de México en bastantes ocasiones no presentan la diversidad de un entramado de culturas y contradicciones como lo es nuestro país. Inclusive, los personajes, los escenarios y los perfiles construidos por diversas empresas desarrolladoras de juegos de video no corresponden más que a los “clichés” de nuestra cultura: casi en su totalidad, los personajes mexicanos van acompañados de grandes sombreros de paja y zarapes sino es que portan máscaras de luchadores. Incluso, esos y otros personajes más tienen el aspecto de nopales o cactus. Además, las actividades bajo las que suelen ser rescatados son trabajos informales, como son asistentes de lavaplatos, vendedores informales de tacos o vendedores ambulantes de artículos considerados piratería.

“Amingo”, “Don Tacos” y “El Fuerte” son solo algunos de los ejemplos de ello. Otros personajes aparecen como figuras representativas de la lucha libre, como son “Tizoc”, “King”, entre otros. A pesar de esas miradas, los videojugadores mexicanos constituyen espacios digitales globales en donde determinados

elementos culturales como los arriba mencionados (en cuanto a la adquisición de lenguajes tecnológicos se refiere) son compartidos (Garfias, 2011).

Sucede entonces que algunos *gamers* de nuestro país dan cuenta de la discriminación a la que son sometidos a causa de esas imágenes estereotípicas de su cultura (Cuenca, 2011), debido principalmente al imaginario que tienen sobre los videojugadores mexicanos aquellos con quienes juegan en red en diversas partes del mundo.

En los ejemplos anteriores, puede verse que el juego de video propone esquemas simbólicos que se encuentran contruidos desde el exterior, no desde México mismo. Se trata de diseñadores norteamericanos, canadienses, ingleses, japoneses y muchos más subcontratados provenientes de otras regiones (asiáticos y europeos también son frecuentes). Eso concuerda con la idea de que nuestro país es más de consumidores que de diseñadores o programadores.

Ahora bien, existen otras cuestiones sociales y culturales que también se presentan en el videojuego. Tal es el caso del fenómeno de la migración. Hay un caso particular para hablar de ello. Se trata del juego llamado Migrante, el cual fuera retirado recientemente de la AppStore, cuyo hilo narrativo e interactivo se centra en conducir un camión lleno de inmigrantes de origen mexicano, boliviano, venezolano, etc., por un *pollero*, transportista de sujetos indocumentados, quien debe huir de la *migra* o patrulla fronteriza norteamericana (que los considera como ilegales en suelo extranjero) para evitar con ello ser deportados y trasladados a nuestro país nuevamente.

Otros títulos que rescatan a los migrantes latinoamericanos, entre los que se incluyen a los mexicanos por supuesto, son la serie Grand Theft Auto. En esos juegos, se les caracteriza como criminales violentos quienes organizan o forman parte de bandas delictivas.

Dentro de ese juego, algunos de los símbolos distintivos que dan prueba de su origen cultural van desde la virgen de Guadalupe dibujada en las bardas de sus barrios o tatuadas en sus cuerpos, las pintas o *grafittis* e incluso el uso de

armamento como las “Cuernos de chivo”. Incluso, algunos policías que se presentan dentro de esa serie de juegos les dicen “malditos mexicanos” y los detienen por sospechosos al interior de las calles virtuales pobladas por “chicanos” dentro de esos títulos de juego.

Contados son los escasos videojuegos creados en nuestro suelo por desarrolladores independientes quienes retoman al mexicano y lo circunscriben con precisión dentro de temas de nuestra realidad nacional, como son la política o la historia. Eso sucede con el rescate en pantalla de procesos tales como el conflicto armado de la Revolución o la Independencia de México.

El diseño virtual videolúdico de estas etapas de nuestro pasado sigue mostrando (y permite interactuar en su interior) un tipo de Historia de héroes y villanos, es decir, la escrita por los vencedores. Esta realidad no brinda matices más que la propia lógica unidireccional e imperialista, característica de ese tipo de relatos manifiestos en otros lenguajes como el cine, las revistas o la literatura (Krauze, 2011). Dentro de estos juegos se tiene que cumplir una trama acorde con los sucesos de la historia oficial tal como aparece en los libros de educación básica proporcionados por el gobierno mexicano.

Ese tipo de videojuegos (como es el caso de Mexicanos al Grito de Guerra) reflejan los relatos dictados por el poder y sus mitos en los que existe un imperialismo de unas determinadas etapas históricas sobre otras. Sin embargo, algo que no debe olvidar el relato de la historia es que las identidades cambian, mutan sus desigualdades, sus discriminaciones, sus expresiones e incluso sus subculturas (Krauze, 2011). Sin embargo, dentro de este y otros títulos de juego más se siguen reproduciendo, y de alguna forma cristalizando, miradas que privilegian esos imperialismos hasta determinado punto.

El problema del narcotráfico en México también ha sido motivo y escenario de polémica en los juegos de video. Por ejemplo, El título Call of Juárez: The Cartel relata aspectos de la violencia a la que ha llegado la sociedad de Ciudad Juárez. Dentro del juego esa región de nuestro país se ha convertido en tierra de nadie.

Las poblaciones se dibujan dentro de ese videojuego como verdaderos pueblos fantasmas en los que la gente ya no desea habitar debido a la ola de violencia y crimen que se llevan a cabo diariamente en esa zona. El escenario del juego es una ciudad convertida en una madriguera de ratas, prostitución y violencia cuya ambientación corresponde a lugares desérticos propicios para que bandas de asaltadores y mercenarios hagan su imperio de terror y corrupción.

Ante ese escenario, el gobierno estadounidense decide intervenir y poner en marcha la Operación de Fuerzas Especiales en el territorio comandado por un cártel que va desde Ciudad Juárez hasta Nuevo México. La misma narración propone que gobiernos extranjeros sean los mediadores y salvadores de nuestra propia nación, la cual figura ser incapaz de autogobernarse de manera cabal.

Los videojuegos reflejan y son reflejo de los valores de la sociedad (Levis, 2003). Es por lo anterior que puede argumentarse que la violencia presente en esos juegos de video no sea más que la existente en una sociedad la cual resuelve sus conflictos y diferencias mediante guerras y sufrimiento en nombre de la pacificación mundial. Así, los intervencionismos, y la discriminación racial extranjera dibujada dentro del videojuego no suenan tan ajenos a la vida cotidiana de muchas sociedades alrededor del mundo. Entonces, las preocupaciones dentro del videojuego son precisamente las de los gobiernos y sociedades del mundo real; la política en materia internacional se ve reflejada en juegos de video donde el mexicano es un ilegal o un traficante quien debe ser “cazado” y atrapado como un criminal. Es un cáncer que en la medida de lo posible debe ser extirpado.

No obstante, a pesar de esas consideraciones realmente muy pocos diseñadores de videojuegos mexicanos han desarrollado títulos que rescaten con precisión elementos sobre su propio país y la gente que lo compone. Siguen mostrando al mundo mediante sus bienes simbólicos características de nuestra cultura como las arriba mencionadas.

Cabe destacar, haciendo un paréntesis, que la empresa de medios con mayor presencia en nuestro país, Televisa, participó en el año 2011 en la creación de un

videojuego de luchadores, Héroes del Ring, y otro inspirado en uno de sus programas clásicos, El Chavo del Ocho. Con la excepción del último, gran cantidad de personajes que se muestran en los títulos de este tipo siguen manteniendo, de manera más o menos semejante, la misma naturaleza gráfica, estética y narrativa. Los trazos de esos juegos de video corresponden a los de un México subordinado a los diseños de otros países, una guarida para bandidos sin escrúpulos, quienes igualmente pueden ser un puñado de migrantes ilegales e indocumentados con zarape y tequila en mano.

También es importante destacar que dentro de las narrativas del videojuego aparecen personajes que rescatan los orígenes étnicos del mexicano. Ese es el caso del peleador T-Hawk quien reúne, según sus diseñadores, las características representativas del folklor tradicional mexicano. Aunque, en realidad no lo son del todo. A pesar de que al interior del juego este personaje viene acompañado incluso por una bandera de México, para reconocer su nacionalidad, su aspecto es en realidad el de un nativo norteamericano por completo. Porta una pluma en la cabeza y una bandana bordada a mano así como pintura roja y blanca característica de los indios del norte de América. Lo acompaña un águila calva, símbolo de los Estados Unidos. Incluso, entre sus movimientos, está el levantar la mano y decir “Hao”.

Los videojugadores que probablemente desconozcan las características de la cultura mexicana más allá de los rasgos mostrados dentro del juego de video es posible que organicen el sentido en torno a lo que significa lo mexicano a partir de estos esquemas.

Más que la mercancía o el producto de una industria del entretenimiento, los videojuegos son la expresión de una cultura tecnológica por medio de la cual sus jugadores pueden adquirir significados sobre la realidad porque la recepción de productos culturales videotecnológicos, como el juego de video, constituyen un proceso en donde la propia interpretación de quienes los emplean imprime una determinada construcción de sentido. Más allá de proponer una mirada unidireccional, dentro de los videojuegos distintas perspectivas se ponen en juego.

A propósito de lo anterior, en Siria, una región que tiene actualmente serios conflictos políticos, se compran y juegan videojuegos que incluyen tramas las cuales orillan a sus jugadores a asesinar árabes de manera virtual. Sin embargo, los videojugadores no lo prefieren. No les gusta la idea de bombardear sus propias localidades o de matar a sus compatriotas dentro de las narrativas de sus juegos preferidos. Para dar un ejemplo en relación con lo arriba señalado, un videojugador y diseñador de juegos ha desarrollado el título *Asediado* en el que su personaje principal representa a un terrorista quien debe destruir al ejército israelí. Ese juego motiva a liberar Palestina.

Esta es una mirada construida desde la particular concepción de un jugador que, al parecer, no está satisfecho con lo que se muestra dentro del videojuego a propósito de su cultura y sus tradiciones. Sin embargo, es difícil para muchos jugadores llegar al nivel de programadores y cambiar o alterar determinados contenidos. Para ello, mínimamente, se hace necesario el conocimiento de lenguajes de programación y de diseño por computadora. Aunque, es importante señalar que las plataformas en Flash permiten diseñar juegos de video sin amplios requerimientos técnicos o una especialización en diseño digital.

Retomando la idea de los escasos y contados casos en los que, dentro del videojuego, el mexicano supera una figura estereotípica construida desde otros países debe mencionarse *Street Chavo*. Se trata de un videojuego *hackeado*, (alterado ilegalmente en su arquitectura y programación digital) por una persona anónima. Éste título toma como plataforma al juego *Street Fighter*.

A pesar de este hecho, dicho personaje ha sido modificado para que en lugar de que aparezcan ciertos personajes como Ryu, Ken o el mismo T Hawk se muestre en su interior una lista de peleadores que incluyen a “el chavo del ocho”, “don Ramón”, “la Chilindrina”, “Kiko”, “doña Florinda”, “el profesor Jirafales”, y todos los demás personajes creados por Roberto Gómez Bolaños, presentes en el programa de televisión del mismo nombre producido por Televisa.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos por personalizar un videojuego brindándole elementos propios de nuestro país, este juego no hace más que retratar a los personajes de otra industria, que corresponden a los del show de entretenimiento cómico televisivo, y no parece mostrar un esquema diferenciado o al menos más plural de la cultura mexicana. En ese sentido sólo el juego *Kombate Mexicano* tuvo impacto en mostrar una mirada más integral, plural y diversa de nuestra identidad.

Este título (inspirado en el clásico videojuego *Mortal Kombat*) presenta personajes reales de la sociedad mexicana. Dentro de ese videojuego es posible jugar con el Subcomandante Marcos, “Chente Fox” o Salinas de Gortari, entre otros. Todos pueden pelear entre sí, guerrilleros y políticos. Aunque, no tiene una trama definida ni objetivos claros que perseguir más que soltar golpes y patadas contra algún adversario sin importar de quién se trate.

También, es importante destacar que en estos momentos es posible personalizar los juegos de video mediante la tecnología de realidad aumentada. Entre otras cuestiones, se puede capturar la fotografía de una persona real, digitalizarla y colocarla a manera de estampa sobre un personaje dentro del juego para que luzca como el jugador desee. Por supuesto que eso no sucedió en el caso del videojuego de *Street Chavo* o en *Kombate Mexicano*.

Tampoco ocurre con muchos juegos que actualmente se han liberado al mercado de forma física o son descargables mediante PlayStation Network, Xbox Live o App Store. Tanto la tecnología de realidad aumentada como los propios *hackers* permean un rumbo y sentido distinto a lo que aparece en pantalla dentro del videojuego.

Si bien estos juegos de video no contravienen los aspectos culturales bajo los que fueron diseñados al menos es posible jugar con algo más que los propios códigos programados previamente y desplegados en pantalla en forma de imagen y por tanto hay un sentido que se transforma constantemente en la medida en que los propios jugadores cambian y personalizan lo que aparece en pantalla.

Ahora bien, si el sentido puede ser generado por objetos mediáticos tales como las series de televisión, los noticieros o los juegos de computadora (Nightingale, 1999), algo significativo también puede ser, quizás, que dispositivos audiovisuales como el propio videojuego permitan articular un esquema de subversión a determinados significados que se encuentran presentes en la sociedad (o por el contrario, reafirmarlos) porque precisamente, como se ha visto, el videojuego se plantea como un sistema de expresión que presenta determinados significados que se confrontan con la realidad cotidiana de sus usuarios.

1.3 Constelaciones de sentido entre videojuegos y *gamers*.

Tras haber dado cuenta de determinados marcos socioculturales que se encuentran presentes dentro de los videojuegos, mismos con los que los *gamers* interactúan en su práctica de juego cotidianamente, ahora, dentro del siguiente apartado se desarrolla un panorama sobre la investigación a propósito de los videojuegos y los videojugadores basado en investigaciones académicas, libros y revistas de investigación científicas y de mercado, etc.

Es importante señalar en este punto que a los videojugadores se les toma en cuenta de bajo lógicas específicas dentro de diferentes campos de conocimiento a partir de su contacto con determinados tipos de juegos digitales de video (Cuenca, 2011). De ahí puede desprenderse que existen cuestiones simbólicas ligadas a estos dispositivos videotecnológicos y quienes los juegan simultáneamente. Algunas de esas lógicas tienen que ver con aspectos del soporte de juego mismo entendido como una tecnología audiovisual que cuenta con un lenguaje propio.

Sin embargo, otras están ancladas o arraigadas culturalmente y centran su mirada sobre aquellos que los juegan, es decir, los propios videojugadores. Entonces, en el apartado siguiente por un lado se mostrarán investigaciones que

ejemplifican los enfoques sobre el estudio del videojuego, mientras que por el otro se contemplará una revisión a ciertos significados atribuidos al juego de video a partir de fuentes documentales e investigaciones que van mostrando los debates y las tendencias en el estudio del videojuego así como las líneas generales de investigación que se desprenden de ello.

1.3.1 Videojuegos. Más allá del entretenimiento.

Dos de las ideas más arraigadas en la sociedad a propósito del videojuego y quienes la emplean se generan a partir de la contemplación de esta tecnología audiovisual ya sea como un artefacto electrónico o como una instancia digital de entretenimiento a sus videojugadores (Bogost, 2006). Si bien existen diversos estudios enfocados en las capacidades lúdicas del videojuego así como trabajos científicos que lo toman en cuenta como un mecanismo por medio del cual los sujetos juegan como pasatiempo, ambos parecen ser insuficientes para comprender a este sistema digital de juego bajo cada vez más creciente complejidad en que se va desarrollando y distribuyendo alrededor de diversas partes del mundo (Vigueras, 1999).

Por supuesto que el acto de jugar un videojuego va más allá de simplemente divertirse y tener la compañía de un aparato con el cual pasar el tiempo. El propio juego, desde perspectivas sociales y culturales comprende una serie de facultades y principios que deben señalarse puntualmente y que bien servirán más adelante para mostrar un panorama más abierto en torno al juego de video dentro de esta investigación.

Derivada de la ida anterior del videojuego como aparato de entretenimiento, un simple juego o pasatiempo, es que existe una impresión alrededor de los sujetos mayores de edad que emplean videojuegos cotidianamente. Se les piensa como

personas inmaduras, una especie de niños grandes que no han terminado de crecer y que usan los juegos como lo hacen los menores precisamente porque es el videojuego es visto únicamente como un juguete para pasar el tiempo (Esnaola, 2006).

Para ciertos sectores sociales, los videojugadores son tomados en cuenta como personas inmaduras que interactúan con juguetes sofisticados (Vigueras, 1999). Eso se debe precisamente a su práctica con los juegos de video. Incluso, se les suele ubicar como unos sujetos incapaces de desarrollar relaciones afectivas como noviazgos o tener alguna pareja afectiva y hasta sostenerse económicamente por sí solos debido a que pasan muchas horas al día jugando en lugar de hacer otras actividades.

Sin embargo, otros estudios dan cuenta del juego de video como un dispositivo cultural con sus propias funciones de socialización (Sedeño, 2010), una herramienta compleja para el desarrollo de competencias y conocimientos. En algunos títulos de juego se debe emplear el cuerpo y determinadas acciones físicas para jugar, tocar, moverse, bailar, agacharse, correr, simular un movimiento, etc.

Dichos movimientos no son simplemente acciones sino que pueden ser entendidos como formas de aprender y asimilar el mundo. Se trata de maneras específicas que tiene el cuerpo de adquirir información y apreciar el entorno. Por supuesto que se puede obtener entretenimiento con los videojuegos pero, estos artefactos digitales también simbolizan y caracterizan aspectos de la vida cotidiana que pueden servir además para simular el entorno y lograr su comprensión.

En definitiva, los juegos de video son instrumentos culturales de desarrollo cognitivo, más que solo un simple juguete. Requieren un proceso mental de selección e identificación de las diferentes opciones, escenarios, personajes y otras cuestiones que son incluidos en sus narrativas. Precisamente estas cuestiones definen una de las más importantes corrientes teóricas a propósito de los videojuegos, que es la ludología (Juul, 2010).

Ahora, dentro de ese marco, aunque los juegos de video tienen clasificaciones a partir de estándares norteamericanos (ESRB) que ayudan a regular la distribución y venta de títulos distinguiendo juegos recomendados para adultos de los que son considerados apropiados para menores de edad (Wolf, 2008) las investigaciones y hasta los propios estudios de mercado siguen considerando más a los niños que a los adultos (King, 2002).

Dentro de múltiples investigaciones que se enfocan al estudio de los juegos de video, los menores de edad tienen una mayor presencia. De alguna manera los videojuegos parecen ser más que cualquier otra industria la forma más efectiva de globalizar a nuevas generaciones acercándoles cuestiones de la cultura contemporánea (Santacruz, 1993).

A pesar de que existen estudios donde se revela que los niños aseguran distinguir entre lo ficticio y lo real cuando tienen contacto y desarrollan un proceso de inmersión dentro de las narrativas del videojuego (Levin, 2006) actualmente se mantienen restricciones a los contenidos de los juegos por parte de las empresas, sobre todo por la violencia y la pornografía implícita en sus contenidos, de tal manera que los videojuegos siguen también siendo analizados y considerándolos como algo negativo en la sociedad.

Es posible también hallar estudios que posicionan a los juegos de video como causantes de agresiones a la autoridad por parte de los niños que juegan (Baena, 2002) precisamente porque dentro de ellos se gobiernan y ponen en juego representaciones simbólicas desplegadas a manera de imagen mismas que caracterizan cuestiones violentas, sangrientas, etc.

Por otra parte, los videojuegos son contemplados como agentes que alfabetizan a los menores de edad respecto del orden establecido y las reglas tal como se estipulan en la realidad (González y Blanco, 2011). Son pues, siguiendo los anteriores razonamientos, unos aparatos digitales de disciplinamiento ideológico que al mismo tiempo ocasionan indisciplina.

Resumiendo, dentro de la corriente teórica de la ludología, que es una de las perspectivas más recurrentes para el estudio del videojuego, los menores y la violencia son dos grandes ejes de estudio. Estos estudios han colaborado para pensar principalmente desde este punto de vista al videojuego. Por tal razón, es conveniente trabajar a fondo la perspectiva lúdica del juego desde distintos posicionamientos, por ejemplo cuestiones socioculturales, para evidenciar panoramas más plurales capaces de aportar elementos para abordar al juego de video y a los videojugadores desde novedosos enfoques y miradas.

1.3.2 Simulaciones de la violencia en el videojuego

Los videojuegos son considerados como agentes productores de violencia y agresividad en quienes los juegan por el alto contenido de sangre ataques, agresiones, golpes y otros elementos como son la pornografía, los asesinatos, el racismo, la extorsión, etc., que se presentan en no pocas narrativas y tramas dentro del juego.

Se han identificado mensajes autoritarios dentro de determinados juegos de video que sugieren una conducta violenta sobre quienes los utilizan (Sánchez-Cázares, 1994). Los juegos de “peleas” desarrollan batallas entre dos o más contendientes simultáneamente en un espacio o arena de lucha.

El videojuego, desde esa perspectiva, muestra un espacio virtual donde se puede golpear e incluso asesinar a otro (Levin, 2006). Tal es el caso de juegos como Manhunt, Resident Evil, Silent Hill, Time Killers, Doom, Mortal Kombat, God of War o Samurai Shodown, por mencionar solo algunos ejemplos. Entonces, la trama de muchos de estos juegos consiste precisamente en ser el mejor asesino y entre más sangre se derrame en un encuentro más satisfactorio será para el status de juego de un *gamer*.

Existen estudios centrados en el rescate de historias de vida a adolescentes videojugadores, quienes se consideran a sí mismos adictos a los juegos digitales de video, que dan cuenta de las tareas pendientes a propósito del uso de los videojuegos (Baena, 2002), ya que muchos de estos pueden proponer determinadas lecturas de la realidad más allá de la agresión.

Existen juegos de guerra en los cuales se debe asesinar enemigos y a la vez permiten conocer cuestiones históricas reales como es el caso de Age of Empires o Medal of Honor. Dentro de ese tipo de juegos existe tanto una posibilidad de simulación e interacción tanto con la violencia así como con aspectos geográficos e históricos fuera de pantalla.

Estudios exploratorios sobre el conocimiento de los videojuegos en niños de la Ciudad de México a través de observación participante y entrevistas han demostrado que estos chicos, de entre 6 y 12 años, toman actitudes agresivas por el alto nivel de violencia contenida en los juegos de video (Alarcón, 1987).

Los menores dejan de ayudar a sus mayores y se tornan violentos cuando se les ordena dejar el juego. También, pelean a patadas y lanzan puñetazos reales entre jugadores al perder un encuentro o desafío virtual entre sí. Para ellos es más fácil y entretenido solucionar sus conflictos mediante la violencia.

Tras diversos análisis se ha detectado que los videojuegos contienen muestras representativas aleatorias de distintos grupos culturales (Bistrain, 1995). Existen casos, sin embargo, que contemplan determinados grupos minoritarios como los jóvenes “punks” y “cholos” que aparecen en videojuegos como sujetos agresivos, violentos y asesinos.

El usuario puede jugar con estos personajes y reconocer ciertos patrones de conducta que deben realizarse para superar niveles tales como golpear, asesinar, robar bancos, etc. Algunos de los títulos donde aparecen estas caracterizaciones son Grand Theft Auto, Punk Justice, Def Jam, Real Puncher, Tough Turf, Ed Hunter, Crime Fighters, Vigilante, Crime City, etc.

Las narrativas del videojuego sugieren en casos como esos, y en otros más, la presencia de asesinatos y golpizas para pasar obstáculos a lo largo de la historia misma que desenlaza en un final que depende del grado de perfeccionamiento que se tenga para asesinar virtualmente.

Sin embargo, este tipo de expresiones al interior de los videojuegos no son la única marca distintiva de esos grupos culturales minoritarios en las ciudades. Además aparecen algunas colectividades caracterizadas como criminales, células de organizaciones delictivas terroristas y mafiosas a las que necesariamente se les debe exterminar o acribillar para hacer justicia. Birdie de Street Fighter es un ejemplo.

Incluso, existen casos donde el protagonista encargado de llevar a cabo la limpieza de las calles de estos criminales, es decir, el trabajo sucio, es, por lo general, caracterizado como un sujeto rubio de ojos azules y tez clara. En pocas palabras, el bueno de la historia tal como sugieren otras producciones audiovisuales internacionales.

Otra cuestión sobre el juego digital está en relación a los espacios de juego. Existen consideraciones que señalan a esos lugares como algo negativo para la sociedad, principalmente a partir del desperdicio de tiempo que supone jugar videojuegos. Se les ha llegado a considerar como lugares de ocio que los jóvenes frecuentan para ocultarse y organizarse (Cuenca, 2011). También se les identifica como sitios de vagancia en donde los jugadores se entrenan, por medio de armas virtuales, a matar y a asesinar a otros sujetos. Sitios donde muchos sujetos se reúnen para, además de jugar, planear actos delictivos y criminales.

Aunque, cabe mencionar que no es extraño que en una sociedad que vive la Ciudad como territorio hostil existan sujetos que sean inducidos por su entorno familiar y social o por sus propios miedos a refugiarse en espacios cerrados (Levis, 2003).

El videojuego sería, desde estas figuraciones, un pretexto para el encuentro de potenciales parias sociales debido a las fuertes dosis de violencia, agresiones,

sangre, asesinatos, pornografía y otros elementos incluidos en las narrativas de los títulos de juego con los que tienen contacto en esos sitios.

Los simuladores de armas de disparos, cañones y otros dispositivos de juego los preparan para conocer e identificar distintos tipos de armas y de agresiones posibles que, pudieran servirles útiles durante combates, robos, asaltos y asesinatos reales.

Que existan lugares de encuentro como los locales de videojuegos no debe orillar a pensar que quienes juegan son generalmente unos vagos o viciosos sino porque se trata, entre otras cuestiones, de personas en busca de otros sujetos con gustos, intereses y actividades afines a los suyos (Jenkins, 2009); de formas de obtener conocimientos por novedosas y al mismo tiempo cotidianas vías (Cuenca, 2011). En la actualidad, estos espacios han proliferado y su expansión cada vez es más evidente, al punto de ubicar a este tipo de lugares dentro de plazas y centros comerciales públicos.

Las anteriores perspectivas muestran que otra línea de investigación que ha arrojado datos empíricos en los que ha sido posible identificar explicaciones a propósito del juego de video y los videojugadores es la violencia. Este es además un tema polémico que ha sido motivo de discusiones que han desembocado dentro de marcos legislativos y judiciales a nivel nacional como internacional.

El abordaje al videojuego desde este punto de vista da cuenta de una cierta incapacidad por parte de los videojugadores para hacer frente a los esquemas de lectura propuestos por estos sistemas de expresión audiovisuales. Por tanto, pensar desde la cultura al videojuego permitirá abrir la discusión por encima de miradas como esa a propósito del juego de video y los *gamers*.

1.3.3 Los juegos digitales de video y los varones

Una amplia brecha de apropiación del videojuego, que bien puede asumirse como simbólica, es encabezada por hombres (López-Coto, 2008). Por un lado, esto se debe a que los varones son considerados el mayor mercado para esa industria (King, 2002) y por tanto es de suponer que son quienes más contacto y presencia tienen alrededor de este dispositivo audiovisual (Kerr, 2006).

Diversos títulos que se han convertido en los más populares a nivel mundial tienen por protagonistas a hombres que deben rescatar princesas y damiselas en apuros (como es el caso de Ninja Gaiden, Metal Gear Solid, Mario Bros, The Legend of Zelda, Shadow of the Colossus, Splatter House, Final Fight, Double Dragon, Ghost and Goblins, Prince of Persia, etc).

Casi en su totalidad, los personajes que se pueden seleccionar dentro de esos y muchos títulos más son hombres. El rol de dichos varones dentro de estos y otros títulos más estriba en controlar la situación mientras las mujeres contemplan su superioridad y se subordinan a ellos (Hsuan – Peng – Kim - Kim & LaRose, 2011).

Además, ocurre en ocasiones que muchos títulos de videojuegos que contemplan deportes como son el fútbol americano, el soccer, la lucha libre o las carreras de autos, manejan protagonistas quienes justamente caracterizan a sujetos en su mayoría del sexo masculino.

Dentro de esos juegos y en muchos otros, como aquellos que corresponden a los géneros de aventuras y los *shooters* (juegos de video de disparos en primera persona) se libran batallas donde guerreros, espadachines, caballeros medievales y otros más, quienes son hombres en su mayoría, golpean con armas de fuego y punzocortantes a otros semejantes (Wohn, 2011).

También ocurre que estos héroes masculinos son capaces de descuartizar o asesinar a cientos de enemigos de unos cuantos golpes. Algunos títulos son Brutal Legend, Devil May Cry, Punk Justice, Castlevania, Dragon Ball: Budokai, Gears of War, y muchos más. En ellos no solo se muestra la presencia de su género sino

que, además, sus atributos se presentan de manera exagerada (Hao-Lee – Wohn, 2012).

Algunos trabajos dan cuenta de que estos protagonistas masculinos dentro distintos videojuegos se asumen dentro de sus narrativas bajo un rol que corresponde al “macho” quien debe rescatar a las indefensas mujeres que esperan su ayuda para solucionar el conflicto dentro del juego (Egenfeld, 2008). Estos héroes masculinos deben superar ciertas pruebas derrotando a otros enemigos para poder obtener así el amor, los besos y otras muestras gráficas de contacto físico de jovencitas hermosas (Wohn, 2011).

Incluso, existen investigaciones en las que se ha llegado a considerar a los juegos de video como artefactos que propician el contacto con representaciones de la realidad que privilegian principalmente a los varones (Baena, 2002). Además, las narrativas y contenidos de los videojuegos presentan una gama de elementos simbólicos con los que los hombres pueden obtener una experiencia estética, que no resulta tan atractiva a las mujeres (Bogost, 2006).

Múltiples narrativas interactivas en las que se incluyen a mujeres, éstas se encuentran gráficamente representadas con atributos físicos exuberantes y aparecen semidesnudas. En algunos casos como *Dead or Alive* o en *Ninja Gaiden* se proyectan imágenes en cámara lenta mientras se aprecian sus cuerpos de esta manera mientras abarcan casi toda la pantalla.

A pesar de estas aseveraciones, las fronteras entre ambos géneros cada vez se diluyen con mayor facilidad. Cada vez hay una mayor presencia de títulos exclusivos para mujeres en la interfaz de Facebook y los sitios web con juegos donde se distinguen claramente hipervínculos para interactuar con “juegos para chicas”.

Aunque, dentro de estos juegos su hilo argumental sigue poniendo a la mujer bajo una mirada subordinada respecto a los varones. Ésta debe agradar a los hombres y verse bonita para salir a la discoteca o el antro y dar besos a hombres

para pasar la misión que consiste en que los chicos las lleven a pasear en automóvil.

Entre las tareas más importantes a cumplir por parte de la mujer en estos relatos virtuales está el brindar muestras de amor mediante corazones y tener relaciones sexuales dentro de algunos títulos. El objetivo de esos juegos, menos el último mencionado, se basa en juntar puntos para conseguir novio (del sexo masculino por supuesto) mediante estrategias visuales (Wohn, 2011) que van desde arreglarse correctamente para ellos con vestidos, minifaldas, medias y tacones, pintarse los labios y usar sombras en los ojos e incluso arreglarse el cabello de rubio y usar moños. Deben portar accesorios como bolsos o broches para cabello además de llevar uñas largas y pintadas.

Aunque, cabe mencionar que existen juegos como Tomb Raider, (cuya protagonista, Lara Croft, ha cobrado importancia por sus traslaciones al cine en más de una ocasión y cuyo perfil estético se ha convertido gradualmente en una mujer cada vez menos exuberante sino más bien el eje central de su personalidad son sus valores y no su físico), Resident Evil o Metroid donde el personaje principal es una mujer y sus roles dentro del juego son de acción y aventura antes que mostrarse estéticamente agradables a los hombres, sin embargo su presencia es mucho menor en comparación con la que gozan los hombres dentro de la industria del videojuego.

Estudios recientes de carácter cuantitativo dan cuenta de la presencia ligeramente mayor por parte de los hombres como los principales compradores y consumidores de este tipo de juegos (Whonn, 2011). Eso es muy importante porque indica que las mujeres mismas están jugando con representaciones femeninas que, seguramente no corresponden a las de su realidad.

La mujer aparece representada en la mayoría de los juegos de video como un artículo o un acompañante del hombre. También figura ser un objeto de deseo cuyos rasgos estéticos constituyen la representación social occidental de la mujer bella y delicada. (Hsuan – Peng – Kim - Kim & LaRose, 2011). Su género aparece

relegado a segundo término y, si aparece, es para enseñar atributos físicos y mostrar sus “encantos” o caer en apuros para ser rescatada por el protagonista.

El discurso del hombre habla por el de la mujer en una lógica en la que se agencia de sus prácticas, costumbres, formas de entender la realidad, etc. (Hsuan – Peng – Kim - Kim & LaRose, 2011). De esta forma, la representa o habla de ella desde una óptica en la que desvanece su capacidad de figurarse a sí misma en el entorno y en la sociedad.

De manera sintética para este apartado, otro gran campo sobre el estudio del videojuego que ha arrojado esta revisión está fundamentado en la narrativa y las acciones que llevan a cabo los personajes dentro de sus historias. Las investigaciones han mostrado que se ha orientado el estudio de esta tecnología audiovisual hacia cuestiones que se han trabajado en otros dispositivos y sistemas de expresión colectivos, como la televisión o la prensa.

Entre las preocupaciones de ese tipo de trabajos se encuentra el cómo se construye un relato y de qué manera las posiciones y roles de cada personaje afectan el sentido que se articula dentro de la narración. Este enfoque ha arrojado cuestionamientos a propósito de las determinaciones intencionales a propósito de las subordinaciones de género.

1.3.4 Videojuego. Realidad a través de la simulación digital.

Algunos cuestionamientos que permiten ayudar a pensar desde novedosas lógicas al juego de video son los siguientes: ¿a qué realmente entrenan los videojuegos? o mejor aún ¿qué se aprende de sus contenidos y metacódigos? La respuesta se puede hallar en el mismo acto de jugar. En el videojuego Age of Empires, por ejemplo, se pueden construir edificaciones desde sus cimientos más básicos hasta lograr el perfeccionamiento de grandes maravillas.

Esas evoluciones pueden emplearse para la guerra y la conquista de civilizaciones completas. La narrativa y el *game play* (acciones, estrategias, jugadas y movimientos dentro del juego) permiten desarrollar medios de transporte y artefactos bélicos así como tecnología cada vez más avanzada para el combate (Tocci, 2010). Desde armaduras, espadas, arcos, ballestas, catapultas hasta buques marinos con cañones y otras fuerzas navales, cuerpos de infantería y caballería listos para atacar a un enemigo.

Ese otro contra el que se lucha dentro del videojuego es una civilización que está inspirada en una cultura que se desarrolló en algún tiempo histórico real de la humanidad (Raney, 2011). Se pueden eliminar a los Fenicios, Egipcios, Sumerios, Persas, etc. o incluso realizar alianzas con los Babilonios, Griegos, legiones Romanas o Japonesas.

Aunque la sangre y la destrucción se muestran claramente de manera gráfica, este juego de estrategia que puede jugarse en línea contra otros usuarios en muchas latitudes mundiales es escenificado en una línea del tiempo que recorre la Edad de Piedra hasta llegar a la edad del Hierro.

En ese transcurso se pueden crear centros urbanos, usar aldeanos para construir o reparar alguna zona creada o conocer las herramientas tecnológicas que hicieron desarrollar a cada cultura de las que vienen incluidas en el juego y hasta maravillas de la arquitectura correspondientes a cada civilización como las Pirámides, el Zigurat, el Coloso de Rodas, o el Partenón.

Además, el juego cuenta con argumentos históricos que le dan coherencia a cada una de las acciones realizadas, desde el desarrollo de las civilizaciones hasta las intervenciones, batallas y alianzas entre culturas (Domahidi & Quandt, 2011). Al jugar estos juegos bélicos, además de luchar, se pueden adquirir conocimientos sobre el desarrollo de las edades y sus correspondientes características físicas, intelectuales y religiosas (Juul, 2010).

Tal es el éxito de estos juegos que las civilizaciones que se han desarrollado en títulos posteriores consideran más partes de la historia universal hasta cubrir el

nacimiento y auge de imperios Aztecas, Cherokees, Comanches, Mayas Incas, etc., en los que es posible comprender la naturaleza del desarrollo científico y los avances tecnológicos que condicionaron los expansionismos coloniales del Viejo Mundo en el siglo XV de nuestra era y también la manera en la que fueron conquistados y hasta sometidos a una fe particular. Incluso, las edades de los descubrimientos y el Renacimiento o hasta la Revolución Industrial pueden ser jugadas.

Dentro de Age of Empires en todas sus versiones (tres títulos y una expansión) se pueden recolectar oro y recursos naturales para el desarrollo de urbes cada vez más sofisticadas. Por su parte, la narrativa del juego permite desarrollar aspectos precisos de la vida de personajes famosos (Domahidi & Quandt, 2011) de la historia universal como William Wallace, el pirata Morgan, Aquiles, Simón Bolívar, Héctor, Juana de Arco, George Washington, etc.

Un elemento significativo del videojuego es la posibilidad de conocer aspectos puntuales sobre sus biografías y tener un conocimiento que detalla cada movimiento y estrategia llevada a cabo por esos héroes de la historia de la mano de ellos mientras se juega (Domahidi & Quandt, 2011).

Entonces, una de las corrientes conceptuales más destacadas para el estudio de los videojuegos es la narratología (Bowman, 2011). Esta perspectiva da cuenta de los elementos estructurales de los relatos, los personajes que los componen, las acciones que se pueden llevar a cabo en el marco de su narración, etc.

Ahora bien, como se ha mencionado previamente, los videojuegos sugieren conductas violentas en quienes los juegan por el alto contenido de sangre (ataques, agresiones, golpes, asesinatos, etc.) y otros elementos (pornografía, racismo, extorsión, machismo, etc.) incluidos en sus narrativas pero es cierto además que permiten la liberación de impulsos agresivos mediante la representación de escenas de ese tipo de manera simulada mismas que se ponen en juego cuando se lleva a cabo una partida como parte de la práctica con el videojuego.

Cabe mencionar que tanto este apartado así como los anteriores que se han señalado dentro de este capítulo contemplan un panorama nacional sobre las corrientes conceptuales sobre el videojuego aunque también se plantean algunas de otros países como Perú, Estados Unidos, Venezuela, Colombia, Chile, España, Inglaterra y Argentina.

Sin embargo, se plantea acá como insuficiente para dar cuenta de los distintos aspectos que se han trabajado a propósito del estudio del videojuego de manera crítica. Y particularmente sobre la manera en la que ha incidido en la producción de un sentido en los jugadores.

Si los apartados anteriores detallan cuestiones sobre las dos perspectivas teóricas más importantes a propósito del estudio de los videojuegos y los videojugadores, la ludología y la narratología, dando cuenta de las miradas que prevalecen en su abordaje ahora, el siguiente apartado pretende proporcionar un estado más amplio referente al estudio del videojuego y los *gamers* tanto en nuestro país como internacionalmente.

1.4 Panorama sobre el estudio del videojuego y los videojugadores

Las ciencias de la comunicación se expanden transversalmente y nos dicen hoy más sobre la reformulación de la sociedad (Ford, 1994). Por tanto, la investigación del videojuego desde esta perspectiva interdisciplinaria puede mostrar un panorama integral sobre el juego de video así como de aquellas personas que los juegan al tiempo que permiten abrirles paso hacia novedosos planteamientos.

Inicialmente, debido a la escasa investigación científica sobre el videojuego en las más importantes escuelas de Comunicación en nuestro país y a que la

mayoría de ellas contemplan en su mayoría estudios con niños, es necesario trabajar con otros sectores sociales que también tienen contacto con el juego de video, como son los jóvenes y los adultos.

Ahora bien, sobre el estudio de sectores etáricos juveniles y de adultos, cabe mencionar que gran parte de la existencia de trabajos de investigación sobre videojuegos, así como literatura relacionada a ellos, mayormente se ha desarrollado fuera de nuestro país, específicamente por norteamericanos e ingleses.

Además, cabe mencionar que actualmente el videojuego se encuentra excluido de las asignaturas de la mayor parte de instituciones superiores de Comunicación en nuestro país a pesar de que está comprobado que es un dispositivo cultural que potencializa en el conocimiento (Cuenca, 2011) además de ser un sistema de expresión digital que permite conectarse a internet al mismo tiempo que comunicarse con otros en casi cualquier parte del mundo.

Afortunadamente, existen excepciones como la Universidad del Claustro de Sor Juana, en la Ciudad de México. Dicha institución superior cuenta con asignaturas para el estudio del videojuego dentro de su plan de estudios de la Licenciatura en Comunicación. Aunque, puede que en fechas recientes no sea el único referente académico, pues, resta ver los resultados de la recién formada Maestría en Nuevas Tecnologías de Comunicación e Información en la Universidad de Colima.

Los estudios de la comunicación y la cultura tienen mucho que decir sobre la complejidad creciente y global de los procesos y los sistemas de conexiones y mediaciones sociales, políticas y simbólicas (intrínsecamente asociadas a la función de las tecnologías de la información y la comunicación); todos como condicionantes de profundos cambios y también como productores de graves desajustes de nuestro tiempo (Vizer, 2003).

Es importante hacer estudios dentro de la Comunicación que contemplen el diálogo entre distintas disciplinas para complejizar en torno al fenómeno del juego de video y poder discutir sobre perspectivas más amplias, que no involucren

principalmente las consecuencias en términos de afectaciones conductuales de quienes los juegan y a sectores infantiles, hacia nuevos escenarios, desafíos y ópticas más plurales las cuales permitan abrir el campo y contribuyan a tomar más en serio al videojuego.

Inicialmente se puede decir que los juegos de video son formaciones discursivas de una sociedad simulada que superan, de alguna manera, a lo real (Mendizabal, 2004). Sus interfaces permiten a sus usuarios desarrollar una identidad alternativa así como la articulación de encuentros virtuales a distancia sin que sus miembros tengan contacto físico entre sí.

Sin embargo, al mismo tiempo estos juegos reflejan determinados aspectos de la vida cotidiana. La misma tecnología de realidad aumentada está presente en sus contenidos. Mediante ella es posible digitalizar cuerpos y después jugar con ellos, como se mencionó anteriormente. De esta manera, el escape a otra fantasía, el crear nuevos mundos e instancias, consumir roles contradictorios, aunque no se cumplan en la realidad invitan a probarse a uno mismo como un jugador capaz de obtener ventajas de situaciones dadas (Mendizabal, 2004).

Los videojuegos son arenas donde se conoce más a uno mismo, espacios donde la simulación y la imitación no concreta de hechos reales, como morir por ejemplo, se asumen de manera hipotética. Presentan una suplantación de la realidad.

En los espacios virtuales de los videojuegos se replantean todo tipo de relaciones sociales. Son estructuras no secuenciales, sujetas a multiplicidad de cambios. Figuran la conformación y el diseño de mapas mentales que organizan lugares, tramas, objetos y objetivos que pueden no ser los mismos. Su variación se encuentra determinada por las elecciones del propio jugador. Es por ello que se pueden desarrollar múltiples perfiles, características y atributos simultáneamente, mismos que pueden cambiarse fácilmente.

Las tramas o narrativas con las que sus usuarios pueden interactuar guardan semejanza con las de otros soportes como el cine o la literatura ya que desarrollan

argumentos donde se presenta una historia que en determinado punto entra en conflicto.

Éstas son seguidas por un clímax que desenlaza en uno o más finales exclusivos (Darley, 2002). Sin embargo, el videojuego permite a sus usuarios obtener más de una posibilidad. Se puede ser héroe o villano, noble o ladrón. Rescatar a la dama en apuros o dejarla morir e incluso dedicarse a ser ambiciosamente rico.

Si bien dentro de dichos juegos de video se han identificado los elementos fundamentales de la narración tales como historias, discursos, personajes, acciones, motivos, escenarios, voces narrativas, etc., mismos que se encuentran tejidos dentro de los relatos de estos juegos electrónicos de video (Juul, 2005), también éstos relatos sugieren por medio de la interactividad nuevas posibilidades a los hilos argumentales de una trama convencional presente en otros medios de expresión.

De ahí que sean considerados como una industria cultural particular que produce determinados bienes simbólicos los cuales se traducen en mercancías y ganancias económicas a nivel mundial (Kerr, 2006). Esta es otra perspectiva muy frecuente en los estudios sobre este fenómeno.

Cada año se hacen diversas conversiones directamente desde otras industrias audiovisuales (películas, series televisivas, dibujos animados, etc.) donde se combinan sus distintos elementos tanto estéticos como narrativos de múltiples juegos digitales de video.

La industria apuesta por desarrollar las consolas, los sistemas de juego y los títulos más redituables para desechar aquellos que les dejan minúsculas ganancias. De esa manera rescatan las historias más entrañables y sus correspondientes héroes y villanos quienes se convierten en íconos representativos de cada industria.

Se ha identificado que estos dispositivos de juego no figuran ser instancias transparentes o neutras donde los sujetos que los juegan actúen de manera automática; se han ubicado procesos, casi ocultos, cognitivos en su empleo (Scolari, 2004). Eso quiere decir que en el contacto con los juegos de video se hace necesario un proceso mental para jugarlos y desarrollar sus contenidos. Los videojuegos suponen el desarrollo de determinadas lógicas tanto en su contacto y utilización como en el progreso de sus historias y personajes.

A propósito de ello, puede hallarse un ejemplo en las charlas y conferencias sobre temas relacionados con la Comunicación y las Nuevas Tecnologías que realiza la Universidad de San Martín de Porres mediante la interfaz digital del juego de video Second Life. Los ponentes y conferencistas de ese espacio son avatares virtuales que ellos mismos han diseñado. Mientras distintos catedráticos y profesores imparten su charla a auditorios mundiales sus personajes cambian de posición, bostezan o bien se cruzan de brazos y se arreglan el cabello.

Las formas que adoptan dentro de la interfaz de juego digital superan la figura humana. Pueden ser criaturas fantásticas que cambian de forma y colores mientras explican un tema científico. El escenario de estas conferencias es por completo el espacio del propio juego de video. Éste se encuentra rodeado por pantallas, mesas, bancos y un auditorio cuyo aspecto gráfico corresponde al de personajes poligonales.

Existe la creencia de que estas tecnologías de juego sirven más para la simulación del poder que para su reconocimiento y selección consciente. Se les toma en cuenta en algunas investigaciones como máquinas de pensar el mundo y el entorno, es decir, los juegos de video son considerados como artefactos de construcción del Yo o herramientas políticas y militares que diseminan una serie de ideologías que refuerzan el poder y la hegemonía de determinadas élites (Mendizabal, 2004). Una especie de artefacto de propaganda de intereses confeccionado por un determinado grupo.

Las mismas tecnologías suponen una racionalidad utilitaria y funcional que es considerada como acrítica. Además, se piensa que pueden deshumanizar y despersonalizar a las sociedades (Baena, 2002). Los juegos de video, en ese sentido, no sólo están diseñados para entretener o educar, sino que, aprovechando su capacidad simuladora facilitan la producción de sujetos no solo agresivos y violentos, sino apáticos e incluso apolíticos.

Como un aspecto de la globalización, un proceso que crea vínculos y espacios sociales transnacionales al tiempo que revaloriza culturas locales y trae a un primer plano terceras culturas (Beck, 2008), la tecnología del juego de video en cuestiones económicas imprime dos orientaciones.

Por un lado, dicha interacción mundial en distintas esferas modifica la forma de relación espacio temporal que industrias transnacionales como la del videojuego aprovechan para desarrollar cientos de títulos en diferentes plataformas cada vez más avanzadas tecnológicamente (Tabachnick, 2009).

Por el otro orilla y dispone para trabajar conjuntamente tanto a desarrolladores de *software* (componentes informáticos físicos como memorias y discos duros) como de *hardware* (componentes internos informáticos internos como programas y aplicaciones) para atraer clientes (Taylor, 2006). Por ejemplo el videojuego Halo, un título desarrollado por la empresa Bungie, pero exclusivo para la consola de juego digital de video Xbox de Microsoft.

Por otro lado, miles de títulos y sistemas de juego extranjeros se introducen en diversos países los cuales son mayormente consumidores, como es el caso de México, lo que tiene determinadas consecuencias en la cultura debido a que las pinceladas que caracterizan sus aspectos gráficos están construidos desde unos cuantos lugares que pueden ser tomados en cuenta como hegemónicos.

Sin embargo, la interconexión en videojuegos ha condicionado todo un escenario digital empleado por usuarios de todo el mundo para mantener desafíos virtuales entre sí (Tabachnick 2009). Jugadores de diferentes culturas se reúnen a través de esta tecnología para pelear unos contra otros, e incluso para colaborar

conjuntamente y superar objetivos definidos en modos cooperativos y multijugador.

Aunque pueden, además, ser simples espectadores de los avances de otros jugadores o chatear y estar en contacto a través de las interfaces del juego de video. Ello sin duda condiciona una nueva forma de cultura relacionada directamente con el videojuego en la que no se espera a que le llegue un contenido sino que éste se busca por distintas formas (Scolari, 2008).

Los videojuegos como Industria Cultural a nivel mundial tienen alrededor de cuatro décadas. Desde que las Arcades o máquinas tragamonedas se introdujeron en los dos países más importantes para el desarrollo de esos juegos, Estados Unidos y Japón (Poole, 2000), hasta nuestros días. A mediados de los años ochenta, empresas como Atari y Sega se encargaron de la mercantilización de juegos Arcade mismos que aparecerán en locales públicos y salas de esparcimiento de casi todos sus respectivos países (King, 2002).

La introducción de estos artefactos tecnológicos audiovisuales será exitosa. Los “chispas”, también llamados locales de “maquinitas”, darán paso a una generación de jóvenes que preferirán sumergirse en la narrativa fantástica del juego a tener hacer sus deberes y otras responsabilidades impuestas por la sociedad (como ir a la escuela) para su funcionamiento armónico.

Es tal su aceptación que se han convertido en marcas domésticas en todo el mundo, como ocurre con el caso de Nintendo, que es sinónimo de videojuegos en todo el mundo. La industria se ha desarrollado a tal grado que actualmente genera ganancias casi tan redituables como el cine o la televisión (Kerr, 2006).

El papel del Estado en materia de videojuegos se centra en regular los contenidos violentos o en la censura de determinados títulos que exige retirar del mercado por sus temáticas pornográficas, sádicas, homofóbicas, racistas, etc. (Garfias, 2006). Aunque, en nuestro país un menor puede comprar juegos para adultos sin ningún problema en una tienda exclusiva de videojuegos como Game Planet o Gamers.

Es importante señalar que la narrativa del juego de video compensa la sensación de haber logrado algo, de tener un objetivo y tareas que realizar para alcanzar un determinado fin; sin embargo, estas acciones parecen no estar determinadas por autoridades y, como muchos jóvenes buscan un espacio que sus padres no hayan ocupado ya, es mejor recurrir a esta forma de esparcimiento que asistir a las convenciones y reuniones sociales de la vida cotidiana.

Esta sociedad parece ser un buen lugar para que la industria del videojuego prolifere. En América Latina el producto simbólico crece en relación inversa a la caída o el estancamiento de su producto económico (Ford, 1994). México, un país en vías de desarrollo y con serias asimetrías económicas, políticas y sociales, ha introducido miles de estos sistemas de juego.

Lo anterior tiene un impacto también en la cultura ya que la tecnología suministra un esquema que sirve de pauta para la acción pues en ella se reflejan los temores, los deseos, los proyectos y los objetivos a alcanzar (Sfez, 1995) de las personas y sus sociedades.

El videojuego se hace presente como dispositivo tecnológico contemporáneo en la medida en que se asume como una posibilidad de la gente para tomar el control de lo que ocurre en pantalla, como escape de las obligaciones sociales, etc. La interactividad de los juegos permite controlar las propias subjetividades y ponerlas en juego. Por medio de una moneda se puede acceder a una fantasía personalizada, una aventura que permite pensar fuera de la propia vida cotidiana.

1.4.1 Estudios del videojuego desde la perspectiva telemática

Es importante mencionar aquellas investigaciones sobre los videojuegos desde la perspectiva la telemática porque ésta última es una disciplina científica y

tecnológica que estudia el cruce entre las innovaciones de las telecomunicaciones y la informática. Para este caso en particular, se trata del cruce entre la tecnología informática y el juego digital.

Algunos trabajos realizados, a propósito del marketing e impacto tecnológico de los juegos de video, dan cuenta de cómo estos sistemas electrónicos de información y comunicación son empleados para el aprendizaje al mismo tiempo que esa posibilidad permite incrementar sus ventas (2000) a nivel internacional.

Los videojuegos suponen desde esta perspectiva nuevos escenarios educativos debido a sus capacidades interactivas. La posibilidad de controlar lo que ocurre dentro de ellos hasta determinado punto sirve de puente para la conformación de aplicaciones cada vez más avanzadas que cubren esta demanda.

Particularmente, las Tecnologías de Información y Comunicación articuladas dentro del videojuego pueden servir para la diseminación de estrategias publicitarias. El *Advergaming*, llamado también juego de video publicitario o mediación publicitaria videolúdica interactiva, se convierte en una posibilidad para la expansión de lógicas empresariales y mercantiles (King, 2002).

Al mismo tiempo permiten emplear la tecnología para la comprensión de artefactos tecnológicos cuyos componentes imbrican cada vez mayores desafíos de lectura, interpretación e interacción, los videojuegos posibilitan además la construcción de un nuevo espacio social (desapegado o no) en función de las propias necesidades y exigencias de sus videojugadores.

Es importante mencionar que en nuestro país la Facultad de Telemática, ubicada dentro de la Universidad de Colima, cuenta con proyectos para la elaboración de *software* interactivo de orden videolúdico desde la perspectiva telemática.

Esa instancia educativa crea juegos de video destinados para el impulso y extensión de las telecomunicaciones y la informática. Entre sus principales

preocupaciones se encuentra la creación de *software* para extender las redes digitales dentro de nuevos espacios.

Ello se ha pensado para la creación y consolidación un mercado internacional de usuarios jugadores generado desde México. Antes que pensar a la tecnología bajo su carácter sociocultural, su interés se centra fundamentalmente en dar impulso a la tecnología y convertirla en un mercado redituable al nivel de otras regiones del mundo.

Ahora bien, es importante indicar que la telemática se preocupa principalmente por el desarrollo e impulso de videojuegos básicamente diseñados en computadora (Levis, 2002). Esto se debe particularmente a que este tipo de formas digitales de juego se diseñan bajo lenguajes de programación específicos mismos que son desplegados en sistemas operativos diseñados exclusivamente para esas tareas los cuales requieren de conocimientos precisos para su dominio.

Aunque, cabe señalar que las implicaciones del videojuego dentro del ámbito de la telemática no necesariamente son exclusivamente destinadas hacia la educación. También existen investigaciones en ese orden que se han empleado en temas urbanos, como es el caso de los sistemas de transporte colectivos.

En distintas universidades del mundo se han diseñado sistemas de simulación de trenes y vagones de metro mismos en los que sus conductores reciben capacitación de manejo. En nuestro país el Instituto Politécnico Nacional llevó a cabo en el 2010 un programa con el que es posible recrear el entorno y condiciones del sistema metro de la ciudad de México justamente jugando a operar este transporte.

Otras investigaciones dan cuenta de las imágenes diseñadas en 2D y 3D como facilitadoras de otras formas de expresión visuales, como la animación, el *net-art* y la fotografía digital. La creación de signos capaces de extenderse hacia otras plataformas tecnológicas permite diseñar aplicaciones para teléfonos móviles cuyas características están basadas en la experiencia interactiva de sus usuarios

superando así la computadora personal como espacio fundamental para lo telemático.

Una vez mencionado lo anterior, es importante señalar que a nivel internacional existen diversos centros de estudios y universidades que contemplan algunas de las anteriores cuestiones y muchas otras más respecto al universo del juego de video y los videojugadores. En las líneas siguientes se mostrarán las más importantes de estas organizaciones y agrupaciones con la finalidad de mostrar un panorama integral sobre el tratamiento al universo del videojuego y los *gamers* por parte de estas instancias.

1.4.2 Game Studies

Se trata de uno de los grupos de estudio más importantes a nivel internacional, centrado en el análisis del juego digital de video y cuestiones relacionadas con la experiencia y práctica con esta tecnología desde una perspectiva interdisciplinaria. Está presidido por el Profesor e Investigador de la Universidad del Sur de California, Dmitri Williams.

Sus más importantes líneas de investigación se encargan de complejizar en torno al videojuego y su relación con la comunicación humana implicando múltiples enfoques disciplinarios como son los Estudios Culturales (Hao-Lee, 2011), las artes, el diseño visual y las ciencias cognitivas (Hao-Lee – Wohn, 2012), la informática y la ingeniería (Hao-Lee, 2011), las ciencias sociales (Hsuan, 2011), la educación (Wohn, 2011), las ciencias de la salud (Hsuan – Peng – Kim - Kim & LaRose, 2011), etc.

Cabe mencionar que Game Studies realiza congresos anuales como grupo de trabajo dentro de la ICA (Asociación Internacional de Comunicación) espacio

académico internacional y transdisciplinar centrado en los campos de conocimiento que dan pie a la Comunicación. En ese marco, Game Studies imparte conferencias a propósito de las cuestiones más destacadas sobre los hallazgos de investigaciones las cuales muestran su preocupación principalmente por los usos sociales y el impacto de los videojuegos (Hao-Lee – Wohn, 2012).

Sin embargo, otras de sus investigaciones dan cuenta de cuestiones a propósito de esta tecnología como son los usos y significados del videojuego (Wohn, 2011), los análisis comparativos de los medios de comunicación contemporáneos (Hao-Lee, 2011), la investigación del contexto de los juegos de video y las experiencias psicofisiológicas durante la reproducción del juego (Hsuan, 2011), entre otras.

Los trabajos más importantes dentro de este grupo de estudio muestran incluso el desarrollo de investigaciones sobre la representación y la raza dentro de los juegos de video casuales (Wohn, 2011). Esta es una de sus principales preocupaciones.

Game Studies parte de la idea de que los distintos tipos de juegos de video se pueden clasificar a partir de su estética visual y de los elementos que componen la imagen, como hace la industria, pero además por el tipo de interacción con el que se puede tener contacto mediante sus interfaces.

Como un ejemplo de ello, los juegos considerados *Casual Games* son fáciles de jugar por el corto tiempo que requieren para entender sus mecánicas; están básicamente diseñados para computadoras personales y sistemas portátiles como *smartphones*, etc.; requieren habilidades básicas de comprensión de rotación de entornos en tercera dimensión y la cámara no tiene cambios.

Las imágenes con las que se juega permanecen estáticas hasta en un noventa por ciento. Se ha evidenciado que éstos títulos son diferentes de otros tipos de juegos por su forma de usar y debido a que muestran determinadas caracterizaciones audiovisuales que se plantean como diferentes a las que contienen juegos de consolas como la PlayStation 3 o el Xbox 360 (Wohn, 2011).

Algunas de esas caracterizaciones dentro del videojuego evidencian que los roles de la mujer se colocan en relación subordinada con respecto al de los hombres (Wohn, 2011). Ellas aparecen como acompañantes de los varones en muchos juegos y, aunque tengan participación protagónica en algunos, en éstos títulos sus aspectos físicos corresponden a los ideales de belleza desde la lógica occidental en muchos casos (Hsuan – Peng – Kim - Kim & LaRose, 2011).

Es importante señalar que los estudios más abundantes sobre el videojuego por parte de este grupo rescatan elementos como la raza y el género dentro del juego a partir de análisis cuantitativos que muestran una predominancia dentro de la pantalla mayormente por parte de varones relacionados con el tipo de juego (Wohn, 2011). Entonces para Game Studies es importante esta problemática (Hao-Lee – Wohn, 2012) y, como se ha visto, también lo es para los estudios en nuestro país a propósito del videojuego.

Otros estudios ponen atención sobre los Juegos de Redes Sociales Digitales (*Social Network Games*, aunque también se les conoce comúnmente bajo el nombre de *Social Games*) como FarmVille y muestran cuáles son las necesidades que satisfacen los *gamers* al entrar en contacto con este tipo de juegos (Wohn, 2011).

Existen trabajos que ponen énfasis en los jugadores, como los de Facebook, y se indaga a propósito de cómo juegan. Este tipo de juegos facilitan la colaboración y la alfabetización en términos audiovisuales de las interfaces digitales propias de Internet (Hao-Lee – Wohn, 2012).

A pesar de que algunos de estos estudios dentro de Game Studies se centran en los jugadores y sus juegos preferidos, su preocupación principal es el grado de interactividad entre los *gamers* con sus respectivas plataformas de juego (Hao-Lee – Wohn, 2012).

Algunas otras investigaciones se enfocan en determinados efectos considerados tanto “positivos como negativos” acerca del empleo de juegos de

video digitales por parte de los videojugadores (Hsuan – Peng – Kim - Kim & LaRose, 2011).

Dichos efectos positivos en el estudio del juego de video están relacionados con el ejercicio y la actividad mental, así como con los reflejos y la memoria. Las consecuencias negativas se asocian a cuestiones relacionadas con estereotipos y representaciones de la realidad a través de un mundo simulado dentro del juego digital de video que, según investigadores, reproducen esquemas de racismo y agresión (Hsuan – Peng – Kim - Kim & LaRose, 2011). Esta preocupación también está presente en estudios nacionales sobre el estudio de este dispositivo videotecnológico.

Cabe mencionar que los reportes de investigaciones así como los hallazgos más importantes en torno al universo del juego de video por parte de los Game Studies son presentados a través de una publicación que tiene el mismo nombre que ese grupo de estudio. Son impresos tres ejemplares anuales desde el año 2001 dentro de la Revista Internacional de Investigación en Videojuegos de Computadora.

Esta publicación tiene la finalidad de acercar a la comunidad académica un panorama en torno al estudio del juego de video desplegado y desarrollado a través de plataformas tecnológicas tales como laptops, computadoras de escritorio, iPods, iPads y otros sistemas informáticos computacionales que permiten jugar. Por tal razón, esta revista publica además investigaciones enfocadas a cuestiones matemáticas y de la estadística (Ghys, 2012) y otras que precisan en la programación (Gibbs - Joji - Kohn, 2012) como un objeto de estudio que posibilita la comprensión de los juegos a partir de cálculos de algoritmos.

1.4.3 Geek Studies

Este grupo de estudio, norteamericano, está fundamentalmente dedicado al estudio de los medios digitales y la comunicación visual poniendo especial atención a los productos culturales de ciencia ficción, las interfaces video tecnológicas, el diseño visual e interactivo, los sujetos *geeks* y, por supuesto, los juegos electrónicos de video.

Geek Studies surge como un grupo de investigación dentro de la Escuela Annenberg para la Comunicación, incorporada a la Universidad de Pensilvania en Estados Unidos. Es dirigido desde sus inicios y hasta la actualidad por el profesor e investigador Jason Tocci.

Desde sus orígenes y hasta fechas recientes, Geek Studies profundiza en torno a la cultura *geek*: aquellos aficionados por los videojuegos, las computadoras y la informática, la tecnología, los lenguajes de programación, la electrónica, la ciencia ficción, los *comics*, la animación, el *manga*, entre otros.

Los investigadores que conforman Geek Studies provienen de varias instituciones académicas como son la Universidad del Estado de Florida, la Universidad Wake Forest, entre otras. A grandes rasgos, sus miembros provienen de disciplinas como la psicología y el arte quienes se reúnen sin sede definitiva dentro de alguna de las universidades mencionadas para profundizar en torno a los jugadores y las consecuencias del acto de jugar puntualizando en los menores de edad al interactuar con videojuegos y los efectos psicosociales que derivan de ello (Bowman, 2011).

Este grupo de estudio se encarga básicamente de hacer análisis respecto de los motivos que se plantean por los videojuegos para jugar esta tecnología a partir de la perspectiva del entretenimiento (Tocci, 2010).

Basados en el cuestionamiento básico de para qué juega la gente, estudian la relación que guarda el entretenimiento y la diversión en entornos virtuales, asegurando que es mayor el obtenido a través de pantallas y espacios interactivos virtuales que en encuentros cara a cara (Tocci, 2010).

La diversión que obtienen a partir de ello supera al obtenido mediante el empleo de otras plataformas de información como el cine (Bowman, 2011). El hecho de compartir con otros sujetos de manera no presencial mediante la plataforma de juego hace más entretenidos los encuentros: decir cosas de sí mismos que no son verdaderas o construir avatares digitales de otros sexos con características físicas, raciales que siempre se han deseado pero hasta el momento no pueden concretarse en la vida real invitan a permanecer más tiempo dentro de ese espacio (Tocci, 2010).

Algunas otras de sus investigaciones profundizan en torno a las causas y ciertas consecuencias de jugar videojuegos a partir de una perspectiva de la comunicación de masas (Tocci, 2010). Las consecuencias adictivas y los efectos agresivos en los usuarios son las preocupaciones principales de este grupo. Cabe mencionar que esta es también una perspectiva que se ha indicado como fundamental en trabajos de corte nacional para el estudio del videojuego.

Resultados de algunas investigaciones dentro de Geek Studies dan cuenta que la catarsis que ocurre dentro de las narraciones del videojuego es un elemento fundamental para comprender la manera en que menores de edad y adolescentes se apropian de una determinada idea del mundo (Krcmar, 2011).

Los menores, varones en su mayoría, interactúan a través de las personalidades de los personajes más violentos dentro del juego de video para experimentar emociones y sensaciones de las que no gozan en la vida real (Tocci, 2010).

Es importante destacar que los sectores sociales infantil y juvenil así como los varones son los principales sujetos de estudio en diversos estudios de Geek Studies, al igual que ocurre con diversas investigaciones que se han realizado en nuestro país sobre el tema.

Los juegos de video *Sand Box*, o cajas de arena, sirven a los menores para que éstos desarrollen gradualmente sentidos intuitivos mediante la estrategia de sumergirse en el mundo virtual a través del empleo de controles o mandos de sus

consolas sincronizando sus movimientos con los digitalizados previamente por la interfaz de juego, como ocurre con el sistema de captura digital de movimiento Kinect para la Xbox 360 de Microsoft. (Raney, 2011)

Algunos estudios toman en cuenta cuestiones comunicativas relacionadas con los jugadores extremos mayores de edad. Estos *Extreme Gamers*, que no *Hard Core Gamers*, presentan desórdenes impulsivos y de dominio o descontrol nervioso, e incluso hasta anímico, los cuales pueden ser considerados como patológicos (Domahidi & Quandt, 2011).

Algunos trabajos de este tipo ponen en evidencia que el acto de jugar videojuegos se entiende como un problema de reacción excesiva ante las imágenes presentadas en el juego por el uso extremo que llevan a cabo los videojugadores (Domahidi & Quandt, 2011).

Datos obtenidos de las biografías de decenas de videojugadores demuestran una relación entre el uso de los juegos de video y las consecuencias antisociales mismas que se van desarrollando gradualmente. Los *Extreme Gamers* pierden amistades, empleo o relaciones afectivas directas conforme se van introduciendo en el uso extremo de videojuegos (Domahidi & Quandt, 2011).

Al principio, los videojugadores toman en cuenta a esta práctica como una actividad complementaria a sus vidas pero al realizar de manera más intensa la actividad de jugar van gradualmente dejando de atender otras partes fundamentales de su vida.

Esto les trae frustraciones y fijaciones que deben ser consideradas a través de algún cuadro clínico psicológico. Sin embargo, cabe destacar que los *Extreme Gamers* no son un grupo homogéneo y posiblemente no todos necesitan atención médica (Domahidi & Quandt, 2011) pero su presencia permite establecer distinciones entre los *Hard Core Gamers*, quienes son profesionales del juego de video antes que descontrolados, extremistas, del videojuego.

1.5.4 Women in Games

Women in Games es una asociación inglesa de Investigadoras de juegos de video centradas en la perspectiva de género. Este grupo de estudio, que se inicia a partir del año 2004, anualmente lleva a cabo un congreso internacional sin costo para personas del sexo femenino. Básicamente se organiza por medio de las Universidades de Portsmouth, Bradford, Teesside, Abertay Dundee, Warwick, y Newport.

Este espacio académico trata de dar una voz a las mujeres en la industria e investigación científica del juego. Para ello, analizan y monitorean el rol de éstas personas en distintas esferas del videojuego, desde la industria, el consumo, la educación, el diseño, etc.

Como resultado de sus encuentros, llevados a cabo dentro de las universidades arriba señaladas, se desarrolla y difunde una publicación llamada Revista Internacional de Género, Ciencia y Tecnología. Se publican tres ejemplares al año que contienen reseñas de libros, conferencias de sus encuentros y artículos derivados de investigaciones científicas sobre juegos de video, tecnología y mujeres.

Sus metodologías se preocupan principalmente por encontrar hallazgos en torno a la presencia de las mujeres en el ámbito del videojuego desde distintas perspectivas que van desde la industria y el diseño de juegos (Blake, 2011) hasta el consumo y la socialización de éste sistema en ámbitos de las actividades diarias (Prescott & Bogg, 2011).

Por tanto, una de las preocupaciones más importantes de este grupo ha sido el mostrar la presencia y actividad de las mujeres en el mundo del videojuego. Las videojugadoras desde hace más de quince años en todo el mundo han colaborado en espacios comerciales de reseña y presentación del juego. También han

participado en el desarrollo de juegos personalmente y hasta en su consumo y circulación (Blake, 2011).

Por tanto, la creencia generalizada sobre el juego como espacio físico y simbólico exclusivo de varones debe replantearse ya que las mujeres se aproximan a los juegos de video cada vez más y con mayor frecuencia. El desarrollo de títulos exclusivos para chicas demuestra la creciente oferta de mercados contemplados para mujeres en la industria del videojuego (Blake, 2011).

La industria voltea a ver a los públicos de los juegos desde dicotomías generales entre hombres y mujeres. Además considera que la programación de sangre, golpes y otras muestras de violencia son diseñados por hombres y los escenarios, *cinema display's* (películas cortas que aparecen entre espacios interactivos del juego para desarrollar una narración) de romance, besos y recuerdos del pasado se crean por mujeres.

Sin embargo, el testimonio de diseñadores de juegos tanto hombres como mujeres da cuenta de que muchas veces son los varones quienes programan las secuencias animadas románticas y ellas prefieren encargarse del diseño de la violencia, la sangre y los lenguajes ofensivos, lo que rompe con los mitos de que ellas se dedican principalmente a producir y diseñar cosas de amor mientras que ellos desarrollan a nivel programador cuestiones relacionadas con violencia (Adams, 2011).

Entre algunas de las investigaciones más destacadas de *Women in Games* se encuentran aquellas que evidencian una segregación por parte de los hombres en el desarrollo y consumo de juegos de video. Sin embargo, señalan la importancia de las mujeres quienes, aunque con una menor presencia en la industria y en la lógica de consumo, cada vez son más frecuentes y los sistemas de juego ahora se especializan en ellas: los *Girl Games* (Prescott & Bogg, 2011).

Women in Games, a partir del año 2010, se ha preocupado por mostrar un panorama más incluyente e torno al juego de video ya que recientemente se han incorporado algunas nuevas investigaciones sobre los juegos de video más allá de

la perspectiva y el punto de vista de las mujeres. Sin embargo, aún a pesar de la reciente pluralidad de públicos dentro de sus encuentros, estos eventos siguen siendo predominantemente para ellas y la presencia de hombres es mucho menor que la de las mujeres en términos cuantitativos.

También, es importante señalar que Women in Games gradualmente ha ido abriendo a otros ámbitos de investigación más allá del género o la presencia de mujer en el mundo del videojuego. Entre los contados trabajos en donde se evidencia la presencia de otras perspectivas distintas al género se encuentran aquellos que muestran la importancia de los juegos de video casuales, *casual games*, para la industria y para los propios jugadores (Juul, 2010).

Este tipo de videojuegos permiten las reuniones entre distintos miembros de la familia. De esta manera, los adultos mayores pueden participar con los menores y otros sectores juveniles ya que existen en el mercado algunos de estos títulos que no necesariamente son difíciles y cuyas narrativas no exigen mucho tiempo para jugarse. Esto brinda la posibilidad a los jugadores de sistemas como el Wii de encontrar en el juego una actividad en la que pueden coincidir y encontrarse con gustos compartidos entre generaciones (Juul, 2010).

Existen trabajos dentro de este grupo que aseguran que los juegos de video exaltan la masculinidad hasta niveles extremos. Incluso, algunos denigran y subordinan a un plano inferior a los homosexuales y las mujeres (Taylor, 2011). Juegos como Halo 3 o Gears of War 2 presentan un hombre excesivamente atlético, rudo y desprendido de casi todo sentimentalismo.

En pantalla se caracterizan hombres con grandes músculos quienes protagonizan las aventuras de los juegos tanto deportivos como de aventuras y disparos. Escasos son los juegos donde aparecen mujeres haciendo actividades deportivas. Si lo hacen deben mostrar sus atributos sexuales; aparecen en bikinis en la playa jugando voleibol contra otras chicas (Adams, 2011).

El hombre es articulado en la narración de los juegos como un profesional y la mujer una acompañante inexperimentada e incapaz de desenvolverse en los

escenarios virtuales con total plenitud. Existe una marginalización y exclusión de las mujeres en distintas esferas de la vida virtual reflejada en el juego de video (Taylor, 2011).

El Análisis de Contenido realizado a distintas revistas especializadas en juegos digitales de video europeas consolidan la idea de que el espacio simbólico de representación de lo masculino es fuerte, atlético, inteligente y seguro, mientras que el de la mujer es el de la sensibilidad, la belleza, la contemplación y el sentimentalismo (Taylor, 2011).

Las revistas de ese tipo y algunas más emparentadas directamente con ese tema ponen fotografías y regalan posters a sus lectores cuyas imágenes mantienen una forma semejante en las ilustraciones contenidas dentro de sus páginas. Las chicas de la mayor cantidad de estos tipos de textos aparecen, según estos estudios, como sensuales e indefensas y los hombres como unos verdaderos héroes. Ahora bien, cabe indicar que esta perspectiva ya ha sido también objeto de estudio dentro de investigaciones en nuestro país a propósito de los videojuegos.

1.4.5 D.I.G.R.A.

La Asociación de Investigación de Juegos Digitales (D.I.G.R.A.) está integrada por académicos, especialistas y profesionales de la industria a nivel internacional. Su origen se remonta al año 2003 en Finlandia. Sus especialistas consideran que los juegos de video digitales son una forma de comunicación y, por tanto, tratan de acercar distintas disciplinas científicas a este objeto de estudio para fomentar su investigación. Su lógica está básicamente centrada en la interdisciplinariedad para el estudio de los juegos digitales. El grupo figura también ser una red de apoyo entre investigadores y desarrolladores a nivel internacional para impulsar la participación y el aprendizaje a través de estos juegos digitales.

D.I.G.R.A realiza un congreso cada dos años en el que se presentan conferencias, simposios, seminarios y talleres que sirven de punto de encuentro para estudiosos, académicos e investigadores, miembros de la industria e incluso los propios videojugadores cuyo interés se centra en la aproximación al estudio académico del juego de video digital. Esta asociación ha realizado eventos en Tokio, Vancouver y Ultrecht, Londres y Hilversum. Sin embargo, la mayoría de investigadores son europeos.

Es un espacio donde se invita a distintos académicos a debatir y dar propuestas y planteamientos sobre lo que consideran debe ser la matriz de la investigación en torno a los juegos digitales: por un lado se encuentra el videojuego y, por el otro, su relación con el videojugador.

Conscientes de que los nuevos hallazgos en torno a los videojuegos se orientan hacia intereses relacionados directamente con el desarrollo e impulso de la propia industria y las presiones del mercado, este grupo reúne a la mayor parte de estudiosos e investigadores de los juegos de video para dar paso a propuestas metodológicas de nuevas y futuras generaciones para su comprensión de forma integral.

Reconocen que gran parte de la investigación de los juegos de video a nivel mundial está circunscrita a cuestiones técnicas como el *hardware* y *software*, e incluso a algunos aspectos relacionados con cuestiones psicosociales y, por ello, tratan de mostrar otros panoramas sobre ello.

Por tal razón, estudiosos de distintas áreas como la ingeniería eléctrica, el diseño, la informática, las artes, las ciencias sociales (Betts, 2011), la comunicación y los medios (Treanor & Mateas, 2011) se concentran para tratar de articular un trabajo colegiado. Sin embargo, cabe señalar que dentro de este grupo de estudios no se hallan trabajos centrados en las ciencias “duras” entre sus anuarios, sus memorias digitales y sus bases de datos.

La diversidad de disciplinas es su más importante interés porque a la vez que reconocen la búsqueda de elementos que hagan cohesionar a distintas ramas en

un punto central también dan cuenta del peligroso reduccionismo y limitación de un solo enfoque básico para su abordaje (Betts, 2011). Sin embargo, dentro de este grupo se pueden identificar dos principales núcleos: la violencia y las mediaciones psicológicas (Betts, 2011).

Dentro de las temáticas que pueden hallarse en estudios presentados por esta asociación se encuentran aquellas que hacen relación entre ciertos patrones psicológicos y la forma procesal del juego. De esta manera, se aprecian distintas características de la *Gestalt* en distintos géneros de juegos de video (Betts, 2011).

Los patrones psicológicos a nivel subconsciente serán plataformas que ayudan a los jugadores a descifrar las relaciones visuales de los objetos en los juegos a partir de reconocimientos anclados en sus propios marcos de referencia pero que vienen diseñados estéticamente por desarrolladores de la industria (Betts, 2011). El jugador reconoce en las figuras gráficas del juego patrones con los que se familiariza y decide actuar en función de ello desarrollando una narrativa y progresando dentro del juego de video.

Algunos investigadores de esa asociación aseguran que todos los videojuegos son significativos por su alto contenido que bien puede ser tratado psicológicamente (Treanor & Mateas, 2011). Eso ha levantado controversias ya que esa perspectiva sugiere que existen distintas formas de interpretar lo que los juegos de video significan a través de distintas plataformas y consolas.

La lectura que se hace de un videojuego está anclada a referentes que existen dentro de la vida cotidiana fuera de la pantalla. Eso sucede con juegos que no necesariamente muestran de manera gráfica cuestiones concretas como la ciudad, la religión, el poder y otras cuestiones.

Tal es el caso de Pac-man. Se trata de un juego donde se tienen que comer fantasmas y arrasar con todos los puntos de la pantalla. Eso quiere decir, que desde una lógica contemporánea el juego comenta de algo más profundo que es arrasar con todos los recursos de un ecosistema y eliminar todo tipo de supersticiones para progresar en la sociedad (Treanor & Mateas, 2011).

Los juegos tienen tras de sí un sistema de formas conceptuales (Treanor & Mateas, 2011). Wrecking Crew, otro ejemplo concreto, presenta a un sujeto vestido de rojo que debe emplear su martillo para romper muros y así poder escapar de un sujeto que lo persigue. Será desde esta idea de lo significativo del juego que el personaje de este juego de video se considere como un participante del socialismo por su vestimenta color rojo y el instrumento, un martillo.

Sin embargo, se hace conveniente indicar que es posible que el entendimiento y sentido de diferentes elementos significativos dentro del juego se prestan a distintas interpretaciones que no necesariamente están relacionadas con aquellas que fueron configuradas en los protocolos de programación por los propios diseñadores de esos juegos.

Existen investigaciones discutidas en D.I.G.R.A. que aseguran que las mejoras tecnológicas en cuestiones de gráficos pueden traer más adeptos quienes prefieren esos juegos por encima de otros porque les resultan más sencillos y menos detallados. Además, la velocidad de despliegue de las películas animadas por medio de tarjetas gráficas dentro de los juegos de video los hace más atractivos.

Únicamente, algunos cuantos títulos pueden ser reproducidos en las mejores y más avanzadas plataformas. De esta manera, uno de los motivos principales que orienta una tendencia y gusto por los juegos de video es el desarrollo progresivo mismo de éstos.

El jugador siente que tiene los mejores objetos con los que se pueden jugar, eso le da poder sobre otros y lo distingue. Así, busca a jugadores con atributos semejantes, con los sistemas más avanzados de juego para gozar de la experiencia de juego por completo (Schultheiss, 2012).

1.4.6 I.S.A.G.A.

La Asociación Internacional de Juego y Simulación (I.S.A.G.A.) está enfocada en el estudio científico y profesional de la práctica lúdica, el juego de video y la simulación. Tiene un congreso anual y una escuela de verano en los que reúne a investigadores de todo el mundo de diversas disciplinas para estimular el desarrollo, la aplicación y la investigación de metodologías de juego y la simulación en una variedad de cuestiones como la consultoría, la enseñanza, el aprendizaje de métodos y las técnicas del juego, los ejercicios de política, los procesos económicos y sociales, etc.

La escuela de verano de esta Asociación tiene su sede en el Instituto de Tecnología de Georgia, ubicado en el Estado de Atlanta, en los Estados Unidos. Cabe señalar que es necesario ser estudiante de alguna universidad para poder formar parte de ISAGA.

Miembros de escuelas superiores de más de 25 países se dan cita para intervenir de manera intensa en torno al juego, el juego de video y la simulación. Siguen también de cerca la distribución y el diseño de mejoras y actualizaciones en el campo del juego y la simulación por lo que distribuyen físicamente y en línea una publicación conocida como *Simulation and Gaming*, una revista internacional sobre la teoría, práctica e investigación del juego y sus aplicaciones en la educación, la formación, la consulta y la exploración científica.

Se trata a grandes rasgos de una publicación bimensual que evalúa cuestiones académicas y aplicadas en campos tales como la simulación, la simulación mediada por computadora e Internet, la realidad virtual, el juego, los juegos de video, los simuladores, entre otros. Dicha publicación tiene casi cuarenta años de seguirse publicando al igual que la Asociación Internacional de Juego y Simulación.

Algunos de los trabajos presentados en ISAGA se centran en la simulación de entornos reales a través de espacios digitales. Un buen ciudadano global debe tener empatía con los espacios físicos y los virtuales porque en estas últimas

instancias se encuentran las primeros reflejadas y articulados, de manera que pueden servir de plantilla para la acción en la vida cotidiana. Además, los juegos de video, particularmente los de computadora, ayudan a desarrollar una empatía e interés por el aprendizaje cívico y políticamente correcto (Bache, Hernández & Raphael, 2012).

Los sujetos que tienen contacto con el videojuego ganan presencia con otros dentro de sus interfaces en línea y van presentando una mayor preferencia por lo global pero un menor respeto por lo cívico y lo nacional en términos de patria (Bache, Hernández & Raphael, 2012).

Eso se presenta en simulaciones computarizadas de juegos como Sims o Second Life, en donde existe un mundo semejante al real con reglas y disposiciones específicas. Los juegos de rol pueden ser desarrollados con la función específica de enseñar a los jugadores experiencias cotidianas.

El juego de video puede servir de plataforma para el aprendizaje de rituales cotidianos y las normas morales, esto a través de la simulación de turnos para la acción así como el desarrollo de narrativas que vienen acompañadas por algún *cinema diplay*, es decir, películas interactivas en donde se decide una acción determinada y se muestran algunas consecuencias a propósito de esa elección al tiempo que se plantea una posibilidad secundaria que muestra cómo pudo haber culminado otra elección.

Si se decide ser alguien, y no otro, dentro del juego ello tendrá ciertas afectaciones directas sobre el personaje virtual y los que lo rodean. (Harviainen & Lieberoth, 2012). Algo destacable es que las temáticas de algunos juegos de rol contienen informaciones y referencias sobre libros antiguos previos a la edad media así como datos de esas épocas.

Existen juegos de ese tipo que también incluyen narrativas sobre religión y algunas logias o agrupaciones secretas mágicas y espirituales. Incluso algunas cuestiones mitológicas son tratadas en esos títulos. Estos contenidos están inspirados por cuestiones reales documentadas en otros sistemas de expresión

como la literatura, los grabados, la pinturas, y otras formas artísticas que dan a los jugadores informaciones que los pueden documentar sobre la vida diaria y el pasado (Harviainen & Lieberoth, 2012).

Los juegos de Planeación de Recursos Empresariales (ERP) han tenido un gran impacto en los negocios organizacionales. Gracias a la simulación de este tipo de dinámicas es que se entrenan a ejecutivos quienes gradualmente se van convirtiendo en empresarios más competitivos a nivel profesional. El aprendizaje supera cuestiones meramente didácticas tradicionales, que consideran un conocimiento impartido para los estudiantes a través de un profesor.

Para el caso de los negocios será una capacitación en la que los reclutadores pueden perder capitales y será mediante un aprendizaje simulado que los flujos de dinero no se reducirán más que de manera virtual (Cronan, Léger, Robert, Babin & Charland, 2012).

Debido a que Internet provee una red para el contacto e interacción con distintos nodos ejecutivos, las estrategias de las empresas y sus protocolos son tomadas en cuenta por empresarios para el entrenamiento: los empleados pueden aprender estrategias y dinámicas de negocios de otros colegas en distintas partes del mundo al interconectarse con ellos a través de las interfaces de los juegos de video (Cronan, Léger, Robert, Babin & Charland, 2012).

Algunos de los investigadores proponen formalismos que, según ellos, se hacen necesarios para el estudio y comprensión integral del juego por parte de los videojugadores. Existen títulos de simulación de la guerra y conflictos bélicos de carácter internacional que son considerados opacos en el sentido de que la mayoría de los mecanismos del juego no son visibles o apreciables por los jugadores (By, 2012).

Los manuales de acceso al usuario en este mundo virtual simulado no son precisos ni muestran claramente la manera de emplearlos o los aspectos generales del juego (By, 2012). Se deben considerar aspectos de diseño junto con

estrategias de comunicación para que los juegos sean comprendidos y se explore por completo su universo figurado a través de la pantalla.

De manera general, el panorama del estudio del videojuego a nivel internacional da cuenta de preocupaciones que también se encuentran presentes en investigaciones en nuestro país: la perspectiva de género, particularmente la presencia y caracterización de la mujer dentro de la pantalla así como el rol predominante del hombre, la violencia y las conductas agresivas en los videojugadores, siendo además los niños los sectores sociales más recurrentes dentro de distintas investigaciones.

Ahora, el abordaje sobre las distintas perspectivas al juego de video a nivel mundial por parte de asociaciones y grupos de estudio ha destacado precisiones sobre los propios videojugadores que es conveniente revisar. Algunas están relacionadas con su consumo de títulos y sistemas de juegos de video mientras que otras más bien están centradas en sus hábitos y relaciones dentro de la interfaz de juego.

Por lo tanto, dentro del siguiente apartado se desarrollará una clasificación a propósito de los diferentes tipos de *gamers*; esto permitirá conocer particularmente quiénes son los sujetos que juegan videojuegos así como sus características más significativas dentro de esta investigación.

1.5 Sobre los distintos tipos de videojugadores

Esta tesis pretende identificar las instancias culturales presentes en la articulación de sentido de los videojugadores en su práctica con los videojuegos. Por tanto dar cuenta de dichos jugadores es fundamental. Además, es importante llevar a cabo

precisiones sobre estos sujetos debido a que se tomará en cuenta a un tipo específico de ellos, los videojugadores *Hard Core*.

Por tal razonamiento, dentro de este apartado primero se indican cuestiones generales a propósito de las características de los distintos tipos de videojugadores y posteriormente se plantean diferencias y semejanzas de los *Hard Core Gamers* con respecto a otros jugadores.

Para comenzar, es necesario indicar que los *gamers* han existido a partir de la comercialización de los juegos de video desde mediados de los años setenta; primero en Estados Unidos y Japón y posteriormente alrededor de casi todo el mundo.

Desde que comenzara la venta de títulos a nivel internacional por parte de empresas dedicadas exclusivamente a los videojuegos, como son Atari o SEGA, se han desarrollado en algunas regiones del mundo ciertas clasificaciones de los tipos de videojugadores ya sea en función de su grado de contacto así como el tipo de consumo con esa industria.

Cabe mencionar que una persona que juega, independientemente de que se trate de videojuegos, es conocida como un jugador (*player*). Es una persona que se dedica a actividades físicas o de recreación sin profundizar en los aspectos técnicos, estéticos, narrativos o tecnológicos del juego de video electrónico. Un jugador de este tipo no es considerado como *gamer* desde la lógica de la propia industria del videojuego.

Esto obedece principalmente a que para llevar a cabo su actividad lúdica éste sujeto no gasta en la compra de sistemas y títulos de juego de video. Tampoco entra a tiendas en línea a descargar contenidos ni busca revistas especializadas sobre esa industria tecnológica.

Cabe señalar que las clasificaciones de videojugadores se dan a partir de lógicas comerciales. Precisamente ahí es donde se circunscriben a los *gamers* (King, 2002). Incluso, la revisión anterior a propósito del videojuego ha revelado

que diversas investigaciones han empleado definiciones desde esa misma óptica mercantil para así diferenciar a los tipos de jugadores sin profundizar en otros aspectos de ellos.

El documental *Gamers*, del Instituto Tecnológico de Monterrey, muestra determinados estigmas a cerca del mundo de los videojugadores: asegura que se trata de personas que en México, como en otras partes del mundo, son tomados en cuenta por la sociedad como sujetos retraídos, *nerds*, fachosos y mayormente varones.

Además, son caracterizados como sujetos antisociales a quienes se les hace *bullying* en ámbitos como la escuela, el trabajo, su hogar, etc. (Del Río, 2009). Es preciso indicar que estas consideraciones resultan paralelas a diversas cuestiones a propósito del universo de representación que reflejan distintas investigaciones sobre este tipo de personas quienes entran en contacto con las tecnologías del videojuego.

Aunque, el diccionario de Oxford define al *gamer* como aquél sujeto participante de un juego de computadora o de algún dispositivo electrónico más, la idea del videojugador va más allá de ser simplemente alguien que entra en contacto con este tipo de tecnología.

El videojugador pasa parte de su tiempo e invierte capitales económicos en el desarrollo, expansión y mantenimiento de un juego electrónico de video. Algo de su vida está en juego cuando participa de esta actividad. Basta señalar para ello que sin videojuego no puede existir un videojugador. Ambos están imbricados (Juul, 2010).

Tras indicar lo anterior, a continuación se caracterizará a cada grupo de videojugadores a partir del tipo de soporte de juego con el que tienen contacto, así como los títulos que compran y juegan frecuentemente. Posteriormente, dos definiciones de *gamer* se desarrollarán a partir del grado de profundidad así como por el tiempo de dedicación que estos jugadores imprimen cuando juegan.

1.5.1 Console Gamer

Este tipo de videojugadores se especializan en la compra y utilización de juegos de video de consolas (también conocidos como sistemas caseros de videojuego) como PlayStation 3, Nintendo Wii, Xbox 360, Nintendo GameCube, Sega DreamCast, etc.

Se dedican, entre otras actividades, al juego de títulos que compran en tiendas especializadas: GamePlanet, GameRush, GdGames, Camelot Games, Gamers, Gamecenter, etc., tiendas en línea dentro de servidores de juego como PlayStation Network, Xbox Live, App Store, GameStop, OverGame y centros departamentales que cuentan con área de venta o renta videojuegos como Blockbuster, Mixup, Palacio de Hierro, Liverpool y muchos más.

Estos jugadores juegan tanto con consolas nuevas, de última generación, que adquieren físicamente en los espacios arriba mencionados y además consumen videojuegos de generaciones anteriores. Aunque, dentro de los discos duros de sus sistemas no solo hay títulos de juego. También almacenan dentro de ellos películas, videos, canciones, fotos, aplicaciones, programas, comics, *manga*, *anime*, etc.

Cabe señalar que la compra de títulos y actualizaciones de los sistemas de juego de consolas requieren de la posesión de tarjeta de crédito y de por lo menos un conocimiento mínimo de la interfaz de compra de espacios virtuales como PlayStation Network, Xbox Live, etc. (o sitios especializados en videojuegos de Internet como es el caso de www.consolegamer.com.au).

Entre los hábitos de consumo del videojugador de este tipo se encuentra el llevar a cabo desafíos desde la comodidad de su hogar. No es necesario salir de

casa para conocer a personas de otras latitudes y enfrenarse con otros jugadores a nivel mundial, a quienes, seguramente, no se llegarán a conocer personalmente. Sin embargo, el *Console Gamer* además puede acudir a plazas comerciales para rentar sus consolas preferidas acompañado de sus amigos o familiares.

Al interior de estos sitios se reúne el *Console Gamer* con ellos y participa de los mismos desafíos colectivos de hasta cuatro jugadores por consola, de la misma manera que lo hace en su hogar, aunque, con la diferencia de que en esos sitios comparte físicamente el mismo sistema de juego, controles, tarjetas de memoria con archivos guardados, juegos, etc. con otros videojugadores

Dentro de la categoría de videojugador de consolas entra una subdivisión. Se trata de los denominados *Retro Gamers*. Son los también llamados jugadores de la vieja escuela quienes coleccionan consolas clásicas o “retro”. Ese tipo de jugador no tiende a comprar consolas de juegos de última generación ni títulos actuales.

Además, destaca su desinterés por las nuevas interfaces digitales y el *hardware* más avanzado para jugar. Sin embargo, estos *gamers* también coleccionan sistemas de juego portátiles antiguos o de primeras generaciones e incluso llegan a tener Arcadias en sus hogares.

El jugador de sistemas caseros de videojuego posee una serie de títulos físicos los cuales son coleccionables así como una variedad de otros accesorios periféricos y puertos de salida de juego exclusivos: los controles pueden tener diseños de alguna saga en particular, como es el caso de los videojuegos de la serie Resident Evil, desarrollada por la compañía japonesa Capcom, la cual liberó al mercado una serie de controles en forma de hachas y de cuchillos conmemorando la salida de su cuarta entrega.

Incluso, las presentaciones de los materiales con que están armadas las propias consolas varían por lo que pueden ser personalizables e intercambiables, como ocurre con el caso del Xbox 360. Aunque, algunos de esos juegos pueden

adquirirse en tiendas especializadas además pueden comprarse en línea y guardarse en forma de archivos en los discos duros de sus consolas.

Un videojugador que opta por comprar una consola de juego de última generación debe conocer las consecuencias de su adquisición, es decir, debe contemplar los tipos de errores mínimos que pueden presentarse en la carga y despliegue de sus sistemas operativos: la falla ante la descarga de un archivo a través de las interfaces digitales de compra en línea, el registro de claves y contraseñas correctas o la forma de actualizar el propio sistema, entre otras cuestiones.

Esto es porque la solución de conflictos internos de las consolas en muchas ocasiones no requiere de un servicio técnico exclusivo, sino que, los propios jugadores arreglen las anomalías en el sistema y reporten su status a las propias compañías desarrolladoras de sistemas de juego.

Los *Console Gamers* pueden mantener conversaciones con otros sujetos (no necesariamente videojugadores) mientras experimentan una aventura dentro de un título de juego. Incluso, las consolas de última generación permiten conectarse por medio de los tradicionales sistemas de contacto persona a persona como son Windows Live Messenger, Twitter o Facebook al tiempo que se desarrolla un desafío en pantalla.

1.5.2 Computer Gamer (PC Gamer)

Se trata de jugadores de títulos diseñados para jugarse principalmente en la computadora. Sin embargo, en la actualidad muchos de los títulos presentes para este sistema no son exclusivos para jugarse a través de la Pc. Un ejemplo de ello es The Sims, un juego que tuvo sus orígenes dentro de la computadora pero se ha llevado hasta el Xbox 360 y ahora puede disfrutarse en sistemas móviles como el iPhone.

Los desarrolladores de videojuegos apuestan por la computadora porque este sistema permite darle un mayor rendimiento a los juegos de video. Esto se debe principalmente a que la arquitectura interna de la Pc es escalable, acelerable y actualizable con mayor facilidad que los sistemas caseros de juego digital.

Lo anterior quiere decir que los requerimientos del sistema para jugar un título en la computadora son mayores que para las consolas pero ofrecen mayores rendimientos. Se deben tener las más actualizadas tarjetas de gráficos y sonidos. También, los procesadores centrales así como las memorias de almacenamiento físico y lógico aritmético (RAM, ROM y Cache) deben ser adecuadas para desplegar con una calidad óptima y suficiente un juego.

Si no es así el propio videojugador debe actualizar su sistema de cómputo y seguir escalándolo para poder jugar. Para ejemplificar lo anterior está la tercera entrega de la saga Doom. Originalmente tuvo su salida al mercado a través de la pc, sin embargo, se desarrolló más adelante para el Xbox.

Si se contaban con los requerimientos mínimos del sistema de cómputo para jugarlo de manera óptima ese título tenía mayores gráficas que en el Xbox. Si no, simplemente el juego no corría sus motores gráficos y la imagen se mostraba estática en la pantalla mientras el *Pc Gamer* no podía disfrutar de una experiencia de juego.

Este tipo de jugador por tanto debe invertir en la expansión de la arquitectura interna y externa de su computadora para poder jugar eficientemente sus juegos debido a que la gran mayoría de ellos requiere aditamentos (como tarjetas gráficas y de sonido, capturadoras de video, procesadores y memoria expandible específica) para correr algún título óptimamente.

Ahora, algunas de las compras que realiza para escalar su sistema de cómputo para jugar se pueden hacer en línea ya sea ordenando a un servicio de entrega a domicilio algún componente que se desee adquirir o entrando en los servidores de juego antes señalados.

Los videojugadores de pc deberán además gastar en periféricos de entrada y salida como son bocinas, micrófonos, diademas, audífonos, etc., mismos que instalan en sus computadoras para poder conversar con otros *gamers* en los chats que ofrecen las interfaces de los juegos de video de ese tipo.

Los *PC Gamers* cuentan con ordenadores tanto de escritorio como portátiles en los cuales instalan y despliegan sus títulos preferidos. Por un lado, se puede jugar insertando un título de juego dentro de la unidad de *cd*, *dvd* o *bluray* y, por el otro, algunos títulos se pueden guardar dentro del disco duro de la computadora.

El hábito de jugar se ha modificado con la introducción de las computadoras portátiles como *laptop*, *mini laptop*, *notebook*, *netbook*, etc. Por tanto, no es necesario permanecer en casa o en la oficina para entrar a un mundo virtual, éste se puede llevar a cabo en cualquier sitio que cuente con una red inalámbrica compartida o el mismo jugador puede contratar un servicio de Internet móvil y jugar en cualquier parte del mundo.

Además, varios juegos en línea deben contar con servicio de internet de banda ancha para poder sostener un encuentro con otros jugadores de distintas partes del mundo. También, esta actividad puede salir del hogar y realizarse en cibercafé conformando ese tipo de lugares como un punto de reunión en espacios públicos para los *PC Gamers*. Ahí dentro, los videojugadores de Pc llevan a cabo desafíos virtuales con otros compañeros que pueden o no estar presentes dentro del mismo establecimiento (Cabello, 2006).

El Internet les brinda la posibilidad de descargar constantemente actualizaciones de sus juegos así como de buscar los trucos y secretos de sus juegos mientras juegan. La red ayuda a generar puentes de comunicación entre *Pc Gamers* mientras se juega.

Mediante el uso de la computadora para esta actividad se pueden sostener conversaciones con otras personas al mismo tiempo en que es posible llevar a cabo una partida de juego con personas que no necesariamente tienen que formar

parte del mundo del juego de video, ser *gamers*, sino más bien amistades que pueden no tener contacto con el videojuego en el momento de comunicarse.

Además, las múltiples pantallas que permite manejar el entorno gráfico de una computadora pueden hacer que mientras se hacen esas dos actividades se puedan tener más experiencias y desplegar otras posibilidades como escuchar música, entablar una video conversación, grabar información, quemar un disco, hacer una presentación en una hoja electrónica, leer un libro digital, escribir en paquetería de escritura, editar y compartir fotografías, etc.

1.5.3 Arcade Gamer

Son los videojugadores que frecuentan salas públicas y locales especializados de juegos de video tipo Arcade. También se les conoce a estos sistemas de juego comúnmente como “máquinas” o “maquinitas”. Algunos de los sitios más conocidos en México para jugarlos son Recórcholis, Zona Arcade, PlayCity, Dave & Busters, entre otros.

La mayoría de estos negocios de la Ciudad de México se encuentran dentro de centros comerciales como Plaza Universidad, Plaza Galerías, Parque Lindavista, Plaza Antara, Plaza Peri Sur, Plaza del Entretenimiento y el Videojuego, Forum Buenavista, Plaza Atenas, etc.

Sin embargo, existen muchos locales de Arcades dispersos por toda la Ciudad de México, es decir, están ubicados fuera de grandes plazas comerciales e incluso, estos sistemas de juego están ubicados dentro de farmacias y tiendas de abarrotes por toda la ciudad de México.

Los jugadores de títulos Arcade emplean esos sitios como punto de reunión para interactuar con otros *gamers*. Dentro de las salas de juego, los *Arcade*

Gamers encuentran un espacio para socializar y escapar a las rutinas diarias (Cuenca, 2011).

Es común encontrar a menores de edad con sus respectivos uniformes de la escuela o adultos con corbata desde que se abren estos negocios por la mañana hasta que cierran por las noches. Comerciantes ambulantes entran en esos sitios a vender caramelos, golosinas y hasta comida como si se tratara de bares o restaurantes.

Cabe mencionar que los jugadores de sistemas Arcades pueden jugar de manera coordinada hasta en grupos de cuatro sujetos simultáneamente. Aunque, lo más usual son los desafíos entre dos oponentes en los juegos de pelea como *The King of Fighters*, *Marvel vs Capcom*, etc. Los *Arcade Gamers* deben depositar monedas o fichas a esos sistemas de juego para poder tener una experiencia individual o en conjunto con otros sujetos.

Los costos por partida van desde una moneda de a peso, hasta las fichas de a cinco pesos cada una. Algunos sistemas de juego requieren de hasta cuatro fichas para jugarse. También, existe la posibilidad de adquirir tarjetas pre-pagadas que deben pasar por las terminales de lectura magnética ubicadas en las mismas Arcades para poder jugarlas.

Ciertos sistemas de juego Arcade actuales reúnen múltiples videojuegos de diversas compañías y licenciarios en un solo artefacto. Eso permite al videojugador tener una experiencia con títulos antiguos y nuevos en un mismo soporte de juego.

Incluso, dentro de esas maquinitas se encuentran los sistemas ilegales alterados conocidos como *Mugen*. Se trata de juegos de video que conjugan las características, perfiles, movimientos, etc. de múltiples personajes de diversos juegos quienes son reunidos en un solo título.

Los jugadores de este tipo también juegan consolas diseñadas para jugarse dentro de los sistemas Arcade, es decir, se realizan adaptaciones a consolas

caseras como el Xbox para jugarse dentro de esa plataforma. Se trata de un híbrido de sistemas físicos de juego.

La arquitectura externa de este tipo de juegos permite tener una experiencia de juego particular. Algunos videojuegos Arcade cuentan con controles de mando a manera de rifles, vehículos e incluso, simuladores físicos de naves espaciales, motocicletas o autos de carreras.

Eso les permite jugar de forma más óptima que con otros sistemas como los portátiles o las computadoras (Cuenca, 2011). Además, las Arcadias les permiten adquirir habilidades y destrezas motrices así como una alfabetización y conocimiento de los soportes tecnológicos.

1.5.4 Pocket Gamer

Los videojugadores conocidos como *Pocket Gamers* son aquellos que adquieren sistemas portátiles para jugar como el PlayStation Portable, El Nintendo 3DS, PS Vita y otros. Este tipo de jugadores juegan mientras se trasladan a otras latitudes así que los sistemas de juego de su elección deben ser pequeños y no ocupar gran espacio.

Cabe mencionar que estos sistemas portátiles pueden llegar a tener hasta el mismo valor económico que los sistemas caseros aunque su dimensión sea menor y la oferta de títulos de juego sea más limitada e incluso se vuelven más caros que las consolas.

Estos videojugadores juegan en sistemas electrónicos de comunicaciones que tienen instalados videojuegos como el iPhone, iPad, la PSP, el iPod, el Windows Phone, el iPhone, el Xperia Play, entre muchos otros dispositivos, mismos que permiten hablar por teléfono, ver películas y videos, conectarse a internet o

escuchar música, y por supuesto, también brindan una experiencia de juego interactivo.

El *Pocket Gamer* no se limita a jugar en sistemas exclusivos de juego de video sino que lleva su experiencia a los sistemas de comunicaciones a otros *gadgets*, los cuales acaban de ser mencionados arriba. Cada vez es más frecuente que esos dispositivos móviles permitan, entre otras actividades, jugar. Aunque, los juegos que despliegan esos sistemas en muchas ocasiones son casuales.

Al igual que los jugadores que llevan a cabo su experiencia con sistemas de cómputo, los *Pocket Gamers* pueden jugar en las interfaces de Internet (tal es el caso de Facebook que cuenta con una serie cada vez más amplia de títulos de juego, entre los que se encuentran Farm Ville o Panadería Bimbo) y sus juegos casuales fusionando ambas formas de juego.

Cada vez se vuelve en menor medida poder reconocer una distinción específica o un sistema de diferencias preciso entre un tipo de videojugador y otro. Las fronteras que escinden a cada grupo son menos perceptibles y los propios mercados de videojuego, conscientes de ello, establecen publicidad para distinguir a cada tipo de jugador.

Seguramente, deben buscarse otro tipo de clasificaciones en base a determinadas lógicas que resulten distintas o con cierto grado de desapego respecto a las establecidas a partir de los tipos de juegos que consumen los *gamers* y, tal vez, apostar por entrever aquellos sistemas en los que llevan a cabo su práctica con el juego y el carácter de ésta misma, como se revisará más adelante dentro de esta investigación.

Continuando con cuestiones significativas sobre los *Pocket Gamers*, estos jugadores tienen la posibilidad de conectarse a Internet vía Wi-Fi o a través de la contratación de algún servicio de red inalámbrica dentro de sus dispositivos móviles.

Esto les permite conectarse y bajar actualizaciones de programas, sistemas operativos y títulos de juego así como la compra de los juegos más novedosos. Incluso, los jugadores de sistemas portátiles, pueden interconectarse también de manera física en un mismo lugar.

No es necesario encontrarse con otros *gamers* en distintas partes del mundo para tener una experiencia compartida de juego. A través de cables especiales y otros periféricos se hace posible jugar en conjunto un mismo título, es decir, en un mismo espacio físico.

Las bases de datos de compra de cada empresa desarrolladora tienen diferentes ofertas para sus compradores portátiles. Algunas venden desde juegos clásicos como Super Mario Bros, The Legend of Zelda, entre otros, hasta libros y revistas digitales portátiles o incluso música, películas y otros artículos coleccionables que pueden desplegarse dentro de esos sistemas de manera exclusiva.

Sin embargo, siguen existiendo los títulos de videojuego portátiles que se venden en tiendas exclusivas de manera física. Todos son coleccionables. Incluso, la apariencia de los propios sistemas de juego de este tipo es intercambiable y puede seleccionarse de acuerdo al gusto del propio jugador y hasta comprarse en una variedad de colores.

1.5.5 Casual Gamer

Es un tipo de videojugador que emplea en su práctica de juego aquellos títulos considerados sencillos en el sentido en que no requieren de un amplio conocimiento de los soportes, interfaces ni controles de mando de los juegos de video.

Además, el tiempo y duración de una experiencia de juego de este tipo es más corta comparada con otros juegos digitales. En ocasiones, una partida de esta

clase no permite que los datos correspondientes al avance y logros del jugador sean guardados de manera alguna dentro de su interfaz.

Sin embargo, nuevamente se presenta una mixtura, pues, actualmente existen en Internet algunos juegos casuales que dan la posibilidad de actualizar los datos mediante contraseñas dando pie a la relación entre *Pc Gamers* y *Casual Gamers*. Los juegos de video, tal como comenzaron a desarrollarse antes de que la tecnología permitiera salvar partidas y datos dentro de su sistema, nuevamente parecen regresar a esas posibilidades.

Las narrativas dentro de ese tipo de juegos de video son más simples que en otros juegos. Las estrategias consisten en movimientos únicos e incluso repetitivos (como cortar frutas con una cuchilla virtual lo cual es posible gracias a la tecnología *touch* de distintos dispositivos).

Dentro de estos juegos no existen las historias detalladas, ni héroes míticos con historias y antecedentes prominentes o cuyas aventuras tengan alguna progresión temática. El *Casual Gamer* básicamente se acerca a este tipo de juegos por la búsqueda de tramas sintéticas y ligeras.

De manera que los videojugadores de este tipo de juegos no requieren de discos duros o sistemas con grandes cantidades de almacenamiento de información o conocimientos previos para avanzar en los hilos narrativos de éstos sino que dicha práctica de juego puede hacerse casi desde cualquier *gadget*.

Los detalles gráficos de los juegos que prefieren son estéticamente de gran formato y con un remarcado en plasta. Eso quiere decir que presentan una gran imagen poco detallada con un color uniforme y un gran contorno negro. Esto permite al *gamer* reconocer formas poco abstractas e interactuar en entornos ligeros, sin saturaciones, como sucede en otros tipos de juegos.

El jugador de estos títulos es relativamente novato con respecto de los demás videojugadores (Whohn, 2011). Emplea este tipo de juegos para pasar un rato de

entretenimiento sin informarse a profundidad de lo que juega ni de las novedades y actualizaciones del mercado del juego de video.

Compra algunos títulos (por ejemplo en App Store, la tienda oficial de Apple) y los juega sin profundizar en los códigos y personajes secretos, trucos o finales alternativos. Desarrolla una práctica con los videojuegos principalmente para socializar con otros sujetos afines a ellos. Sin embargo, jugar este tipo de productos culturales no indica necesariamente que se trate de un *gamer* novato o inexperto.

Esto último evidencia nuevamente la relativa eficacia para clasificar a los tipos de jugadores a partir de la lógica mercantil. De esta manera, se insiste en la necesidad de indagar a propósito de ellos a partir de cuestiones culturales o psicosociales, por ejemplo, como su consumo cultural, sus prácticas culturales, la y hasta las mediaciones.

Regresando a la idea de los jugadores casuales, éstos juegan tanto en computadoras personales como de escritorio y en sistemas portátiles. Cabe mencionar que, no se desarrollan actualmente tantos juegos casuales como se hacen para las consolas y los sistemas portátiles.

Los juegos más parecidos a los *casual games* para las consolas son los *mini games* incluidos dentro de los títulos de juego de las consolas más importantes en el mercado. Se trata de tareas sencillas, pero, las cuales forman parte de un relato más grande que no resulta para nada casual.

Este tipo de jugadores son más frecuentes que otro tipo de *gamers* (Juul, 2010) porque, en estos momentos, cada vez más espacios virtuales de Internet permiten jugar los videojuegos casuales de manera que no importa la destreza previa ni las habilidades requeridas. Personas de casi todas las edades pueden entrar en contacto con ellos.

1.5.6 Hard Core Gamer

El *Hard Core Gamer*, como se mencionó anteriormente, es el tipo de jugador que tiene más contacto con los videojuegos que otros videojugadores. Se pueden considerar como los sujetos más expertos dentro del mundo del juego digital de video debido a que tratan de estar actualizados en torno a ese tema comprando los últimos lanzamientos de títulos de juegos que salen al mercado.

Juegan con una gran dedicación e interés sus títulos desde que comienzan hasta el final de las partidas aunque éstas duren más de noventa horas. Sin embargo, gustan de comprar títulos que en realidad pueden superar las mil doscientas horas y seguir desarrollándose (Juul, 2010).

Para ellos el juego de video es algo más que un pasatiempo. Esto puede afirmarse debido a que gastan en actualizaciones de títulos así como en mejoras de los mismos aún por encima de ciertas necesidades como ropa, calzado o sus colegiaturas escolares (Cuenca, 2011).

Este tipo de videojugadores asisten a encuentros relacionados directamente con el mundo del videojuego, tanto a nivel nacional como internacional, mismos en los que se enfrentan entre sí los mejores jugadores. Conforman de esa manera clanes físicos. Espacios de encuentro donde desarrollan sus actividades de manera constante y sin interrupciones del mundo exterior.

También, gracias a la tecnología de interconexión en red (posible gracias a la arquitectura interna de las consolas de juego de última generación) conforman clanes de carácter virtual (Cuenca, 2011) mismos en los que compiten por ver quién es el mejor jugador de todos a nivel mundial.

Entre otras actividades, acuden a las convenciones y eventos de videojuegos donde se muestran y venden los títulos más novedosos de la industria mismos espacios donde, incluso, distintos desarrolladores y licenciatarios a nivel mundial muestran adelantos de juegos próximos a salir a la venta.

Otra de las prácticas relacionadas con este tipo de videojugadores es el *cosplay*. Eso quiere decir que entre los *Hard Core Gamers* existen quienes gustan de disfrazarse de sus personajes preferidos del mundo de videojuego (Cuenca, 2011). Su fanatismo se vuelve de alguna manera una forma de vida ya que estos sujetos salen a la calle cualquier día común y corriente con vestimentas lo más idénticas posibles a las de sus héroes del juego de video (Jenkins, 2009).

Existe la creencia de que un *Hard Core Gamer* debe tener gusto únicamente por los juegos que despliegan la mayor cantidad de violencia gráfica así como las escenas pornográficas, eróticas, el lenguaje más procaz y otros elementos similares (Juul, 2010).

Incluso, se considera que estos jugadores gustan principalmente de interactuar con títulos de juego de video los cuales incluyen tanto a *zombies*, monstruos de ciencia ficción, seres extraterrestres y alienígenas así como a mujeres exuberantes semidesnudas o sin ropa alguna (Juul, 2010).

Sin embargo, lo que es cierto, es que a pesar de esas consideraciones, los *Hard Core Gamers* no gustan de jugar aquellos videojuegos que no les supongan algún desafío a sus capacidades. De esta manera, se consideran ellos mismos como antagónicos con los *Casual Gamers* (Cuenca, 2011).

Existen testimonios de varios jugadores *Hard Core* que aseguran obtener todos los trofeos y premios de sus juegos preferidos y les gusta mostrárselos a sus amigos mediante las redes sociales digitales como Facebook o Twitter., cosa que los jugadores casuales no hacen (Cuenca, 2011). Además, los *Hard Core Gamers* desapruaban este tipo de títulos, los casuales, y no los consideran como verdaderos videojuegos pues, pueden llegar a estimarlos como juegos con poca capacidad de despliegue intelectual que no suponen un verdadero desafío para ellos.

Sin embargo, la sociedad parece pensar de manera contraria a ellos en esa cuestión, como se ha evidenciado en las consideraciones sociales respecto a los videojugadores. Es decir, el propio *gamer*, entre más tiempo e intelecto dedique,

se le comienza a mirar como sujetos inmaduros con una pérdida de tiempo en su práctica de juego. (Vigueras, 1999).

Debido al gran tiempo que imprimen en desarrollar algún personaje (sus habilidades y características) dentro del juego de video son considerados como personas improductivas y parásitos sociales (Juul, 2010), (Vigueras, 1999). A pesar de esa creencia, el *Hard Core Gamer* supone mucho más que ser simplemente alguien que pierde el tiempo con juegos inexistentes en la realidad. Este *gamer* estima que su experiencia con el juego de video es más que un pasatiempo (Cuenca, 2011).

Aparentemente, el *Hard Core Gamer* debe poseer el mejor y más avanzado sistema de juego así como las últimas actualizaciones del sistema para considerarse a sí mismo como un verdadero videojugador de este tipo. Además, debe poseer un espacio virtual en Internet donde tenga seguidores que lo legitimen como un verdadero conocedor de estos juegos (Juul, 2010).

Dentro de esa instancia digital desarrolla guías de trucos y secretos sobre los juegos así como sus propias valoraciones como conocedor acerca de los aspectos audiovisuales de un juego, las formas, el color, sus ambientaciones y personajes, los movimientos de cámara, etc.

Es importante señalar que existen cuatro tipos representativos de *Hard Core Gamers*: *GOSU*, *Cheaters*, *Progamers* y *Betatesters*. A continuación se mostrarán las características más generales de cada uno de ellos mostrando las semejanzas pero también las diferencias que guardan entre sí.

El primer tipo de *Hard Core Gamer*, conocido como *GOSU*, deriva su nombre de la práctica constante con los juegos de video para computadora. Es decir, es un tipo de jugador que a la vez que forma parte del universo del *PC Gamer* es al mismo tiempo *Hard Core*. Cabe señalar que eso puede comprobarse al conocer el significado de *GOSU: God of Starcraft Universe*.

Este término se emplea para denominar a los campeones de los juegos de video que dedican más de seis horas diarias de su tiempo jugando para perfeccionar sus habilidades, técnicas y poderes especiales dentro del juego. En países como Corea del Norte y Japón son considerados verdaderos campeones, semejantes a los atletas de disciplinas deportivas y marciales, y son patrocinados por importantes firmas de empresas tecnológicas (como Nokia, Sony, etc.) en encuentros exclusivos de videojugadores (como el *World Cyber Games* o el *EVO Championship Series*).

Un segundo tipo de *Hard Core Gamer* es aquel que se dedica al desbloqueo manual de claves, códigos y candados dentro de los juegos. Esto también puede hacerlo mediante programas *hackeados* (o alterados) que anulan los códigos secretos que contienen.

De esta manera obtienen los tesoros y premios ocultos así como las puntuaciones más altas en los juegos. A ellos se les denomina como *Cheaters*. Son verdaderos buscadores de tesoros virtuales. Se trata de personas que se pasan también varias horas diarias colectando los premios y recompensas que se incluyen dentro de las narraciones de los juegos de video.

Este tipo de videojugadores desarrollan los atributos y perfiles de sus personajes digitales dentro del juego hasta alcanzar un grado de perfección que en ocasiones supera las lógicas de programación con las que fueron establecidos sus parámetros.

El tercer tipo de *Hard Core Gamers* son los conocidos como *Progammers*, o *Professional Gamers*. Se trata de un tipo de jugador que, al igual que los dos anteriores, se dedica a descubrir los *bugs*, los errores y las anomalías que se presentan en las directrices de programación de los juegos cuando son desplegados durante una partida.

La diferencia de este tipo de jugador con los anteriores es que por esta actividad son remunerados económicamente y su impacto se vuelve un motivo digno para las cámaras y la atención mediática. Si bien pueden llegar a

medatizarse como figuras no será tanto por su presencia como expertos en un solo título sino en más de uno.

Algunas de las más importantes compañías desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos los contratan para que encuentren errores en los juegos que están próximos a salir al mercado y puedan ser corregidos antes de que sean liberados a la venta.

Los *Progamers* prueban y conocen así los juegos antes que otros jugadores, pero además, se trata de jugadores que se van consolidando como verdaderas figuras mediáticas por sus habilidades de juego. Algunos de ellos se vuelven famosos: se transmiten sus biografías, su status de juego de diferentes títulos, los encuentros con otros jugadores a nivel mundial, etc., a través de canales comerciales oficiales de juego en internet y la televisión.

Únicamente unos pocos *gamers*, son contratados por las más importantes firmas comerciales de telefonía celular y servicios digitales de televisión e internet para participar en torneos donde coinciden cientos de estos jugadores. Los campeones de estos torneos son considerados unos verdaderos profesionales del videojuego.

En cuanto al cuarto tipo de *gamers*, los llamados *Beta Testers*, se trata de un tipo de jugadores que trabajan para la industria comprobando si la simulación de los juegos es apropiada. Suelen ser empleados de empresas desarrolladoras o licenciarios de videojuegos contratados permanentemente para esas actividades, las cuales van más allá de probar los errores o anomalías.

Estos jugadores deben dar su opinión sobre la forma de juego (*gameplay*), la forma en que se puede controlar la rotación de la cámara, lo llamativo del título (como los colores, las formas, los escenarios, el sonido, la ambientación, los *pixeles* por cuadro, y otros elementos) y cuestiones subjetivas como si les gustó el juego, que partes les desagradan y si son aburridos o entretenidos para ellos así como el grado de dificultad que poseen.

Ello les sirve a los desarrolladores para saber si el juego tendrá un buen recibimiento y si las ventas serán conforme su estrategia de *marketing* lo haya previsto. Se trata de un empleo antes que una actividad en la que se pueda jugar a libremente.

Como puede verse, la variedad de videojugadores y sus clasificaciones van más allá de las categorías acá presentadas porque todas se fusionan en determinado momento. No es posible marcar una distancia entre unos y otros *gamers* de forma precisa que sea definitiva para cada uno de los jugadores.

Más que formas claramente acotadas, distanciadas entre sí (o incluso antagónicas), sus clasificaciones obedecen más bien al tipo de sentido que los propios jugadores imprimen al juego en su vida diaria, es decir, los significados que pueden aprehender de su contacto con ellos y las orientaciones que persiguen en determinado momento (Cuenca, 2011).

De manera general puede decirse que identificar a los distintos tipos de videojugadores posibilita la identificación de cada uno al mismo tiempo que sirve como escenario para profundizar en torno a los *Hard Core Gamers*, que son los sujetos contemplados para esta investigación.

Ahora, tras haber trazado un panorama en el estudio del juego de video y, posteriormente, haber considerado elementos significativos para este trabajo de tesis respecto a quienes son los sujetos de esta investigación, a continuación se mostrará el marco teórico de la presente investigación.

CAPÍTULO 2. Marco teórico de la investigación

2.1 El Marco teórico.

Tras haber puntualizado respecto a las características más significativas del entorno que rodea al videojuego desde la perspectiva de la cultura así como determinar los tipos de videojugadores y enmarcar los objetivos de la presente investigación, es momento de contemplar el apartado conceptual en función del cual se pretenden desarrollar determinados elementos teóricos que posibilitarán el análisis de las mediaciones presentes en la articulación de sentido de los *Hard Core Gamers*.

Por tanto, el primer apartado de este capítulo toma en cuenta la idea del juego desde su perspectiva sociocultural. Posteriormente, se rescatan distintos elementos del concepto de cultura, donde particularmente se ahonda en ella desde una lógica que la señala como la producción social de sentido.

La idea de las mediaciones es fundamental dentro de esta investigación por lo que también se desarrollan algunos supuestos y ciertas definiciones sobre este concepto. Posteriormente, se relacionan el juego, la cultura y las mediaciones para discutir sus alcances así como la necesidad de ahondar en cuestiones sobre la tecnología y las hipermediaciones.

Esto tiene la finalidad de construir un marco que pueda ayudar a comprender las mediaciones que articulan la producción social de sentido de los *Hard Core Gamers* en donde precisamente la tecnología del videojuego cobra un papel importante.

La segunda parte del capítulo desarrollará la metodología necesaria para llevar a cabo la presente investigación. Por tanto, se mostrarán los aspectos más destacados de la técnica a emplear así como sus respectivos instrumentos dando a conocer simultáneamente la importancia y pertinencia de cada uno de ellos para recabar información.

Por último, se procede a caracterizar tanto a los escenarios así como a los sujetos que han sido contemplados para su estudio mediante la obtención de informaciones significativas que puedan ayudar a concretar los objetivos y la hipótesis del presente trabajo.

2.1.1 El juego.

El acto de llevar a cabo una partida con los videojuegos por parte de los *Hard Core Gamers* obedece entre otras labores, como se ha señalado, fundamentalmente a la práctica del jugar. El juego es entendido, en primera instancia, como una actividad en la que sus participantes se entretienen, divierten y disfrutan.

Se trata de una práctica que se desarrolla ya sea de manera conjunta o individual permitiendo con ello la socialización y el reconocimiento de otros sujetos (Caillois, 1986). De esta manera, el juego es una práctica que requiere de una labor mental y física por parte de quienes lo juegan. Entonces, jugar puede permitir la adquisición de habilidades y destrezas particulares además de un conocimiento y comprensión del entorno.

Debe considerarse que no hay juego sin hombre ni hombre sin juego. Este último es una parte fundamental para el desarrollo de las sociedades (Huizinga, 2004). El ser humano crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, a través de distintos tipos de juegos que le brindan un significado a lo que lo rodea.

Eso quiere decir que jugar es una cuestión indisoluble del mismo ser humano porque éste en todas las etapas de su vida emplea algún tipo de juego. Dentro de esa lógica debe considerarse además que no hay juego sin jugador. (Juul, 2010). Ambos, juego y jugador se nutren de experiencias.

El jugador interactúa con un juego y éste último hace lo mismo con quien lleva a cabo dicha práctica. Una persona puede elegir llevar a cabo dicha actividad lúdica debido a la experiencia o los aprendizajes que considera que el juego le puede

brindar así como la satisfacción y entretenimiento que puede obtener durante su práctica en determinado momento de su vida.

El juego y la cultura se hallan implicados el uno en el otro porque el primero designa y pone a circular significados que dan sentido y razón de ser al hombre permitiéndole de esta manera definir su lugar en el mundo así como la manera en que llega a organizarse y entenderse o no con otros en determinada sociedad.

Para dar cuenta de ello, puede argumentarse por ejemplo que los rituales con los que se llevaban a cabo ceremonias religiosas en muchas partes del mundo antiguo (y en algunas regiones se siguen haciendo) consagraban a las divinidades por medio del juego.

Diversas regiones de Mesoamérica simbolizaban a las fuerzas universales que les daban pie a través del juego, como por ejemplo el de pelota. La lucha entre elementos sagrados religiosos antagónicos y la caracterización de símbolos como el sol, el inframundo o incluso el día y la noche a través de la recreación de esta actividad (exclusiva en su origen de las divinidades según sus creencias) ordenaba y designaba un determinado universo de sentido a propósito de sus participantes y sus respectivas sociedades a la vez que les configuraba su posición en el mundo, sus sistemas de creencias, la manera de llevar a cabo sus prácticas rituales e incluso la forma de rendir culto a lo sagrado cotidianamente.

Por tanto, el juego es una actividad llena de sentido (Huizinga, 2004). Todo juego está orientado hacia algo, es decir, se tienen determinados motivos para llevarlo a cabo en el marco de un contexto espacial y temporal definidos. De esta idea puede desprenderse que el primer y más básico propósito del juego es salir de lo cotidiano, o mejor dicho, de lo regular.

La práctica de alguna actividad lúdica circunscribe a sus participantes en lógicas determinadas las cuales figuran tener condicionantes distintas a las que frecuentemente consideran en lo regular de sus vidas diarias:

El juego es inseparable de lo imaginario y de toda creación de formas e inseparable también del ser mismo del hombre, puesto que insalvable es la distancia que separa a éste de un universo que no alcanzará jamás. Las ficciones que el juego suscita llenan esa “área intermedia” que se extiende entre nosotros y las cosas y, fuera de toda utilidad o eficacia, parecen otros tantos esfuerzos por conquistar una realidad que siempre escapa. (Duvignaud, 1997: 16).

De alguna manera, los juegos caracterizan cuestiones inasibles para el ser humano, es decir, simbolizan aspectos subjetivos que superan las condicionantes lógicas con las que una persona puede actuar en la vida cotidiana. Se puede ser dios, avión, alienígena, ninja, caballo o alfil, todos al mismo tiempo. O ninguno.

Eso último depende de qué tanto la imaginación lo permita. Sin embargo, cada juego tiene reglas particulares que pueden estar en mayor o menor grado alejadas de las normas sociales construidas para interactuar cotidianamente. Eso conlleva a poder definir al juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente (Huizinga, 2004: 35).

El papel que el juego desempeña en la sociedad es el de acercarnos hacia el descubrimiento de aquellos aspectos ocultos y poco desarrollados dentro de nosotros mismos. Produce una catarsis placentera en nuestro interior debido a la exteriorización de sensaciones y sentimientos que se manifiestan mientras jugamos.

Se juega para experimentar aquellas cosas que no se pueden obtener, probar o ensayar en lo cotidiano. Sin embargo los jugadores, al llevar a cabo esta actividad, se circunscriben en nuevas lógicas que suponen otros retos y desafíos ya que el juego tiene reglas particulares que deben efectuarse y respetarse para llevarse a cabo:

Cada juego tiene sus reglas propias. Éstas determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acaba el juego. El silbato del árbitro deshace el encanto y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual. Todo debe volver a la normalidad hasta que otro juego que altere el orden cotidiano se ponga en marcha (Huizinga, 2004: 36).

Es por medio del juego que se pueden comprender situaciones a través de simulaciones, caracterizaciones o representaciones (Cagigal, 1996). De ahí la importancia de lo lúdico para la educación y la alfabetización. A través del juego como actividad de esparcimiento y liberación de la carga emocional, producto del contacto cotidiano con la realidad, se entra en un “otro mundo” que aparenta ser más libre. Seguramente, es más fácil recordar las tablas de multiplicar si jugamos a que las aprendemos mediante una estrategia lúdica musical e interactiva.

Lo anterior sugiere que cabe la posibilidad de que se haga más fácil memorizar y afianzar a nuestras creencias e ideologías un aspecto de la realidad si las consideramos como diversión. El juego en lo cotidiano constituye una actividad que desarrolla las capacidades guiada por la fantasía y nunca como una obligación o mandato (Heller, 2002). Se asume como algo libre.

Como un mandato, el juego deja de serlo (Huizinga, 2004), es decir, practicarlo no debe suponer ninguna obligación, ya que cada persona debe decidir si estar en

él o no y por esta razón puede ser abandonado en cualquier momento. El juego es una práctica divertida porque aparenta ser una acción libre y ejecutada fuera de las normas sociales.

En por tanto una acción que puede sentirse como si estuviera situada fuera de la vida corriente. Sin embargo, a la vez, el juego está determinado por ciertos actos rituales y ceremonias cotidianos que provocan que al ejecutarlos corroboremos constantemente el carácter de nuestra situación en el mundo. A través del juego la humanidad se replantea su actuar y hacer:

El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera o transcurrido un largo tiempo. (Huizinga, 2004: 67).

El acto de jugar permite fijar en la memoria una forma cultural determinada, es decir, ciertos valores y estimaciones a cerca de algún aspecto de la realidad. Por tanto, brinda la posibilidad a quienes lo juegan de asumir el rol de una situación y tomar el control de sus personajes o caracterizaciones. El jugador posee dentro del juego los atributos de los sujetos que personifica. Así, el juego suplanta la realidad mientras se lleva a cabo.

Un juego tiene distintas formas de llevarse a cabo dependiendo del contexto donde se practique. En él se hace posible la creación de un nuevo mundo, donde existe un orden otro, un ritmo propio con límites y reglas particulares. Tanto como la imaginación lo permita.

Es, pues, un reto a la inteligencia de los propios jugadores, a su capacidad de lucha y concentración, a su resistencia e iniciativa, a su inventiva e ingenio para

resolver una situación a partir de sus propios referentes culturales previos que pueden o no ser válidos dentro de las normas del juego así como del espacio y escenario en los que demuestra su habilidad y su destreza.

Entonces, cada tipo de juego tiene características que ponen de manifiesto el mundo propio de quienes los juegan. La forma de jugar, los roles que se pueden desarrollar, las posibilidades de actuar en él, los escenarios y otras cuestiones reflejan la cultura de sus participantes.

El juego permite a quien lo juega razonar la diferencia entre los atributos de dos mundos distintos, el de la fantasía y el de la vida cotidiana. Jugar y aprender están anclados. A través del juego se despliega un lenguaje y construye un propio universo simbólico.

Por consiguiente, la fantasía es el común denominador de todos los juegos. El juego se convierte entonces en la satisfacción de las fantasías y las ilusiones imaginadas. El jugador atesora aquello con lo que juega porque le trae diversión, conocimiento y comprensión de su entorno pero además porque es su fuente de escape de la vida cotidiana hacia la fantasía.

De esta manera el jugador, al sumergirse dentro del entorno del juego, cuestiona el mundo, juega con el orden, juega con las costumbres, juega con Dios. En ocasiones lo hace todo al mismo tiempo (Huizinga, 2004). Interactúa con muchas posibilidades. Pone en entredicho reglas de la vida cotidiana.

El jugador puede así ser muchas cosas simultáneamente, es decir, jugar con posibilidades bajo múltiples roles e identidades. Ello le permite comprender y poder elegir otras opciones así como replantear los esquemas bajo los que se organizan las normas culturales y sociales cotidianas.

Antes de continuar, es importante señalar que en la civilización contemporánea el juego es la parte congruente y complementaria. El sometimiento del hombre al trabajo productivo o a la eficacia ha tomado con la ideología del crecimiento un vigor al que las crisis no debilitan en absoluto (Duvignaud, 1997).

Precisamente es en esas circunstancias donde el juego cobra mayor importancia porque el hombre se encuentra con que tiene que trabajar largas jornadas en empleos a los cuales debe transportarse por varias horas o pasar de una institución a otra de manera cada vez más frecuente.

La centralización, monopolización y privatización de determinados aspectos de las sociedades contemporáneas hace ver en el juego la oportunidad para escapar de las crisis socioculturales y psicológicas actuales. El juego representa ante todo la libertad y el escape a un mundo distinto que se maneja con reglas distintas. Ahora, si dicha práctica es posible llevarla a cabo desde el hogar o en espacios exclusivos para ello es mucho más significativa, como ocurre con los videojuegos.

Un aspecto esencial de todo juego es el desarrollo de capacidades humanas sin consecuencias (Heller, 2002). Si un amigo vence a otro en una partida de ajedrez no existen consecuencias directas para tal actividad. Eliminar a reyes, alfiles o peones se hace de manera suplantada. Se pueden asumir riesgos y desafíos sin que haya repercusiones reales. Eso lo vuelve más atractivo.

Para escapar a ese mundo del juego la máscara es el instrumento ideal para integrarse ya que si en la actividad lúdica las reglas del mundo cambian, el participante tiene la posibilidad de cambiar también su identidad y participar como alguien distinto (Huizinga, 2004). El jugador puede hacer una caracterización “como si fuera” eso que está jugando. La máscara o un disfraz proveen de una identidad agregada al jugador la cual se va desarrollando y perfeccionando conforme avanza el juego.

El juego es inseparable de la imaginación de quien lo juega. Así que dependerá de las habilidades e inventiva para jugarlo de una forma determinada y desarrollar un instrumento de juego a manera de disfraz. De tal manera que la máscara le sirve al jugador para formar parte del juego pero a la vez le da los elementos necesarios para dominar dicha actividad y escapar de su propia realidad. El juego mismo se convierte en una fuente de creatividad.

Esa creatividad llega a tal grado que se puede hacer trampa para ganar un juego. A pesar de que lo pareciera, un tramposo no corrompe al juego ya que, aunque rompe las reglas, finge respetarlas y les da validez (Caillois, 1986). Para ganar teje estrategias de engaño y disimulo aparentando que forma parte del juego al igual que todo el medio ambiente simulado que lo rodea.

Sin embargo, el jugador sorpresivamente puede revertir su posición de disfraz cuando lo considere conveniente. Además, esto lo hace también cuando busca que los demás no se den cuenta mientras rompe las reglas del juego. Entonces, la práctica de jugar es entonces un proceso de invención constante que requiere de la participación activa de la creatividad.

Cuando el jugador deja de respetar el azar y corrompe el juego por medio de una fachada cada vez más convincente cree que la vida cotidiana es precisamente ese papel, disfraz o máscara (Caillois, 1986). Eso sucede con el perfeccionamiento en el desarrollo de un rol específico dentro del juego. Quien lo interpreta, ya sea con trampa o no, se va convenciendo de que es ese otro que actúa.

Cada vez más, al jugar, se va naturalizando y habituando con aquella otra identidad con la que juega. Los límites del juego se van haciendo cada vez más imprecisos e indeterminados al jugar. Al final de esa práctica, todo puede volver a empezar en el mismo punto.

Por lo tanto, es importante señalar dos esferas de acción posibles dentro del juego: llevar a cabo esta práctica de manera individual y el hacerlo de manera coordinada en compañía de otros jugadores. Al jugar individualmente se pueden fortalecer la creatividad, la imaginación y la independencia.

El juego permite a través de estos mecanismos reflexionar sobre quiénes somos y cuál es nuestro lugar en el mundo. Es un espacio para la introspección y el replanteamiento de nuestro quehacer como sujetos insertos dentro de un mundo social.

Por otro lado, jugar de manera colectiva proporciona experiencias, facilita la empatía así como intervenir de manera directa en el desarrollo de la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, la tolerancia y el respeto a las opiniones, actitudes y acciones de otros, el control de impulsos y el trabajo en equipo.

Los juegos colectivos ayudan a resolver problemas de socialización o perturbaciones en cuanto a las pautas de comportamiento con otros. En ocasiones, se hace más fácil interactuar con otros mediante el juego que tener contacto con ellos de manera cotidiana mediante otras actividades.

El juego es comunicación, expresión, pensamiento y acción (Huizinga, 2004). Es comunicación porque a través de él se pueden aprender y reforzar las normas culturales de una sociedad. El juego permite expresar y dar a conocer puntos de vista del mundo.

A través de esta práctica se simula un aspecto de la sociedad (y ahora con el juego de video una sociedad que aparece en pantalla casi por completo) que contiene consideraciones, estimaciones y atributos del mundo que en realidad no son tan ficticias.

El grado en que así sea depende de las reglas del propio juego, de la arquitectura e, incluso, de las distopías o historias posibles que plantean dentro de la estrategia desarrollada por el propio jugador dentro de esa actividad. Por cierto que este tipo de utopía, es generalmente una narración que le ocurre a un sujeto o personaje específico (Jameson, 2000).

Jugar es una experiencia siempre creadora. Al jugar no solo se caracteriza que se es alguien más, que se asume un rol distinto al propio, sino que, también se asume como una actividad en donde se van construyendo posibilidades en tanto alteridades que están relacionadas con las mismas características y atributos personales que un jugador posee previamente al llevar a cabo un juego. Jugar es poner en movimiento una serie de imaginarios y representaciones simbólicas que previamente están insertos en la cultura del propio jugador.

El juego es también una actividad creadora porque jugar es hacer. Es una práctica que, al llevarse a cabo, permite la preparación para la vida posterior debido a que posibilita la comprensión de las reglas de un sistema de la vida cotidiana. Éstas van desde el comportarse en determinado contexto hasta la manera de emplear diversos objetos o utensilios cotidianos.

Un puente decisivo entre el jugador y la sociedad que lo rodea es el propio juego; entre su mundo interior y la cultura en la que está circunscrito. Es a partir de eso que el juego permite aprender a desempeñar roles preconcebidos que se verán reflejados en un mundo social e institucional: el médico, la mamá, el policía, la escuela, la familia, etc.

A partir de esta consideración pueden tomarse en cuenta distintas clases o tipos de juegos diferentes, pero que en realidad no están desanclados el uno del otro por completo, dependiendo del grado o apego con la fantasía y del puente que permiten articular con el mundo real:

El primer tipo de juegos es el de pura fantasía. Sirven para la interiorización de los valores sociales (Heller, 2002). Por ejemplo, una niña que viste su muñeca o un niño que construye un castillo: ambos sienten que aquello con lo que juegan es parte de la vida cotidiana. Los objetos son lo más significativo para este tipo de juegos. Se llevan a cabo en el marco de lo cotidiano mediante la reconstitución de cosas a través de la imaginación.

También, un segundo tipo de juegos son los llamados miméticos. Estos se presentan cuando la fantasía se traslada a una caracterización o un rol determinado (Heller, 2002). Se puede asumir un papel como conductor, astronauta, soldado, luchador, princesa, punk, etc.

Este tipo de actividades sirve de puente para la comprensión del mundo exterior por medio de la simulación. El jugar a que “se es alguien” o desempeñar un rol existente en la vida cotidiana permite la identificación con esos personajes o caracterizaciones. Cabe señalar que se pueden asumir múltiples roles simultáneamente.

Por último, se encuentran un tercer tipo de juegos, que los juegos regulados. En este tipo de actividad los papeles se convierten en funciones y en un sistema organizado de reglas (Heller, 2002). Estos juegos se dan de manera coordinada y colectiva.

La forma de jugar tiene condicionantes determinados que no permiten que se juegue de otra manera. Por ejemplo, al llevar a cabo un encuentro de basquetbol o jugar un partido de fútbol. Las funciones o papeles que desempeña de cada participante dentro de esas actividades no pueden variar porque existen reglas que limitan sus movimientos así como sus roles característicos.

Estas tres dimensiones del juego sirven para afirmar que dicha actividad permite un equilibrio entre el mundo de las ideas y el de los deseos, es decir, un puente entre el mundo de la fantasía y el de la vida cotidiana. Sin embargo, cabe mencionar que existe una diferencia entre acto de jugar y el propio sistema de juego.

El último remite a un producto con determinados contenidos de cierta actividad, mientras que jugar indica su carácter de producción. Jugar es antes que otra cosa una actividad productiva. El juego propio desarrollado a través de la creatividad se encuentra con el diseñado por alguien más. Es entonces que ambos pueden enriquecerse mutuamente.

El juego es así considerado como pensamiento: requiere de capacidades cognitivas y de reacción para resolver determinados problemas planteados dentro del sistema de juego y así poder tomar una decisión que pueda llevar a un jugador a ganar o al menos a permanecer en el juego. Pensar dentro del juego permite trazar una serie de estrategias que preparan para afrontar retos y desafíos.

Estas formas culturales del juego pueden ser transmitidas y comunicadas por medio de distintos lenguajes cuando se juega, ya sea a través de dinámicas físicas donde se hace necesario el cuerpo y un sistema de significados compartidos a través de movimientos, posiciones, gesticulaciones, sonidos, etc.

Por lo tanto, gracias al juego es que los seres humanos aprendemos a comunicarnos con otros porque al jugar se exteriorizan determinados deseos, necesidades, insatisfacciones, dudas, exigencias, etc. Así, nos revelamos ante el mundo y decimos quienes somos.

Una parte importante en el desarrollo de la personalidad es el juego mismo (Heller, 2002). Al jugar se imitan acciones y actitudes de otros jugadores. Esto permite comprender sus atributos y más tarde socializar con ellos. Esto porque al tener contacto con otros jugadores deben tomar decisiones éticas.

Entre estas decisiones se encuentran la posibilidad de dejar ganar a algunas de las personas con las que se juega de manera intencional para ser aceptado o el tratar de vencer a algunos de ellos para demostrar que se es apto para formar parte de un grupo.

El juego permite determinar cuál es el lugar de un jugador en un entorno determinado a partir de las propias consideraciones de quienes participan de esa actividad. De esta manera, el juego crea un puente entre las interiorizaciones y las exteriorizaciones de la realidad. Ambas se fusionan e integran en el jugador.

Será a través del juego que se desarrollen habilidades sociales como la conversación, el contacto con otros y las pautas de comportamiento ante determinadas situaciones y escenarios. Esto quiere decir que el acto de jugar va conformando una serie de aptitudes personales que modelan una forma específica de individuo con atributos y características personales definidas mismas que tienen resonancia en la vida social.

A través del juego se van desarrollando también las capacidades intelectuales y psicomotoras a través de experiencias que tendrán trascendencia en la vida futura. Actividades, rituales, comportamientos, saberes y otras cuestiones que pueden desplegarse en lo cotidiano.

El juego es acción: se deben tomar en cuenta posibles formas para desenvolverse dentro de él de manera tal que se puedan tejer estrategias y formar

alianzas o poner trampas a posibles adversarios y así obtener la victoria dentro de esta actividad. Incluso, cabe la posibilidad de hacer amigos y hasta enemigos durante una práctica de juego. En la vida cotidiana esto en ocasiones no ocurre con tal facilidad.

Al jugar se puede controlar la agresión por medio de su propia externalización mediante mecánicas lúdicas de desafío y combate simulado. Se lleva a cabo para regular o hacer un control de la ansiedad. La desesperación de no concretar un objetivo puede liberarse mediante el juego mismo que permite hacer como “sí”, es decir, simular una acción que puede no concretarse en lo real.

Aunque, es significativo el destacar que saber perder se asume como regla general para cualquier tipo de juego (Heller, 2002). El tipo de actividad lúdica en donde se incluye una competencia o un logro a alcanzar debe tomar en cuenta que alguien resultará ganador y alguien será el perdedor. El desafío también produce otro tipo de malestar por ser un perdedor o segundo lugar, alguien reconocido como subordinado a la victoria del ganador.

Sin embargo, jugar favorece el desarrollo afectivo o emocional ya que figura ser una actividad placentera que permite expresarse libremente a través de la descarga de tensiones y la evasión de problemas cotidianos. Mientras se juega se van resolviendo desafíos y problemas que dan la sensación de logro, victoria y superación. De esta manera, el juego también facilita el crecimiento y la autorrealización de sus participantes.

Dentro del universo del juego es importante la lógica propia de sus participantes. Hay quien paga por jugar antes que querer obtener una ganancia económica, es decir, jugar por el simple hecho de obtener reconocimiento ante otros jugadores. El juego puede absorber por completo a quienes lo llevan a cabo, sin que exista en él ningún interés material (Huizinga, 2004).

El deseo de culminar una meta hace que jugar cobre mayor interés, sobre todo si el desafío incluye una rivalidad personal con otro contrario. La satisfacción de ganarle a un contrincante y de que algo vaya saliendo bien es muy importante

porque eso da orientación y certidumbre a un jugador permitiéndole enfrentar obstáculos que superar.

Lo que está en juego entonces no es ya el juego mismo sino también el honor como participante que forma parte de un juego; por un lado, el prestigio de destacarse entre otros posibles candidatos y, por el otro, sobresalir entre otros jugadores calificados para esa práctica.

Cabe mencionar que una cuestión presente en el juego es el poder. Se trata del poderío simbólico de considerarse el mejor y ser tomado en cuenta por otros de esa manera. En los juegos emerge un líder en algunas ocasiones quien tiene el poder de decidir aquellos que quedan dentro o fuera de él.

Lo anterior también tiene que ver con el poder de dar pie a una realidad determinada, de conciliar fuerzas antagónicas. Esto permite adquirir de paso confianza en sí mismo. El poder de ser cada vez más precisos y mejores en la práctica de un juego.

Por último, el juego es un medio para expresar los temores e inquietudes y comenzar a comprenderlos para superarlos. Al ejecutar el acto del juego se pueden poner en movimiento todas las facultades humanas (Heller, 2002). Entonces, más que figurar ser una actividad física o motriz supone además el despliegue de cuestiones psicosociales como la envidia, la indiferencia, la ira, el recelo, el odio, el apasionamiento, la imaginación, la creatividad etc.

2.1.2 La cultura.

Como se ha revisado, el juego está inscrito en el marco de la cultura. Por tanto es conveniente definir este concepto. La cultura tiene múltiples definiciones y

orientaciones las cuales se encuentran matizadas por enfoques desde diversos campos de conocimiento.

Es importante señalar que el punto de vista referente a la cultura que se presenta dentro de esta investigación particularmente alude a los procesos simbólicos presentes en una sociedad. Eso quiere decir que se tomará en cuenta a este concepto principalmente desde su perspectiva simbólica. Por consiguiente, no se pretenden discutir en este apartado cuestiones sobre la cultura tales como su concepción de manera patrimonial objetivada en formas tangibles o como el producto de una racionalidad culta ilustrada.

Es indispensable indicar en primer lugar qué es lo simbólico. Clifford Geertz (1997) considera que se trata del mundo de las representaciones sociales que se muestran como materializadas a través de formas sensibles. A estas disposiciones también se les conoce como “formas simbólicas”. Éstas van desde expresiones, artefactos, acciones, etc., así como vivencias, acontecimientos e incluso cualificaciones. Los símbolos son, de manera sintética, ciertos imaginarios inscritos en el marco de la vida cotidiana.

Los artefactos, la tecnología, los discursos, las costumbres, los usos, las prácticas, las actividades cotidianas, etc., pueden servir como un soporte simbólico de significados. Se trata de esquemas representativos que ayudan a comprender algún aspecto de la vida y que le imprimen al mismo tiempo una determinada y particular razón de ser. Por consiguiente, *lo simbólico recubre el vasto conjunto de procesos sociales de significación y comunicación* (Giménez, 2005: 68).

La cultura puede entenderse como una articulación compleja de símbolos mismos que brindan sentido a la vida de los individuos. Se trata de un entramado de significaciones que transmiten saberes y conocimientos a través de un sistema de creencias, hábitos, normas, comportamientos, estimaciones, etc., adquiridos a través de una serie de patrones o pautas que conforman cuestiones específicas de algún sujeto inserto dentro de una determinada colectividad (Geertz, 1997).

La cultura forma parte de la vida cotidiana porque figura *ser un conjunto de valores, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico* (Eagleton, 2001: 11). Entonces, los seres humanos designamos significados arbitrarios a las acciones, objetos, prácticas y a la realidad en general para movernos a través de ella.

De esta manera, convencionalizamos determinados esquemas de la vida para lograr así un acuerdo y comprender tanto el entorno como a las personas que nos rodean. Dichas denominaciones están llenas de sentido porque definen ciertos aspectos de la vida, es decir, se orientan y encaminan hacia algo.

Una de las formas de brindarle sentido a distintos aspectos de la vida es a través de la transmisión de ciertos rituales como pueden ser las consagraciones, las ceremonias, las festividades, las peregrinaciones, las reuniones sociales, el juego o la práctica de alguna actividad significativa para una colectividad. Estas acciones pueden conformar una tradición.

Los videojuegos pueden dar un ejemplo de ello. Las tecnologías audiovisuales forman parte de los hogares desde los años setenta. Por consiguiente, muchas generaciones han crecido con ellas cotidianamente y las han incorporado a sus rutinas diarias.

De esta manera, los *gamers* se reúnen en eventos donde se montan espectáculos exclusivos del mundo del videojuego o asisten a torneos en los cuales se pueden desafiar entre así por medio de títulos de juego digital en red. Todas esas interacciones tienen un marco común, y este consiste en que son aprehendidas por medio de la transmisión compartida de conocimientos entre unos y otros a través de acciones concretas.

Cabe mencionar que las transmisiones y conformaciones de ciertas estimaciones de la realidad no vienen meramente condicionadas por los contenidos dentro del juego, sino que, además, son articuladas y confeccionadas por las propias consideraciones que los *gamers* presentan y que aproximan en su contacto con esas tecnologías al compartirlas y socializarlas con otros sujetos.

Los *gamers* conforman, de esta manera, ciertos espacios que consideran como propios de los videojugadores (los locales comerciales de juegos de video Arcade, son un ejemplo de ello) en donde comunican y transmiten sus conocimientos a otros jugadores.

A partir de la anterior idea, debe considerarse que la cultura no es una cuestión estática. Eso quiere decir que no se trata de algo que se manifieste a través de un acontecimiento irreplicable y aislado, ni es tampoco una cuestión característica de un único individuo apartado del resto de una colectividad.

De lo que se trata en realidad es de una relación múltiple de adaptaciones, negociaciones y cambios a los contextos en los cuales un sujeto formula determinado significado mismo que puede ser compartido socialmente. Esto es debido a que el ser humano está circunscrito en tramas de significación que él mismo ha tejido y por tanto, está inserto en esa urdimbre que es la cultura (Geertz, 1997).

Al encontrarse inserto dentro de un nicho o una colectividad, el ser humano recrea y atesora una práctica, una actividad o incluso un objeto (como puede ser el acto de jugar videojuegos con alguna persona o incluso desarrollar un aprecio por esos mismos dispositivos tecnológicos) incorporándoles un sentido determinado a los esquemas de significado de esas formas simbólicas. Conforman de esta manera una telaraña de sentidos que le sirven para pensar y pensarse en el mundo. Con ello además consigue un entendimiento con otros semejantes y la propia vida cotidiana.

La cultura es, por tanto, una construcción social. Eso quiere decir que las personas la viven, la recrean y la constituyen cotidianamente en el contacto con otros atravesando así sus propios marcos de referencia. Es entonces tanto expresión e intercambio como creación.

Eso tiene relación con la idea del juego, ya que por sí misma, esta actividad lúdica es una forma cultural que permite comunicar determinadas estimaciones sobre la realidad ya sea por medio de la creación de redes estratégicas para lograr

un objetivo dentro del propio juego o incluso por la propia transmisión de las reglas y mecánicas con que se lleva a cabo.

De esta manera, el sentido que una colectividad articula puede variar por determinadas disposiciones (que se pueden tomar en cuenta como marcos de referencia). Incluso, esta variación puede presentarse por distintas instancias culturales consideradas como mediaciones.

Una de ellas son las instituciones en las cuales un sujeto se encuentra inserto, como la familia o la escuela. Otra idea que coincide con lo anteriormente mencionado es la sugerida por Gilberto Giménez (2005). Desde su punto de vista, pensar a la cultura supone el tomarla en cuenta como un proceso de continua producción, actualización y transformación de modelos simbólicos.

Al mismo tiempo que sirve de representación para la acción, la cultura, es también un esquema de orientación para la misma; eso permite dar cuenta del hecho de que no es algo acabado y definitivo sino que más está en constante articulación. Así, es posible definir a la cultura como:

La organización social del sentido, como pautas de significados históricamente transmitidos y encarnados en formas simbólicas en virtud de las cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias (Giménez, 2005: 67).

Se agrega a esta idea el hecho de que la cultura, desde una perspectiva que contempla su raíz etimológica (Giménez, 2005), se puede definir como el efecto de “cultivar” la naturaleza interna y externa de los seres humanos, cuyos frutos serán sistemas complejos de signos que modelan, organizan y brindan un sentido a todas las prácticas sociales.

A pesar de que no podamos conocer a otros por completo y únicamente sus propias narraciones puedan darnos cuenta de quienes son en realidad, la cultura

nos sirve como un conjunto de estructuras de significación que son socialmente establecidas y que pueden aprovecharse a manera de textos los cuales permiten ayudar a interpretar quiénes son esos otros y entendernos con ellos.

Será entonces, a través de la cultura, que se transmitan estimaciones, valoraciones, conocimientos y puntos de vista de algún aspecto de la realidad. Es a la vez que simulación, posibilidad. Pero también es simultáneamente imaginación al mismo tiempo que realidad. Como ocurre con los juegos.

Sin embargo, los puntos de vista y las valoraciones transmitidas no serán siempre los mismos, es decir, se verán afectados por las disposiciones propias de cada grupo que conforma una determinada colectividad en función de sus propios intereses y por la particular socialización de estas formas simbólicas de la realidad.

De ahí se desprende la idea de que la cultura es una dinámica social compartida, puesta en común. Por tanto es parte inseparable de la comunicación. A propósito de ello, Vizer (2003) considera que ambas son creatividad, pero también actividad de permanente construcción y reproducción de la vida social y cotidiana de los sujetos tanto individual como institucional y colectivamente.

Los actos desarrollados por un individuo dentro de una colectividad son todos ellos significados culturales interpretables. Dicho sujeto les otorga un sentido que comparte con el resto. Ese mismo grupo construye dichos significados y los orienta en distintas direcciones.

Cabe destacar que lo simbólico de la cultura debe tomarse en cuenta a partir de tres importantes dimensiones (Giménez, 2005). La primera es considerarla como una parte constitutiva de todas las prácticas sociales. De esta manera, es una instancia de representación o incluso modelo de dichas actividades.

La segunda perspectiva en la cual puede circunscribirse a la cultura consiste en pensarla como un instrumento de intervención sobre el mundo. Un esquema para

incidir y actuar en él, es decir, como una especie de plantilla simbólica que sirve para dar explicación al entorno y poder incidir en él.

Esta última idea sugiere que la cultura no únicamente puede ser tomada en cuenta como un artefacto a manera de texto que puede emplearse para ser interpretada porque, además, brinda una orientación, es decir, un propósito para la acción. Sin embargo esta guía no se presenta como algo inalterable o definitivo. Precisamente, la tercera idea hace alusión a la propia autonomía que la cultura posibilita a través de una serie de principios que hacen que los significados tengan relativa coherencia y permitan comprender la pluralidad del mundo.

Las convenciones simbólicas organizadas de manera social desde este punto de vista pueden modificarse o transformarse. No deben pensarse como definitivas ni definitorias, o concretas por completo, de un sujeto sino abiertas y con posibilidades para tejer encima de ellas.

Comprender cómo se organiza socialmente el sentido de una colectividad permite replantear o al menos cuestionar, el propio mundo social; plantear una realidad modificada pero que, al mismo tiempo, comparte determinados elementos para poder coexistir entre sí unos con otros (como son el lenguaje, las prácticas sociales, los rituales, las tradiciones, etc.).

Si bien un individuo posee un marco de referencia común que le permite desenvolverse dentro de un grupo al mismo tiempo cuenta con estimaciones específicas que pueden tomarse en cuenta como sus consideraciones particulares y que pueden mediar entre lo que los demás piensan sobre una determinada cuestión y la manera en la que él la estima o valora.

Por tanto, el desafío para un sujeto que se encuentra inserto dentro de una colectividad será conocer aquellos marcos de referencia que corresponden y son propios de esa cultura. El intercambio de actitudes, valores, etc. se lleva a cabo por medio de preparaciones, simulaciones, intercambios de experiencias, transmisiones, etc., que recrean al algún aspecto de la vida a través de determinados mecanismos, como pueden ser los juegos.

En su contexto, la cultura está presente en el mundo del trabajo, en el tiempo libre, en la vida familiar, en el espacio personal, en la cúspide y en la base de la jerarquía social, así como en las innumerables relaciones interpersonales que constituyen el terreno propio de toda colectividad (Giménez, 2005).

La cultura, por tanto, está presente en el juego. Atraviesa distintas esferas simbólicas que sirven de marco de referencia a los participantes de esa actividad lúdica. El juego permite transmitir determinadas estimaciones de la realidad así como conocimientos pero además imaginarios y proyecciones. Los signos y significados derivados de ello deben ser interpretados en contextos y situaciones particulares. Eso se debe a que cada juego tiene singulares y muy diversas formas de organización y, por tanto, el sentido de ellas también.

De la idea anterior en torno a la cultura y las esferas en las que se dimensiona puede decirse que:

La cultura prefigura, así, estas “estructuras preexistentes” como un meta-código para el individuo a través de acciones o bien “textos” materiales: gestos, palabras, objetos, íconos, rituales, creencias, técnicas, mitos, etc. Estas estructuras, una vez reconocidas y aprendidas (o asimiladas), se transforman en “modelos de lectura” de la realidad, cuyo aprendizaje conductual a su vez transforma al individuo en un observador interpretante. Éste aprende a interpretar, aplicar y desarrollar métodos, metáforas, relatos e historias, y hasta “teorías” personales sobre las “estructuras sociales y culturales preexistentes (Vizer, 2003: 150).

Eso quiere decir que la cultura a la vez que es un modelo aplicable para comprender la vida es también un código abierto que sirve para que otros colaboren en él. La propia subjetividad de quienes la observan se incorpora dentro de su entramado. Así, la construcción de la realidad social se da de manera permanente a la vez que se articula como parte inseparable del ser humano.

Por lo tanto, la cultura además puede ser entendida como un proceso de continua producción, actualización y transformación de modelos simbólicos (tanto

en su acepción de representación como de orientación para la acción) a través de la práctica individual y colectiva, en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados (Giménez, 2007). Es el conjunto de signos, símbolos, representaciones, modelos, actitudes, valores, etc., inherentes a la vida social.

Es por ello que el estudio de la cultura es importante, para descifrar la dinámica social y sus orientaciones posibles. Pues, por medio de ella, el ser humano dialoga con el entorno que lo rodea. A propósito de eso puede comentarse que *el hombre se encuentra en todo momento de su vida cotidiana en una situación biográficamente determinada, esto es, en un ambiente físico sociocultural tal y como él lo define, dentro del cual tiene su posición* (Schutz, 1974: 100).

Con el juego sucede algo parecido ya que sus participantes, al formar parte de esa actividad, se circunscriben a un marco de reglas y posicionamientos estratégicos que los definen como participantes. Los tiempos, los espacios, las dimensiones y los roles de cada jugador están determinados a partir del lugar que ocupan en el juego. Al ser una actividad libre, figura llevarse a cabo en espacios cotidianos pero que simultáneamente tienen sus propias condicionantes.

Sin embargo, considerar lo anterior a propósito del juego de video se vuelve una cuestión más relativa en el sentido en que los escenarios, lo personajes y sus formas, etc., pueden alterar sus protocolos que sirven de marcos normativos dentro de sus interfaces.

Aunque, el juego por sí solo supone la creación de otro (una máscara que permite formar parte de un universo de suplantación de lo cotidiano) ese otro perfil inventado está construido en base a consideraciones de la vida cotidiana. Es una posibilidad de la misma.

Cabe mencionar, por último, que la cultura entendida desde su concepción simbólica no debe considerarse únicamente como un agente que posibilite el acuerdo dentro de un grupo o colectividad y así legitimar un esquema determinado de la vida cotidiana. Sino que, al mismo tiempo, puede comprenderse como un escenario de conflictos y de transformaciones. Las formas simbólicas también

pueden ser usadas para resistir o tratar de subvertir un orden establecido, una *doxa* particular, en una sociedad.

2.1.3 Las Mediaciones.

Tras definir al juego y la cultura, otro elemento indispensable y fundamental de esta investigación son las mediaciones. A continuación se acercarán algunas definiciones sobre ellas así como algunas precisiones que pretenden orientar el sentido de éstas en función de los objetivos de esta tesis. Para comenzar, desde la perspectiva iberoamericana, los autores Jesús Martín Serrano (1978) y Jesús Martín-Barbero (1997) introducen el término de Mediación.

El primer autor discute cuestiones relacionadas con los medios masivos de comunicación centrando su atención particularmente en la emisión, es decir, cómo los productores de mensajes perciben el mundo y sirven de filtro para dar a conocer a sus receptores ciertos puntos de vista a cerca de la realidad.

La segunda perspectiva, la de Martín-Barbero, desarrolla un planteamiento que redimensiona el foco de la discusión en torno a las mediaciones y lo coloca en el receptor, su cultura, los movimientos y prácticas sociales y los procesos de comunicación que escapan a la lógica propia de los medios.

La primera idea en torno a las mediaciones toma en cuenta a la función de los medios como capaces de “intervenir” en las relaciones entre un receptor y el mundo que lo rodea (Serrano, 1978). Desde esta perspectiva, los sistemas de información colectiva se muestran como capaces de proyectar formas imaginarias colectivas.

Éstas pueden conformar esquemas que sirven como un conjunto de representaciones, y hasta impresiones, en las cuales pueden hallar reflejo los

propios sujetos que entran en contacto con dichos medios. La mediación es considerada como “intervención”, es decir, algo que está “entre” un público y sus programaciones.

Por tanto, una de las mediaciones fundamentales desde este punto de vista es el medio mismo. Tanto su peso cultural, político o social se toma en cuenta a partir de las mediaciones que éstos sistemas electrónicos desarrollan a través de distintos soportes con los que emiten sus informaciones.

De esa manera, los medios inciden en la realidad de quienes los frecuentan diseminando en ellos una serie de estimaciones de la realidad a través de sus propios artefactos mediáticos. Eso da como resultado que la sociedad encuentre un cierto reflejo en ellos.

Entonces, las mediaciones pueden tener un soporte material y de esta manera incidir en la representación que sus usuarios se hacen de los objetos, acontecimientos y procesos. Así, ciertas mediaciones relacionadas con la realidad material de un artículo u objeto incurren en la forma en que se les piensa.

Pudiera parecer que una medición de rating o del consumo de algún sistema de medios de información podría dar cuenta de la importancia de este proceso, sin embargo, la cuestión es más profunda que eso debido a que no se trata únicamente del tiempo dedicado a poner atención a un medio (Erazo, 2008) sino de las instancias culturales que intervienen en la conformación de un sentido, como se profundizará más adelante.

Es importante además señalar que los medios tienen una dimensión sustitutiva de especial importancia en la región latinoamericana en la medida en que cumplen un papel de creadores y reproductores de silencios, a veces acallando las voces de los sectores menos poderosos otras opacando con sobreinformación irrelevante determinados acontecimientos sociales (Orozco, 1998).

Los medios de comunicación son asumidos en su dimensión constitutiva como mediaciones que dotan de significación a ciertas prácticas sociales. Legitiman

posiciones, ofrecen imágenes y nuevos modos de identidad, construyendo así acontecimientos y determinadas representaciones de la realidad.

Serrano (1978) asegura que los sistemas sociales son posibles debido a la presencia de mediaciones. Éstas serán tomadas en cuenta como aquel conjunto de reglas y de operaciones que pueden ser aplicadas a cualquier actividad, hecho o plano de la realidad más allá de los medios. Por tanto, el análisis de la mediación se hace extensivo a instituciones como la clase social, la política, la educación, etc.

Martín Serrano (1978) considera a las mediaciones como formas de control capaces de legitimar a una sociedad. Eso quiere decir que no tienen una neutralidad ideológica. Aunque, afirma que si bien la ideología es un agente mediador no es el único y que la teoría de la mediación más bien se refiere en última instancia a la producción social de todo elemento mediador, sea objeto, relato o rito: entidades en las que coinciden todos estos rasgos (como los productos simbólicos de los medios).

Eso quiere decir que la mediación de la televisión es una mediación entre otras mediaciones posibles (Colina, 2003). Desde este punto de vista, la televisión se presenta como una institución mediadora, pero no es la única. Todas las instituciones normativas pueden ser consideradas mediadoras de los procesos sociales (Gámez, 2007). Pudiera entenderse a la mediación desde este punto de vista como un instrumento de orden. Las mediaciones equivaldrían al sistema de normas para introducir estabilidad y armonía.

Aunque las sociedades puedan legitimarse y reproducirse a través de procesos como la mediación (Gámez, 2007), eso habla poco sobre las posibilidades de cambio, resistencias, negociaciones y complicidades dentro de una colectividad determinada. Las mediaciones, si se observan de esta manera, tienen un propio sentido; sus significados están orientados hacia un sistema de ideas determinado.

Las formas simbólicas pueden ser usadas para transformar el orden y articular nuevos esquemas de sociedad. Esto se debe a que las mediaciones aparecen

como “agentes” mediadores con determinados intereses que “programan” la mediación y que parecen estar fuera de ésta (Gámez, 2007).

Hasta acá no queda del todo claro quiénes son los mediadores y el grado de penetración tienen dichos “agentes” en sus prácticas mediadoras, por tanto es indispensable pensar en la mediación no como lo que está “entre” sino como algo que se presenta “en”.

Si algunas formas simbólicas sirven o no para la legitimación y el control deben plantearse desde el propio contexto de su apropiación porque no toda orientación de sentido que sirva para la cristalización de un sistema necesariamente estará encaminada a perpetuar o prolongar una sociedad determinada (Gámez, 2007).

Ahora bien, otra cuestión que sirve para pensar una ruptura que haga posible el redimensionamiento de la mediación será aquella que cuestiona cómo los significados y percepciones que los usuarios de los medios construyen en el proceso de recepción de sus mensajes están condicionados (existe una mediación) a través de una serie de procesos de construcción de sentido en los que intervienen determinadas instancias sociales.

Cabe señalar que la perspectiva de las mediaciones se presenta como resultado de un cambio metodológico en los estudios de Comunicación en América Latina. Las teorías anglosajonas eran incapaces de explicar a la comunicación en cuanto a comportamiento colectivo y cotidiano, ya que ignoraban las condiciones de producción y reproducción del sentido (Martín-Barbero, 1997).

Por tanto, el cambio del punto central de atención de las mediaciones de la emisión hacia la recepción es fundamental porque permite comprender la interacción entre los contenidos mediáticos y las audiencias. El receptor ya no se considera como un ente pasivo que recibe informaciones sino como un productor activo de significados:

Las mediaciones conforman las negociaciones de significado, las apropiaciones y los usos que las audiencias hacen de los medios y sus mensajes. El proceso de mediación es concebido como un proceso histórico, vivido por las clases populares, donde se realizan las apropiaciones diferenciales de los productos culturales. (Peña-Zepeda, 2011).

Si bien Martín-Barbero replantea un cambio de enfoque de la emisión hacia la recepción (1997) más adelante reubica la mediación dentro un análisis más amplio de las relaciones entre comunicación y cultura (2005). Es decir, discute la posibilidad de perder el objeto para ganar el proceso y así tratar de abrir la discusión en relación a las mediaciones más allá de los sistemas de información mediáticos y ubicarla en las prácticas comunicativas cotidianas.

Esto permite desplazarse hacia los sujetos y su rol activo en los procesos de construcción de sentido. Unos procesos heterogéneos de mestizajes, en donde lo popular coincide con lo culto, lo masivo; donde los conflictos y las negociaciones se asumen como parte importante de esos procesos mismos en los que la hegemonía moviliza resistencias y subversiones múltiples pero también complicidades y dominación.

El foco de la mediación se desancla del rol de los medios en la construcción social de la realidad y se encamina hacia el análisis de los procesos comunicativos. Entonces, si Martín Serrano estudia los productos comunicativos, Martín-Barbero estudia sus usos así como las lógicas (mediaciones) que organizan y atraviesan todo el proceso comunicativo (Gámez, 2007).

La mediación es así entendida como la propia cultura que a la vez que contexto es producto de la comunicación (Martín-Barbero, 1997). No son únicamente los medios, como productores de industrias culturales que diseminan una serie de bienes simbólicos, los que construyen un sentido de unidad e identidad sino también son las personas en sus relaciones sociales y culturales que tejen a través de ellos.

Al considerar la mediación desanclada de los medios y ubicada en la cultura (Orozco, 1998), Martín-Barbero propone, sin anular importancia a los medios, considerar otras fuentes de mediación. Esto da cuenta de lo que sucede frente o más allá de los medios (o sin ellos), en la producción comunicativa y cultural de los sujetos sociales. Entender de esa manera a las mediaciones permite explorar y profundizar en aquello que se suscita en los intercambios cotidianos entre diferentes grupos.

Para comprender la propuesta de Martín-Barbero es conveniente hacerlo con un ejemplo que él mismo sugiere a propósito del género, tomado en cuenta como formato mediático:

Un género no es algo que le pase al texto, sino algo que pasa por el texto, pues es menos cuestión de estructura y combinatorias, que de competencia y por esa razón media entre las lógicas de producción y recepción, al configurar no sólo los formatos sino también las interpretaciones y el reconocimiento de los públicos. El género es, en esencia, una "estrategia de comunicabilidad" y un pacto de lectura (Martín-Barbero, 1987: 241).

La mediación, desde la lógica de Martín-Barbero, será la instancia desde donde se otorga significado a la comunicación y se produce sentido (1997). Las mediaciones introducen significados al acontecer social e imprimen determinados límites a lo que puede ser expresado así como las determinadas formas de enunciarlo.

Lo anterior quiere decir que las mediaciones ofrecen determinados códigos que sirven como esquemas de lectura para comprender los significados de la vida social. Sin embargo, no está de más decirlo, no existe mediación inocente o que se encuentre desprovista de un sentido.

Martín-Barbero (1997) discute la posibilidad de no considerar a las mediaciones como fin último sino como un espacio estratégico desde donde es posible abordar las problemáticas sociales, las contradicciones entre los grupos que conforman una sociedad, los procesos de dominación y contra hegemónicos desde la lógica propia de la vida cotidiana, etc.

Aunque si bien ese autor considera que son importantes las mediaciones socioculturales desde las que operan y se perciben los medios de información, además, reconoce que mediaciones comunicativas como la socialidad, la institucionalidad, la ritualidad, etc., son de suma importancia porque introducen profundidad a lo social y reconfiguran las relaciones entre la sociedad y la cultura (2002).

La mediación es uno de los lugares desde donde se produce el sentido dentro de un proceso de comunicación. Es la instancia en la cual se hace posible comprender la interacción entre el espacio de la producción y el de la recepción, pero todavía más, no únicamente es lo que se produce en los medios sino a determinados requerimientos del sistema industrial, ciertas estrategias comerciales, exigencias que vienen de la trama cultural, los modos de ver, etc.

Eso porque, los medios no funcionan sino en la medida en que asumen, y al asumir legitiman, demandas que vienen de los grupos receptores, pero a su vez no pueden legitimar demandas sin resignificarlas en función del discurso social hegemónico (Martín-Barbero, 1997).

Las mediaciones por tanto pueden ser entendidas como una ventana abierta a la experiencia mismas que permiten potenciar las posibilidades de comprensión y entendimiento del mundo social, o bien aportar una plataforma que facilite la transmisión de opiniones.

Esto tiene relación con la concepción simbólica de la cultura, en la que se piensa a ésta última como una telaraña de significados inacabados que los individuos articulan y ayudan a construir para poder moverse en el mundo. La cultura es por tanto puede ser abordada como una mediación porque atraviesa

todo un proceso de comunicación en sus diferentes fases a la vez que va imprimiendo un sentido particular a sus participantes.

Ahora bien, las mediaciones serán los lugares de los que provienen las contradicciones que delimitan y configuran la materialidad social y la expresividad cultural de las instituciones. Martín-Barbero (1997) distingue tres lugares claves de la mediación, es decir, tres instancias culturales desde las que se producen significados que organizan un sentido.

La primera de ellas es la cotidianidad familiar. Se puede considerar como la unidad básica de reconocimiento. Es uno de los pocos lugares donde los individuos se confrontan como personas y donde encuentran alguna posibilidad de manifestar sus ansias y frustraciones.

Lo familiar es un espacio clave de la lectura y la codificación de los significados. La cotidianidad familiar es uno de los espacios de interpretación y decodificación en dimensiones cortas y de mayor proximidad; una retórica y encuadre de lo directo, identificable, reconocible y por tanto familiar que incide en la forma en la que se incorporan e interiorizan determinados esquemas de la realidad.

La segunda mediación es la temporalidad social. La matriz cultural del tiempo organiza determinadas formas simbólicas de la realidad a través de la repetición y el fragmento. Distintas instituciones rescatan y encuadran ciertos aspectos de la vida cotidiana. Al insertarse en el tiempo del ritual y la rutina logran colocar así la cotidianeidad en el mercado.

Por tanto, los procesos sociales pueden industrializarse y comercializarse (como distintos aspectos culturales que pueden venderse a través de la televisión e internet y dentro de la red de interconexión de los videojuegos). Cada estandarización de formas y sus clasificaciones remite a un sentido particular que se va reforzando a través del tiempo.

La última de las mediaciones será la competencia cultural. Las distintas formas de incorporación y apropiación de un aspecto de la realidad dependerán de los modos de leer esa realidad. En esta mediación es donde se descubren con mayor facilidad los antagonismos de la cultura como elevación y como patrimonio.

Por un lado las instituciones sociales pueden alfabetizar para alcanzar una cultivación o elevación cultural y por el otro hacer registro y transmisión rescatando danzas y canciones, vestuarios e iconografías nacionales tradicionales. Las mediaciones, desde esta perspectiva, dan cuenta de las modalidades de reconocimiento y circulación, los mundos de vida y los modos de ver y las competencias para comprender el significado de éstos.

De lo anterior puede decirse que las mediaciones conforman las negociaciones de significado, las apropiaciones y los usos que las personas confieren a esas formas simbólicas. El proceso de mediación es concebido como un proceso histórico donde se realizan las apropiaciones diferenciales de la realidad (Peña-Zepeda, 2011).

Ahora bien, cabe mencionar que la cuestión no estriba en realizar una oposición invertida entre mediaciones y medios, porque la importancia de las relaciones sociales no se encuentra por encima de las informaciones que llegan de distintos canales y soportes tecnológicos. Sin embargo, es posible señalar que:

Las mediaciones (...) recuperan el campo de la comunicación pero asumiendo el campo de la vida social en su conjunto. La sociedad es un cuerpo de relaciones de sentido donde unos mensajes tienen efecto por la condición de otros. Y no solo eso, todas las acciones de intención comunicativa, de participación de significados, de efectos discursivos, están dependiendo unas de otras. (Lameiras y Galindo Cáceres, 1994:35).

Desde esta perspectiva, las mediaciones se relacionan con la cultura porque suponen un entramado imbricado y articulado de significados que permiten comprender el mundo y actuar dentro de él. La mediación es, pues, la instancia desde donde se produce y otorga socialmente sentido.

Siguiendo a Martín-Barbero en cuanto a su concepción de las mediaciones, es decir, considerándola como la instancia *desde* dónde se otorga el significado a la comunicación y se produce sentido Guillermo Orozco (1990) afirma sobre las mediaciones lo siguiente:

Las mediaciones provienen de distintas fuentes. Algunas se dan desde el propio sujeto partícipe de los medios en cuanto a individuo con una particular historia y una serie de condicionantes socioculturales. Las mediaciones provienen también del propio discurso de los medios al anclarse en el sentido común naturalizando una serie de significados. Otras mediaciones se dan en el cruce preciso entre los usuarios de los medios y sus programaciones preferidas. Algunas otras se derivan de los factores contextuales, institucionales y estructurales del entorno donde interactúan las audiencias (Orozco, 1990).

Para Orozco (1991), la mediación es el conjunto de influencias que estructuran el proceso de aprendizaje y sus resultados, (adquisición e incorporación) mismas que provienen tanto de la mente del sujeto como de su contexto sociocultural (Orozco, 1991).

Aunque este autor sigue dándole hasta cierto punto importancia al sujeto receptor de los medios de comunicación como agente principal de la mediación, articula un esquema operativo en función de cinco elementos o instancias culturales que median la producción de sentido y que pueden tomarse en cuenta simultáneamente fuera del marco de los medios colectivos de información.

El primero de esos elementos será la mediación cognoscitiva. Aquella que incide en el proceso de conocimiento. Está relacionada con aquellas cuestiones racionales, afectivas o valorativas. Estos elementos influyen en la manera en que

se percibe la realidad. Ciertas cuestiones que se van incorporando en el esquema mental de una persona se pueden asociar e incidir en la forma en la que se les piensa, es decir, participan en la construcción de un sentido.

Otro elemento es la mediación cultural. El mismo proceso cognoscitivo está atravesado por la cultura. Todo sujeto es miembro de una cultura o una subcultura. Ésta incide en sus interacciones con otros y con ciertas instituciones. La forma en la que organiza socialmente el sentido de sus prácticas, costumbres, actividades, creencias, valoraciones, etc., influye en la manera en que actúa en determinada circunstancia.

La mediación situacional es un tercer elemento. Las diversas identidades del sujeto ya sean de tipo sexual, étnica, socioeconómica e incluso geográfica constituyen mediaciones. El lugar que ocupa en el mundo una persona conforma un cúmulo de estimaciones, valoraciones y percepciones que inciden en sus interacciones con los demás.

Un cuarto elemento serán las mediaciones institucionales. Los individuos están insertos en una sociedad, una colectividad o un grupo que tiene una serie de instituciones. La primera y más básica será la familia, después se ubican la escuela, el trabajo, los grupos religiosos, los vecindarios, etc.

Dentro de todas esas instancias el sujeto interactúa, intercambia y produce sentidos y significados. Eso quiere decir que los discursos de cada institución social se relacionan con el sujeto debido a su pertenencia a múltiples instituciones simultáneamente.

Por último, se encuentran las mediaciones videotecnológicas. Los artefactos tecnológicos inciden en la manera en la que se piensa el mundo a partir de cuatro elementos. En primera está la recreación de algún aspecto de la realidad mediante un proceso de industrialización.

En segunda, estas construcciones apelan directamente a quienes las consumen haciéndolos testigos presenciales de esos acontecimientos. En tercera, estos

artefactos tecnológicos dan la sensación de naturalización mediante distintas tecnologías cada vez más novedosas y realistas y, en cuarta, aluden a lo emotivo y afectivo mediante efectos, encuadres, música, tonos, colores, formas, violencia, fantasía, etc.

Las anteriores mediaciones dan cuenta del hecho de que cuando una persona tiene una experiencia y aprende (además aprehende) algún aspecto de la realidad no se enfrenta a ellas con la mente en blanco sino que les acerca una serie de actitudes, ideas y valores o repertorios culturales que pone en juego con los repertorios propios de esas experiencias (Orozco, 1991).

Si bien Orozco rescata las mediaciones generando un esquema operativo a través del cual las puede señalar de manera determinada, cabe la posibilidad de tomar en cuenta como mediaciones a otras instancias sociales y culturales que intervienen en la articulación de un sentido.

2.1.4 El juego, la cultura y las mediaciones

Como se ha mencionado en el apartado anterior, las mediaciones, más que ser agentes que “filtran” o “intervienen”, es decir, están “entre” algo, son más bien instancias desde donde se produce el sentido al interior de un proceso de comunicación.

Son un espacio estratégico en el cual se hace posible abordar las problemáticas sociales, comprender las contradicciones entre los grupos que conforman una determinada colectividad, sus esquemas de dominación o resistencias, las complicidades y el consenso, etc. Están presentes en todo el proceso de comunicación porque inciden en la producción (y reproducción) de un determinado sentido.

Más que ser orientadoras, las mediaciones, sugieren cuestiones que pueden ser significativas para los individuos y sus sociedades:

Si bien la primer mirada sobre las mediaciones puede centrarse en el estudio de la massmediación, bien como operación simbólica o cognitiva, bien estrechamente ligada a los procesos ideológicos y/o reproductivos. La segunda matriz teórica del concepto puede rastrearse desde un origen preconceptual que identifica a la mediación como factor que interviene en el proceso de comunicación (“filtro” o factor intermediario) hasta aproximaciones más complejas como la de Martín-Barbero en la que la idea de influencia simple ha sido sustituida por una concepción que define a las mediaciones como instancias socio-culturales que atraviesan y dan sentido al proceso de comunicación (Gámez, 2007: 208).

De alguna manera, el juego es por sí mismo una mediación. Se trata de una forma cultural que pone a circular una serie de significados que dan sentido y razón de ser a los seres humanos, porque, entre otras cuestiones, sirve para la comprensión del entorno y la reproducción de las normas sociales.

Aunque, al mismo tiempo, es un lugar desde donde es posible replantearlas y cuestionarlas. Los escenarios imaginarios (que se concretarán de manera virtual dentro de los juegos de video) brindan la posibilidad de superar las formaciones del *statu quo* de la sociedad real.

Cuando se juega se construyen mundos distintos cuyos condicionantes pueden estar desapegados de ciertas reglas físicas, sociales, políticas, económicas, etc., hasta cierto punto. Uno de los mecanismos que hace posible ello será la propia máscara.

Es un elemento importante dentro de los juegos, una segunda identidad a manera de avatar (otro yo) que desarrolla una personalidad diferente a la empleada para socializar en la vida cotidiana. Dicha forma cultural es resultado de la articulación de otras configuraciones imaginarias.

La ficción del juego permite crear figuras, personajes, escenarios y situaciones que pueden ser inasibles para un sujeto en el mundo real. Así, los deseos y la realidad que escapa (o no puede ser concretada debido a las limitantes que imprimen las reglas de la vida social) son de alguna manera llevadas a cabo dentro de un juego.

De esta manera, se puede ser héroe, dios, villano, asesino, volar, teletransportarse, morir y resucitar, o simplemente extender los perfiles sociales reales y caracterizarse como médico, boxeador, empresario, princesa, bombero, astronauta, etc. El juego media tanto en los jugadores así como en la manera en la que aprecian el mundo real.

A través de esta actividad se pueden expresar temores e inquietudes así como insatisfacciones sobre la vida misma y sus normas sociales mismas que colaboran en la conformación de una determinada personalidad. El juego una parte inseparable del ser humano que provoca el aprendizaje y se extiende hasta conformarse como parte importante de la cultura de un grupo.

El juego, como mediación, es un proceso estructurante que resulta de la interrelación de los jugadores y sus prácticas comunicativas con otros participantes. Ese proceso pone en juego cuestiones que articulan e imbrican un sentido.

Si bien, el juego puede considerarse como una interfaz (como puente o punto de contacto) que incide entre el mundo real y la fantasía, se le puede tomar en cuenta como una mediación porque incide en las formas simbólicas que los jugadores desarrollan para desenvolverse dentro de dicho juego, cómo se miran dentro de él, y lo que buscan obtener a través de esa actividad. Sus orientaciones se encontrarán atravesadas por los significados que ellos mismos traen al juego y se van imbricando o transformando mientras se va llevando a cabo esta actividad.

Así, el juego proporciona significados al mundo de quienes lo juegan al mismo tiempo que se conforma como un espacio para la construcción de sentido. Imprime una serie de estimaciones sobre el mundo real tales como la victoria, la

derrota, la competencia, el reto, el desafío, etc., los cuales se ponen en juego al llevar a cabo esta actividad lúdica.

El ser humano descubre su relación consigo mismo y con el mundo por la intermediación de juegos (Wunenburger, 2008). El juego es una práctica que imprime una mediación que incide sobre la vida real. Requiere y desarrolla simultáneamente capacidades cognitivas y estratégicas que van desarrollando la cultura de la colaboración y el trabajo en equipo así como una comprensión del entorno y las personas que ahí coexisten.

Estas aptitudes van desde realizar tareas en conjunto, tejer redes de comunicación para lograr un objetivo, construir mecanismos que permitan obtener una determinada recompensa o bien la acumulación de ciertos bienes físicos y simbólicos.

Todas estas herramientas se constituyen cuando los participantes dentro de un juego plantean posibilidades desde sus particulares puntos de vista y las acercan a los demás dentro del espacio de esa práctica lúdica. Estas se van reconfigurando en función de los intereses personales y colectivos de los jugadores y van adquiriendo un nuevo sentido. Jugar es simular, hacer de cuenta que algo de la realidad y de la cultura están ahí.

Los instrumentos que permiten dicho juego son cuestiones fuera de lo inasible, es decir, son materialidades concretas que median entre los mundos de la realidad y el del mismo juego: *los juguetes no son sino artefactos realistas que imitan los contenidos del juego y, de alguna manera, entonces, vienen a sostener las imágenes, a veces a precio, de una inhibición de la imaginación creadora* (Wunenburger, 2008: 46).

De forma mimética, un palo de madera puede convertirse en una espada, una ametralladora o un caballo. Mientras que los gestos y las mímicas sirven para simular el movimiento de ese objeto, cosa o animal inventados los cuales cobran vida a través de la imaginación.

Los juegos se extienden hacia el mundo de lo cotidiano penetrando en la cultura a manera de entretenimiento, es decir, de búsqueda de algún tipo de placer independientemente de las obligaciones de la vida cotidiana. Por ejemplo, realizar algún un trabajo y sobrevivir en un determinado sistema. Eso encuentra su reflejo en los medios de comunicación y en los artefactos tecnológicos mismos que, posiblemente, han hecho evolucionar el mismo juego:

La humanidad ha jugado a través de su historia. Tanto si miramos a los dados y los juegos de tablero primitivos de la tumba del rey Tut o los grafittis que representaban tableros de juego utilizados por los patricios, la gente ha dejado artefactos que identifican al juego como parte de su legado ¿Acaso es de extrañar que al igual que ha evolucionado nuestra tecnología, lo haya hecho nuestra capacidad para jugar? (Demaría, 2003: 2).

Los sistemas electrónicos de juego se disponen, entre otras cuestiones, como espacios de placer estético y sensible así como de entretenimiento y distracción fuera de la rutina cotidiana por medio de los cuales se suspenden las actividades sociales o domésticas para ubicarse delante de la pantalla y obtener una gratificación placentera, una ilusión mágica.

Por un lado, las producciones miméticas de los juegos tienen reflejo en los productos culturales de los medios y las interfaces digitales tales como son la telenovela, la narrativa teatral, las historias de dibujos animados y la recreación de mitologías e historias cinematográficas subjetivas o ficcionales (como ocurre con el juego de video).

Por otro, los juegos de competencias a manera de lucha y enfrentamiento que subliman los conflictos y la violencia social están presentes en productos tales como la lucha libre, el box, los programas de guerra de sexos, las películas de guerra, las series policiales, los partidos de fútbol y otros encuentros deportivos, que bien pueden aparecer desplegados en pantalla por medio de un sistema de videojuego.

Otro tipo de juegos, como los vinculados al azar y las recompensas, están presentes también en esas tecnologías de comunicación. Algunos ejemplos son los programas de concursos, los juegos de pruebas de conocimientos, los formatos de obtención de dinero a través de pruebas y desafíos aleatorios, la transmisión de premios de lotería, etc.

Dentro de estos contenidos simbólicos se han fetichizado el dinero y las mercancías volviéndolas uno de los objetos de deseo más importantes para el juego, que supera incluso la idea de llevar a cabo esta actividad únicamente por el deseo de obtener una satisfacción placentera o entretenerse.

Cabe mencionar que las tres formas de juegos y sus ejemplos mediáticos se llevan a cabo por completo en los juegos de video. Second Life es solo un ejemplo de juego que las contiene todas. Dentro de su interfaz digital se desarrollan historias ficticias que se asumen como posibles.

También, dentro de ellos se puede competir con otros por ser más popular y jugar a las apuestas para tener la mayor cantidad de dinero virtual y por tanto ser de los personajes más importantes dentro de ese mundo. Entonces, es posible que, hasta cierto punto, los juegos de video aporten elementos para reconfigurar la propia idea de juego.

Los cambios culturales provocados por el uso de las tecnologías virtuales son muy profundos así como su impacto en nuestras sociedades. La presencia de culturas virtuales modifica la percepción del tiempo y el espacio, las relaciones de pertenencia y los vínculos de solidaridad, las ideas de proximidad y permanencia, la prevalencia de la escritura frente a la imagen y la oralidad en el desarrollo cultural, entre otros (Castells, 1999). La tecnología remite hoy tanto o más que a unos aparatos a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras.

Sin embargo, La oferta cultural de ciertos juegos está restringida. Eso sucede con los videojuegos. Aunque no sean considerados un medio colectivo de información, como la televisión o la radio, su acceso únicamente se dispone para

quien pueda pagarlo y para quienes conocen las características de su lenguaje audiovisual. Los títulos de juegos de video en tiendas oficiales se costean desde los trescientos hasta los mil pesos cada uno. Las consolas de juego así como como sus periféricos valen entre tres mil y seis mil pesos.

Algunos sistemas caseros de videojuego requieren para jugarse de conectividad a internet o de dispositivos de salida de audio y video de última generación. Otros, como los juegos para computadora, necesitan el *hardware* y *software* más avanzado en el mercado para desplegarse de manera óptima y así el jugador pueda iniciar una partida.

Los juegos de PlayStation o de Xbox 360 requieren del conocimiento de sus interfaces audiovisuales, de sus menús y de sus aplicaciones como son la reproducción de video, la compra de títulos de juego, etc. Por tanto su oferta cultural está reservada. La brecha digital es en realidad una brecha social, esto es, no solo remite a un mero efecto de la tecnología digital, sino a una organización de la sociedad que impide a la mayoría acceder y apropiarse, tanto física como económica y mentalmente de las TIC (Martín-Barbero, 2005).

Entonces, cabe la posibilidad de que la tecnología aproxime ciertos referentes particulares a la articulación de un sentido de los videojugadores en su práctica con los juegos de video. Por tanto, es importante a continuación señalar algunos elementos que resulten significativos a propósito de ésta última con respecto a la presente investigación.

2.1.5 Tecnología e Hipermediaciones

Es necesario considerar novedosas mediaciones no solo en la dimensión tecnológica de un medio, sino también en todas aquellas involucradas dentro de la

interactividad creciente de todos aquellos dispositivos, sus interfaces y las personas que se aproximan a ellos porque la tecnología sirve de marco de referencia a comportamientos intelectuales novedosos y a prácticas específicas (Sfez, 1995).

La tecnología figura cuestiones más allá de lo meramente instrumental. Más que ser máquinas que se usan para “algo”, son agentes que inciden en la manera en la que se piensa parte de una cultura y la realidad de quienes entran en contacto con ellas. *La tecnología plasma la capacidad de las sociedades para transformarse, así como los usos a los que esas sociedades, siempre en un proceso conflictivo, deciden dedicar su potencial tecnológico* (Castells, 1999: 33).

A través de distintos dispositivos electrónicos y sus interfaces, instancias de acción conjunta entre máquina y ser humano, se hace posible participar y co-producir en el diseño de un contenido. Internet, por ejemplo, permite colaborar para desarrollar páginas en conjunto: las *wikis*.

Ese ejemplo muestra que la creación para las nuevas tecnologías se presenta de forma continua, en donde elementos tales como la creatividad y la experimentación van acrecentando los espacios de este tipo al mismo tiempo que los complejizan.

Se ha pasado de ser un usuario pasivo a un desarrollador activo que navega en la red mientras produce contenidos, escucha música y la crea, juega videojuegos e incluso hasta, en algunos casos, los reconfigura. Ahora, se puede ir descubriendo y auto desarrollando un código cultural, una forma simbólica o un sentido mientras se sobrescribe en él. Existe también una abundancia de bienes simbólicos así como canales para consumirlos y formas para criticarlos, reconfigurarlos o cambiar su aspecto, arquitectura y hasta funciones.

Mediante la tecnología, se puede desarrollar la esfera privada, íntima y personal. Artefactos como celulares, juegos de video portátiles, iPod's, laptops, etc., permiten desplazarse y salir del ámbito del hogar o la oficina. Quien emplea las nuevas tecnologías puede elegir, manipular, reproducir, retransmitir y regular

su tiempo de consumo y decidir en compañía de quién lleva a cabo estas actividades.

Además, la relativa ubicuidad que se consigue de esos dispositivos permite a sus usuarios estar en varias partes al mismo tiempo y no tener necesariamente que participar presencialmente en un espacio y un tiempo determinados para comunicarse con otras personas.

Sin embargo, eso tiene consecuencias. Un ejemplo de ello es la colección como aspecto simbólico inherente a todos los seres humanos. Como un juego, es decir, como forma culturalmente adquirida y transmitida, el coleccionismo cobra un sentido distinto. Esto se debe a que ya no es necesario adquirir físicamente (material y concretamente) un bien producido por alguna industria cultural. Ahora, se puede descargar y almacenar en forma digital.

Incluso, los mismos artefactos tecnológicos físicos (*hardware*) se pueden emular en entornos audiovisuales, como ocurre con sistemas de juego de video tales como Nintendo, SEGA, PlayStation, Nintendo 64 y otras muchas consolas discontinuadas o que actualmente se encuentran fuera del mercado mismas que se pueden descargar de Internet y desplegar en un Xbox360 o en un sistema portátil como el PSP y el Nintendo DS.

El grado de compromiso y de presencia con respecto a los espacios virtuales, producto de la tecnología, se acrecienta. El sentir que se puede destruir todo un mundo o construir otro, que se puede salir de la vida cotidiana y entrar en otra posibilidad distinta a lo cotidiano cambia la manera en la que nos desenvolvemos con ese entorno digital.

El sentimiento de estar ahí, en un lugar que no existe en la vida cotidiana pero que se presenta simuladamente en forma de bits (ahí sí existe), puede brindar la sensación de que es alcanzable habitable y por ello generar un alto grado de pertenencia (McMahan, 2003).

La presencia en esos entornos se asume como el resultado de una inmersión tanto sensorial como mental. Cabe la posibilidad de que el propio videojugador pueda suspender la realidad sumergiéndose dentro de los juegos de video (McMahan, 2003).

El diseño en tres dimensiones de escenarios y personajes, el despliegue poligonal de secuencias a manera de *cinema display* hacen del entorno del videojuego un ambiente realista que se complementa mediante gafas, visores, auriculares, guantes, etc., reales (materiales, físicos, asibles).

De esta manera, se interactúa con un entorno que puede parecer más atractivo que la realidad cotidiana. Es la realidad aumentada. Se trata de un espacio para la solución y replanteamiento de problemas como fobias, miedos así como una instancia de escape a espacios donde no se ha ido nunca. Los problemas parecen así suspenderse y la fantasía, la acción sin consecuencias, los roles variables indeterminados, se muestran como parte activa dentro de la interfaz del juego.

Quien emplea las nuevas tecnologías puede elegir entre manipular, reproducir, retransmitir y regular su tiempo de consumo así como decidir en compañía de quién lleva a cabo estas actividades. Aquél que está solo no es alguien distanciado físicamente de otros, aislado, sino quien está desconectado (Winocur, 2009).

Además, la ubicuidad de los nuevos dispositivos tecnológicos permite estar en varias partes al mismo tiempo y no tener necesariamente que participar presencialmente en un espacio y un tiempo determinados para comunicarse con otras personas. Lo mismo aplica para quien decide jugar. El juego ahora puede efectuarse en video desde el hogar.

Cabe señalar por tanto que la tecnología despersonaliza las relaciones al mismo tiempo que acerca personas que de otro modo no podrían comunicarse entre sí por encontrarse en otras latitudes. Incluso, la figura del receptor del esquema clásico de comunicación cobra otro sentido cuando se puede además volver a difundir aquello que se consumió. Cuando la réplica se vuelve real y no

algo figurado, es decir, cuando el diseñador consume y hace circular simultáneamente.

Las nuevas interfaces digitales permiten compartir un momento en tiempo real. Las tecnologías tradicionales estaban ancladas a ritmos y restricciones temporales, pero, las nuevas formas digitales de información y comunicación se actualizan de manera instantánea en tiempo real (Scolari, 2008). Permiten desarrollar una multiplicidad de roles, pero además de escenarios e identidades simultáneos.

En Internet, por ejemplo, se puede ser productor, diseñador, director, receptor, distribuidor, consumidor, vendedor o traficante de conocimiento (de bienes simbólicos) al mismo tiempo. Además, los avatares digitales que sirven como máscara dan la posibilidad de poseer muchos perfiles y atributos: héroe, mago, bruja, astronauta, alienígena, samurái, princesa, sultán, fontanero, lesbiana, mafioso, punk, cholo, vampiro, zombie, migrante indocumentado, presidente, o incluso tener múltiples formas al gusto del usuario. Un verdadero menú a la carta.

La presencia de tecnologías cada vez más novedosas y rápidas ha generado la creencia según la cual lo virtual tiende a sustituir a lo real. Es algo relativo pretender que el mundo virtual vaya a sustituir el mundo real, o que las telecomunicaciones y la telepresencia vayan pura y simplemente a remplazar los desplazamientos físicos y los contactos directos.

La perspectiva de la sustitución descuida el análisis de las prácticas sociales efectivas y parece no dar cuenta de la apertura de nuevos planos de existencia, que se añaden a los dispositivos anteriores o los complican más que sustituirlos (Levy, 2007).

Otra idea generalizada es que los usuarios del ciberespacio y las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación son personas que están “clavadas” en la computadora todo el día, sin contacto humano o sin salir de sus hogares. (Levy, 2007).

Si bien en otras épocas se hablaba de la extinción de los libros con respecto a la llegada del *e-book* o de la desaparición de la televisión por el internet y la transmisión simultánea (sin canal exclusivo, ni agente mediador de conocimientos), eso no sucedió. Incluso, algunos medios se amalgamaron y otros más se trenzaron por completo. Nuevos y viejos dispositivos coexisten en la sociedad, pero, la tecnología ha impreso nuevas formas de producción social de sentido.

Un ejemplo concreto de ello es la red. Es un instrumento de comunicación entre individuos, un lugar virtual donde sus usuarios ayudan a otras personas a aprender lo que quieren saber (Levy, 2007). Es, entre otras cuestiones, una instancia que favorece la integración de personas a colectividades virtuales independientemente de las barreras físicas y geográficas.

Eso quiere decir que se asume como un espacio con mayor autonomía que otros, donde se pueden reunir muchas personas con intereses que de otra forma no manifestarían de manera física. Sin embargo, además existen mecanismos de control, vigilancia, arancelarios o legislativos que censuran y regulan la difusión de información y conocimientos.

Si bien existen espacios tecnológicos en red (entre ellos Internet y el videojuego) mismos que surgen como proyectos militares, su desarrollo y expansión se da a partir de los propios cibernautas. Las redes son estructuras abiertas, en las que se puede sobrescribir. Por tanto, se asumen como inacabadas y en constante ampliación, espacio ideal para la colaboración colectiva (Jenkins, 2009) y para el activismo fuera de los ámbitos institucionales.

La red es abierta e inacabada en el sentido en que se va construyendo y deconstruyendo simultáneamente a la par que, como escenario de relación horizontal, rizomática, desarticula los esquemas de poder convencionales considerados jerárquicamente y en oposición inversa.

Las nuevas tecnologías (y los bienes simbólicos que son capaces de desplegar, desarrollar, crear, desarticular, etc.) trabajan en capas, es decir, no tienen un

principio o un final lineales, ni existen roles definitivos para sus contenidos. El caso más claro de ello dentro de un videojuego es Fable; se puede elegir ser bueno, malo, o más que eso.

La iniciativa que tome el jugador con el personaje dependerá mucho de su desarrollo. El protagonista será recordado por las acciones que vaya desarrollando a lo largo de la historia. Entonces, algo del jugador se imprime en la historia del juego; una historia no se cierra cuando ya ha comenzado otra o muchas simultáneamente.

Sin embargo, el juego no permite una libertad total en el sentido en que, al estar programado y comercializado por empresas transnacionales, responde a los protocolos de programación de sus diseñadores y las posibilidades de elección realmente tienen limitantes. Eso hasta que el juego sea *hackeado* o *crackeado*, es decir, alterado en su arquitectura interna, superando así algunas de esas condiciones.

Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación de alguna manera condicionan las relaciones de poder jerárquicas y las subvierten (Winocur, 2009). Los padres que controlaban en el hogar el uso de artefactos como la computadora, el teléfono, o la televisión pierden dominio cuando sus hijos se compran un segundo aparato de comunicación, que ahora es móvil, en el que pueden ver sus programas favoritos sin necesidad de estar en sus casas alrededor de la familia para restringirles, prohibirles o condicionarles su programación preferida.

Otro caso que ejemplifica lo anterior ocurre con los empleados de alguna empresa quienes reciben por parte de sus empresas ciertos sistemas de comunicación tecnológicos para estar en contacto a distancia con sus empleadores.

Algunos de ellos simplemente no contestan y hasta son capaces de *desbrickear*, es decir, quitar los sistemas de rastreo de las computadoras personales, para que no los puedan ubicar mientras hacen alguna otra actividad

que no está relacionada con su trabajo. Incluso, estos empleados navegan en espacios que están bloqueados, ven videos, descargan de manera ilegal contenidos e informaciones o simplemente se conectan a sus redes sociales digitales sin permiso ocupando tiempo de sus actividades laborales para el esparcimiento y mantenimiento de sus lazos personales (Winocur, 2009).

Las relaciones afectivas también se ven afectadas por ello. Algunas personas tienen ubicada a su pareja mediante el control “fantasma” de sus dispositivos de telecomunicaciones. De esta manera, pueden revisar su bandeja de entrada, sus mensajes y sus redes sociales digitales sin que el otro se dé cuenta y descubrir si son víctimas de engaños e infidelidades.

La sensibilidad en torno a la tecnología también ha cobrado otros condicionantes. Cuando perdemos datos e informaciones que descansan en los discos duros o las memorias de alguna tecnología que nos pertenece, nuestra intimidad queda expuesta al mundo.

Usar la tecnología no solo implica manipular un dispositivo o interfaz, es el ordenamiento de un universo simbólico, es el acto de gobernar nuestro universo de sentido. Manipulamos nuestras incertidumbres para controlarlas. Eso tiene su reflejo en enfermedades psicosociales, como la nomofobia, las cuales se vuelven más comunes. El hecho de salir a la calle tras haber olvidado el celular, o algún dispositivo móvil de telecomunicaciones, en casa genera trastornos en la conducta y la personalidad que derivan en consecuencias dentro de esferas de lo cultural y lo social.

Ahora bien, un ejemplo de lo anterior que está más cercano al tema de investigación, es la existencia de centros para el tratamiento de adictos a los videojuegos en algunos países como Corea y Japón. A estos jugadores se les da tratamiento clínico como si se tratara de otras adicciones tales como pueden ser las drogas o el alcoholismo.

Ante la globalización (la pérdida de identidad, nacionalismo, patria, suelo, sentido de pertenencia) y la dispersión o atomización (incredulidad a las

instituciones, sus autoridades y figuras representativas), algunas interfaces como Facebook, Hi5, MySpace, etc., permiten cohesionar la historia de un sujeto y darle sentido.

El propio sentido de la historia personal no desaparece, sino que se reconfigura y orienta en otras direcciones. El álbum familiar se vuelve público. Así, las relaciones sentimentales se dan a conocer tanto a amigos como a desconocidos debido a que dentro de las interfaces tecnológicas arriba mencionadas es posible encontrarse con viejas amistades y amores perdidos que el tiempo escondió para rescatar así recuerdos y sentimientos añejos.

Además, frente a la exclusión de otros sectores, los jóvenes articulan formas de inclusión que se pueden considerar como flexibles y móviles, es decir, fuera de los grupos institucionales y sus espacios formales. En un deseo de hacerse visibles, por medio de la tecnología generan nuevos espacios de reunión virtuales para incluirse y obtener prestigio, mostrarse como auténticos y hasta discriminar a otros. Existe un deseo de ser reconocido, de tener un determinado número de visitas, de “me gusta”, o “te ha aceptado” así como de comentarios y reproducciones.

Cualquier tecnología específica suministra un esquema más o menos complejo donde, para una sociedad dada, se leen, como en un libro abierto, los temores, los deseos, los proyectos y la jerarquía de los objetivos perseguidos (Sfez, 1995). Es importante considerar, tras lo anterior, que puedan presentarse nuevas mediaciones; instancias culturales atravesadas por la tecnología que inciden en la producción social de significados y sentido, es decir, hipermediaciones:

Las hipermediaciones son 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 (Scolari, 2008: 113-114).

Las hipermediaciones serán aquellas tramas de renvíos, hibridaciones, amalgamaciones, etc., que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits, permite articular (Scolari, 2008). Este tipo de mediaciones nos llevan a tomar en cuenta nuevas configuraciones socioculturales, procesos de intercambio simbólico, dinámicas cognitivas y culturales, etc. que las tecnologías digitales han puesto en marcha.

Las hipermediaciones apuntan a la confluencia de lenguajes, la reconfiguración de las identidades y la aparición de nuevos sistemas semióticos caracterizados por la interactividad y la interacción atravesada por las tecnologías, los entornos digitalizados y quienes acuden a ellos (Scolari, 2008).

Aunque, si bien las hipermediaciones se plantean para el estudio de los hipermedios, es decir, medios de comunicación que coinciden en la imbricación y convergencia en sus interfaces, también contemplan procesos de comunicación (de construcción de identidades, de negociación, de acuerdo, de rechazo, de complicidad, de resistencia, etc.) atravesados por otras posibles nuevas tecnologías (Scolari, 2008).

De esta manera, las hipermediaciones se caracterizan por estudiar los procesos en el contexto de la comunicación:

Si el estudio de las mediaciones proponía analizar las articulaciones entre las prácticas de comunicación y los movimientos sociales, las investigaciones de las hipermediaciones deberían salir de la pantalla para analizar las transformaciones sociales que el desarrollo de nuevas formas de comunicación está generando (Scolari, 2008: 116).

En la sociedad actual, en donde millones se conectan a través de redes sociales digitales a través de dispositivos de telecomunicaciones móviles, en que millones juegan y compran videojuegos a través de la interconexión y donde

además se realizan subastas y apuestas a través de Internet sin salir del hogar, o se descargan melodías, discos, libros, películas, etc. de bases de datos sin comprar un solo artículo de manera física, es probable entonces que nuevas mediaciones configuren la manera en que se desplazan sus usuarios en esos entornos virtuales.

Las sociedades han tenido una gran transformación a partir de la introducción de manera cada vez más efectiva de tecnologías en la vida cotidiana. Las prácticas culturales de grupos y colectividades se han modificado. Así mismo, la manera de consumir y de pensar las relaciones sociales y comunicativas. Por tanto, la tecnología media en la producción social de sentido y en los significados que se atribuyen al mundo.

CAPÍTULO 3. Metodología de la investigación

3.1 Metodología.

Los conceptos abordados en el capítulo anterior conforman el espacio destinado al marco teórico del presente trabajo. Ahora, la siguiente sección corresponde al desarrollo de la estrategia metodológica. Ésta pretende ser una herramienta útil para desarrollar los objetivos de la investigación.

Cabe indicar que existen distintas formas de aproximarnos a la realidad así como diversos métodos para abordar un objeto de estudio. El investigador debe por tanto elegir la manera precisa de hacer comunicable la realidad que percibe a través de instrumentos que le permitan comprender y complejizar sobre aquello que estudia.

A través de una metodología se pueden desarrollar a una serie de estrategias para responder a distintas preguntas de una investigación y así producir determinados tipos de conocimientos (Pardinas, 1980). La metodología se plantea, pues, como resultado de un proceso dinámico donde coinciden búsqueda y aprendizaje entre el sujeto que investiga y el objeto sobre el que se quiere conocer determinado aspecto.

Ahora bien, para elegir y desarrollar una metodología es necesaria una reflexión del fenómeno en cuestión así como una serie de pautas para hallar significado a los objetivos planteados por quien los estudia. La metodología designa la manera en que enfocamos un problema y sus posibles respuestas. Figura un movimiento del sujeto al exterior, hacia lo real, y viceversa.

Existen distintas formas de aproximarnos a la realidad a partir del desarrollo de un método racional científico. Una de ellas, es la metodología cuantitativa, misma que busca el establecimiento de generalizaciones mientras que, por el otro, la segunda, que será la cualitativa, trata de esclarecer significaciones o particularidades (Orozco y González, 2012).

Dichos enfoques metodológicos no deben considerarse como antagónicos o en oposición uno de otro. Por el contrario, su importancia y empleo debe tomarse en cuenta a partir de los intereses del propio investigador y del tipo de fenómeno que estudie. Eso quiere decir que son más bien complementarios. Ambos son importantes debido a que mientras uno mira y da cuenta de los hechos, el otro busca su interpretación. Además, existe compatibilidad entre ambos debido a que los dos pueden estar presentes en investigaciones que las combinan en determinado momento (Bisquerra, 1996).

Dicho lo anterior, entonces, el enfoque a considerar para esta investigación es el cualitativo. Esto se debe a que toma en cuenta la propia experiencia de los sujetos protagonistas de un fenómeno, así como sus propias aseveraciones, en este caso particular se trata de los *Hard Core Gamers*.

También se ha elegido esta perspectiva metodológica ya que los objetivos de este trabajo apuntan hacia ese tipo de investigación, pues, lo que se pretende es la determinación de las instancias socioculturales que inciden en la producción de sentido de los videojugadores en su práctica con los juegos de video, es decir, a partir de aquellos particulares puntos de vista que tienen a cerca de su práctica con el juego, conocer qué elementos intervienen en la forma en la que interpretan la realidad.

Además, la presente investigación toma en cuenta el papel activo de los sujetos. Precisamente, el tipo de enfoque cualitativo contempla las interacciones de los sujetos, sus procesos de comunicación y la forma en la que los entienden desde sus propias palabras y consideraciones de manera profunda, detallada (Hammersley y Atkinson, 2001).

El método de análisis cualitativo comprende estudios sobre fenómenos desde un punto de vista humanista. Para llevarlos a cabo se vale de la descripción y la documentación de hechos, sucesos y procesos que posibilitan la generación de conocimientos los cuales pueden ayudar a entender la complejidad de la realidad de manera profunda y detallada. La metodología cualitativa supone un acercamiento a la realidad, una observación, una descripción y una explicación precisa que aproxima los hechos desde donde se gestan tratando de definir un fenómeno a partir de su contexto real o cotidiano.

3.2 La estrategia metodológica de la investigación

A continuación se revisarán de manera sintética algunas de las características más importantes sobre el método a emplear dentro de la investigación así como aquellas técnicas contempladas dentro de esta tesis. Para comenzar es necesario indicar que la estrategia es la etnografía. A través de ella se pueden desentrañar

las estructuras de significación (Geertz, 1997). Eso quiere decir que trata de un entendimiento de la cultura por parte de un investigador desde la perspectiva de quienes la viven.

Además, el estudio etnográfico de un grupo o una colectividad se lleva a cabo dentro de él. No se estudia “a”, sino que se estudia “en”. La *etnografía (...) es interpretativa, lo que interpreta es el flujo del discurso social y la interpretación consiste en rescatar lo dicho en ese discurso de sus ocasiones perecederas y fijarlo en términos susceptibles de consulta* (Geertz, 1997: 32).

Ahora bien, dentro de esta investigación, se han tomado en cuenta dos estrategias etnográficas. En primera, se toman en cuenta tanto a la observación participante como la entrevista en profundidad de manera presencial, es decir, en el campo, una etnografía que estudia a los actores sociales vivos. En segunda, se toma en cuenta la etnografía virtual que comprende tanto observaciones profundas como entrevistas en profundidad pero dentro de los espacios digitales del juego de video. Ambas pretenden triangular los resultados de su aplicación etnográfica para obtener así la información necesaria que permita abordar y explicar los objetivos de este trabajo.

A continuación se desarrollan de manera muy superficial los aspectos más relevantes sobre la observación participante. En primer lugar, para resaltar la pertinencia e importancia de la observación para el presente trabajo se puede argumentar que *al analizar la cultura, nos abocamos a la tarea de descifrar capas de significado, de describir y redescibir acciones y expresiones que son ya significativas para los individuos mismos que las producen, perciben e interpretan en el curso de sus vidas diarias* (Thompson, 2002: 56).

El estudio de cuestiones culturales como la mediación y la producción de sentido y significaciones es posible llevarlo a cabo mediante la observación. Ésta técnica da cuenta de manera profunda sobre lo que sucede dentro de una colectividad o grupo. Eso se debe a que se trata de un proceso, es decir, la observación se lleva a cabo de manera recurrente para dar seguimiento a un

suceso y poderlo comprender a profundidad a lo largo de un determinado tiempo, el suficiente para dar cuenta a detalle de sus características.

La observación es una construcción cultural que se ve atravesada por el propio investigador. Su particular punto de vista incide en la manera en que aprecia y entiende la realidad. Observar es una actividad llevada a cabo no solo para contemplar sino también para dar cuenta de un hecho (igual pueden ser un suceso o un proceso) obteniendo la suficiente información sobre y así poderlo comprender a profundidad (Hammersley y Atkinson, 2001).

De esta manera, la observación se constituye como una técnica en la que el propio observador se involucra en el campo, contexto, etc., y además con los sujetos que confluyen en él. Eso permite conocer de manera directa las condiciones y formas en que se organizan dentro de ese espacio (Rojas, 1987).

Existe una determinada serie de consideraciones previas antes de simplemente salir a observar y registrar cualquier actividad (Evertson y Green, 1989). La observación como técnica de investigación debe contemplar en un principio el propio fenómeno a estudiar.

Eso quiere decir que se debe tener noción de si la observación es suficiente y pertinente como estrategia para la obtención de informaciones o si cabe la posibilidad de emplear otras técnicas complementarias que ayuden a profundizar en torno a un determinado problema de investigación.

Tras haber reflexionado su pertinencia se debe tomar en cuenta el lugar en el que se llevará a cabo la observación (si el espacio permite la presencia de un observador) y también el grado de afectación sobre el entorno y los sujetos que de ello deriva.

Por lo tanto, para planear de manera estratégica la observación, es necesaria una pauta a manera de guía que ayude a registrar y almacenar toda la información sobre el fenómeno observado y los sujetos que lo llevan a cabo. Eso requiere además de movimientos y posicionamientos estratégicos por parte del observador.

El punto desde el cual se ubique el investigador es fundamental para comprender a los sujetos que se desea observar, sus interacciones e, incluso, el propio escenario.

Ahora bien, para determinar a profundidad los elementos que intervienen en la producción de sentido de los *gamers* en su práctica con los juegos de video, es necesario saber y comprender sus propios puntos de vista así rescatando sus particulares testimonios y consideraciones. Eso es posible mediante otra estrategia de investigación. Se trata de la entrevista a profundidad, la cual se detallará a continuación.

La entrevista a profundidad tiene relación directa con la observación participante porque, mientras los observadores recopilan su información en el campo de manera natural mediante la contemplación profunda de hechos, los entrevistadores preparan las condiciones en que se pueden generar los diálogos con aquellas personas que confluyen en esos escenarios y conocer de manera amplia las percepciones que tienen sobre determinada cuestión de la vida social (Pardinas, 1980).

Un observador participante obtiene conocimiento sobre determinado fenómeno directamente en el espacio donde se desarrolla éste mientras que la entrevista en profundidad extrae informaciones de manera indirecta a través de los relatos de sus entrevistados.

Una vez introducido en un escenario, el investigador puede conocer a quienes lo habitan a través de la observación. Posteriormente, se puede ganar la confianza, es decir, hacer *Rapport* (Sampieri, Collado y Baptista, 2006) con ciertas personas que bien pueden servir como entrevistados. Cabe mencionar que la prominencia de esos sujetos seleccionados para rendir su testimonio debe coincidir con los objetivos planteados por el investigador.

Las entrevistas cualitativas no figuran ser preguntas directas y cerradas, es decir, se trata de cuestionamientos abiertos y profundos sobre las situaciones, experiencias, apreciaciones, etc. tal como las expresan los sujetos entrevistados

con sus propias palabras (Taylor y Bogdan, 1987). Pueden tomarse en cuenta como un intercambio de cuestionamientos y respuestas entre el entrevistador y su entrevistado en el que ambos se colocan en un mismo plano.

Es necesario mencionar que las entrevistas en profundidad, en cualquiera de sus tipos, se llevan a cabo cuando se requieren determinar experiencias humanas subjetivas. Cuestiones que no pueden contemplarse de manera numérica con facilidad, sino más bien entran dentro de un orden intangible y relativo. De ahí su importancia para esta tesis.

Las mediaciones, contempladas como instancias socioculturales que articulan la producción de sentido, deben abordarse desde esta perspectiva. No se trata de cuestiones objetivables de manera material o concreta sino de aspectos simbólicos y más bien subjetivos. Una vez llegado a este punto, es importante señalar que múltiples transformaciones se han generado en las sociedades debido a la introducción de tecnologías en entornos cotidianos, entre las que se encuentran nuevas formas de consumir, de hacerse presentes, de socializar, de aproximarse al mundo. Todo ello puede ser posible dando un *click* dentro de una interfaz o tocando una pantalla.

Ahora bien, determinadas relaciones sociales pueden llevarse a cabo de manera simultánea e instantánea, como por ejemplo, una videoconferencia con personas de otras latitudes la cual es llevada a cabo desde el hogar, un desafío virtual dentro de una interfaz de juego con personas de otras nacionalidades, etc.

Para la etnografía virtual los dispositivos e interfaces tecnológicos no son solo instrumentos sino que se asumen también como elementos mediadores los cuales son capaces de transformar prácticas, entidades y sujetos mientras que simultáneamente, tienen consecuencias para la propia investigación etnográfica (Mosquera, 2008).

Artefactos como los *smartphones*, los juegos de video, las *laptops*, las *tablets*, y sus interfaces, como son las redes sociales digitales, los portales de noticias en internet, las *wikis*, los blogs académicos y científicos, etc., han aportado elementos

que han hecho cambiar la forma en que las personas se relacionan, haciendo necesario el empleo enfoques pertinentes para poder entender dichas formas de comunicación.

Si bien la etnografía tradicional se encarga del estudio a profundidad de aquellos grupos y colectividades para conocer algún aspecto de ellos de manera precisa, este tipo de técnica de investigación, el de la etnografía virtual, analiza los entornos virtuales que sirven de espacio de interacción entre esos sujetos (Hine, 2009).

Comprende la investigación y el estudio de las distintas relaciones, actividades, interacciones e intercambios de significados de quienes participan en espacios que se toman en cuenta como emergentes, es decir, para este caso se trata de lo virtual, lo digital, (Internet, el ciberespacio, los videojuegos, etc.).

Dentro de esos entornos digitales (de lenguajes binarios mediados tecnológicamente) o también virtuales (de simulación y emulación de la realidad mediados por la tecnología) se llevan a cabo contactos entre personas de manera escrita y oral.

Además, la falta de una corporeidad física dentro de la red constituye nuevos marcos de referencia. Mediante la etnografía virtual se pueden realizar observaciones a profundidad dentro de los escenarios virtuales, es decir, se pueden ubicar y comprender de manera detallada las condiciones del entorno digital (Cadavid, 2009).

Por ejemplo, si se trata de un portal de medios se deben mostrar los elementos que lo componen, las firmas comerciales incluidas, los grupos de personas que lo confluyen y las formas para interactuar con otros a manera de mecanismos.

También, con este tipo de etnografía se pueden entrevistar a profundidad personas que participan en el escenario virtual de alguna tecnología (Cadavid, 2009). Entonces, las posibilidades para el investigador se abren hacia sus propias capacidades para comprender las nuevas tecnologías. Eso quiere decir que el

etnógrafo desde esta perspectiva metodológica de investigación trabaja con espacios virtuales al tiempo en que busca comprender la cultura de una manera precisa y profunda simultáneamente.

3.3 Sobre el espacio a observar y los informantes

Los instrumentos arriba señalados tienen la finalidad de servir de herramientas para la recopilación de datos e informaciones que ayuden a cumplir los objetivos de la presente investigación así como la confirmación o no de la hipótesis. Eso quiere decir que ambas pautas deben contrastarse para buscar la mayor objetividad posible.

Ahora, el primer escenario que se ha contemplado para esta investigación es el Centro PikaShop. Se trata de un lugar dedicado casi exclusivamente a esa actividad videolúdica. Otro espacio considerado son los puntos de reunión y festejo de un Clan de videojugadores cuyos miembros son aproximadamente cincuenta elementos, particularmente se estudiarán sus reuniones privadas como Clan. Un tercer lugar de observación a profundidad estará destinado a un espacio en línea frecuentado por *Hard Core Gamers* denominado Kaibil.

Es importante señalar que el investigador, después de observar a profundidad los espacios donde se lleva a cabo determinado fenómeno, ya sean físicos o virtuales, debe tener relación directa con las personas que lo habitan para poder obtener información profunda y valiosa para la investigación (Taylor y Bogdan, 1987).

Entonces, la cuestión siguiente corresponde a la selección de los informantes de una investigación cualitativa. Lo anterior quiere decir que el investigador debe posicionarse en el sitio justo donde se desarrolla el fenómeno o problemática que

desea investigar. Debe observar en profundidad las condiciones en que se llevan a cabo las actividades y contactos entre los sujetos que habitan ese lugar así como los espacios, escenarios y objetos con los que confluyen (Taylor y Bogdan, 1987).

Debe indicarse además que los informantes que han de tomarse en cuenta dentro de la investigación deben seleccionarse tomando en cuenta los objetivos y las intenciones de la investigación. Entonces, cabe mencionar que si así lo requieren, dichos sujetos deben conocer la investigación finalizada para conocer sobre su anonimato (Taylor y Bogdan, 1987).

También, se vuelve relevante destacar que los informantes de una investigación cualitativa deben tomarse en cuenta tras elegirse los instrumentos metodológicos mediante de los cuales se buscará obtener información sobre el fenómeno a estudiar. Una vez que se ha definido la herramienta adecuada para recabar datos en el campo, los informantes se tomarán en cuenta a partir de determinadas características.

En primera, pueden ser sujetos representativos de una colectividad o grupo. Sus testimonios deben reflejar las opiniones del grupo al que pertenecen. Se trata de aquellas personas que tienen una posición social (cultural, religiosa, económica, etc.) misma que los legitima como personas reconocidas por su reputación. El lugar que ocupan dentro de su grupo o colectividad les permite conocer cuestiones de éste de forma más completa y abierta que otras personas que también habitan ese lugar (Rojas, 1987).

En segunda, se pueden tomar en cuenta como informantes a personas que se muestran como ajenas al espacio donde se lleva a cabo un fenómeno pero cuya ocupación o situación social los hace comprender a profundidad ese lugar. Acá se pueden contemplar a estudiosos y especialistas, así como representantes sindicales, campesinos, magisteriales, empresariales, religiosos, etc., quienes, aunque no forman parte de una colectividad o grupo determinados, su experiencia

puede ayudar a profundizar sobre las condiciones de vida de los sujetos y el entorno que habitan (Rojas, 1987).

En tercera, los informantes serán aquellos sujetos que hayan participado en un evento o que hayan atestiguado algún suceso, fenómeno o proceso en particular. Su utilidad para el investigador se encuentra en función de la experiencia directa que tengan con dicho evento, es decir, serán importantes para su estudio sus apreciaciones y formas de entender algún aspecto de la realidad, antes que por ser tomados en cuenta como personas cuyo prestigio dentro de una colectividad o grupo los llevase a entenderlo (Taylor y Bogdan, 1987).

Los informantes contemplados en esta investigación serán *Hard Core Gamers* que viven en la Ciudad de México y su zona metropolitana. Eso quiere decir que se trata de videojugadores asiduos, que tienen un contacto con los juegos de video más profundo que otros *Gamers* y ciertas personas que se aproximan al videojuego. Para ser considerados en esta tesis deben además acudir a locales de videojuegos en salas públicas y negocios comerciales a jugar frecuentemente. Estos sujetos, además, deben contar con sistemas de videojuego como computadoras, consolas o dispositivos móviles con los que puedan jugar a diario.

Los informantes seleccionados para la etnografía virtual deben conectarse a alguna red digital de juego como PlayStation Network, Xbox Live o el propio Internet para los juegos de computadora. Los informantes de ambos tipos, físicos y virtuales, deben contar con un *Gamertag*, es decir, una rúbrica a manera de avatar o cuenta de Xbox Live (PlayStation Network, Internet) dentro del espacio virtual del juego que los distinga de entre otros jugadores del mundo y misma que les sirva para subir sus logros, trofeos y hallazgos a las redes sociales digitales.

Preferentemente, deben tener alguna actividad laboral, empresarial, institucional, escolar, etc., relacionada directamente con el mundo del videojuego: la industria del diseño y desarrollo del juego de video, su circulación y distribución, su estudio, su calificación y valoración, su exposición y comercialización, su venta y promoción, su revisión mediática, etc.

Los informantes deben contar con un sistema de conexión alámbrica (Cable DSL, Módem, Triple Play) o móvil (Wi-Fi, Internet Móvil USB, Módem inalámbrico) y haber empleado la interconexión en red para llevar a cabo encuentros, charlas y desafíos virtuales dentro del videojuego.

En la medida de lo posible, deberán conocer los emuladores de videojuegos de distintos soportes de videojuego así como la forma de jugarlos y conseguirlos en la red. Debe acudir frecuentemente a eventos especializados para la venta, difusión y reunión de juegos de video y videojugadores.

También, es importante que el *Hard Core Gamer* considerado como un informante para esta investigación haya jugado juegos alterados en su arquitectura, ser títulos *hackeados* (que hayan sufrido cambios en el orden de sus elementos sin modificar la estructura original del juego) o *crackeados* (que se haya creado un nuevo juego o interfaz a partir de una original dándole un nuevo sentido).

Lo ideal es que el informante además de interactuar con sistemas audiovisuales digitales alterados también programe sus propios juegos de video y además realice *hacks* o *cracks* a títulos oficiales para subirlos a la red y dar a conocer a otros *gamers* de cualquier parte del mundo su obra.

Se vuelve significativo además el hecho de que haya participado en torneos nacionales o internacionales de videojuegos. Que haya sido retribuido por su actividad como *Hard Core Gamer* ya sea mediante la obtención de sistemas de juego o títulos o incluso premios en efectivo, viajes, etc.

Otra cuestión que debe contemplar preferentemente el *Hard Core Gamer* de esta investigación es que sepa programar melodías en 8 bits a partir de programas ilegales, (libres, o piratas) para emular la música de videojuegos considerados clásicos (música de juegos de los ochentas y noventas en formato MiDi). Incluso, que sepa *hackear* programas y desplegarlos dentro de consolas portátiles y otros sistemas de juegos de video.

A propósito de la entrevista a continuación se mencionan los perfiles de los entrevistados. Cabe señalar que el ordenamiento en que se han colocado dentro de este apartado únicamente corresponde a la posición respecto a su participación ofrecida.

El primero de estos sujetos es R2. Este informante de 34 años, ha preferido pasar en el anonimato y únicamente se ha rescatado su nombre a partir de un parche que lleva consigo bordado en su mochila color azul marino. Trabaja actualmente dentro de una empresa privada de manejo de capitales e inversiones. R2 Colabora de forma anónima para una revista especializada en animación y música pop japonesa.

Frecuenta constantemente a diferentes clanes de videojugadores y prefiere mantener encuentros y retas de manera presencial, aunque, la manera más fácil, según él, de incrementar su nivel es tener encuentros internacionales por medio del servidor del sistema de juego. En su casa cuenta con consolas de videojuegos de última generación, algunas repetidas dos veces cada una.

Las primeras las emplea para jugar títulos originales y conectarse para llevar a cabo encuentros virtuales mientras que las otras tienen la finalidad de utilizarse para jugar títulos piratas, es decir, ilegales. En ocasiones, trabaja como *Beta tester*, probando *software* de videojuegos principalmente de la empresa SEGA antes de ser liberado al mercado. Su género favorito son los juegos de rol y los musicales.

Harry, por su parte considera que la guerra de consolas sí existe, y prefiere las consolas y equipo electrónico de la marca Sony. Tiene 24 años y actualmente estudia una licenciatura. Cuenta con consolas de juego clásicas y también las más actuales ya sean tanto portátiles como caseras.

Frecuentemente lleva a cabo en su hogar reuniones y celebraciones privadas entre clanes de videojugadores y entre sus amistades más íntimas, quienes son todos videojugadores y conocedores de la animación japonesa y las industrias de

entretenimiento a nivel mundial. Es un coleccionista de objetos japoneses de la época antigua y feudal, así como *comics* y *mangas*.

También, ha participado en torneos y encuentros nacionales sobre videojuegos de diferentes géneros. Gran parte de su tiempo dentro de la escuela aseguraba pasarlo jugando videojuegos y por esa cuestión tardó algunos años más en terminarla. Los títulos que más le gustan son los de la saga de Castlevania. De ahí deriva el apodo con el que lo conocen sus amigos y conocidos. Dentro de Electronic Arts México ha sido miembro del equipo de Staff para las entregas de Plantas vs Zombis en sus versiones uno y dos.

En esa misma empresa ha colaborado en ocasiones como *ProGamer*, manteniendo sesiones de juego contra otros jugadores por más de cinco horas ininterrumpidas en títulos como Super Street Fighter IV y Marvel vs Capcom 3. Sin embargo, sus juegos favoritos son de acertijos y Calabozos y Dragones.

Yael tiene 33 años. Es profesor en un colegio privado donde ha realizado investigaciones a propósito de los videojuegos desde una perspectiva psicológica. Posee casi todas las consolas que existen en el mercado y prefiere más el PlayStation 3. Sus títulos favoritos son de acción, aventuras y los juegos de mecánicas musicales de baile.

También acostumbra hacer reuniones privadas dentro de su casa en donde el tema central son los videojuegos y las industrias culturales orientales de entretenimiento. Es coleccionista del universo de Marvel, particularmente de la figura de Wolverine. Ha jugado y posee todos los títulos donde aparece dicho personaje y otros de esa compañía independientemente del sistema de juego en que se lleve a cabo. Además, colecciona discos de música de videojuegos.

En ocasiones colabora de manera anónima en una revista en línea sobre videojuegos. Algunas de sus publicaciones han sido resultado de su propia experiencia junto a su clan de videojugadores y otros más son reflexiones en torno a la industria del audiovisual interactivo. Además lleva a cabo actividades

semejantes a las de Belmont dentro de Electronic Arts México e incluso se ha dedicado a hacer publicidad mediante el *cosplay*.

Otro informante es Sergio, de 31 años. Es el único de los entrevistados que ha dado su nombre y no tiene inconveniente con revelar su información. Actualmente trabaja como técnico en una empresa de ensamblaje de carrocería automotriz. Entre sus aficiones se encuentran coleccionar comics, hacer dibujos estilo anime, comprar revistas y cine de videojuegos y jugar títulos clásicos de juegos de video.

Considera que la guerra de consolas de videojuegos no es tal y que el sistema de juego es un agente que puede ayudar a cambiar el mundo positivamente mediante el aprendizaje de novedosas cuestiones culturales y tecnológicas. Colecciona además cuestiones referentes a los videojuegos como su música, series animadas, muñecos de peluche y otros artículos más.

Sergio tiende a jugar títulos que considera de culto debido a sus pocas ventas en el mercado con respecto a otros títulos de juego y su poca publicidad en los medios especializados de esa industria ante la de otros productos culturales. También tiende a ser aficionado de las series desplegadas en diferentes soportes y formatos relacionadas directamente con el *Cyberpunk* y el *Steampunk*.

Isa, tiene 34 años. Actualmente trabaja en una empresa comercial privada. Ella se considera hábil para los juegos de video casuales, es decir, aquellos presentes dentro de los sistemas desplegables en tabletas móviles, las redes sociales digitales dentro de la computadora y los teléfonos inteligentes.

Considera que un jugador experto puede serlo independientemente del tipo de consola o el grado de violencia y sangre que aparezca en un título de juego. A menudo asiste a los encuentros que realizan algunos clanes de videojugadores y comparte partidas con ellos.

Una de sus aficiones personales es el coleccionismo de manera física y virtual de música sobre videojuegos y artículos exclusivos relacionados a esa industria. En su casa tiene acondicionada una sala exclusivamente para el entretenimiento

audiovisual la cual cuenta con sistemas de juego de video, de entre los que prefiere el Wii y los sistemas de juego que usan el cuerpo para participar en sus narrativas y mecánicas lúdicas. Además, tiene cuentas para realizar compras en las más importantes tiendas virtuales de juego.

Haya trabaja actualmente dentro de una empresa de videojuegos que cuenta con sede en la Ciudad de México, Electronic Arts. Su trabajo consiste en coordinar a los equipos de staff y logísticos que servirán para armar y animar eventos de naturaleza comercial sobre videojuegos.

Está ampliamente capacitado y posee un amplio conocimiento sobre la tecnología y él mismo entrena al equipo de trabajo que coordina en esa materia. Considera que una de las mayores satisfacciones de su vida son los videojuegos. Tiene todas las consolas de videojuegos que hay en el mercado y la mayoría de las discontinuadas. Además cuenta con una colección de títulos originales de juegos de video de diferentes épocas.

A menudo reta y desafía de manera personal y en línea a los mejores jugadores de distintas entregas audiovisuales interactivas de peleas, particularmente Super Street Fighter IV, Tekken Tag Tounament 2 y Gulty Gear. Gusta de consumir y coleccionar comics, *anime* y *manga*. Particularmente aquellos con temáticas psicológicas profundas y abstractas e indeterminadas. En su casa tiene una colección de figuras de peluche inspiradas en el mundo de los videojuegos.

3.4 Instrumentos metodológicos

El primer instrumento corresponde a la observación participante. Este consiste en una pauta que se debe tomar en cuenta al momento de salir al campo. Se trata de una guía para poder registrar la mayor cantidad de información sobre los

elementos que inciden en la producción de sentido de los *Hard Core Gamers* en su práctica con los juegos de video.

El segundo instrumento de investigación es la entrevista en profundidad. Está conformada por una serie de cuestionamientos abiertos que deben figurar un diálogo natural entre entrevistador e informante. Cabe mencionar que no se le ha agregado una entrada a manera de presentación debido a que esta pauta de preguntas debe aplicarse al momento de conocer a los entrevistados y su correcta pertinencia para la investigación.

Pauta de observación

Lugar de observación: _____

Fecha: _____

Hora de inicio de observación: _____

Hora de finalización de observación: _____

Observador: _____

Materiales: _____

Nº de informe _____

1 Espacio.

1.1 Configuración esquemática del espacio observado (croquis).

1.2 Distribución de los elementos que componen el espacio.

1.3 Ubicación del investigador en el espacio.

1.4 Cambios de posición y movimientos del investigador.

- 1.5 Tipo de iluminación (natural, artificial, neón, blanca, amarilla, etc.).
- 1.6 Sonidos (presencia de sonido ambiental, música, etc.).
- 1.7 Ruido (conversaciones en voz alta, risas, gritos, tono de voz, etc.).
- 1.8 Mobiliario (decoración, objetos, artefactos, ambientación, arte, etc.).

2. *Hard Core Gamers.*

- 2.1 Género.
- 2.2 Edades.
- 2.3 Vestimenta (ropa, disfraces, maquillaje, peinados).
- 2.4 Aspecto físico.
- 2.5 Artículos que portan (accesorios).
- 2.6 Afiliaciones institucionales (gremios, asociaciones, etc.).

3. Los videojuegos.

3.1 Apariencia (*hardware* y *software*).

3.1.1 Hardware.

- 3.1.1.1 Dispositivo (consola, portátil, emulador, *hack*).
- 3.1.1.2 Periféricos (*Move*, *Nunchaku*, *Kinect*, adaptación).
- 3.1.1.3 Firma (licenciatario, desarrollador, distribuidor, *hack*).
- 3.1.1.4 Conexión (DSL, Wi-Fi, *hack*, módem).

3.1.2 Software.

- 3.1.2.1 Tipo de interfaz (hackeada, oficial, emulador).
- 3.1.2.2 Género [s] (FPS, Arcade, Casual, cooperative, *hack*).

3.1.2.3 Red (Xbox Live, PlayStation Network, Internet).

4. Prácticas de los *Hard Core Gamers* (rituales, costumbres, comunicación).

4.1 Sus interacciones con el videojuego:

4.1.1 Videojugadores con el entorno (movimiento / cambios de lugar).

4.1.2 Interactividad del *Hard Core Gamer* con el juego de video.

4.1.3 Interactividad de los *gamers* con otros dispositivos tecnológicos.

4.2 Sus interacciones de manera presencial con otros sujetos

4.2.1 *Hard Core Gamers* con otros *Hard Core Gamers*.

4.2.2 *Hard Core Gamers* con otros videojugadores.

4.2.3 *Hard Core Gamers* con otras personas.

4.3 Sus interacciones con otros sujetos a través de la interfaz del juego.

4.3.1 *Hard Core Gamers* y otros *Hard Core Gamers*.

4.3.2 *Hard Core Gamers* con otros videojugadores.

4.3.3 *Hard Core Gamers* con otras personas.

Entrevista a profundidad.

Fecha: _____

Hora de inicio de entrevista: _____

Hora de finalización de entrevista: _____

Materiales: _____

Nº de entrevista: _____

- Sobre el informante.

- 1.- ¿Cómo te llamas? (si lo solicita el informante permanecerá anónimo).
- 2.- ¿Tienes algún alias, apodo o sobrenombre?
- 3.- ¿Qué significa para ti que te digan así?
- 4.- ¿De dónde eres?
- 5.- ¿A qué te dedicas?
- 6.- ¿Esa actividad tiene alguna relación con los videojuegos?
- 7.- ¿Tienes alguna virtud, habilidad o destreza producto de jugar videojuegos?
- 8.- ¿Cuánto gastas al mes aproximadamente en videojuegos?
- 9.- ¿Cuánto tiempo de tu día inviertes en jugar videojuegos?
- 10.- ¿Cuál es el videojuego que más te gusta?

- Sobre el juego.

- 11.- ¿Cómo te acercaste a los videojuegos?
- 12.- ¿Consideras que te apropiaste de algún videojuego?
- 13.- ¿Qué significa para ti ser un *Hard Core Gamer*?
- 14.- ¿Piensas que un *Hard Core Gamer* nace o se hace?
- 15.- ¿Qué requisitos debe reunir un verdadero *Hard Core Gamer*?

- 16.- ¿Un *Hard Core Gamer* cuenta con algo que otros sujetos no tengan?
- 17.- ¿La mayoría de tus amistades son *Gamers*?
- 18.- ¿Piensas que el tipo de sistema de juego de video que un *gamer* juega lo define como un tipo de videojugador específico?
- 19.- ¿Qué significa para ti poder vencer a un *Hard Core Gamer* el cual pensabas tenía mayor nivel en un videojuego que tú?
- 20.- ¿Crees que hay algo dentro del videojuego que coincide con tu forma de ser?
- 21.- ¿Qué significa para ti ganar dentro del juego de video?
- 22.- ¿Consideras que el videojuego es más que solo un juego?
- Su contacto con la tecnología del videojuego.
- 23.- ¿Qué tipo de sistemas de juegos de video te gustan más?
- 24.- ¿Qué tipo de títulos prefieres más y por qué?
- 25.- ¿Te gusta jugar más en red o con otros jugadores de manera presencial?
- 26.- ¿Con qué elementos de esos juegos te sientes más identificado?
- 27.- ¿Qué sensación te produce jugarlos?
- 28.- ¿Qué importancia tiene para ti jugar esos videojuegos?
- 29.- ¿Qué significa para ti el mundo virtual de los videojuegos?
- 30.- ¿Cuál es la importancia que tiene para ti ese entorno virtual?
- 31.- ¿Crees gozar de algún tipo de prestigio dentro de la red del juego?
- 32.- ¿De qué manera interviene el videojuego en tus relaciones sociales reales?

- 33.- ¿Qué sensación te produce jugar contra otros jugadores del mundo a través de la red (Xbox Live, PlayStation Network, Internet)?
- 34.- ¿Que pasa cuando juegas contra mexicanos?
- 35.- ¿Qué sientes cuando no puedes conectarte durante algún tiempo?
- 36.¿Qué significa para ti “conectarte” a un videojuego?
- 37.- ¿Consideras que algunas de las características de tu avatar o tu cuenta de Xbox Live (PlayStation Network, Internet) coinciden con la persona que eres en la realidad fuera de pantalla?
- 38.- De ser así, ¿cuáles y por qué?
- 39.- ¿Qué sentido tiene para ti poder ser otro, entrar a un espacio con distintas condicionantes a las que vives cotidianamente fuera de pantalla?
- 40.- ¿Hasta qué punto consideras que la red se convierte en un espacio de control o libertades para ti?
- 41.- ¿Has *Hackeado* o *Crackeado* algún juego?
- 42.- Si es afirmativo, ¿por qué y para qué?
- 43.- ¿Existe algo dentro del videojuego que te haga cuestionar o tratar de cambiar el mundo real?
- 44.- ¿Existen impedimentos para que realices tu práctica de juego cotidiana de manera efectiva?
- 45.- ¿Qué importancia consideras que le dan otras personas a tu práctica de juego?

CAPÍTULO 4. El análisis de la investigación

Tras haber señalado los elementos más importantes de la metodología contemplada para este trabajo, a continuación, en el siguiente apartado se dan a conocer determinados elementos sobre las actividades llevadas en el marco de la investigación referente a la observación participante.

En primer lugar, existen diversos espacios dentro de la Ciudad de México donde los videojugadores *Hard Core* se reúnen. Los establecimientos comerciales de juegos Arcade son de los sitios más concurridos por ellos, sin embargo, aquellas

instancias donde se ha identificado una mayor abundancia de *Hard Core Gamers* dentro de la Ciudad de México son principalmente dos. El primero de esos lugares es Pikashop, conocido además como Plaza Comercial Centro Pikashop. Ubicado en el Centro Histórico de la Ciudad de México.

Esta investigación ha tomado en cuenta Pikashop debido a que al interior de este espacio existen sistemas de juegos de video para su venta y renta. Además, se trata de un espacio en construcción que, a pesar de ser de una más reciente conformación, es concurrido en su totalidad por *gamers*, *frikis* y *otakus*.

El segundo sitio tomado en cuenta para realizar la observación etnográfica de manera presencial, es decir, física, son los encuentros a manera de reuniones privadas, sin sede definitiva, de un Clan de *Hard Core Gamers* denominado doble V. Este grupo está conformado por videojugadores de distintas edades así como por personas que trabajan para la industria del juego de video en la Ciudad de México.

Cabe mencionar de manera general que los *gamers* de ese colectivo participan en torneos nacionales sobre los sistemas y títulos de juegos de video de venta exclusiva o que se encuentran en preventa. Incluso, sus celebraciones, a manera de eventos privados, se acompañan de encuentros y torneos exclusivos V.I.P. donde jugar videojuegos es una principal primordial.

Por último, para la observación, aunque de manera virtual, se seleccionó un Clan de *Hard Core Gamers* autodenominado Kaibil. Se trata de un grupo de videojugadores que se reúnen dentro de la interfaz del juego de video así como dentro el foro de internet propiedad de ese colectivo y hasta en canales de video dentro de la interfaz del sitio web de YouTube.

4.1 Observación en los espacios donde confluyen los *Hard Core Gamers*

Dentro de todos los espacios arriba mencionados, los videojugadores llevan a cabo desafíos por medio de sus juegos de video con los miembros de sus respectivos clanes y además con otros jugadores de diversas partes del mundo, compartiendo de esta manera sus logros dentro de esas instancias físicas y digitales.

También, suben sus videos a la red donde dan a conocer sus trofeos y avances en los videojuegos que más les agradan. Además, realizan una celebración anual dentro de la red en la que dan a conocer a otros *gamers* los balances de sus logros, metas y desafíos como colectivo virtual de videojugadores.

Ahora bien, es importante señalar que las imágenes que aparecen en este capítulo tienen la finalidad de colaborar en la descripción de los entornos señalados. Su importancia se centra en la posibilidad de acompañar lo fundamentado de manera escrita antes que colocarse con la intención de desarrollar un estudio exhaustivo de los elementos que componen a cada una de ellas.

Por consiguiente, se hace preciso indicar que otro elemento significativo dentro de esta parte de la investigación es el hecho de que los testimonios ofrecidos de manera colectiva, que se mostrarán dentro de este análisis sobre la observación de las instancias mencionadas, no corresponde propiamente a las entrevistas a profundidad.

Más bien se trata del rescate de algunas de las conversaciones y ciertos diálogos, intercambios de informaciones y opiniones de las propias personas que componen sus respectivos espacios mismas que se han considerado por ser las más relevantes a propósito de los objetivos de esta investigación.

Dentro de las actividades más relevantes realizadas para el estudio de la plaza comercial se ha hecho un recorrido periódico comenzando por la planta baja hasta

llegar al piso quinto observando en cada uno de sus niveles. Eso ha permitido identificar a determinados *Hard Core Gamers*.

Cabe mencionar que la mayoría de las personas consideradas así mismas *Hard Core Gamers* lo manifiesta personal y públicamente en sus comentarios, diálogos e interacciones que llevan a cabo otros jugadores. Sin embargo, en algunos casos ha sido necesario darles un seguimiento temporal a determinados sujetos para observar sus contactos con otros dentro de la plaza, cuando juegan videojuegos que rentan hasta por cinco horas y otras actividades que serán precisadas a en el siguiente apartado.

Se vuelve significativo indicar que el trabajo se ha realizado mediante instrumentos metodológicos de observación a manera de pautas. Dentro de ellas se han sistematizado las informaciones obtenidas mismas que permitieron un registro programado de las actividades de algunos *Hard Core Gamers* para darles un seguimiento de manera profunda.

El registro correspondiente a las características de los videojugadores *Hard Core* que frecuentan la plaza comercial ha tenido que llevarse a cabo de manera no manifiesta. Eso quiere decir que los instrumentos para recabar información no se han mostrado dentro de ese espacio.

Lo anterior se debió en parte a que los locatarios comerciales así como las autoridades dentro de ese lugar no permiten tomar fotografías o grabar video sobre lo que ocurre en ese sitio, con excepción de los concursos de disfraces, los conciertos y otras pocas actividades. Por ello, que se han tenido que capturar de manera no autorizada, es decir, sin que se dieran cuenta.

Además, para dar cuenta de las interacciones, los movimientos y algunas conversaciones que realizan los jugadores dentro de ese lugar se ha contado con instrumentos electrónicos de grabación sonora, a través de *software* incluido dentro de un Smartphone. Esto ha permitido registrar pasando de manera desapercibida tanto para las autoridades como por los propios videojugadores.

También, se tomó en cuenta como elemento indispensable para el trabajo de campo debido a que se hace preciso para esta investigación, en la medida de lo posible, eliminar al máximo la presencia del investigador como tal dentro del sitio. Esto ha sido posible gracias a Boxer, una aplicación para dispositivos móviles la cual ha permitido mantener un registro sonoro casi instantáneo de lo observado a manera de bitácora.

Algo que hubiera dado una mayor precisión sobre lo ocurrido sería el empleo de una videocámara, pero se plantea como un reto mayor la filmación dentro de la plaza debido a lo antes mencionado sobre las autoridades del lugar y la presencia del investigador. Aún el registro de video mediante *smartphones*.

Algo semejante ocurrió con el segundo de los escenarios programados para llevar a cabo la observación de manera profunda. Para las reuniones privadas y encuentros de los *Hard Core Gamers* del Clan Doble V. tampoco se pudo usar algún instrumento electrónico de video que permitiera registrar sus prácticas de juego, interacciones, conversaciones, movimientos, etc. Sin embargo, acá se empleó el registro de la grabadora de sonidos. Así, se pudieron tener horas completas registradas de sus encuentros y reuniones privadas.

Como parte de la investigación de ese colectivo, uno de los jugadores, para ocultar su identidad como el así lo solicitó, es un videojugador *Hard Core* quien sirvió como puente o punto de acceso para acceder al interior de dicho clan y apreciar así en profundidad sus actividades.

Eso además permitió al investigador pasar desapercibido. Debido a que se trata de un conjunto de *Hard Core Gamers* que lleva a cabo la mayor parte de sus actividades por y para los videojuegos, por consiguiente, otras personas les resultan extrañas precisamente por no jugar videojuegos o desconocer aspectos sobre esta tecnología audiovisual.

Si bien las reuniones que este grupo lleva a cabo se realizan generalmente fines de semana, a veces, se dan cada mes. Sin embargo, en ocasiones se llegan a agrupar hasta cuatro veces al mes, aunque, cabe destacar que regularmente

sus eventos cuentan con la presencia de personas que se dedican a los videojuegos, entre los que destacan diseñadores gráficos de revistas especializadas en juegos de video, presentadores de programas de televisión e internet que tratan sobre videojuegos, trabajadores de relaciones públicas, licenciarios y hasta algunos desarrolladores independientes para empresas de la industria del videojuego.

Contar con una persona que permitiera acceder a este grupo ha sido de gran ayuda, incluso, debido a que el sujeto *Hard Core Gamer* mencionado arriba es uno de los más distinguidos jugadores dentro de ese clan. Además, este jugador conoce personalmente a todas las personas que se reúnen dentro de ese grupo.

Por tanto, conocer a ciertos *gamers* fue una tarea más efectiva gracias a su ayuda. Cabe mencionar que él sí conocía que se trataba de una investigación académica pero guardó el secreto frente a su clan. Por tanto, participar de este grupo y sus actividades de manera presencial fue una actividad que se resolvió de forma más efectiva.

Ahora, una de las cuestiones fundamentales dentro del clan fue conocer a profundidad lo más posible en torno a los videojuegos. Esto tuvo que considerarse para no perturbar de alguna manera el escenario de sus reuniones, poder interactuar de manera natural dentro de ese grupo y obtener la mayor cantidad de información posible sobre su práctica con los juegos de video.

Algunas de las actividades más importantes en el marco de la investigación consistieron en jugar videojuegos junto a los miembros del clan por más de tres horas continuas, participar cantando *karaoke*, discutir sobre títulos de juego, su *soundtrack*, las tendencias de su industria, etc.

También, una de las claves para poder compartir de manera efectiva con ellos dentro ese espacio fue llevar consolas a los eventos y algunos títulos de juego. Esto fue posible gracias a la ayuda del informante que sirvió de entrada al clan mediante el préstamo de juegos y sistemas de juego.

Los miembros de ese clan gustan de acompañar sus reuniones privadas con *sake*, vino de origen japonés. Por tanto, conocer cuestiones sobre ese licor así como otras características de la cultura oriental antigua y contemporánea fue de significativa ayuda para permanecer dentro de ese espacio.

Algunos de ellos incluso dominan el idioma japonés y varios más aseguran haber visitado Japón en más de una ocasión, por consiguiente, comprender determinados aspectos mínimos sobre esa cultura resultaron también indispensables.

Dentro del periodo de observación del clan Doble V se desarrolló un perfil de Facebook orientado básicamente a los juegos de video. Dentro de él se colocó la mayor cantidad de informaciones posibles sobre esa tecnología videolúdica: se colocaron a manera de *post* algunas informaciones relacionadas directamente con su industria, su música, sus animaciones, sus personalidades, sus medios relacionados y aquellos datos relevantes y de actualidad.

Esto sirvió para que los *Hard Core Gamers* tomaran en cuenta al investigador como un sujeto con orientaciones manifiestas así como gustos y un conocimiento profundo a cerca de los videojuegos. Esto fue algo importante para ellos, porque precisamente pudieron contrastar los comentarios que se les hicieron con la información contenida dentro de la red social digital.

También, se abrieron cuentas de Xbox Live y PlayStation Network paralelamente a ello. Estas tuvieron la intención de mostrarles que, efectivamente, el investigador dentro de ese clan era un jugador. Básicamente, se procedió a descargar la mayor cantidad de aplicaciones y juegos gratuitos dentro de las cuentas de sus servidores así como también a agregar la mayor cantidad de sujetos quienes forman parte tanto de ese clan.

Ahora bien, la observación de Kaibil, el tercer espacio observado, ocurrió básicamente dentro del espacio virtual mismo en que se dio seguimiento a sus miembros al tiempo en que se iban identificando las características y detalles del espacio en el que confluyen conformado por instancias digitales. Si bien este otro

clan tiene un gran número de *Hard Core Gamers* entre sus miembros, el origen de este espacio no es nacional, sino que se gesta en Guatemala.

Cabe mencionar que la palabra Kaibil hace referencia a los soldados que forman parte de la élite dentro del ejército guatemalteco. Este cuerpo armado se encarga de la lucha anti terrorista, en contra del narcotráfico y otras formas de crimen organizado, en misiones de paz dentro de países africanos y otras actividades las cuales llegan a tener alcances internacionales por lo que su entrenamiento se lleva a cabo bajo el sometimiento a ocho semanas en la selva en condiciones extremas para aprender tácticas de sobrevivencia y el desarrollo de resistencia física.

El fundador de Kaibil se ha inspirado en ellos argumentando que este clan virtual de videojugadores debe realizar duros y extensivos entrenamientos personalizados para poder encontrarse al nivel de otros grupos de *Hard Core Gamers* que existen alrededor del mundo tanto fuera como dentro de la red.

Por tanto, sus miembros deben someterse a entrenamientos especiales de juego tales como el sometimiento a exposiciones frente a la pantalla por más de seis horas continuas buscando objetivos, acechando dentro de escenarios virtuales unos a otros, etc., así como a pruebas de reflejos, velocidad, y destreza con acertijos y trampas virtuales donde sus personajes pueden caer y ser eliminados por otros sujetos que también se encuentran en entrenamiento.

Todos los miembros del clan Kaibil tienen *gamertags* (marcas de videojugador que se bien pueden ser semejantes a las insignias militares) que comienzan con las letras KBL. Esta es una insignia que identifica las partidas dentro y fuera del juego de este grupo.

Se vuelve significativo mencionar que Kaibil cuenta con un canal oficial en YouTube, espacio donde se originó el clan, dedicado exclusivamente a las actividades, logros y otras hazañas de sus miembros. Pero, sin duda, el sitio donde más concentración de estos jugadores existe es el destinado a su foro oficial foro oficial, en el cual es posible conectarse a Facebook, Twitter y

YouTube. Por tanto, se ha tomado principalmente este espacio en cuenta como el escenario de observación en profundidad.

Incluso, este sitio web es importante porque aloja a casi todos los miembros del clan. Su dirección en la red es www.ClanKbl.com/foro, y su función básicamente es figurar un espacio capaz de reunir lo más destacado del universo del juego de video en sus diferentes modalidades así como a sus videojugadores.

Antes que otra cosa, ese espacio se presenta un punto de encuentro para videojugadores *Hard Core* de diferentes partes del mundo quienes se dan cita en ese lugar para dar sus argumentos y valoraciones sobre los títulos próximos a salir al mercado, así como sus estimaciones y puntos de vista a propósito de los ya existentes tanto de consolas de tecnología de punta así como de sistemas considerados clásicos por muchos de ellos.

Si bien ese clan toma en cuenta dentro de su discurso de bienvenida, contenido dentro en el foro, a jugadores de Guatemala y Centroamérica también hay una gran cantidad de jugadores mexicanos y de otros continentes. Todos juntos hacen labores en conjunto para difundir informaciones sobre el videojuego.

Fecha actual Lun Feb 04, 2013 2:11 pm

Buscar temas sin respuesta • Ver temas activos

ZONA KBL	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMO MENSAJE
Bienvenido Presentate en Clan Kaibil, la mejor comunidad de videojuegos de Guatemala y Centroamérica Subforo: Quienes Somos	206	2114	This forum is protected. por Wendell Lun Feb 04, 2013 11:17 am
Avisos Avisos de eventos del Clan a venir y foro del equipo de Fut del Clan Subforo: Sugerencias y Área de Prueba	62	891	Re: CONVIVIO CLAN KBL 2012 (EL AÑO DEL FIN) por Wendell Lun Ene 28, 2013 8:59 am
XBOX360 - PS3	TEMAS	MENSAJES	ÚLTIMO MENSAJE
Xbox 360 Temas Xbox 360 Subforos: Scene, Kinect	267	2527	Re: alguien sabe como cambiar la NAT? por Wendell Lun Ene 21, 2013 2:31 am
Xbox Live Gamertag, Marketplace, este es tu sitio Subforo: Logro Desbloqueado	172	2132	Re: !!! GAMERTAG !!! Escribe el tuyo aqui "!!!" por Wendell Jue Ene 31, 2013 1:47 pm
PlayStation 3 Temas PlayStation 3, noticias, review etc click aca. Subforo: Scene	155	1144	Re: Q juegos "obligatorios" recomienda para la Playstation 3 por Wendell Dom Feb 03, 2013 6:46 pm
Sony Entertainment Network PlayStation Store, demos, contenido extra de juegos como mapas	41	478	Re: [Clan Kaibil] Lista de PSN-ID por Wendell

Aspecto visual de la parte superior del foro del Clan de *Hard Core Gamers* Kaibil. Obtenido del sitio web <http://www.clankbl.com/foro/> el 29 de Enero del 2013.

Por una parte, el foro está dividido por sistemas de juego, es decir, los videojugadores que prefieren determinada consola acuden a los espacios de expresión digitales, como el *chat* o los *post*, destinados para cierta compañía de juegos y se concentran en las actividades exclusivas de ese grupo.

Esto les sirve para especializarse en los sistemas que más les agradan así como dar a conocer a los demás sus propios gustos y orientaciones en torno a esa tecnología de juego. Eso ha facilitado además el contacto y estudio de sus diferentes miembros.

Dicho sitio cuenta además con las siguientes secciones: un espacio exclusivo dedicado a noticias sobre el videojuego, uno para películas basadas en juegos o viceversa. También existe el espacio para compra, venta y cambio de tecnología de juego como son las consolas y sus títulos.

Hay además una parte dedicada a los *post* e hipervínculos para cada actividad. Incluso, el sitio despliega un chat en donde todos los miembros se pueden

incorporar y así discutir de manera virtual los detalles y pormenores de su práctica de juego digital.

Siempre que se accede a ese sitio, automáticamente su interfaz despliega estadísticas sobre los usuarios y sus hábitos de consumo entre los que se encuentran el total de mensajes publicados por todo el clan, los temas discutidos dentro de ese espacio, el número total de participantes y el Nick o avatar del último *gamer* que ha entrado a ese espacio digital.

Por último, uno de los elementos más importantes es que este foro puede extenderse hasta otras redes sociales digitales como Facebook o Twitter por lo que las comunicaciones virtuales no se agotan o no culminan dentro de ese espacio o YouTube sino que, al contrario, se amplían o potencializan debido a que el sitio cuenta con ligas a manera de hipervínculos para esas famosas redes a las cuales los miembros del clan pueden acceder simultáneamente. Además, cabe la posibilidad de extender la interacción hasta el propio escenario del videojuego y sus servidores.

4.1.1 Dentro de Pikashop

Tras haber señalado determinadas precisiones respecto al trabajo de campo referente a la presente investigación, ahora, se procederá a hacer un rescate de aquellos elementos significativos de cada uno de los escenarios observados en profundidad, mismos que permitieron obtener informaciones que contribuyeran a precisar los objetivos de esta tesis.

El primero de los espacios seleccionados para llevar a cabo la etnografía es una plaza comercial llamada Pikashop (o Centro Comercial Plaza Pikashop). La importancia de este lugar con relación a la investigación es fundamental porque sus cinco pisos cuentan con videojuegos o elementos relacionados con ellos. Además, es importante destacar que cientos de *gamers* acuden a ese espacio

diariamente a reunirse, entre otras cuestiones, para jugar videojuegos y discutir cuestiones relacionadas con esa tecnología.

Para comenzar, existe la creencia, entre algunas personas quienes frecuentan Pikashop, de que fuera bautizado así en honor a su supuesto fundador, uno de los más importantes exponentes del juego de video Pokémon, formó parte de la Revista Club Nintendo, produjo y condujo simultáneamente el programa de televisión Nintendomanía y también participó en el proyecto empresarial con Japón llamado Nintendo of America (NOA).

Se trata de Gustavo Rodríguez, mejor conocido como Gus Rodríguez (quien además participa en la producción, edición o dirección de programas de televisión de la empresa Televisa). Este personaje no vende ningún artículo en dicha plaza, sin embargo, los *gamers* que acuden a este lugar aseguran que los contratos comerciales del lugar así como la renta de espacios para colocar negocios cuentan con su firma.

Aunque, los locatarios y quienes venden sus productos en el Centro Pikashop aseguran no reconocer a esa persona como el dueño del lugar. Tampoco dan informe alguno sobre quién administra el sitio o cuáles son las formas de adquirir un espacio comercial dentro de la Pikashop.

En sus inicios, Plaza Centro Pikashop empezó a montar festivales de disfraces sobre juegos de video, animación y personajes ciencia ficción conocidos como *cosplay*, además de traer a artistas orientales (japoneses y coreanos principalmente) de música Visual Kei, J-pop, J-rock, y K-pop, quienes realizan conciertos en dicho sitio. Por ello, el principal atractivo de estos eventos desde entonces y hasta ahora son las pasarelas, semejantes a los desfiles de modas, de modelos cuyas vestimentas están inspiradas en personajes de videojuegos, *anime*, *manga*, comics, etc.

La mayoría de las personas que frecuentan actualmente Pikashop la reconocen como la meca del mundo *otaku*. Si bien Plaza Bazar del Entretenimiento y el Videojuego es un sitio importante para los *gamers*, y la culturas, *otaku* y *friki*,

Pikashop, consideran algunos, es más relevante que ésta última en el sentido en que la primera es más comercial y la segunda es *un espacio más íntimo y hasta personal donde no solo se puede comprar sino que además se asiste para hacer sociedad.*

Pikashop está ubicada en Eje Central Lázaro Cárdenas Número 12, en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Es una plaza comercial completamente dedicada al universo del videojuego, la animación japonesa, comics, *manga*, y el entretenimiento derivado de esas industrias culturales.

Eso quiere decir que dicho lugar no cuenta únicamente con juegos de video; existen además venta de artículos como tarjetas coleccionables e intercambiables, mochilas, ropa para disfraces de *cosplay*, posters de artistas de rock y pop coreano, mantas de títulos de animación y videojuegos, comida japonesa, china, tailandesa y muchos artículos más, en su mayoría de oriente.

Junto con la Plaza Bazar del Entretenimiento y el Videojuego, ubicada casi en frente de Pikashop, es considerado por quienes los frecuentan como *el sitio de mayor venta y renta de la cultura oriental actual y el más importante de la Ciudad de México.*

A pesar de la baja difusión publicitaria que, consideran algunos locatarios, se hace de ese sitio, dicho espacio está concurrido por personas durante todo el día. Sin embargo, aún está en crecimiento y actualmente no está completamente ocupado por comerciantes. Eso se debe a que es de reciente conformación, incluso, puede verse en el piso más elevado la falta de decoración y de acabados arquitectónicos que abundan en los pisos anteriores.



Dentro de Pikashop se ubican locales comerciales que venden artículos relacionados con el videojuego, sin embargo, otras industrias también se encuentran presentes como los dibujos animados, el manga, el comic, el anime japonés, etc. En esta imagen es posible apreciar un negocio que vende muñecos de peluche de todos esos tipos.

Además de los eventos mencionados, se rentan juegos de video de consolas y también existen videojuegos Arcade de última generación los cuales están listos para jugarse agregándoles alguna moneda. Cabe mencionar que existen muy pocos sitios con renta o venta de juegos de video discontinuados en el mercado dentro de Pikashop. Es decir, la mayoría de los sistemas de juego son de última generación. Sin embargo, eso no quiere decir que no tengan presencia en ese lugar los juegos clásicos.



En esta imagen es posible apreciar el interior de un negocio comercial, ubicado dentro de Pikashop, que vende trajes y disfraces para Cosplay. Estos atuendos incluyen caracterizaciones de personajes de videojuegos, anime, *manga*, visual kei, etc.

Si bien hay pocos negocios de renta y venta de juegos de video y consolas clásicas como Nintendo Entertainment System, Game Boy Color, Nintendo Virtual Boy, etc., proliferando ampliamente los sistemas más novedosos en el mercado, el universo de esta parte discontinuada de la industria se ve reflejado en aquellas personas que acuden a la Pikashop.

Eso puede verse en sus playeras, sus tarjetas coleccionables, sus llaveros, sus mochilas, sus bufandas, etc. La mayoría de los asistentes dentro de Pikashop llevan impresos los logotipos de algunos títulos de videojuegos y los rostros de algunos de sus personajes favoritos.

Para los jugadores *Hard Core* es indispensable llevar artículos de sus juegos preferidos. Para algunos *simboliza el amplio conocimiento que se posee sobre el mundo del videojuego y el poder adquisitivo de títulos*, esto porque consideran que

algunos de los accesorios que portan únicamente se regalan dentro de ciertos juegos exclusivos, algunos de los cuales nunca llegan al continente americano.

Para otros, acudir a ese lugar con el logotipo de sus juegos preferidos es la oportunidad de buscar personas afines a ellos. Así, sus playeras, estampados, accesorios, etc., les sirven *como imán para atraer a otros jugadores expertos, no cualquier jugador.*

Una de las cuestiones que da importancia al Centro Pikashop respecto al mundo del *gamer* es que se trata de un espacio destinado para ser la nueva sede de la Entrega de Premios y Reconocimientos a lo mejor de la cultura Otaku, (aficionados al anime, manga, videojuegos, etc.) también llamado “¡Sekai No Oto: Vive Otaku!”. Según personas cercanas al evento, las autoridades del gobierno federal en curso cancelaron su anterior sede, que estaba ubicada en la Alameda Central.

De tal manera que los propios *otakus*, *gamers* y *frikis* optaron por reubicarlo dentro de este establecimiento comercial. El evento se ha vuelto una iniciativa particular de diferentes fanáticos a ese universo, pero sin costo alguno para sus asistentes. Incluso, por asistir se regalan algunos títulos de juegos de video, series animadas, llaveros, posters, etc.

Además, se hacen presentaciones sobre títulos que están próximos a salir al mercado y se proyectan películas de anime y videojuegos de estreno. En ese lugar se interrelacionan videojuegos, literatura, cine, música, televisión, modelaje, arte, doblaje, performance, teatro, danza, *origami* (papiroflexia), animación, caricatura y otras actividades.

En ocasiones se realizan eventos sobre películas de estreno basadas en juegos de video o se presentan artistas de pintura y artes plásticas inspiradas en la animación y los juegos de video. Incluso, entre las actividades más importantes se ubican los concursos de canto inspirados en las melodías originales de los videojuegos y el *anime*.

Algo importante es que, dentro de ese lugar se ubican negocios al mayoreo en los cuales es posible surtir a granel a pequeños vendedores los cuales se ubican en otras plazas comerciales. Se venden artículos al por mayor tales como posters, playeras, tarjetas coleccionables, títulos de juegos de video, ropa de disfraces, máscaras de cartón, etc.

También, es importante señalar que es posible hallar diferentes negocios donde se venden novelas gráficas sobre las historias de juegos de video. Se trata de artículos de importación que solo se consiguen en Internet o a través de servidores de juego como PlayStation Network mediante pagos con cargo a tarjetas de crédito. Los libros ilustrados no son los únicos productos importados en papel, también se encuentran *mangas* en su idioma original en su primera edición.

Esta plaza, al igual que Plaza Bazar del Entretenimiento y el Videojuego, no solo es un punto de venta de artículos orientales sino que además es tomada en cuenta por sus asistentes como un lugar de encuentro para personas con distintos intereses, como coleccionistas de manga, comic, anime, música y cine oriental, figuras de acción, jugadores de tarjetas intercambiables, Hard Core Gamers, etc.

El establecimiento no cuenta con sistemas electrónicos de seguridad pero sí hay sanitarios, bancas, mesas y otros aditamentos para hacer del lugar un punto de reunión. Cuenta en su quinto piso con tarimas montadas a manera de escenario donde se realizan eventos tales como concursos de disfraces (*cosplay*) relacionados con los videojuegos, *anime*, *manga* y derivados. Esto se presenta como la oportunidad perfecta para que los asistentes canten en karaoke las melodías de sus artistas orientales preferidos.

Si bien los fanáticos a melodías de videojuegos y derivados cantan al pie de la letra su música preferida mientras el público asistente los sigue, también, se imparten clases gratuitas de *origami* y de dibujo a mano estilo *anime* por parte de algunos locatarios. También se imparten charlas sobre cómo diseñar un videojuego de manera fácil y sencilla en plataformas económicas y con *software* libre.

Para sus visitantes asiduos, Pikashop se asume como *un lugar donde pueden escapar de la vida cotidiana*. El interior del lugar tiene decorados como pintura tradicional oriental, personajes de *animés* y videojuegos, rostros de artistas coreanos, chinos y japoneses de doramas (programas televisivos asiáticos como series, telenovelas, etc.) y *visual kei*.

Además, los eventos que se realizan en su interior duran al menos cuatro horas cada uno y estos, como se dijo anteriormente, van desde conciertos, concursos de disfraces (cosplay), torneos de videojuegos y tarjetas intercambiables hasta clases de idioma japonés, chino o coreano.

Incluso, para sus asistentes no solo es un sitio de esparcimiento, sino que se *contempla como todo un espacio para el desarrollo de una identidad*. Las personas que asisten y se reúnen en Pikashop consideran sentirse *orgullosos de que les digan Otakus, Frikis y Gamers, todo simultáneamente*. También, aseguran reconocer *la distancia perfecta entre cada una de esas definiciones*, es decir, las formas en que se articulan y relacionan entre sí y los límites que existen entre cada grupo.

Algunos asistentes a Pikashop traen comida preparada previamente y la consumen en el área de comida dentro de la plaza. Otros más compran alimentos orientales como son bolas de arroz, tallarines, teriyaki, rollos de pescado, cerdo agridulce, sushi, etc. La plaza no tiene restricciones sobre el consumo de alimentos o bebidas en cualquiera de sus pisos.

De esta manera, cualquier rincón se convierte en un día de campo para niños, jóvenes y adultos. Algunas personas gustan de ver series, películas y juegos de video en pantallas sin comprar o rentar nada. Círculos de diez y hasta veinte personas observan televisiones sin costo alguno.

Así, existen personas que acuden a Pikashop sin comprar un solo artículo y permanecen ahí hasta por diez horas. Algunos aseguran que *importa retribuir a la plaza de alguna manera* por lo que ayudan con la organización de los eventos sin

recibir remuneración alguna a cambio. Se convierten en staff o ayudan con la difusión de eventos de la plaza.

Plaza Pikashop también es clave para la realización de encuentros amistosos a manera de torneos donde los *Hard Core Gamers* pueden demostrar sus habilidades y de paso obtener algún premio en efectivo por ello. La estrategia consiste en llevar a cabo simultáneamente cuatro desafíos en pantallas diferentes y con sus respectivas consolas aparte. Cada dispositivo es operado por cuatro contendientes que juegan entre sí. Todos contra todos.

Algunos de los jugadores que participan en esos encuentros van acompañados por personas que los apoyan. Se trata de amistades y familiares que gritan su nombre y aplauden cuando son mencionados por los organizadores del evento. Una verdadera porra con canciones propias. Incluso, algunas personas del público asistente llevan mantas con los nombres en japonés de los videojugadores que se encuentran registrados en el torneo.

Cabe mencionar que los encuentros que se llevan a cabo de esta manera se llevan a cabo en títulos de juego de última generación como Halo 4 y Gears of War 3, los cuales pueden conectarse en red para sostener un encuentro con jugadores de otras partes del mundo.

Un evento de esta naturaleza es narrado o conducido en vivo por un presentador que conoce el nombre de las consolas, el tipo de sistema de juego, las características de los personajes y sus respectivas historias como industria cultural. Entre los premios se incluyen cuentas de Xbox Live cargadas con puntos para gastar en línea y consolas, controles, títulos de juego y accesorios nuevos.

En Pikashop también se realizan torneos patrocinados por firmas comerciales como son Motorola, Movistar, Capcom, PlayStation, etc. Estos eventos consisten en encuentros entre dos oponentes los cuales son filmados y se transmiten en canales de Internet, como Gamers TV. Sin embargo, no cuentan con el apoyo logístico de emisoras comerciales de televisión pública o privada.

Los organizadores pretenden que este tipo de actividades puedan ser difundidas como se hacen en otros países, donde los gamers se *elevan a la calidad de estrellas mediáticas* y *la industria del videojuego se vuelve un tema importante en la sociedad*.

Principalmente se llevan a cabo enfrentamientos de Street Fighter IV, Marvel vs Capcom 3 y Street Fighter X Tekken. Juegos de video que requieren enfrentamientos mano a mano entre dos contendientes pero que además pueden conectarse en red para jugar.



Jóvenes jugando videojuegos dentro de Pikashop. La imagen de la derecha muestra un local comercial que además de rentar consolas de juego cuenta con el servicio de venta y reparación de éstas. Las fotografías fueron capturadas con cámara oculta por el investigador de esta tesis.

Se trata de títulos donde se desencadena una pelea por la victoria. Algunos de los ganadores de estos encuentros son seleccionados por licenciatarios y desarrolladores de juegos de video para contratarlos como *Beta Testers*, jugadores que probarán y jugarán los títulos próximos a salir al mercado para mostrar sus errores, deficiencias, etc. y poder corregirlos antes de que sean liberados al mercado.

Paralelamente a estos eventos organizados a manera de torneos, jugadores de diferentes edades se dan encuentro en Pikashop desde las diez de la mañana de lunes a domingo dentro de sus múltiples locales para rentar juegos de video. La mayoría de ellos juega alrededor de dos horas dentro de alguno de esos negocios y cambia de local para jugar otro par de horas en otro establecimiento contiguo.

Algunos *Hard Core Gamers* juegan hasta 10 (diez) horas en un solo día, otros solo un par de horas y se retiran cuando llegan personas afines a ellos a buscarlos. Aproximadamente gastan entre ochenta y doscientos cincuenta pesos diarios jugando videojuegos, echándole a las Arcadias o rentando consolas.

Existen establecimientos dentro de ese lugar que cuentan con sistemas de juegos exclusivos, como es el caso del local de juegos que aparece fotografiado en la página siguiente, que rentan videojuegos únicamente para la consola Xbox 360. Las personas que los frecuentan permanecen en una misma consola y con un único título de juego todo el tiempo que juegan.

Negocios como ese permanecen ocupados todo el día y ninguna de sus consolas se encuentra libre para su renta en todo el día, desde su apertura hasta el cierre. Incluso, se hacen filas para poder jugar en ellas. Algunos de los *gamers* que juegan ahí aseguran que la conexión a Xbox Live a través de un servicio de Internet de banda ancha es fundamental para su preferencia por ese local porque interviene directamente en su experiencia de juego.

Además, los sistemas de juego de ese local comercial han sido alterados en su *hardware* para poder jugar títulos ilegales (juegos piratas) y a otros se les pueden agregar códigos para desbloquear trucos y secretos. Sin embargo, muchos jugadores que se consideran a sí mismos como *Hard Core Gamers* no gustan de llevar a cabo la práctica de usar botones especiales para sacar ventaja en el juego ni tampoco *hackean* los juegos dándose nivel de magia, poder, vida, etc., infinitos.

Consideran que es *una práctica poco honorable para un verdadero videojugador que se llame a sí mismo Hard Core*. Algunos prefieren mantener

desafíos contra otros adversarios a distancia, pero muchos de ellos vienen acompañados por alguien más con quien comparten el juego.



Dentro de este sitio se pueden jugar sistemas de juego de consolas así como Arcades. La fotografías fueron tomadas sin que los videojugadores y los locatarios comerciales se dieran cuenta de esa actividad.

En la Plaza existen también negocios que cuentan con servicio exclusivo de renta de consolas de PlayStation 3. Es importante señalar que aquellos jugadores que prefieren rentar en estos sitios aseguran que *las demás consolas de última generación son inferiores técnicamente* y que no representa para ellos lo mismo jugar en el dispositivo de la empresa Sony que hacerlo en algún sistema de juego de compañías no asiáticas.

Entre ellos confirman la idea de que Microsoft y sus juegos para Xbox y Pc son menos *comprensivos con sus jugadores* en el sentido en que *todo es más*

costoso, además de que casi todo lo que se aloja a la venta dentro de su servidor y los juegos disponibles son *de menor calidad* que los servicios y productos de PlayStation.

Incluso, consideran que los juegos para computadora *son poco divertidos* en comparación con los disponibles en la PlayStation Network. Consideran que *el desafío en el juego de otros sistemas que no son sus preferidos es menos importante y entretenido*.

Algunos de los *Hard Core Gamers* que acuden a Pikashop aseguran asistir a ese lugar debido a que se consideran *más conocedores del mundo digital que otros jugadores, quienes, según ellos, solo juegan mediante la consola y no se arriesgan a salir a la calle para conocer de manera física a otros jugadores*. Coinciden en la idea de que tienen conocidos de *todo el planeta*, igual que otros jugadores, pero además se muestran abiertos para el encuentro y contacto físico con otras personas.

Esto porque aseguran ser más escépticos y el entorno virtual puede ser muy engañoso. Un verdadero amigo, dicen, *es más que un simple conocido con el que se ha sostenido un desafío, pero del que no se conoce realmente quién es. Un amigo desarrolla un lazo emocional directo a través de verdades con otro. No de fantasías posibles no conocidas de la realidad*.

Los jugadores *Hard Core* que acuden a Pikashop prefieren no solo conocer innovaciones sobre la tecnología y las industrias culturales derivadas del juego de video de manera presencial sino también a las personas con las que libran desafíos ya que, para ellos, *jugar contra alguien que no se conoce levanta incertidumbres*.

Aseguran *desconfiar de la red* o al menos no consideran que aquello que aparece descrito por medio de un avatar y una charla en algún chat mientras se juega sea totalmente verdad. Sin embargo, cuando llevan a cabo su práctica con los juegos de video mantienen conversaciones con personas de otras latitudes a través de la interconexión en red.

Coinciden en la idea de que *seguramente el nivel de un jugador no corresponda con sus verdaderas habilidades y éstas solo pueden verificarse cuando se puede ver en persona quiénes realmente son y los movimientos que llevan a cabo cuando juegan.*

También, aseguran que acuden a Pikashop porque *no les gusta tener la supervisión y control de los adultos en sus prácticas de juego.* Afirman que los padres de muchos jóvenes *no miran con buenos ojos que sus hijos pasen más de cinco horas diarias delante de la pantalla jugando a asesinar.*



Uno de los locales comerciales ubicados dentro de Pikashop dedicados exclusivamente a la renta de juegos de video que pueden desplegarse dentro de la consola Xbox 360, de Microsoft.

Si bien aseguran que *cualquier gamer tiene control de lo que ocurre en pantalla,* piensan que siguen existiendo *restricciones en las escuelas sobre el tiempo de consumo de tecnología y lo mismo sucede en el hogar, con la familia.* Estos se convierten en motivos para preferir desarrollar relaciones sociales en lugares donde coinciden personas con gustos afines a los suyos.

Para ellos, la red permite por medio de sus escenarios virtuales desarrollar un espacio simulado pero éste se encuentra limitado al dispositivo desde el cual se despliega. Desafortunadamente, dicha tecnología de juego está dentro de sus casas, el lugar donde coinciden en que tienen la conexión más estable y la forma de almacenamiento de datos de mayor capacidad.

A pesar de que existan sistemas móviles de entretenimiento con los que puedan jugar en cualquier sitio, los *Hard Core Gamers* que se reúnen en Pikashop aseguran que *son muy pocos los sistemas “serios” de juegos que contengan títulos de alta calidad y definición, cuyas tramas pongan en tela de juicio las capacidades mentales de sus jugadores.* Es decir, que al superar sus desafíos *los evidencien como verdaderos expertos.*

Sin embargo, se ha observado que algunos de esos mismos Hard Core Gamers juegan estos títulos, sobre todo cuando no tienen el suficiente dinero para acceder a otro videojuego más caro. Eso quiere decir que finalmente sí los juegan aunque no los prefieran.

La mayoría de juegos para celular, *tablets*, reproductores de audio y video, e incluso hasta el Nintendo 3DS, son para ellos *dispositivos de juego casuales que no tienen una dinámica profunda e intensa.* En ellos los controles de mando son poco “jugables”, o son más “torpes” que en las consolas. Consideran que *no responden a las órdenes que les envían de manera óptima y precisa.*

Aunque, muchos de ellos tienen sistemas de comunicación móviles de este tipo y se ha evidenciado que juegan dentro de ellos cuando aparentemente no portan dinero, cuando esperan a alguien más dentro de la plaza o cuando observan a otros jugadores sin que éstos se den cuenta.

Sobre el portátil de Nintendo piensan lo anterior debido a que *en los juegos de ese sistema no existe la violencia que en otros sí se despliega y la sangre es mínima en comparación con otras consolas, además de que la mayoría de títulos son “bonitos” antes que simular cuestiones que pueden existir en la realidad como*

robos, asaltos, palabras altisonantes, golpes, agresiones, pornografía y asesinatos gráficos.

Aunque el PlayStation Portable es el único sistema de juego portátil que consideran *para verdaderos Hard Core Gamers* muchos de ellos tienen un Nintendo DS o un Nintendo 3DS, a pesar de que entre ellos discutan su desagrado por esos sistemas de juego portátiles.



La presencia de videojugadores de diferentes edades y géneros es muy frecuente dentro de Pikashop. La edad promedio de los *gamers* asistentes se estima entre los 10 y los 48 años.

Los jugadores de sistemas Arcade abundan en la plaza. Personas de distintas edades y géneros se reúnen para jugar algún juego clásico o un título de última generación. Estos sistemas no cuentan con servicio de interconexión en red. Sin embargo, son frecuentados y jugados de la misma manera que las consolas.

Aunque, algunos de los jugadores aseguran que este tipo de juegos *no son para verdaderos Hard Core Gamers porque sus tramas duran menos tiempo y son menos envolventes y adictivas*. Sin embargo, otros afirman que un jugador de este

tipo *debe dominar toda clase de sistemas de juego independientemente del tiempo que dure un desafío.*

Esto porque entre ellos estiman que *los juegos clásicos son más difíciles que los actuales. A pesar de que no cuentan con la calidad gráfica ni el audio suficiente para disfrutar una experiencia realmente envolvente, esos juegos tienen tramas que son sumamente atrapantes y disfrutables.*

Incluso, piensan que las mismas limitantes tecnológicas con respecto a otros sistemas de juego de video *son su verdadero atractivo* pues, al carecer de capacidades resolutivas a detalle *elaboran cuestiones más simbólicas que realistas.* Eso quiere decir que, desde su particular punto de vista, *el videojugador puede imaginar más.*

Según algunos, el juego desarrolla en ellos *la capacidad mental para completar la trama o las formas de lo que aparece en pantalla antes que se le muestre todo de una sola vez y con el mayor detalle. El videojuego hace imaginar y ser creativo pero, sobre todo, involucrarse.*

Otros jugadores consideran que un *Hard Core Gamer debe personalizar su experiencia de juego antes que dejar que simplemente se determine previamente.* Los títulos Arcade permiten pocas posibilidades de alterar los elementos configurados previamente. Aunque, unos de los sistemas de juegos que prefieren son los llamados Mugen.

Se trata de juegos Arcade creados por fanáticos donde se pueden enfrentar personajes de diferentes universos como Marvel Comics, SNK, Electronic Arts, 20 Century Fox, Disney, Studio Ghibli, por mencionar algunos. Las posibilidades de enfrentarse se expanden y se puede hacer más complejo el universo dentro del juego.

Se ha observado que a algunos videojugadores *Hard Core* les gusta jugar con personajes con los que crecieron en su niñez como Pedro Pícapiedra o Los Thundercats y ponerlos a combatir en contra del Capitán Cavernícola, Los Pitufos

y hasta Bob Esponja. Entre más personajes reconozcan de entre los cientos disponibles para jugar consideran que *eso lo va haciendo más atractivo. Se trata de un revoltijo de personajes, de contenidos de los medios como la tele que se reúnen en un solo juego.*



Mientras unos juegan, otros conviven entre sí. En la imagen es posible apreciar a videojugadores de diferentes edades ya sea tanto jugando videojuegos así como esperando su turno para rentar su consola o sistema de juego preferido dentro de Pikashop.

El hecho de tener el control de lo que ocurre en pantalla hace que el jugador se sienta *no solo identificado con el videojuego* sino que se asuma como *un arquitecto, como un creador de algo personal*. El reconocimiento es indispensable pero lo es además *poder dominarlo y modificarlo para así apropiárselo*.

Algunos *Hard Core Gamers* saben que nunca podrán *escribir un libro, hacer una pintura al óleo o construir una catedral*, pero sí pueden *trazar a los personajes que les gusten y diseñar los espacios, la arquitectura y la ambientación que*

deseen dentro de un videojuego. Consideran que *el hecho de poder crear algún aspecto dentro de un bien simbólico determinado les da cierto poder sobre el mundo.*

En ese sentido, también piensan que *un Videojugador Hard Core que tiene un nivel superior no solo le mueve al interior, a los aspectos audiovisuales del juego, a los pixeles, sino que, además sabe reparar su propia consola él solo, sin la necesidad de técnicos calificados o centros de servicio oficiales de empresas de juegos de video. Unos pocos jugadores han declarado que han agregado discos duros a sus consolas de juego y hasta han arreglado sus juegos cuando éstos ya habían dejado de funcionar.*

Algo fundamental para ellos es la capacidad para escalar la consola, de hacerla mejor de lo que originalmente era. Un aparato de juego se convierte entonces en *algo más, una especie de híbrido arreglado al gusto que responde a las necesidades del jugador.*

El juego reparado por sus propios jugadores, se convierte en *un espacio personal que únicamente comprenden unos pocos jugadores.* Algunos gamers de la plaza recuerdan que anteriormente existía la Línea Nintendo, un servicio telefónico con atención personalizada para compradores de videojuegos, cuyos operadores eran expertos que ayudaban a los jugadores de distintos títulos de juegos de video de la compañía japonesa Nintendo a superar los obstáculos, secretos y desafíos de los juegos. Pero los servicios de reparación requerían de especialistas que *no compartían los secretos* sobre el mantenimiento de sus sistemas de juego.

Por tanto, *superar a la compañía,* en el sentido en que *se la brincan,* al no tomarla en cuenta para reparar los sistemas de juego, es importante para ellos porque significa que *están del otro lado.* Han logrado ser los videojugadores con más experiencia que cualquier otro. Consideran que ni las empresas de juegos de video, ni la familia o la escuela les han enseñado a llevar a ese punto de sus vidas el propio juego.

Aunque, cabe destacar que muchos de los asistentes acuden a los locales de reparación de videojuegos acompañados de sus consolas de juegos de video para que las reparen. Entonces, en realidad este servicio da cuenta de la incapacidad de ellos para poder solucionar y dar mantenimiento adecuado a sus distintos sistemas de juego digital interactivo.

4.1.2 El Clan Doble V.

Tras haber mencionado los elementos más significativos a propósito de Pikashop, profundizando en sus *gamers*, aquellas prácticas que llevan a cabo durante su contacto con los videojuegos, etc. Ahora, el segundo sitio destinado para la observación son las actividades realizadas por un Clan de *Hard Core Gamers*.

Este colectivo se autodenomina como el Clan Doble V porque, según sus miembros, *no les importa que piensen de ellos las demás personas, sólo lo que opinen otros gamers es relevante*. Sobre todo les importan los comentarios de miembros de otros clanes de videojugadores.

Para ellos, el juego *les da un sentido especial a sus vidas porque les brinda certidumbre y una razón de ser*. Cuando juegan sienten que *son alguien, son reconocidos por un grupo de personas que los distingue y atesora por sus logros virtuales*. Cuando se conectan, aseguran que muchos *gamers* les *van siguiendo la pista*, por ejemplo, colocan “likes” en sus redes sociales cuando ganan algún trofeo en el PlayStation.

Cuando están en el mundo real no son *igual de distinguidos*. Pero al entrar a Warcraft, The Sims o Gears of War muchas personas de todo el mundo quieren hacer alianzas con ellos y aprender sus técnicas o hasta incluso comprar sus accesorios y sistemas de videojuego.

A estos videojugadores no solo los siguen o tratan de imitarlos otros *gamers* sino que *además quieren comunicarse constantemente con ellos*. Desean saber quién es la *“mente maestra” detrás de las tácticas tan efectivas y la sangre fría para matar a un enemigo virtual al cual esperan hasta por tres horas inmóviles asechando*.

Además, el conocimiento sobre las formas de insertar los códigos ocultos y las claves secretas a los juegos de video para obtener atributos especiales *los vuelve expertos conocedores sobre el tema* entre su gremio. Así, confiesan que *muchos jugadores los buscan virtual y físicamente para conocer sus secretos. Se vuelven autoridades en la materia*.

Si en la vida real, consideran, los Hard Core Gamers no son atractivos para muchas personas, entonces, el juego y el conocimiento que se construye a partir de su contacto, es el motivo por el cual se vuelven importantes para otros videojugadores. Eso seguramente eso tendrá resonancia en algunos otros sectores sociales Frikis, Otakus, Geeks, etc.

Un rango o jerarquía es atribuido por los conocimientos y destrezas para jugar y para saber cómo se juega. Esto quiere decir que se van tomando en cuenta como autoridades dentro de su nicho social. Aunque, cuando juegan muchas veces es a través de la red, es decir, no tienen contactos directos entre sí.

Sin embargo, en ocasiones llegan a verse cara a cara de manera física. A esas reuniones les llaman *“polladas”*. En ellas, que por lo regular se llevan a cabo en la casa de algún miembro, se desarrolla un ambiente de solidaridad y trabajo en equipo para sostenerse y mostrarse al mundo como uno de los mejores clanes de *Hard Core Gamers*.



Videojuegos Mugen creados y difundidos en la red de manera ilegal. En las imágenes, sin propiedad intelectual, se aprecian personajes de distintas industrias: Barney el dinosaurio, Pedro Picapiedra, Peter Griffin, Maori, Homero Simpson, etc. Todos pelean entre sí. El jugador dentro de estos títulos puede agregar personajes, escenarios y movimientos especiales al gusto.

Para ellos es algo mucho más atractivo el hecho de *superar las condicionantes básicas de programación incluidas dentro de los juegos*. Consideran que es una forma de *emancipación de estándares, particularmente de aquellos del propio juego de video*.

El *gamer* se acerca al mundo del videojuego para así *lograr salir de la realidad mediante la alteración de los juegos de video o al menos jugando títulos hackeados donde encuentra un mundo más propio, más personalizado y afín a sus gustos*. Consideran que es un espacio de *mayores libertades, sin restricciones de la realidad que pueden llegar a ser más rígidas*.

Sin embargo, las propias reuniones que este Clan lleva a cabo también representan esa posibilidad. Figuran ser un espacio íntimo en donde pueden hacer cosas que no podrían acompañados por otros sujetos. Algunos se disfrazan de sus personajes de videojuegos preferidos y otros pueden jugar toda la noche sin que nadie les diga nada sobre las horas en que llevan a cabo su práctica con dicho juego de video.

Una de las actividades más importantes en sus reuniones es superar y desbloquear las condicionantes de programación. Para uno los hace considerarse, según ellos, *como programadores*. Precisamente, algunos de los miembros del Clan estudian en escuelas especializadas diseño asistido por computadora, lenguajes de programación e informática. El juego se convierte así *en un motivo para desarrollar aptitudes reales*. Una instancia en la que los jugadores dicen *prepararse para el mundo futuro*.

Además, se ha descubierto que la mayoría de los miembros del Clan trabajan en empleos directamente relacionados con la informática. Algunos tienen puestos en empresas de videojuegos como Electronic Arts. Incluso, uno de ellos organiza eventos y reúne equipos de staff para eventos sociales relacionados con *gadgets* y tecnología por parte de esa empresa. Además escribe artículos en revistas como Atomix, publicación dedicada exclusivamente al ámbito de los juegos de video, dando su punto de vista y sus valoraciones sobre los títulos de juego más novedosos.

Otros miembros del Clan son *Beta Testers* y obtienen dinero gracias a su participación constante en torneos y concursos de videojuegos. Para estos jugadores *el mundo del juego es más que solo entretenimiento. Es una forma de vida por completo*

A algunos videojugadores de este Clan no les importa *la vida útil de una consola, ni la obsolescencia bajo la que esté programado un sistema de juego*. Es importante señalar que el *Hard Core Gamer* debe, como requisito indispensable para formar parte de ellos, conocer cómo emular cualquier consola discontinuada y otros de títulos de juego dentro de un solo dispositivo.

Disfrutan de horas de juego sin las restricciones temporales o de infraestructura con las que anteriormente se vieron limitados ciertos videojuegos cuando estaban vigentes. Emulan tanto *hardware* como *software*. Sin embargo, este tipo de videojugador permanece a la expectativa ante la llegada de nuevos juegos al continente.

Además, algunos conocen las mejoras y actualizaciones tecnológicas buscando informaciones en distintas fuentes de Internet, muchas de ellas no oficiales. Se ha observado que algunos de ellos llevan sus revistas sobre videojuegos a las reuniones del clan. Otros llevan sus sistemas de cómputo portátiles y muestran a otros las páginas de juegos que consideran más destacadas e importantes.

Algunos *gamers* del Clan traen consigo su PSP, consola portátil de Sony, con la que juegan títulos de los ochentas, noventas y actuales. Cabe mencionar que, en algunas ocasiones se reúnen de manera emergente para discutir sus futuros movimientos.

Eso quiere decir que se plantean dentro de esas reuniones qué preventa exclusiva comprar, a qué firma de autógrafos de diseñadores de juegos asistir, a qué Clan retar para obtener mayor prestigio, a qué torneo asistir y que elementos dentro de su grupo participarán, etc. La tecnología del videojuego representa para ellos *una forma de cambiar su realidad*. Incluso, consideran que *el futuro es concebible y alcanzable a través del juego de video*.

Esto se debe a que piensan que ya no consumen medios, sino *sus medios*. Personalizan a través de la web *un espacio privado e íntimo donde los adultos prácticamente no tienen lugar; excluyen a personas, colectividades o grupos según sus propios intereses*. Si bien no nacieron con el entorno digital, muchos de ellos presentan un alto grado de dominio y asimilación que van perfeccionando diariamente, se aprecia conforme a lo observado.

El juego de video es, entonces, *una forma para conocer el mundo contemporáneo, las nuevas interfaces digitales y la tecnología*. Los miembros de este clan aseguran que, *ante la brecha tecnológica, el videojuego es una oportunidad para que, de forma fácil, interactiva y divertida, las personas que se encuentran rezagadas puedan acercarse a los nuevos adelantos tecnológicos, realizar compras en internet, ver películas, interconectarse con otros y participar en redes virtuales conformando un clan*. Aunque existen otros miembros que no le

conceden tales virtudes a la tecnología de juego. Prefieren *una cosa para cada caso*.

Sin embargo, llegar a formar un clan es distinto a solo participar de la tecnología y sus adelantos, *debe asumirse como un compromiso con sus miembros gamers, con los creadores de ese universo que es el juego de video y con los demás participantes de su colectivo*. Se trata de un espacio ubicado precisamente *fuera de las convenciones sociales de otras instituciones*. Para sus miembros, *el clan de Hard Core Gamers se presenta como la oportunidad para estrechar lazos y conocer amistades que pueden durar para toda la vida*.



Captura de la computadora que muestra la imagen de un emulador de Neo Geo, empresa japonesa dedicada a los videojuegos conocidos comúnmente como “maquinitas”. Dentro de este sistema se pueden configurar y jugar más de cien títulos exclusivos para sistemas Arcade.

Los *gamers* han desarrollado novedosas instancias sociales virtuales, las cuales no están meramente compuestas por sus verdaderos padres, hermanos, primos, etc., o lazos sanguíneos, sino que, con el contacto en entornos como Second Life

y The Sims se han desarrollado interacciones que culminan en *nuevas familias que emergen con responsabilidades, obligaciones, deberes, en fin, una verdadera democracia de grupo que llaman Clan o Crew.*

Estas colectividades tienen su concreción en la realidad cuando esos clanes, o familias, se reúnen físicamente en ciertas reuniones y fiestas privadas. Como el caso del Clan V.V. Este grupo tiene sus *días especiales y aniversarios* donde *celebran los momentos más distinguidos de sus encuentros previos así como su asistencia a conciertos, torneos de juegos de video, etc.*

La vida en familia cobra nuevos significados para ellos, *una familia gamer que está en constante crecimiento conforme se van conociendo a otros jugadores tanto presencial como virtualmente.* El clan, según lo observado, se conforma como una red de amistad, encuentro y afinidad donde incluso, tras algunos tragos de *sake*, es posible compartir vivencias afectivas y emocionales entre ellos.

Se ha evidenciado que los *Hard Core Gamers remezclan* imágenes y sentido, copian y pegan elementos de diferentes interfaces personalizando cada vez más sus juegos preferidos. Un ejemplo son las Mugen, como se mencionó anteriormente, son juegos que se van articulando en capas y con múltiples posibilidades para la amalgamación de elementos.

Los parches y actualizaciones que agregan a los juegos también funcionan de esa manera. A los juegos se les puede poner la música que se desee además de colocar los escenarios y los fondos diseñados previamente en otros programas. Así, el *gamer* va haciendo un collage donde solo tiene lugar lo que le gusta a éste. Un espacio donde cobra sentido *únicamente aquello que le gusta al jugador.*

Eso no sucede en marcos de la vida cotidiana, como lo institucional, que tiene ciertas cuestiones agradables y otras no. Los jugadores del Clan aseguran que, *por ejemplo, la escuela tiene cosas interesantes como los talleres pero muchos contenidos de distintas asignaturas son aburridos.*

Además, en ocasiones los mismos compañeros imprimen en ellos la práctica del *bullying haciendo todavía más desagradable estar presente en ese lugar*. Sin embargo, dentro de su espacio personalizado de juego todo es diferente. Ahí solo existen las formas, los colores y las historias que a ellos les agradan. Las personas dentro de sus creaciones responden *únicamente a sus designios y no los agraden*.

Sin embargo, algunos *gamers* aseguran que *el bullying* sigue presente en el entorno digital. *Algunos jugadores se burlan de otros por perder contra ellos sin darles un solo golpe o porque la conexión del juego es lenta en comparación con la suya*. Tras lo anterior, es posible decir que el *ciberbullying*, acoso y agresiones sobre otros dentro de entornos digitales, no está exento del juego de video.

Si bien las innovaciones de la industria del videojuego se dan de la mano de la tecnología y la creatividad, el videojugador imprime sus propios marcos de referencia a dicho juego cuando *desarrolla títulos que pueden jugar casi cualquier persona con el mínimo de requerimientos en sus sistemas o usa programas para desbloquear candados y restricciones a las interfaces y personaliza los juegos a su gusto*.

Por un lado, algunos *gamers* dentro del Clan consideran que es importante el hecho de poder *hacer coincidir diferentes tecnologías en un mismo soporte de juego*, pero, es todavía más significativo para ellos mismos poder *desarrollar un código abierto para los juegos porque eso significa una libertad para el jugador*.

Se trata de la libertad de *modificar y alterar las condicionantes que dan pie a los juegos*. Eso conlleva una cierta autonomía para *salir fuera de los monopolios y firmas trasnacionales* e insertarse a una lógica precisa que tiene que ver con *un mundo creado bajo las ideas y percepciones íntimas de cada persona*.

El juego de video *hackeado* (alterado en sus protocolos mediante códigos) pero principalmente *crackeado* (alterado en su arquitectura interna) se muestra así para ellos como *una tecnología que evidencia parte de la realidad de un jugador Hard Core*.

Un juego tal como se presenta por las firmas comerciales que lo liberan al mercado *no es tan atractivo y enriquecedor como uno alterado*, coinciden dentro de los diálogos que sostienen los *Hard Core Gamers* en sus reuniones. Modificarlos representa para el jugador *el desafío de cambiar un universo de sentido bajo el cual fue articulado y darle uno nuevo*.

Unos piensan que el videojuego se asume como la posibilidad para *subvertir los esquemas sociales*. Aunque existen juegos de video que presentan sociedades utópicas cuyas instituciones han superado los condicionantes de las reales, un juego alterado caracteriza *formas más relativas propensas a expansiones imaginarias superiores*. La imaginación se desarrolla *hasta niveles más allá de los que se podría contemplar con un juego normal*.

Es importante mencionar que dentro de las reuniones del clan algunas generaciones coinciden. Si bien se puede apreciar que jóvenes y adultos participan en las reuniones, algunos de sus miembros discuten y aseguran que, además, los *otakus* comparten elementos culturales con los *gamers* porque los videojuegos presentan narrativas que se desarrollan *de forma secundaria en anime o manga, o puede ser al revés*.

Es decir, cabe la posibilidad de que estas últimas producciones simbólicas *culminen en el desarrollo de un videojuego*. De cualquier manera, como se ha contemplado, los bienes simbólicos dentro del juego se trenzan con los de otras producciones audiovisuales que salen al mercado únicamente para venta exclusiva para adultos.

Los *frikis* también se encuentran emparentados con los *gamers* debido a que una de las características que define a los primeros es *el agrado por los juegos de video, particularmente de aquellos cuyas temáticas tienen que ver con la Ciencia Ficción*. Los *cosplayers* se disfrazan, entre otras cuestiones, de personajes de videojuegos porque los consideran *parte de una misma cultura, es una forma de rendir homenaje a aquellas figuras del juego de video* Algunos miembros del Clan se disfrazan también de personajes de animación japonesa.

Existen ciertos *gamers* dentro del clan muestran una tendencia a sostener encuentros con personas mayores que ellos. Sobre todo con aquellas que conocen y han jugado con las primeras consolas de juego desde que aparecieron en el mercado. Existe la creencia entre ellos de que esos *gamers* son *una verdadera leyenda*, es decir, jugadores expertos que se han acercado y han desarrollado un apego por esa industria a un nivel que ni los Hard Core Gamers más experimentados pero jóvenes nunca llegarán.

Aunque, confiesan que encontrar a *un verdadero experto del videojuego en un servidor de juego es más bien un tanto difícil*. Los *Hard Core Gamers* más comunes de encontrar son aquellos que han crecido con el Nintendo en los años ochenta y aún permanecen, los llamados por algunos *Retro Gamers*. El conocimiento y dominio de un juego clásico significa mucho para los videojugadores, pues, *solo un verdadero jugador de corazón permanece*.

La edad es un elemento que interviene en su práctica con el juego de manera presencial. El *Hard Core Gamer* más joven dentro del círculo se valora como un novato a pesar de que las habilidades del jugador estén por encima de las que poseen los jugadores más grandes del círculo. Por otro lado, los jugadores de mayor edad son aquellos con mayor prestigio y reputación en el círculo.

Unos pocos *Hard Core Gamers* dentro de sus reuniones en del clan confiesan que les agrada *ver cómo viven otros gamers la experiencia de juego*, qué prácticas desarrollan, cómo experimentan aquello que para ellos es *una cuestión de lo más importante: el videojuego*.

Para este tipo de jugador dicha tecnología audiovisual *no solo es un dispositivo de entretenimiento*. Es algo que *los acompaña dos terceras partes de su vida*. Una de esas partes es jugando de manera intensa, la otra corresponde a la búsqueda de informaciones y conocimientos relacionados con ese mundo del juego. Entonces, tender lazos físicos y digitales es algo fundamental para ellos porque les permite *comprender y visualizar los hábitos de los demás jugadores*.

Algunas de las conversaciones más recurrentes en sus reuniones se centran a propósito de la posibilidad de laborar profesionalmente dentro de algún campo del mundo del videojuego, ya que para ellos *es fundamental* porque significa que *existe una posibilidad para realizar el sueño de una vida gamer. Ser un verdadero videojugador y no únicamente una pose, es decir, alguien que se vuelve jugador cuando juega mientras que el resto del tiempo es una persona común y corriente.*

Los miembros del Clan aseguran que *todo el tiempo están conectados para buscar lo más divertido, aquello que les haga salir de lo cotidiano lo más posible. Una de las cuestiones por las que el entorno virtual es tan atractivo es precisamente porque en ocasiones figura espacios inexistentes, mundos fantásticos que no se podrán hallar en la realidad. Es una válvula de escape.*

Sin embargo, coinciden en considerar al videojuego como *un elemento cohesionador*. Tratan de jugar cuando están acompañados aquellos títulos que piensan son relativamente sencillos, fáciles de jugar para todos. Esto con la finalidad de que *otras personas se acerquen a ellos y así puedan entablar conversación.*

El videojuego sirve así como un vehículo de contacto social con otras personas que no son videojugadoras. Aunque, confiesan que *a otras personas que se aproximan no les agrada que les enseñen a jugar, por eso deciden que ello solos deberán desarrollar sus habilidades mientras van jugando.*

Algunos *Hard Core Gamers* hacen un verdadero negocio dentro de la interfaz de juego. Unos compran territorios y propiedades virtuales (con dinero real mediante tarjetas de Xbox Live que compran en supermercados y tiendas de autoservicio en cualquier parte de la república mexicana) mismas que ponen a rentar o las fincan y construyen hoteles o restaurantes virtuales, mismos que les retribuyen más dinero del que invirtieron inicialmente.

Unos cuantos de ello han confesado, dentro de sus reuniones como parte del clan, haber trabajado en empleos reales como subcontratos sin prestación alguna

que consisten en subir nivel a personajes virtuales dentro de juegos como The Sims o Second Life.

Dentro de las reuniones, que pueden durar toda una noche, pasan siete dentro del mundo del juego peleando contra *enemigos menores, como slimes*, para así obtener puntos y poder comprar armas y subirles el nivel a los personajes los cuales algunas personas han pagado previamente para que se les incrementen sus capacidades y habilidades mientras ellos se ocupan de su vida cotidiana, como ir a trabajar o asistir a la escuela.

Entonces, el tiempo que pasarían jugando videojuegos lo invierten ganando un salario. Incluso, confiesan otros miembros del Clan que *han recibido dinero por eliminar a los personajes de algún videojugador en particular*, lo que les hace sentirse como *mercenarios*.

Ahora bien, en el entorno virtual, aseguran algunos miembros del Clan, *se puede caracterizar a uno mismo como alguien hermoso, como un sujeto atractivo que no tiene grandes defectos mismos que en la realidad en ocasiones sí se poseen*. Por eso, los miembros de este grupo de *Hard Core Gamers* pasan algunas horas de su tiempo en sus reuniones haciendo modificaciones a sus avatares.

Algunos confiesan tener defectos de esta naturaleza, como por ejemplo, sienten que su cabeza es demasiado grande, que son muy morenos, que son muy gordos, que caminan de manera irregular, que tienen demasiado acné en su rostro, y muchos etcéteras. A través del juego de video *pueden superar los conflictos emocionales que les produce cuando conocen a una persona de manera física*.

Al entablar relaciones de manera virtual dentro de sus reuniones en las que se comunican con otras personas de otras latitudes procuran corregir todas esas cuestiones que consideran como *imperfecciones y los exaltan de manera inversa*. *Si son bajitos se construyen un personaje virtual alto*. Si son morenos se dibujan a sí mismos como *personas claras o semejantes a caucásicas*. Si son menores de edad se caracterizan como *adultos maduros*. Al desarrollar una relación afectiva

consideran que pueden llegar al *cibersexo de manera segura sin que la otra persona los reproche por ser personas poco atractivas*.

El entorno virtual para el *Hard Core Gamer* es *un medio para poder lograr lo que en la realidad no se puede. Es una instancia de conjunción de deseos y espacio que posibilita el llevarlos a cabo*. Es por tanto, como ya se ha mencionado, un puente entre la realidad. Lo que media en esa instancia es el espacio, que cobra otros condicionantes y que significa cuestiones diferentes para ellos.

Una cuestión muy importante para el jugador del clan es que *quiere ser el número uno. Desea tener lo mejor y ser el mejor en más de un juego*. En su deseo de distinguirse por sus habilidades por encima de otros practica lo que considera *un entrenamiento intensivo*.

Los miembros del Clan se reúnen para ello en ocasiones jugando desde cinco hasta doce horas. Además, es importante destacar su interés por coleccionar todas las consolas posibles, estén vigentes estos sistemas en el mercado o no. A sus reuniones traen consigo la mayor cantidad de consolas.

En esos eventos además repasan los manuales de sus juegos y leen las novelas gráficas que versan sobre videojuegos. Desde su punto de vista, consideran que esa práctica los vuelve *altamente cultivados en el mundo del videojuego y nadie o muy pocos son aquellos que realmente están a su nivel*. Son en realidad complementos a la práctica de juego que les informan de manera integral otros aspectos relacionados con ello.

Eso último es muy importante para el propio *Hard Core Gamer*, ya que no tener el nivel suficiente para enfrentarse a un oponente *es frustrante* para él. Algunos miembros del clan discuten sobre el hecho de recurrir *a técnicas prohibidas y deshonestas para vencer*, aunque ellos mismos estén conscientes de que *hacer trampa en un videojuego es algo que no debería hacer un verdadero videojugador Hard Core*.

Pedir consejo sobre trucos y trabas a otros jugadores es uno de sus últimos recursos. Este tipo de jugador no busca la ayuda ni las sugerencias de otros gamers semejantes a él porque, según algunos de ellos, sería restar puntos a su prestigio, nivel y status como Hard Core Gamer.

Si bien se aprecia que colaboran en la red dentro del juego para eliminar a un contrincante en realidad algunos no consideran a esta instancia digital *como un canal de diseminación de aprendizajes entre Hard Core Gamers*. Antes será para ellos *un vehículo para el encuentro o la compra y venta de artículos, servicios y bienes relacionados con el mundo del videojuego que un espacio para demostrar al mundo que alguien más les enseñó.*

Los *gamers* del clan emplean la red en sus reuniones precisamente *para demostrarles a los demás sus logros*, es decir, los trofeos obtenidos en la PlayStation Network, sus avances en un juego dentro del servidor de Xbox Live, así como los trucos, los lugares secretos y los personajes ocultos en un juego. Todo eso lo despliegan o “postean” en redes sociales digitales como Facebook o Twitter.

Entonces, la red les sirve *para demostrar sus capacidades, no para evidenciar su ignorancia*. Cuando juegan los miembros del Clan van destacando entre sus compañeros por las habilidades desarrolladas fuera del círculo mientras se las aplican a otros *gamers*. La mayoría se ríe y parece mostrar indiferencia, pero algunos confiesan que *es un golpe directo a su ego*.

Si bien, el jugador se prepara dentro del Clan para otros *gamers* mediante el entrenamiento y la práctica de jugar, además considera que el propio videojuego *es un entrenamiento para la vida misma. La simulación de escenarios, procesos históricos, lugares, personajes y fechas importantes hace del entorno del juego de video el lugar de comprensión de la realidad.*

Antes que buscar contrastar las informaciones que aparecen dentro del juego de video con otras fuentes de conocimiento, algunos *Hard Core Gamers* consideran que *aquello que aparece en pantalla debe coincidir con lo sucedido en*

la realidad. Las mitologías de los juegos son un ejemplo de ello. Algunos consideran que *Kratos*, un personaje creado para protagonizar el título *God of War*, realmente asesinó a *Perseo*, a *Heracles*, a *la medusa*, al *minotauro* y otros seres y figuras mitológicas más.

Más aún, otros confiesan que no es muy de su agrado el hecho de *entrar en discusión por el mundo antiguo y las precisiones de las fuentes porque simple y sencillamente el juego es para disfrutarse y sumergirse más que una cuestión que disemine determinado tipo de ideologías sobre la realidad en las sociedades.* Aunque, existen otros *gamers* que confiesan *haber aprendido muchos conocimientos que han aplicado en la vida real que van desde conducir hasta el aprendizaje de idiomas extranjeros.*

El juego de video puede ser por ello un escenario hipotético de alteración de la realidad, así como de la historia y las mitologías de manera intencionada, aunque, también se apega a cuestiones que tienen que ver directamente con la realidad misma y que precisamente son exaltadas dentro del juego de video. El jugador sabe que lo que tiene ante sí es *un instrumento para dominar el entorno y conquistar la realidad, solo la que le interesa.*

Para el *gamer* del clan es muy importante *convertirse en maestro de juego, es decir, transmitir sus conocimientos sobre el videojuego a aquellos realmente interesados en él.* Un *Hard Core Gamer*, aseguran algunos de ellos, *solo imprime parte de su tiempo para “gameducar” a otros cuando se trata de sujetos que ellos mismos consideran tienen el potencial suficiente para desarrollar las habilidades necesarias y el grado de compromiso mínimo para jugar por el resto de sus vidas. No a cualquier persona le muestran sus verdaderas habilidades.*

Este tipo de videojugadores consideran que *otros sujetos cambian de gustos y de modas constantemente, sin embargo, lo suyo, la pasión por el videojuego es algo más trascendente, es algo que se convierte en una forma de vida. Un gamer iniciado en el mundo del juego de video no puede dar marcha atrás. El juego mismo deberá estar presente por encima de muchas otras actividades e intereses.*

Sino, al tratar de considerarse así mismo como un auténtico Hard Core Gamer será criticado y boletinado en la red por los propios jugadores quienes lo consideran como un traidor a la cultura del videojuego.

Algunos gamers aseguran que la cultura del videojuego es conformada por hábitos particulares, así como por prácticas y tradiciones específicas. Entre las primeras está el coleccionismo. Un Hard Core Gamer debe poseer las mejores consolas de última generación, los títulos clásicos y aquellas ediciones especiales o consideradas por ellos como “de culto”. También deben tener almacenados en los discos duros de sus consolas de última generación la mayor cantidad de juegos, tantos como quepan en el sistema.

La mayoría de los miembros del clan asisten a sus reuniones no únicamente acompañados de sus sistemas de juego, además llevan consigo computadoras personales y los discos duros de sus consolas, así como las tarjetas de memoria de sus sistemas de juego preferidos. Sus partidas llevan años de horas de juego, miles de secretos y trucos ocultos así como errores. Todo ello está registrado dentro de esos sistemas de almacenamiento.

El *gamer* coleccionista es valorado sobremanera si posee algún título de juego firmado o algún artículo autografiado por un programador de videojuegos famoso. Si se ha tomado fotografías junto a ese personaje es valorado todavía más, según algunos *Hard Core Gamers*. Un elemento importante para los coleccionistas es que sus artículos sean importados, principalmente de Japón.

Muchos de los miembros del clan poseen casi todos esos artículos y los llevan a sus reuniones. Sin embargo, llevar sus consolas es mucho más atractivo para ellos. Esto obedece a que así *pueden mostrar a los demás de manera física las características y aspecto exterior de su dispositivo de juego así como la cantidad de dinero invertido en la compra de títulos de juegos, actualizaciones, documentales a manera de making of de sus juegos favoritos, y muchas otras cosas.*

El juego de video es para ellos desde su particular punto de vista como el *sinónimo de un status social o hasta como una forma particular de distinción intelectual. Por tanto, un miembro del clan es un gamer que debe representar al conjunto y no fallarle.*

Un *Hard Core Gamer*, según algunos de ellos, es *una persona que se encuentra fuera del grueso de la población. Por un lado, se debe a que conocen la tecnología de manera más amplia que otras personas y, por otra, a que dominan los sistemas de información y comunicación al nivel de poder alterarlos de alguna manera.*

Para su particular punto de vista, el juego de video *es la bandera de una nueva generación, una tecnificada, que no cree en los centros de poder convencionales y los quiere cambiar, por ejemplo, cuando emplea la tecnología que se supone debe controlar a las sociedades, es decir, monitorea a los monitores, a esos “grandes hermanos”.*

Los miembros del clan, dentro de sus reuniones, se asumen como *parte de una sociedad que no se deja manipular sino que manipula a conveniencia todo lo que toca. La tecnología del videojuego representa para ellos un lugar inexplorado por muchas personas, por tabú o por estigmas sociales, lo que, según sus diálogos, les da la oportunidad de autoexcluirse conformando así un gremio selecto.*

Dentro de la computadora o la consola se desenvuelve un mundo entero de juego. Sin embargo, el jugador no se considera responsable de éste. Confiesa que es *egoísta y poco participativo en las llamadas injusticias sociales. Afirman que esa es precisamente una de las cuestiones por las que el videojuego no toma temas históricos o políticos de manera fiel a la realidad.*

El juego de video *no necesita vestir a las mujeres que aparecen semidesnudas por los prejuicios morales o éticos que ello conlleva, más bien una de las cuestiones que les da el éxito que tienen en la sociedad es por exaltar eso que se oculta en ciertos grupos humanos, aquello que se vuelve pecado para algunas culturas.*

Los *Hard Core Gamers* afirman con ello que gustan de alterar las formas que dan pie a la vida diaria y salir de ese marco cotidiano. Por eso juegan, porque eso que no se presenta *todos los días en otras plataformas de manera permisible* o por lo menos no lo tienen que esconder de los demás porque lo consideren *pornográfico o para pervertidos*.

4.1.3 El Clan Kaibil.

A diferencia del Clan anterior, Kaibil no se reúne de manera presencial. Muchos de sus miembros no se conocen personalmente, es decir, cara a cara. Se trata de un grupo que existe casi en su totalidad dentro del espacio digital, en el del juego de video y de la Internet.

Ahora, se ha observado que los *gamers* de este clan, entre más jóvenes más madurez quieren aparentar a otros jugadores. Eso puede afirmarse porque los avatares digitales que desarrollan los niños que juegan de manera asidua videojuegos, y que se consideran ellos mismos como *Hard Core* dentro de este clan, dan cuenta de figurarse como sujetos más cercanos a los adultos, con atributos físicos como barba, cabello largo, arrugas, cabelleras blancas, trajes de etiqueta, etc. Además, algunos jóvenes de sexo masculino usan imágenes virtuales para representarse dentro del juego con formas femeninas.

Las personas que hacen esa actividad dentro del clan comentan entre sí que sus personajes digitales *demuestran el lado sensible que no pueden manifestar en la vida real por temor a que otros se burlen de ellos y los consideren afeminados u homosexuales*.

Se ha apreciado a partir de los comentarios y discusiones que llevan a cabo dichos *Hard Core Gamers* acerca de su agrado por determinadas formas de la

mujer las cuales aparecen caracterizadas dentro de la pantalla de manera aumentada y mismas que les gusta apreciar precisamente cuando juegan; aunque sí es considerada por algunos de ellos como *exagerada*.

Algunas mujeres juegan con avatares más bien con figura de guerreros y hombres corpulentos. Saben que *en la vida cotidiana su figura débil*, cuya representación femenina aseguran *es considerada como “bonita” antes que intelectual*, las ha hecho inferiores en muchos aspectos. Así, para ellas *es posible reducir esas diferencias con respecto a los hombres al mostrarse en los juegos con formas masculinas*.

Sin embargo, las pocas chicas *Hard Core* (ellas son dentro del clan alrededor de una por cada cuatro hombres) confiesan que *están conscientes de la superioridad masculina dentro y fuera del mundo del juego* y, aun así, desean formar parte de ese universo.

Discuten con otros *gamers* dentro del clan, por medio del chat dentro del foro de ese espacio virtual, sobre la representación gráfica de la mujer. Ésta se muestra en los juegos como *atractiva sexualmente para los hombres y débil o puede que bonita*, es decir, *inferior a las acciones y designios del hombre*.

Además discuten sobre la existencia de un grupo a nivel nacional llamado Gamer Nenas el cual reúne a las mejores *Hard Core Gamers* mujeres de toda la república mexicana en un solo Clan y desean algún día *ser reconocidas dentro de ese selecto grupo o de alguno similar pero sin dejar su clan actual*.

Algunos *gamers* del Clan discuten en el foro sobre la familia. Para ellos *representa un obstáculo para el libre desarrollo de la práctica del videojuego*. Esto se debe a que los padres se asumen para ellos como *los controladores de las horas y la calidad del juego*. Algunos jugadores viven en el mismo techo que sus padres. Además les pagan sus estudios o les dan dinero para gastar.

Entonces, una de las primeras barreras que el videojugador debe vencer según sus comentarios es precisamente esa figura de control porque *están sujetos a los*

mandatos de los mayores en el hogar como pueden ser los horarios en que deben jugar, las personas con las que deben interactuar dentro de su interfaz, y los sitios que deben visitar en la red del juego.

La interconexión permite a los *Hard Core Gamers* mantenerse en contacto con otros videojugadores en el mismo espacio del hogar. Al *estar ausentes mientras juegan en sus hogares*, una instancia ubicua, pueden tender lazos sociales con otras personas sin que sus padres sospechen de quien se trata. Algunos incluso cuentan que han tenido que ocultarles a sus padres que forman parte de un clan de *gamers*.

Esto es debido a que a algunos de estos jugadores incluso se les prohíbe juntarse o relacionarse con otros *gamers* ya que consideran a estas personas como *parásitos improductivos y vagos quienes únicamente pierden el tiempo con jueguitos que ningún provecho les hacen.*

Algunos *Hard Core Gamers* de Kaibil confiesan que *los padres y hermanos muestran un total rechazo a sus prácticas con el juego de video.* También reprueban el hecho de que les pidan a sus mayores sus tarjetas de crédito para comprar artículos en línea como juegos, actualizaciones, ropa y accesorios para sus avatares digitales, etc.

Por ello, algunos de estos videojugadores desarrollan lazos sociales más tiempo dentro del entorno virtual del juego que fuera de él. Dentro de la red del juego pueden *encontrar con facilidad a otros jugadores con quienes pueden compartir sus gustos y hasta realizar lazos afectivos.*

Basta con conectarse a través de algún servidor dentro de algún juego e iniciar una partida igualada, es decir, enfrentarse con otros *gamers* quienes tienen características semejantes a las suyas como nivel de pelea, habilidades, objetos, trofeos, cantidad de juegos en su biblioteca digital, etc. El mismo sistema de juego busca oponentes con habilidades semejantes a las suyas.

Así, los elementos en común que guardan algunos jugadores con otros sirven para facilitar el contacto con otros además de que el propio sistema de juego los coloca en una situación en la que se aproximan gracias a él uno a uno. Como se ha observado, esa es la ocasión perfecta para comenzar una charla mientras se juega.

Aunque, es importante para ellos que un *gamer* les envíe una invitación a jugar. Eso les dice que el otro jugador está consciente de sus potenciales habilidades previas al encuentro así como de la posible popularidad que hayan desarrollado dentro del servidor de juego lo que, según ellos, *seguramente les hace a otros jugadores tomarlos en cuenta* y decidir participar en un desafío personal contra ellos.

Otros jugadores *Hard Core* aseguran que *esa actitud por parte de sus semejantes va desarrollando un lazo amistoso que puede crear lazos afectivos, hasta romances. Algunas de las amistades más profundas y duraderas que sostiene un Hard Core Gamer con otros se van desarrollando gracias a que los invitaron a jugar una partida igualada.*

Para algunos jugadores además es importante *compartir el inventario del juego con otros gamers. Eso significa que se le tiene la suficiente confianza al otro dentro del videojuego como para prestarle artículos virtuales como bombas, cure curse, pociones de recuperación de hp, espadas, armaduras, mascotas, strikers, etc.* Esto genera lazos que consideran *son profundos porque demuestran la voluntad de ayudar al otro cuando se presentan dificultades dentro de un desafío simulado dentro del juego.*

Cuando las aventuras son abiertas y requieren más de cuarenta horas para desarrollar el suficiente nivel y poder participar más o menos de manera igualada a la mayoría de los participantes de un juego, como ocurre con un título que les agrada mucho a los miembros de este clan que es World of Warcraft.

Por tal motivo, es necesario pedir ayuda a alguien que no se conoce en la vida cotidiana fuera de pantalla. Pero si éste sujeto decide ayudarlos significa, para

ellos, que *algo de su aspecto les interesa o el propio inventario de artículos y accesorios que hayan adquirido a lo largo del juego*. Sin embargo, si deciden permanecer juntos dentro del juego sin haberle robado nada de lo prestado al otro se van tejiendo lazos de solidaridad que culminan en amistades fuera del juego.

La red sirve para algunos miembros de este Clan *incluso para comparar el nivel de juego entre gamers*. A través de ella, desarrollan desafíos cooperativos, como en Gears of War o Halo, los cuales permiten comunicarse entre sí mientras se juega.

Esto se presenta además durante los enfrentamientos en los que los jugadores observan y van dando cuenta de las habilidades y el nivel de los demás jugadores. Más que compartir un juego, los *Hard Core Gamers* de Kaibil aseguran que se trata de un desafío colectivo, la oportunidad de medirse con otros para vencerlos y mostrar el nivel más alto de todos a otros gamers y al mundo entero.

Lo anterior muestra que dentro del videojuego se realizan reuniones virtuales para decidir qué hacer, es decir, qué tipo de estrategias se deben diseñar para avanzar dentro de alguna de sus tramas, de qué manera y cómo eliminar a un enemigo, el tipo de alianzas y pactos internos que se deben tender para lograr un objetivo o trofeo e, incluso, a *quién excluir o eliminar dentro del equipo para poder avanzar considerándolo como un estorbo para pasar una misión*.

Algunos jugadores aseguran que las muertes virtuales de los otros jugadores con los que comparten una partida les sirven para *aprender nuevas formas cada vez más eficaces de jugar*. Aunque, el mismo juego permite la acción dentro de la vida real porque además les sirve *como sistema de comunicación para decidir a dónde salir a pasear en la vida cotidiana fuera de pantalla, a qué locales comerciales de videojuegos asistir, qué tipo de eventos y convenciones relacionadas con el videojuego concurrir, qué firmas de autógrafos conseguir y en qué lugares se llevarán a cabo, etc*. Los escenarios hipotéticos del juego les dan la posibilidad para *replantear la realidad, para juzgar una segunda vez, una previa a la real sobre las acciones que tomarán a futuro*.

Mientras juegan, algunos de los integrantes de Kaibil pueden optar por emplear distintos canales para ponerse en comunicación y ponerse en común con otros. Pueden chatear en alguna interfaz previamente diseñada dentro del juego o escribir mensajes de texto en la parte lateral izquierda del juego (si cuenta con la tecnología suficiente para llevarlo a cabo).

También, ha sido posible apreciar que realizan algunas videollamadas a través del servicio de Internet o de los servidores del mismo sistema de juego (Xbox Live, PlayStation Network) o usar la diadema (HeadSet) de Xbox para hablar con otros mientras juegan.

De esta manera discuten de forma instantánea sobre sus puntos de vista respecto del juego así como las habilidades de los jugadores y cuestiones personales de sus vidas. Es común que lleguen a desacuerdos y comiencen a *insultarse porque alguno resulte vencedor y al otro no le parezca la forma en la que obtuvo la victoria*. Comienzan desde el lenguaje verbal, hasta el envío de textos e imágenes cuyo contenido resulta altisonante, *ofensivo para algunos*.

Aunque alguno de los canales de comunicación digitales del videojuego les permita enfrentarse fuera del propio juego, es decir, llevar el juego a la realidad, muchos prefieren *hacer alianzas y cooperar entre sí dentro de su espacio virtual para tirar o “tumbar” la cuenta de juego de otros jugadores*, como por ejemplo alguna de Xbox Live. Eso sucede cuando *un servidor “bannea”* o restringe una cuenta debido a que se hace mal uso del lenguaje.

Algunos *Hard Core Gamers* se organizan y hacen planes para eliminar enemigos de su camino tejiendo estrategias en las que presionan al otro jugador hasta que éste emplea un lenguaje que el propio servidor considera inapropiado y les restringe su cuenta.

Como consecuencia, si no pueden vencer a un contrincante porque tiene un nivel más alto que ellos o posee habilidades superiores, queda fuera de la jugada mediante esta estrategia. A veces directamente entran al servidor de juego y lo

denuncian de manera anónima para que *también sea boletinado* como un jugador que hace un mal empleo del sistema de videojuego.

Se ha dado evidenciado que otras formas de denuncia pueden presentarse *cuando algún jugador utiliza “rapidfire” o botones de “turbo”* con los que dispara o ejecuta determinados movimientos de manera más rápida o sencilla que los demás jugadores e, incluso, *cuando algunos jugadores hacen “camping” o acosan en conjunto entre muchos a un solo gamer dentro del juego y lo eliminan sin que pueda defenderse porque todos han conspirado en contra él para eliminarlo.*

El servidor del juego representa para los jugadores *Hard Core un sistema de denuncia y restricción así como una forma de comunicación* en donde se pueden hacer gremios y conformar lo que llaman “élite gamer”, cosa que en la vida cotidiana no pueden hacer con tal facilidad este tipo de jugadores.

En la vida cotidiana que se desarrolla fuera de pantalla *pueden no ser nadie pero dentro del juego se convierten en verdaderas autoridades* quienes regulan, censuran e incluso hasta prohíben el acceso a quienes ellos quieren según sus propios criterios.

Solo unos pocos videojugadores confiesan *hackear* la cuenta de aquellos gamers que no les agradan y *entran como “fantasmas” a sus perfiles para así bajarles el status mediante la eliminación de sus puntos de juego. La forma más fácil es iniciar partidas igualadas con otros jugadores y salirse cuando un desafío no culmina. Eso le resta puntaje y prestigio a quien cancela la “reta”.*

Así, otros jugadores lo catalogan como alguien que no sabe jugar a pesar de poseer cierto nivel avanzado o como incluso es tomado en cuenta un jugador *mal perdedor*. Incluso, puede darse el caso de que *el servidor baneé la consola* de juego de tal manera que no deja conectar a sus usuarios a través de ella. Como resultado de lo anterior, *el servidor boletina y marca como un tramposo* a quienes salen consecutivamente de encuentros sin sostener combates.

Por otro lado, para los *Hard Core Gamers* es muy importante la existencia de personas que hayan logrado *hackear* algún servidor de juego. Para ellos esas personas se convierten en *verdaderas leyendas dentro del mundo gamer*, *verdaderos ídolos* que, como según algunos, les sirven de inspiración y motivo para jugar de manera más intensa para conocer todos los secretos, niveles ocultos, trucos y formas de evidenciar los errores del juego.

Según los testimonios ofrecidos por estos jugadores dentro del foro virtual, el reto más alto de un jugador *Hard Core* que forma parte del clan, es poder alterar el propio videojuego. Esta actividad, como se ha visto, solo la practican algunos de ellos.

La forma que consideran como más importante para comprar dentro de la interfaz del videojuego es entrar a Microsoft Rewards, un alojamiento dentro del servidor de Xbox Live que permite llenar formularios y encuestas relacionadas con el servicio de la compañía así como el desempeño de sus consolas y títulos de juego. Al realizar el vaciado de información sobre la calidad de licenciarios, distribuidores y desarrolladores el videojugador recibe puntos que se pueden usar para comprar algunos objetos dentro del juego.

Algunos juegos como Uncharted, para la plataforma PlayStation 3, tras publicar en las redes sociales digitales (como Facebook o Twitter) logros y trofeos, por cada “like” que alguien le da regalan 25 centavos de dólar que pueden ser usados dentro de ese juego para comprar armas, ropa, e ítems que aumentan el status de los personajes dentro de dicho videojuego.

No obstante, algunos de ellos aseguran en los comentarios de su foro digital que prefieren comprar videojuegos, accesorios virtuales, etc., sin necesidad de buscar puntos gratis en algún servidor de juego. Además, cuando compran, se ha visto que lo hacen en moneda nacional, no en dólares (que es como se valúa internacionalmente un artículo digital de juego), a pesar de cuenten con esa forma de efectivo.

Algunos miembros del clan realizan partidas “abierta”, es decir, a esos títulos se les pueden insertar códigos de manera legal, mismos con los que se pueden desarrollar determinadas características de personajes y escenarios dentro del juego, como por ejemplo hacerse inmortales, volverse invisibles, conseguir armamento infinito, etc.

Al hacer esto en la mayoría de los juegos que permiten interconexión en red a través de un servidor de juego instantáneamente son bloqueados dentro de ese mismo sistema por tratar de violar o traspasar los protocolos con los que se encuentran programados los mismos juegos.

Sin embargo, se ha visto que muchos *Hard Core Gamers* no juegan ese tipo de juegos en profundidad. Además, algunos miembros del clan no los consideran *un juego honesto*. Ser inmortal o poseer armas infinitas no es tan importante para ellos como *el hecho de poder vencer a otros en igualdad de condiciones*.

Eso tiene relación con lo que ellos mismos afirman con otros dentro del foro digital cuando argumentan que el videojuego es una instancia que aprovechan los videojugadores para *probarse a sí mismos quiénes son, hasta dónde son capaces de llegar, aunque, esto lo contemplan conscientes de que están haciéndolo dentro de un ambiente sin consecuencias, es decir, de manera figurada*.

Los juegos de video, desde su particular punto de vista, aparentan ser *estructuras con acciones y escenarios que se hacen todavía más infinitos en la red*. Se muestran para los miembros del Clan como *escenarios hipotéticos de construcción de múltiples posibilidades abiertas*.

Los *Hard Core Gamers* que prefieren mayormente títulos para computadora aseguran que se trata de *verdaderos otros mundos diseñados para que ellos puedan contribuir a su rediseño y reconfiguración*. Se ha dado cuenta que para el jugador de este tipo es muy importante poder *ayudar a dar las pinceladas necesarias al juego para que éste luzca como sus propios jugadores desean*.

Es importante para ellos el juego por si mismo, ya que, argumentan cuando llevan a cabo partidas contra otros y en sus comentarios dentro del foro, que es un espacio *de construcción simbólica*, es decir, un escenario donde figuras representativas *de conceptos e ideas como el bien, el mal, el apocalipsis, la catarsis, la belleza, la justicia, el enemigo, la fraternidad, la tecnología, etc., pierden estabilidad.*

Las propias historias y sus contenidos en los juegos, según los *Hard Core Gamers*, *son más complejas y maduras que las de otras producciones mediáticas, como el cine o la televisión, porque ponen en tela de juicio a las autoridades y los sistemas tradicionales institucionales.* Un ejemplo de ello, aseguran, ocurre *dentro del juego Metal Gear Solid y todas sus secuelas*, desplegable en la plataforma PlayStation.

En dichos juegos el gobierno de Estados Unidos está relacionado directamente con el tráfico de armas nucleares en el mundo y las potencias mundiales que alguna vez fueron derrotadas por ese país en verdad no lo son, sino que se trata de sus cómplices.

Los testimonios de los miembros del clan sobre ese juego aseguran que *nadie puede confiar en nadie y todo lo que se diga puede ser usado en contra suya.* Ese juego usa datos reales sobre los escándalos gubernamentales de varios países así como el nombre de los proyectos nucleares y el armamento de destrucción masiva que llevan a cabo de manera ultra secreta. El espionaje y la infiltración son factores que hacen que ese juego se vuelva atractivo porque *a lo largo de éste se van descubriendo los negocios turbios y las traiciones a la patria.*

Otros juegos no necesariamente tienen porqué estar directamente relacionados con los textos fundacionales de los que son originarios, aseguran algunos miembros del Clan. Algunos jugadores confiesan que *juegos como Dante's Inferno o God of War son importantes porque dentro de sus narrativas se pueden eliminar a figuras sagradas o a los mismos dioses de ciertas culturas antiguas. Los*

humanos pueden llegar a superar su condición subordinada de meras creaciones y alcanzar el poder que solo las divinidades poseen.

Para los *Hard Core Gamers* que gustan de este tipo de juegos eso significa *la posibilidad de participar de una parte de la historia*, pero, además aseguran que les *da poder sobre el mundo de las figuras simbólicas tradicionales de las diferentes culturas. Poder retorcer la historia* dentro del entorno virtual del juego a su conveniencia les *da poder sobre la humanidad.*

Dentro del clan, existen algunos *Hard Core Gamers* quienes tienen un gusto mayor por los juegos de computadora que por otros sistemas de juego. Ellos aseguran que *existen dos sitios principales que les sirven como un espacio íntimo* en su vida los cuales están determinados a partir del propio juego.

El primero es físico. Se trata del *centro de mando*, que corresponde al escritorio donde juegan computadora diariamente. En ese sitio pasarán *aproximadamente la mitad del día* por lo que lo personalizan a su gusto. Ese lugar, que corresponde generalmente a sus habitaciones, aseguran, *está tapizado por los posters de personajes de videojuegos.*

El segundo lugar es virtual, se trata del escenario que estos jugadores han ambientado personalmente para desarrollar su aventura. Han creado un entorno con las formas y colores que más les gustan. Ahí, únicamente coexisten las cosas que más les gustan.

Se ha podido observar gracias a las propias capturas de imágenes de videojuegos que ellos mismos colocan en la red, que dentro de ese espacio tienen bares, restaurantes, hoteles y discotecas. También se encuentran mascotas, lagos, ríos, automóviles, seres fantásticos y otras creaciones suyas diseñadas a su gusto.

Algunos *gamers* aseguran que *el juego de video es una instancia más personal que otras porque permite el desarrollo de habilidades únicas.* Algunas de las destrezas que adquieren pueden servirles para la vida cotidiana, como los

simuladores de armamento, automóviles, y otros más. Pero, lo más importante para ellos es que hay ciertas cosas que pasan dentro del videojuego que otras personas no pueden hacer *como enfrentarse a monstruos imaginarios, crear formas únicas y desplegarlas de manera audiovisual o hasta vencer a jugadores de otras partes del mundo sin salir de sus hogares.*

Las habilidades que van ganando se van acumulando de manera personal y son únicas para cada jugador. Así, los *gamers* pueden usar parches *hackeados* para ampliar todavía más su experiencia de juego de manera íntima, modifican los perfiles de sus personajes y hasta crean diferentes avatares y atributos para cada uno. Consideran, pues, que *son únicos en lo que hacen y ese es un logro que pocos se pueden atrever a desarrollar.*

Por supuesto que hay quienes consideran que prefieren el mundo virtual porque se sienten *liberados de la realidad.* Algunos jugadores confiesan que *el mundo real está cargado de sensaciones y experiencias dolorosas. En el mundo virtual también se sufren derrotas y hay derramamiento de sangre y heridas constantemente, pero éstas en realidad no afectan físicamente a quien permanece detrás de la pantalla del juego.*

De esta manera, *los padecimientos, enfermedades y carencias aparentan algo menos difícil de afrontar en el mundo del juego.* Incluso, el entorno digital puede ayudar a *superar pérdidas afectivas materiales y humanas* a la vez que se plantea como espacio para la *preparación de experiencias difíciles.*

A pesar de que muchos jugadores del clan aseguran conocer las terapias de realidad virtual a través de los juegos, pocos dan testimonio de haber experimentado con un videojuego algo así. Incluso, ese tipo de títulos de juego no los consideran *para verdaderos Hard Core Gamers porque éstos, aseguran, deben poder controlarse en momentos de alta tensión, desarrollar un temple y una actitud fría ante situaciones peligrosas y cargadas con un alto grado de adrenalina,* cosa contraria a lo que sucede con ese tipo de juegos de superación terapéutica.

Consideran que *los juegos disponibles para la AppStore están más basados en la fantasía que en cuestiones que tienen que ver con el mundo real*. Por eso no los prefieren, además de que los estiman como *videojuegos con muy mala calidad y poco nivel de desafío*.

A pesar de que los juegos de ese tipo, disponibles para iPhone, iPad, iMac o iPod, cuentan con un servidor de juego semejante a los de otros sistemas de juego no los prefieren como juegos característicos de ellos. Incluso, algunos miembros del clan colocan dentro del foro mensajes despectivos hacia la empresa Apple.

En primera, consideran que *tienen demasiada publicidad y anuncios comerciales de cosas no relacionadas con el juego de video o la tecnología*. En segunda, *son juegos que cualquier menor de edad puede controlar y hasta dominar en muy poco tiempo*. En tercera debido a que *el aspecto de los mismos juegos es poco serio y representa imágenes “chibi”, es decir, caricaturas miniaturizadas de personajes en vez de mostrar elementos visuales hiperrealistas, es decir, la búsqueda lo más fiel posible de semejar algún aspecto de la realidad, cuestión que consideran les agrada más*.

Consideran que tienen un conocimiento del comportamiento de los jugadores de otras partes del mundo y por ende, de alguna parte de su cultura. *Cada país tiene su nivel de jugadores debido a que los títulos de juego salen primero en algunas regiones del mundo y las preventas y lanzamientos exclusivos se hacen únicamente para ciertos países que pocas veces contemplan a México*.

Entonces, los *Hard Core Gamers* del clan afirman saber sobre la escasa cantidad de trabajos originales realizados en México, así como la creciente cantidad de consumidores que aumentan considerablemente cada año en la Ciudad. De esta manera, se asumen como *un tipo de videojugador que debe alcanzar el nivel de aquellos gamers de otras partes del mundo quienes ya han probado y jugado determinados títulos antes que ellos*.

El jugador de este tipo se asumen como alguien consciente de la brecha tecnológica, científica y comercial que padece el videojuego con respecto a otras regiones del mundo, por tanto, sabe que *deberá jugar más horas en promedio semanalmente para estar a la altura de los otros.*

Ese resulta, según algunos miembros del clan, en ocasiones como un problema ante otros jugadores. Unos *Hard Core Gamers* afirman que *existe discriminación contra los gamers mexicanos quienes juegan a través de la interconexión en red contra personas de otras partes del mundo, sobre todo por los norteamericanos.*

Cuando invitan a otros jugadores a unirse a sus partidas los rechazan. Ellos afirman que se trata *únicamente por la nacionalidad que poseen sus avatares o sus Game Tags* (marcas de jugador, una especie de rúbrica personalizada que sirve de nombre o distinción particular) *y las banderas de los países de los que son característicos.*

Es por eso que algunos jugadores cambian su nacionalidad creando una falsa identidad dentro del juego. A unos pocos les molesta mentir en cuanto a *cambiar su patria por otra para enfrentarse a los más fuertes peleadores del mundo*, pero afirman que les desagrada que si los descubren comienzan a escribirles a través de la interfaz del juego diálogos despectivos y lenguaje procaz que los agrede directamente por la nacionalidad de la que son originarios y la manera en la que, según algunos, *traicionan su propia nacionalidad.*

Algo importante para estos jugadores es poder obtener accesorios y ropa que otros *gamers* no tienen. Eso es un elemento fundamental que, según ellos, los distingue dentro del juego, los hace *únicos* y los *convierte en figuras a seguir por otros.*

Es ahí cuando comienzan a desarrollarse los seguidores y hasta fans. Esto se debe a que el aspecto que tengan sus personajes dentro de algunas interfaces de juego, como *The Sims* o *Second Life*, revela el tiempo invertido por los jugadores, así como el dinero real que han gastado en cuidar el aspecto de sus avatares.

Ello se traduce en un nivel distintivo y los *consolida como parte de una élite dentro del juego, lo que se traduce en la jerarquización del Clan donde los más experimentados brindan algunos de sus conocimientos a otros jugadores con menor nivel.* El juego de video figura ser para ellos *una instancia que genera cierta distinción tanto dentro como fuera de él.*

Existen, por otro lado, jugadores que confiesan no tener interés en su status dentro del juego, aunque sí les *da miedo perder y quedar excluidos.* Este tipo de jugadores se convierten en proveedores de información. Se trata de verdaderos traficantes virtuales de datos y conocimientos.

Comparten informaciones dentro del clan y a otros jugadores a cambio de dinero real o de objetos virtuales dentro del juego. Entre sus conocimientos se encuentran poder vencer a un jefe, dónde comprar en el espacio digital accesorios y armas más económicas o exclusivas así como la manera de hacer trampa y brincarse ciertas secuencias para el desarrollo de personajes y perfiles más fuertes en menor tiempo que otros jugadores. Entonces, el juego de video, como se ha visto, se convierte en un motivo para desarrollar el comercio independiente, fuera de ciertos límites reales. Pero también es entendida por sus jugadores como una plataforma para el desarrollo de *una identidad latente pero que no se manifiesta, hasta que se tiene contacto con el espacio virtual es que se va expresando con libertades.*

Ciertos videojugadores del clan no sienten que cada día de su tiempo que permanecen dentro del mundo virtual del juego sea como perder o desperdiciar su vida. Por el contrario, algunos saben que lo que hacen en ese mundo *repercutirá en la realidad y las habilidades obtenidas en el juego ayudarán en la vida cotidiana. Ser alguien en la vida e, incluso, tener muchas vidas es algo que no cualquiera puede lograr.*

El juego de video, según algunos testimonios de miembros del clan dentro del foro, permite *crear una versión nueva, mejorada y más emocionante de la vida: ser superhéroes, soldados, villanos, mujeres fatales, o guerreros mitológicos. Se es*

amo del universo dentro del videojuego, del propio universo. Ellos saben que el videojuego es un gigante de la industria del entretenimiento que aún está en sus primeras etapas. Conforme avanza la tecnología los juegos de video así lo hacen.

Entonces, vivir y conocer a profundidad todo lo relacionado con el videojuego para ellos les retribuirá a futuro porque consideran que *las sociedades tendrán la presencia de éstos sistemas videolúdicos sean o no gamers.* Algunos de ellos se consideran a sí mismos como *los sujetos más preparados para el futuro.* Argumentan que, *en vez de que las personas aprendan “tonterías” y “paja” de un libro pueden verlo reflejado en una instancia donde presionan botones aleatoriamente y obtienen resultados por ello,* es decir, en el videojuego.

De esta manera, el juego y jugar están totalmente relacionados para el aprendizaje y la preparación del futuro no solo por los contenidos didácticos de los videojuegos sino porque la mecánica de enseñanza y aprendizaje, según algunos, es más efectiva mediante técnicas del propio juego.

Los miembros de este clan consideran que *el juego de video es la maestra del futuro.* Precisamente ese es un *trending topic*, o tópico de discusión importante, entre los miembros del Clan quienes llevan su experiencia hacia la red social digital de Twitter.

Ello lo consideran porque dentro de la escuela si se les pide resolver un problema *enseguida se pierde el interés* pero si se trata de resolver un reto dentro de un videojuego *se pueden pasar horas junto a la pantalla; es más atractivo porque les da la sensación de haber logrado algo, pueden ver el resultado de su esfuerzo traducido en forma de imagen.*

Los propios *gamers* saben entonces que *la sociedad multitarea está perfectamente fundamentada en los juegos de video.* Sus actividades dentro de la interfaz del videojuego son múltiples, no terminan una actividad cuando están iniciando otra, *una ventana se abre y otra se minimiza para cerrar otra menos importante.*

Para algunos miembros del Clan es importante que *el mundo se convierta en un videojuego*. Los jugadores *Hard Core* aseguran que *las dinámicas de los videojuegos les han servido para su vida real y ésta se vuelve más importante y divertida si pueden pasar retos y culminar objetivos como si lo hicieran en un juego electrónico de video*.

Si bien muchas aplicaciones móviles para *smartphones* y *tablets* o los mismos sitios web toman en cuenta las actividades lúdicas para lograr objetivos específicos, como mejorar el ambiente laboral, encontrar ubicaciones de manera efectiva, bajar de peso, desarrollar exitosas campañas de comunicación, etc., el videojuego, que es mucho más juego que otras aplicaciones, es una tecnología que *toma en cuenta a sus usuarios de manera más íntima y los envuelve entre realidad y virtualidad más que otras tecnologías*.

Los premios, trofeos, regalos, distinciones e insignias que el juego distribuye a aquellos jugadores expertos por su tiempo dedicado a jugar son importantes para los *Hard Core Gamers* más que los de otras interfaces porque dentro del espacio digital del juego son *reconocimientos que en otras partes*, (solo entre los propios jugadores de este tipo en encuentros cara a cara se estiman y toman en cuenta) *no son importantes*.

A partir de ello puede decirse que el videojuego se convierte en una instancia de reconocimiento y desarrollo afectivo para el *Hard Core Gamer*. El juego, según ellos, *valora a quienes lo emplean, pero además, los desafía personalmente a pasar pruebas y retos dentro de su interfaz*.

No sólo es importante comunicarse, expresarse, a través de la imagen de la pantalla, sino que la propia pantalla, por medio del videojuego, *les retribuya algo a cambio. Es esencial que dé la sensación de lograr algo y un cierto reconocimiento por aquella experiencia adquirida y las horas gastadas en el videojuego*.

Así, el videojugador considera que *tiene la oportunidad de elegir*. Si no le gusta el mundo físico y la realidad en la que vive cotidianamente, salir a otros mundos es la mejor opción. Si ese mundo está interconectado con el universo creado por

otros jugadores como él es mucho mejor porque eso quiere decir que *hay otros como él, personas que tienen intereses comunes con quienes además de compartir se puede desafiar para ver quién es el mejor. Ellos sí parecen comprenden lo que significa para él un juego de video y tienen mayor o igual noción de lo que debe haber dentro de ese espacio virtual. Juntos pueden colaborar para crear un mundo nuevo y mejor.*

Dentro del servidor digital de Xbox Live (una computadora donde se almacenan datos e informaciones y misma que simultáneamente provee servicios en red a otras computadoras) existe la posibilidad de mostrarle a otros lo *Hard Core* que se puede ser en torno al juego de video.

Este espacio, que es propiedad de Microsoft, les sirve a los *gamers* para dar cuenta de aquellos logros desbloqueados dentro de los juegos así como las habilidades de juego de forma individual enfrentadas con el trabajo en equipo mediante títulos que pueden jugarse de manera colaborativa los cuales pueden mostrarse en Facebook, y de ahí migrar a otras redes sociales y canales de video digitales.

Ahora bien, las dos imágenes que se muestran abajo corresponden al avatar, o personaje digital, de dos videojugadores así como el rango o nivel de jugador que han obtenido dentro de esa instancia virtual a través de su presencia y práctica de juego en ese entorno.

Dichas imágenes se han colocado, de la misma manera que las demás dentro de este apartado, para mostrar los aspectos gráficos del espacio digital en que se desenvuelven los *gamers* en los que pueden conocer el nivel de otros al mismo tiempo que se caracterizan los aspectos, a manera de indicadores, que dan pie a su práctica con los videojuegos.

El primer videojugador de la imagen ha logrado el nivel de “contendiente”, el propio servidor lo caracteriza como un *Hard Core Gamer* concentrado en ganar y no quita los dedos del control, mientras que el segundo muestra un avatar más desarrollado debido a que se ha invertido dinero para el arreglo de su aspecto y su

status es de “campeón”, un jugador que además de tener una actividad constante dentro del mundo del videojuego puede gozar de beneficios como reintegros en la compra de juegos y obsequios en el mes de su cumpleaños.

A pesar de que ambos tienen una presencia de, por lo menos, cuatro horas diarias de estar conectados al servidor dentro de sus videojuegos ninguno ha alcanzado el nivel de “leyenda”. Sin embargo, ambos estiman que *una de las metas más importantes como Hard Core Gamer es poder llegar a ese objetivo.*

Aseguran que *sí es posible llegar a ese nivel porque precisamente la persona que gestó y administró el clan de Hard Core Gamers, del cual forman parte, tiene ese nivel. Sin embargo, tras crear ese espacio digital lo abandonó.* De tal suerte que los miembros más recientes no lo conocieron ni de manera virtual. Por tanto, lograr el nivel de “leyenda” es una verdadera leyenda urbana entre ellos.

Cabe mencionar que dentro del servidor no existe ninguna tabla o marcador donde se aprecie el dinero invertido en títulos de juego, en mejoras del sistema o actualizaciones, parches de juegos, etc. Los jugadores consideran que este se infiere a partir de las horas de juego imprimidas durante un semestre.



Imagen correspondiente al avatar y status de un *Hard Core Gamer* quien ha logrado desbloquear el nivel de “Contendiente” dentro del servidor de Xbox Live el cual es propiedad de Microsoft. Aspecto de la interfaz en diciembre del 2012. www.xbox.com

Entre más juegos nuevos se incorporen a las tablas y más porcentaje de logros se acumulen significa que hay una mayor cantidad de capital económico de por medio, no sólo porque lo aseguren los jugadores que forman parte de ese espacio en línea, sino porque se ha evidenciado que el propio servidor de juego trabaja de esta manera.

Una cuestión importante para los jugadores que se alojan dentro del servidor de Microsoft (quienes además aseguran que para ellos son mejores los títulos y sistemas de juego de esa empresa que los de cualquier otra) es la posibilidad de compartir en las redes sociales virtuales, como Facebook y Twitter, así como dentro del foro de Clan Kaibil, su status o rango como videojugador y las características visuales de sus avatares.

Afortunadamente para ellos, existe la posibilidad de contar con un hipervínculo, una instancia digital que sirve de puente entre informaciones, el cual tiene un icono (o ícono) que caracteriza a un famoso *social media* que es Facebook. Incluso, la interfaz de esta red social tiene aplicaciones exclusivas para visualizar de diferentes maneras dichos logros.



Status y avatar de un *Hard Core Gamer* que muestra desbloqueo en nivel “Campeón” de Xbox Live y mejoras en su aspecto visual. Apariencia de la interfaz en diciembre del 2012. www.xbox.com

Únicamente el videojugador de la segunda imagen, la que aparece en la página siguiente, tiene permitido subir a Facebook sus logros directamente desde el servidor de Xbox Live ya que al acceder al segundo nivel de campeón *gamer* automáticamente la interfaz implementa un botón para postear su avance directamente en dicha red social digital. Por eso, es importante para los jugadores tratar de subir de nivel y poder compartir en su respectivo espacio, físico o virtual, sus logros y avances.

Otro de los elementos que hace de la red un elemento fundamental en la práctica de juego por parte de los *Hard Core Gamers* es el hecho de *poder comparar la cantidad de amigos que se han agregado y con quienes se ha compartido alguna experiencia de juego* (encuentro virtual, reto o desafío empatado, etc.) con respecto a otros jugadores a nivel mundial.



Rango y Serie de un gamer "promedio" dentro de Xbox Live contrastado con su participación colectiva. Además, detalles de sus actividades en el bazar de Xbox Live (Marketplace). Apariencia de la interfaz en diciembre del 2012. www.xbox.com

Entre más personas tengan contacto con ellos y estén pendientes de sus logros y premios obtenidos los hace, según ellos, *unos mejores y auténticos*

videojugadores Hard Core. El servidor de Xbox Live despliega a manera de estadísticas informaciones de este tipo y además el número de descargas que se han realizado a través del servicio en red, es decir, en My Marketplace, una interfaz incluida dentro del mismo servidor.

La imagen de la página anterior muestra el rango de amigos de un *Hard Core Gamer* quien ha desarrollado un perfil que el mismo considera bajo porque tiene una mayor presencia con otros videojugadores en un ámbito físico presencial y sus relaciones virtuales con otras personas no son predominantes.

Para ellos, las descargas que hayan realizado desde el servidor de Xbox son incluso más importantes que haberlas realizado de manera física. Incluso, algunos jugadores apuestan por comprar títulos de esta manera no *solo porque se vean reflejados dentro de ese servidor* de Microsoft sino porque aseguran que *es más seguro y directo*.

Lo único que deben hacer es esperar las tasas de transferencia de datos de internet para *disfrutar de un título de juego sin tener que salir a la calle a una tienda y pagar en muchas ocasiones con dinero en efectivo*. Claro que ello requiere contar con un servicio de Internet de banda ancha.

A continuación se muestra una imagen que contiene las características que han sido señaladas en el párrafo anterior, pero con la particularidad de que el rango del jugador ha sido elevado al nivel máximo. Su presencia dentro del mundo del juego de manera individual así como dentro de una instancia virtual lo coloca en una posición que le da un mayor prestigio como jugador. Este *gamer* se encuentra además por encima del promedio de descargas mensuales del jugador convencional que estima el servidor.

Eso quiere decir que se trata de un jugador que no solo ha imprimido más horas dentro del juego, sino que su avance aparece traducido de manera gráfica en las evaluaciones que incluyen esta y otras actividades que lleva a cabo dentro del

entorno digital del juego. Según los videojugadores *Hard Core* con los que tiene contacto en la red es uno de los mejores y más altamente calificados.

Las otras actividades que realiza dentro de la red incluyen la compra de títulos de juego, música, fotos, video, libros así como aplicaciones y accesorios, actualizaciones del sistema operativo. Cabe señalar que el servidor evalúa en rangos de cero hasta diez a las transacciones económicas con las que se ha usado tarjeta de crédito para comprar artículos.

Por tanto, el aspecto económico media directamente en un *Hard Core Gamer*. Entre más dinero se gaste en el juego mayor es la evaluación como un verdadero jugador. Sin embargo, el jugador de la primera tabla confesó haber *hackeado* la cuenta del segundo *gamer* y descarga artículos y juegos desde su cuenta, sin que se dé cuenta restándole puntos por ello.



Tabla comparativa de la cantidad de amigos de un *gamer* que además incluye detalles de sus actividades realizadas dentro del bazar de Xbox Live. Apariencia de la interfaz en diciembre del 2012. www.xbox.com

La cantidad de títulos jugados y culminados de manera personal, sin colaboración de otros *gamers*, ya sea de manera presencial o en línea es algo que es de suma importancia para lo videojugadores *Hard Core*. El servidor de Xbox Live permite ver los principales juegos con los cuales se ha tenido contacto en los

últimos seis meses de manera individual, en solitario, y permite comparar mediante datos cuantitativos el tiempo dedicado a jugar con el resto de los miembros de Xbox Live.

Entonces, los jugadores en base a esos datos y gracias a que es posible compartir sus estadísticas de juego con otros discuten dentro y fuera de los espacios digitales sus alcances y logros. Las gráficas que aparecen a continuación, en las dos imágenes siguientes, dan cuenta de la cantidad de horas que se han dedicado a distintos títulos, mismos que han sido jugados de manera presencial, los cuales permiten ver simultáneamente el tiempo de juego de forma colaborativa.

El primer *gamer* muestra una mayor preferencia por jugar títulos de forma individual. Además, los logros que ha obtenido en esos juegos presentan ligeramente una tendencia por haberse realizado en red, es decir, apoyado por miembros videojugadores de la consola Xbox 360.

Por otro lado, el segundo jugador muestra una clara disposición por jugar partidas en solitario, aunque los títulos que prefiere puedan jugarse en red a distancia y de manera física o presencial hasta por cuatro jugadores simultáneamente. Por otro lado, pero en el mismo sentido, los logros que ha obtenido en sus juegos preferidos, que son casi cuatro veces más que los del primer jugador, los ha conseguido solo.

Lo anterior es fundamental para los *Hard Core Gamers*. Como se ha mencionado previamente dentro de este trabajo, es importante para ellos realizar la mayor cantidad de objetivos en el juego de manera individual porque eso les *genera un status mayor*. Incluso, dentro de la interfaz del servidor de Xbox Live ello se ve reflejado. El tiempo que se ha dedicado a jugar es importante pero algo más significativo es que esa temporalidad se haya acumulado de manera individual.

Eso coincide con la idea de que entre menos informaciones y ayuda de otros durante el juego los hace verse frente a otros videojugadores como todos unos

expertos, es decir, como *gamers* que se la han jugado para alcanzar un grado de avance considerable respecto a otros.

Los dos cuadros presentes en la página siguiente muestran las tablas desplegadas dentro del propio servidor que, a manera de resumen, describen de manera cuantitativa el tiempo que los *gamers* han dedicado en los últimos seis meses a jugar títulos individuales y para varios contendientes en modo multijugador.



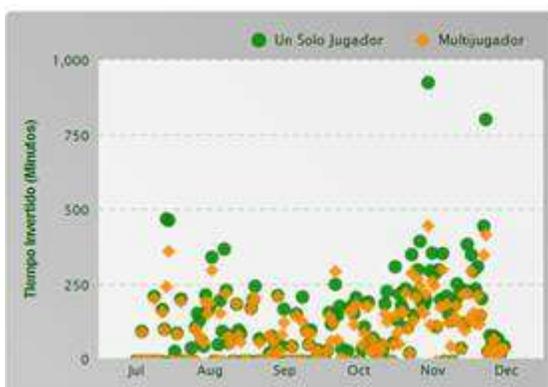
Tablas sobre el tiempo dedicado a jugar y los logros obtenidos de dos videojugadores *Hard Core*, ambos estimados tanto de forma individual como colectivamente (apoyados dentro de juegos cooperativos). Apariencia de la interfaz en diciembre del 2012. www.xbox.com

Incluso, despliega el uso del entretenimiento en ese lapso de tiempo para ver cómo se ha aprovechado la cuenta de Xbox Live, por qué entretenimiento se ha optado, así como por el tipo de canales digitales dentro del espacio que internet permite para llevarlo a cabo.

En la imagen de arriba aparecen en color verde los minutos dedicados a llevar partidas de juego individualmente mientras en color naranja se aprecian los encuentros colectivos con otros jugadores. Como puede verse, la cantidad de tiempo es casi la misma en ambas actividades de juego, tanto individual como colectivo.

En la parte derecha de la imagen se aprecia una tabla dedicada a mostrar el entretenimiento empleado dentro de la cuenta de Xbox Live. Éste aparece en forma de gráfica de pastel, sin embargo, para este primer caso, únicamente se observa un cuadro verde con un texto indicando que no se tiene registro alguno de esas actividades.

Mi Juego



Mi Entretenimiento Utilizar



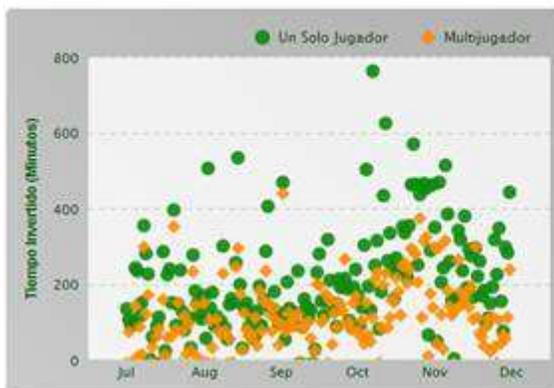
Tablas comparativas sobre el status, el rendimiento, las horas juego y el nivel alcanzado de la cuenta de un *gamer* quien emplea su dispositivo de juego únicamente para jugar. Apariencia de la interfaz en diciembre del 2012. www.xbox.com

Lo anterior quiere decir que la cuenta ha sido empleada para jugar únicamente y no para realizar otras acciones en las que se pueden utilizar distintos servicios digitales como adquirir música, películas, videos musicales, libros digitales, podcast, videocast, etc. Eso es también importante para lo jugadores porque, según ellos, *un gamer debe experimentar otras actividades preferentemente desde el mismo sistema donde juega.*

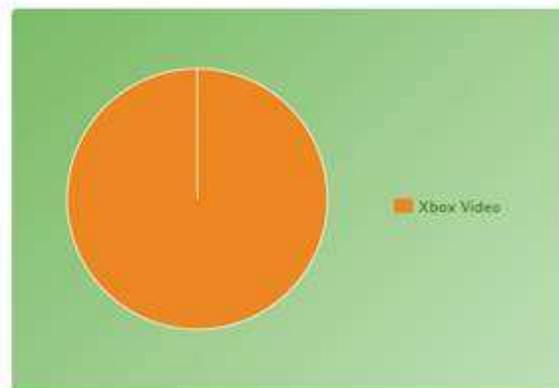
La interfaz del videojuego se convierte en *un centro de mando virtual* donde lo que está en juego es no solo un título videolúdico que se despliega en una pantalla en forma de pixeles (cuadros por imagen) sino también la capacidad de manipular el entorno, de poder hacer transacciones económicas desde el mismo dispositivo de juego, de pagar las cuentas de la vida cotidiana mientras se escucha alguna melodía y se juega.

Algo más sucede con las actividades en las que se complementa el juego de video como parte fundamental para la vida del jugador. Por un lado *tener el dominio de la mayor parte de las actividades diarias a través de la tecnología del juego de video caracteriza, según algunos de ellos, a un real videojugador Hard Core.* Entre más relación se guarde con la tecnología para desarrollar la vida cotidiana será como un signo representativo de un buen jugador.

Mi Juego



Mi Entretenimiento Utilizar



Cuadros que muestran tiempo de juego en solitario y acompañado así como la manera en la que emplea los servicios de entretenimiento con que cuenta el servidor de Xbox Live. Apariencia de la interfaz en diciembre del 2012. www.xbox.com

Por otro lado, *no es posible dejar de tener tecnología y por tanto el verdadero sujeto adaptado a esta ciudad no es otro más que el propio Hard Core Gamer*. Estos jugadores entienden que no hay otra alternativa en la vida cotidiana que dejarse seducir y emplear el videojuego porque precisamente cada día la sociedad se tecnifica más y no hay escapatoria más que evolucionar y adaptarse empleando tecnologías a diario.

Los cuadros que se muestran arriba dan cuenta del tiempo invertido de un *gamer* quien, ha superado casi por cuatro veces a las horas invertidas del jugador de la primer tabla comparativa anterior correspondiente a las horas invertidas en partidas acompañado o en solitario así como la utilización de servicios de entretenimiento dentro del servidor de Xbox Live.

Tanto en modo de un solo jugador así como en la opción de multijugador muestran una clara actividad dentro de la red de Microsoft, aunque el incremento es notable en partidas individuales. Además, las cifras reflejan que el empleo de los servicios de entretenimiento dentro del servidor se ha destinado en su totalidad para la búsqueda, descarga y reproducción de video.

4.2 Las entrevistas en profundidad a los *Hard Core Gamers*.

Tras haber comentado en el apartado anterior respecto a los hallazgos encontrados en esta parte de la investigación, la etapa siguiente corresponde al análisis de las entrevistas en profundidad realizadas a los videojugadores tanto de manera presencial como dentro de la interfaz del juego digital de video.

Para comenzar, un primer elemento que incide directamente en la producción de sentido que los videojugadores *Hard Core* atribuyen a su práctica con los juegos de video es aquello que ellos mismos reconocen puntualmente como estereotipos:

R2: Uno de los problemas del videojuego son los estereotipos. ¿Eres gamer? Pero ¿Qué implica ser gamer? Si crees que el gamer es el “meme” que está en la página del “gordo Friki”. Entonces ya valió madre.

Harry: El gordo friki también fue un ícono.

R2: Por eso. Todos nos cagamos de la risa pero al final de cuentas de repente cuando te clavás dieciocho horas o cincuenta horas jugando no solo Candy Crush, cosas que a veces ni valen la pena, sí estás sin vida y sin que sientas que la gente socialice contigo.

Para los videojugadores expertos, los estereotipos inciden en la manera en la que llevan a cabo su práctica de juego. Cuando interactúan con la tecnología digital interactiva reconocen que la gente puede, entre otras cuestiones, observarlos de manera despectiva por sus intereses personales y sus aficiones relacionados ambos con ese dispositivo audiovisual.

En ciertas sociedades, como la suya, es frecuente la existencia de símbolos diseminados dentro del ciberespacio a propósito de las características que constituyen a un *gamer*. Estos símbolos, que ellos distinguen como íconos, han impactado en las propias apreciaciones que los jugadores entrevistados tienen sobre su práctica de juego.

Por ejemplo, comentan sobre los *memes*. Se trata de imágenes confeccionadas a manera de *collage* que se componen por plantillas y son distribuidas dentro de

la red. Estos discursos están relacionados, entre otras cuestiones, con temas como la identidad del *Hard Core Gamer* y su práctica de juego:

Haya: A lo mejor el hecho de ser un Hard Core no te da un plus sino un contra, porque eres un guey que no se baña, eres el gordo friki granoso.

Yael: Para nosotros, como crecimos, el Hard Core Gamer es el gordo friki.

Estos textos ideológicos, desde el particular punto de vista de los *gamers*, figuran cuestiones que tienen que ver con sus actividades en torno al videojuego. Particularmente, para este caso, reflejan la dificultad de los videojugadores expertos para socializar con personas de manera física o presencial a causa de invertir horas de su vida dentro del espacio virtual de dicha tecnología interactiva.

Haya: ¿Nunca has sentido que la gente socializa demasiado contigo y que tú quieres estar solo? Yo quiero estar en mi casa jugando.

Yael: Yo en este momento estaría matando a los dos últimos jefes en una pantalla de 52 pulgadas. 3D. Aunque por eso me voy a quedar sin comer mucho tiempo seguramente.

Harry: Todas las conexiones te hacen antisocial

Los propios jugadores *Hard Core* buscan el videojuego para desapegarse de las instancias y contextos que tienen lugar en el marco de la vida fuera de pantalla. Reconocen que el espacio virtual desplegado por esa forma específica del audiovisual los va alejando de otras personas, aunque, simultáneamente se conectan mediante el dispositivo de juego de video precisamente para lo mismo:

Yael: (...) es como una forma de socializar de otra manera (...) el chiste es que vayas corriendo como otro (...). Pero por ejemplo, si tu vienes con otro guey tienes un tiempo en el que flotas con tu personaje. Si tú vienes con el otro guey, el otro guey te carga. Puedes cargar a la otra persona.

Haya: Es un juego de tipo social. Si necesitas de la ayuda (...).

La interconexión en red que realizan los *Hard Core Gamers* dentro del espacio virtual del videojuego se convierte para ellos en la posibilidad para permanecer en contacto con otras personas al tiempo que van ubicando aquellos marcos de referencia simbólicos que les permiten ampliar sus horizontes en torno al juego digital.

Haya: (...) te da otras cosas, te da un extra y aparte te tienes que comunicar sin palabras. No hay palabras. Tienes que encontrar la manera en cómo comunicarte con cada persona para decirle –guey, vente para acá-

R2: Sí, se juntan y hasta se hablan por teléfono. Como “la cofradía”. Así se juntan. Yo estuve conectado en un servidor de esos y yo pagaba varo, once dólares. Entonces, yo sé que no es mucho para mucha gente pero sí socializas con esa banda y la conoces y se juntan y se ven en el ángel de la independencia. Has conocido gente que en serio le gustan los videojuegos.

Yael: Habrá gueyes que a lo mejor sí están en su país y te llevas chido jugando con ellos, a lo mejor pueden tender una amistad (...) real.

De esta manera, conforme van interactuando con otros dentro del juego de video van desarrollando colectividades que ellos mismos reconocen bajo la figura de Clan. Se trata de un espacio físico o virtual donde personas videojugadoras llevan a cabo una práctica con los juegos de video al nivel de expertos:

Yael: (...) Algunos jugadores son muy legalistas (...) forman un clan...

Sergio: Una Lan Party...

Yael: Una pollada.

Haya: Una velada jugando toda la noche discutiendo un chingo sobre videojuegos. (...) entre nosotros mañana va a haber una (...) para hacer el cumpleaños del Clan.

Dentro de esos encuentros que ellos denominan como fiestas (verdaderos eventos sociales entre videojugadores planeados entre los miembros de un Clan) llevan a cabo una práctica de juego profesional. Es decir, los problemas de conectividad y los imprevistos técnicos de falla de algún aparato referente al dispositivo de juego no se hacen presentes. Incluso, la actividad de juego de estos sujetos supera una partida amistosa y se traduce en apuestas económicas. Además se discuten cuestiones en profundidad sobre los aspectos técnicos y de jugabilidad de diferentes sistemas de juego:

R2: (...) Una fiesta en la casa del Paco y hacíamos una “polladota” con teles y videojuegos.

Haya: (...) Al llevar la tele se llevan también sus palancas y llevas tu control grasoso y eso porque así ya te evitas el problema del lag y el retraso de los controles, ahí nada de que tu control no funciona, ahí todos los controles funcionan y no hay pretexto, y hasta hay varo de por medio. Cómo le llaman, Money Match. No que – ¿cuánto tu Money Match?, no que mil quinientos-. (...). Ha habido unas que mil quinientos son poco.

R2: Un Money Match son retos, - te reto a que tú no me ganas cinco de diez-. Depende de qué tan cabrón te sientas. A dos de tres caídas sin límite de tiempo. Una vez a Moscoso, estábamos y llegamos como a siete mil varos de que estábamos –doble o nada-. Empezamos con diez varos...

Antes que propiamente considerar al juego digital como un malestar en su vida, es decir, como un agente colonizador de sus conciencias que les genere consecuencias como la pérdida intencional de contacto presencial, esta tecnología para los *Hard Core Gamers* supone la oportunidad para lograr un acercamiento a la subjetividad particular de otros jugadores expertos. De esta manera los videojuegos:

Sergio: Más bien son otra forma de socializar.

R2: Son una evolución de la socialización.

Haya: (...) Ya nadie tiene amigos reales.

Yael: De alguna manera es como socializar.

Asimismo, el espacio virtual dentro del videojuego se asume para ellos como un escenario de posibilidades y suplantaciones de los roles y los perfiles cotidianos. A través de esa instancia digital consideran que pueden ser capaces de transfigurar aquellas cuestiones que en la vida fuera de pantalla no aplican, incluso, las que les pueden generar algunos conflictos de orden psicosocial:

Harry: Quienes articulan su avatar como mujeres tienen una carencia afectiva. El Darker hace eso porque no lo quieren las viejas. Sus monos del juego siempre los hacía viejas.

Yael: Sí, a lo mejor puede ser que sientes que falta algo de eso en tu vida y lo personificas y juegas con una mujer porque es como quisieras tenerla. Idealizas los pixeles. En realidad toda representación que haces es algo que traes dentro pero no siempre porque hay gueyes que hacen cosas como cortarse en el juego y no quiere decir que se quiera cortar realmente sino que tienen una latencia, un sentimiento de que se siente lastimado y entonces va a representarlo así.

Los videojuegos para estas personas se convierten en la posibilidad para encontrarse a sí mismos por medio de la simulación de cuestiones subjetivas de orden cognitivo que existen en su vida fuera de la pantalla del juego. Esa tecnología les permite jugar a articular una máscara. Una personalidad otra que forma parte fundamental del propio juego.

Para los videojugadores, esta posibilidad tiene que ver con la caracterización de aquellas cosas inasibles en el marco de la vida fuera del juego, pero, también se relaciona con los deseos que pudieran concretarse en lo cotidiano, como el estilo visual que se refleja ante los otros y hasta la pertenencia social:

Haya: Yo lo pienso eso más que un videojuego como un juego social, digamos. Una simulación social. Lo que te permitía era realmente ser lo que tú quisieras ser. Yo lo veo más como una simulación social.

Harry: Hay gente muy tímida.

Yael: Lo veo como una simulación social. A mí me gustaba por ejemplo la estética, de las darketas pero yo nunca fui darketo, gótico como tal. Pero a lo mejor jugando en Second Life hubiera hecho mi personaje como un gótico. O un vampiro (...). Haría esas posibilidades que no puedo en la realidad.

Haya: Esa virtualidad es platónica.

Yael: Sí, es platónico. Hay gueyes que se tatúan o se hacen incrustaciones...

Haya: Los cuernos.

Yael: Por ejemplo, a mí me gustan, pero yo no lo haría porque me cierro oportunidades en el mundo real. No me permitiría conseguir un trabajo, digamos, decente estando en una misma sociedad. Se convierten en sociedades muy libres. Cuántas posibilidades se abren.

Entonces, por un lado la máscara y, por el otro, el juego de suplantación de perfiles que deriva de ello son mediaciones presentes dentro de la práctica de videojuego que se relacionan con un tercer elemento, que puede ser considerado también de orden cognitivo.

Éste último es la propia capacidad mental del videojugador para transformar las pautas que articulan su propia realidad bajo parámetros propios, es decir, su conveniencia e intereses, sus deseos y anhelos todos ellos apegados en diferente medida a la vida fuera de pantalla:

Haya (...) En videojuegos es la idea del sim, la simulación...

Harry: Quién quieres ser...

Yael: De qué es lo que tú quieres ser. De cómo quieres que tu pinche ciudad sea y cómo la quieres destruir (...). Entonces es esa idea, de que tú tengas toda la libertad. Es como buscarle y hacer lo que quieras hacer.

Harry: Cuando te querías casar con el Sim del X guey jajaja.

Haya: Es una simulación de vida. Es como tú quisieras que fuera tu vida. A lo mejor un cabrón que está enclaustrado en la cama sin piernas... no afecta tu vida normal, afecta tu vida virtual. Tu vida virtual puede ser también espiritual. Es algo fuerte llamarlo así pero pasa. Es como las relaciones platónicas. Te enamoras de algo que no existe.

El videojugador puede conseguir dentro de la interfaz del videojuego aquello que es imposible de concretar objetivamente en la vida fuera de pantalla, como pueden ser empleos, ocupaciones y actividades recreativas. De esta manera se vuelve un medio para jugar con expectativas y anhelos personales:

Yael: O sea, estamos de acuerdo que ya no podemos ser millonarios todos y no todos podemos ser superestrellas. No todos podemos ser el pinche cantante de moda. Y, por ejemplo, el sing star o no sé cómo se llama te da eso.

Haya: te da la opción de ser un rockero o un cantante. Un rockero de plástico.

Yael: Un rockbander.

Yael: O sea, nunca te vas a dedicar a eso.

Yael: Realmente lo único que han hecho es darte los gadgets, darte la posibilidad en los videojuegos de creerte eso y de cumplir esas expectativas.

Haya: Esos sueños frustrados.

I: Esa es una satisfacción.

Así como el videojuego es empleado por los jugadores expertos para imaginar y desarrollar cuestiones subjetivas, inasibles, también les sirve para potencializar sus posibilidades de conocimiento en torno al mundo exterior. Por ejemplo, lo emplean para entender cómo otros videojugadores construyen perfiles y estrategias dentro del juego y la manera en la que actúan en conjunto dentro de la interfaz digital:

Yael: (...) lo que te permite Second Life es eso, la oportunidad de estar en todo el mundo. Un guey que vivía en Inglaterra y convive con una persona de China (...) no se hubieran conocido en la vida real si no existiera Second Life.

Harry: Es como tu tercera parte de tu naranja.

Haya: (...) es otro gajo. El gajo extra.

Yael: Eso fue lo que dio Second Life. Rompes barreras que a lo mejor de otra manera yo no podría haberlas roto (...). Tuve un amigo en los Estados Unidos pero después de haber compartido dentro de un juego se vuela una relación más íntima.

De esta manera, el sistema de videojuego es considerado por los jugadores expertos como un sistema de expresión que pone a girar significados entre jugadores de diferentes latitudes que pueden guardar semejanzas en diferente medida.

Es importante mencionar que a pesar de que los roles o caracterizaciones que estos sujetos asumen dentro del videojuego superan los marcos de la propia realidad que viven dichos *gamers*, en última instancia guardan relación con lo que ocurre fuera de pantalla. Conscientes de que esta tecnología es una industria, dentro de ella pueden vislumbrar constantes que aparecen en la vida fuera del juego:

Yael: Algo interesante de Second Life es que es una plataforma para aprender lo que pasa afuera, en la vida, porque en ese momento, por ejemplo, hasta meten una campaña y la campaña llegó a tal punto que Victoria Secret's, Guess, también venden ropa para tu avatar.

R2: (...) hay como un negocio adentro de ese negocio. Micronegocio. Son micro transacciones. Lo que pasa es que saben que siempre quieres más.

Haya: Esto es un negocio. Los videojuegos son un negocio y hay que ver cómo chingados le sacas dinero. Tanto ellos y a veces tú (...). El producto eres tú. Nosotros somos el producto porque nos están metiendo publicidad. Micro transacciones y pendejadas que en algún momento vamos a comprar.

Por otra parte, el conocimiento de los accesorios y periféricos de los juegos es una cuestión también importante para los videojugadores expertos. Se trata de tecnologías con las que pueden experimentar en profundidad aquellas narraciones audiovisuales que más les agrada. Pero, también, desde la lógica de la práctica sociocultural del juego se trata de juguetes los cuales constituyen una mediación:

Haya: Una (...) mochila con vibrador. La alucinamos. La queríamos. Esa madre sí tenía chiste guey. Era un chaleco.

Yael: Un chaleco de Dual Shock. Era como lo que te emocionaba. La idea ha sido siempre buscar más, una interacción más virtual.

Haya: Si. Como ahora yo tengo mis lentes 3D, y con unos pinches audífonos, y me voy (...), ya no sé nada del pinche mundo exterior.

Los artefactos periféricos que constituyen a los juegos de video sirven para simular dentro de ellos y obtener la sensación de inmersión. Pero también son utilizados por este tipo de videojugadores para asumir un compromiso con aquello con lo que están video jugando.

Conscientes de que estos sistemas tecnológicos para jugar conforman una industria, participan como consumidores dentro de ella. Compran consolas, periféricos y títulos de juego exclusivos porque por medio de ellos obtienen distintos tipos de recompensas:

Haya: (...) te venden la experiencia y te venden trajes (...). Cosas para que hagas las cosas más rápido. Por ejemplo una pinche espada que puedes conseguir matando veinte dragones te la venden.

R2: Es decir, hay como un negocio adentro de ese negocio (...). Lo que pasa es que saben que siempre quieres más.

Al jugar dentro de un determinado espacio virtual, los videojugadores simultáneamente imprimen un determinado esfuerzo y un tiempo en la vida fuera de la pantalla. Simultáneamente, los jugadores expertos emplean dicha tecnología como una válvula de escape del consumismo, los precios y las cotizaciones del mundo fuera de pantalla al tiempo que la extienden:

Ahora bien, Lo que se hace dentro del juego digital bien puede hacerse fuera de éste, es decir, los marcos de referencia simbólicos que se aproximan a la pantalla provienen del contexto particular en el que se ha construido la propia cultura del videojugador:

Sergio: Te mueves así porque tú estás pensando en moverlo, vives físicamente, vives espiritualmente, vives socialmente. Puede ser virtual pero también lo estás viviendo.

Haya: Tu vida virtual puede ser también espiritual.

R2: Claro que estamos viviendo virtualmente todos. Tenemos un perfil de Facebook, tenemos un perfil de Twitter. Seguimos –buscamos.

Yael: Todos cumplimos un rol.

Haya: (...) tú eres papá gamer.

Los videojugadores expertos además reconocen que algunas personas no jugadoras con las que tienen contacto directo cotidianamente suelen considerar que interactuar con juegos de video puede llegar a ser un problema. Los mismos sujetos entrevistados dan cuenta de que esta actividad es algo que tiene consecuencias y estiman que su práctica se puede tornar en algo semejante a lo que ocurre con las drogas o con algunas otras adicciones:

Haya: Pero bueno, todavía hay personas que satanizan a las Arcades por jugar, por las personas que se van a la calle.

Harry: También los que se drogan, sus padres esperaban otra cosa pero su vicio es diferente. A final de cuenta todo lo que haces va a ser diferente a mucha gente.

Sergio: (...) son satanizados pero, no encaja con nuestra cultura y por eso nos gustan más. Es algo diferente.

Harry (...) en mi casa también pasó. Por ejemplo mis tías también decían que para qué chingados me habían comprado un Super Nintendo porque esa madre atrofiaba.

Entonces, la familia, es decir, uno de los grupos sociales primarios con quienes los videojugadores expertos tienen contacto a lo largo de su vida, puede considerarse como un factor que incide directamente en la articulación de sentido que los *gamers* atribuyen a su práctica con los videojuegos.

Dichos videojugadores *Hard Core* consideran que sus familiares (que bien pueden ser sus padres, sus hermanos y tíos) circunscriben simbólicamente cuestiones desfavorables a su práctica con los videojuegos. Esas apreciaciones afectan directamente sobre los puntos de vista y las actividades que los jugadores expertos llevan a cabo con los juegos de video:

Harry: A mí sí me controlaban los videojuegos (...) los padres que no tienen control sobre sus hijos y los ponen a jugar cualquier cosa hacen como que no quieren saber que pedo.

R2: Yo prefiero llevarme a mis hijos a que digan “ya jugué” a que tengan la ansiedad por salirse y se escapen como yo le hacía (...) para mí representaba un vicio peor.

Sergio: (...) la crítica de que los videojuegos también inducen a la violencia (...), eso siempre se lo van a achacar a todo. Lo que pasó en Connecticut es otro pedo. Cuando no había videojuegos le echaron la culpa a las radionovelas de Kalimán.

Yael: Muchas veces yo no tengo la culpa como papá. Siempre la culpa es del videojuego, la culpa es de las Sabritas, se culpa al medio y es muy cómodo. Por eso muchas señoras persignadas de Monterrey se la creen (...).

A pesar de que los jugadores expertos reconocen que la práctica del juego de video tiene ese tipo de consecuencias sociales algunos de ellos permiten a sus hijos participar junto a estas tecnologías antes que los menores lleven a cabo dicha actividad sin su presencia o consentimiento.

También, consideran que la generación actual es más permisible con los juegos de video y los *gamers* que en tiempos anteriores. En esta época particularmente, para personas como ellos existen tanto una mayor apertura como una aceptación más grandes por parte de las propias instancias familiares que simultáneamente median en el sentido que estos jugadores atribuyen a su práctica:

Haya: (...) antes era muy mal visto, satanizado, de repente ya se volvió chingón y ya todo mundo quiere ser gamer.

R2: A lo mejor ese es otro de los aspectos. Los videojuegos son ahorita socialmente aceptados. Es un vicio socialmente aceptado. Cuando nosotros jugábamos estaba satanizado.

Haya: Cuando los videojuegos eran para niños tarados. Te decían, eso es para tontos o para niños.

Harry: O cuando le decían a las mujeres –no juegues porque te vas a volver niño-.

R2: Antes era prohibido pero ahora ya es a la luz del día y todos los vecinos están viendo. (...) yo jamás me hago el haber visto a mi papá metiéndose a una tienda de videojuego o parándose en un puesto de casetes de Nintendo conmigo en el tianguis.

El penúltimo comentario arriba rescatado da cuenta de cuestiones culturales que se han atribuido al videojuego más allá de las propias consecuencias psicosociales, es decir, los efectos degenerativos en la conducta. Considerar a esta tecnología como algo característico y exclusivo de los varones le da un significado particular a la práctica de video jugar.

Es importante mencionar que, efectivamente, existe una mayor presencia de hombres dentro de los Clanes de *gamers*, que de personas del sexo opuesto. Sin embargo, esto no ha sido impedimento para que también las mujeres participen de esta actividad y se reúnan junto a los varones colectivamente ya sea tanto física como virtualmente.

Por otro lado pero en el mismo sentido de la práctica de juego, al tiempo que interactúan con diferentes roles y máscaras, los videojugadores expertos van compensando las exigencias que sostienen durante su vida fuera de la pantalla mediante el sistema de juego digital a pesar de que están conscientes que, a la vista de otros, puede ser una actividad problemática:

Yael: No quiere decir que quiero salir a matar a todo mundo. Pero por un par, dos, tres o cuatro horas que me ponga a matar prostitutas en la calle en Grand Theft Auto, cumples esa necesidad de violencia. De los problemas que no puedes solucionar en otro lado. De robarte un banco. Es tan pinche fácil dentro de Grand Theft Auto decir –ah, me gustó ese carro-, pues te lo robas...

Haya: Sin los riesgos que conlleva en la sociedad.

Harry: Sin los riesgos que conlleva la realidad.

Los videojugadores expertos están conscientes de las posibilidades hacia las que se puede extender el videojuego más allá de la propia práctica de jugar. Se trata de un espacio íntimo de autonomía, un lugar de expresión libre y una instancia de concreción de lo inasible en la vida fuera de pantalla (como ocurre con el juego desde una lógica sociocultural) en la que incluso se puede simular lo que ocurre cotidianamente:

Harry: El espacio digital es bien lindo cuando eres consciente de tus habilidades (...) tus controles, simplemente tienes que saber guey que...

Haya: Cuáles son tus límites.

Harry: Saber en qué charco te estas juntando para saber hasta dónde has llegado.

Yael: Es que en ellos aplica una psicología (...) al jugarlos producen la misma sensación placentera como si lo hubieras hecho tú mismo.

Haya: El espacio virtual es una dimensión aparte (...) existen parches para ampliar el mundo virtual.

El espacio digital del sistema interactivo videolúdico coincide precisamente con una mediación simbólica que corresponde a la construcción de una máscara durante el acto de jugar. Por un lado ambas instancias culturales, juego y máscara, permiten la superación (o al menos) el replanteamiento de las situaciones cotidianas que ocurren fuera de la pantalla. Por el otro impulsan o potencializan la concreción de deseos e imaginarios.

Yael: Los días que yo doy clase soy una persona y cuando estoy con mis amigos soy otra persona. Eso es lo divertido de los videojuegos, todos esos roles.

Haya: (...) –vive en tu mundo, juega en el nuestro-.

Harry ¿Qué quieres ser? ¿Quieres ser el arquero?

Sergio: Puede ser aún mayor, porque el límite tú no lo ves, tú te sientes libre, te puedes mover.

Yael: Por ejemplo, hay situaciones que se reflejan en la realidad. Yo por ejemplo traigo el pinche arete y busco ponerle un arete a mi avatar, o a lo mejor eso de la mata y estoy enseñando.

Haya: Yo nunca me hago flaco en ningún videojuego.

No se trata únicamente de poder escapar de las cosas que en la vida fuera del juego les afectan o perturban, sino también de tener el poder para implementar y confeccionar aquellos símbolos, que reconocen como íconos, y orientarlos a su favor.

Sin embargo, el propio entorno virtual dentro del que se desenvuelven los videojugadores a través de la tecnología digital de juego de video lo aprecian simultáneamente como un espacio del control de libertades que se concretan en marco de la vida fuera de pantalla:

Haya: Teóricamente Kinect te vigila. Ahorita. Yo no sé qué tanto. Yo ya le quité el Kinect a mi pinche Xbox, porque el pendejo escanea a quien está ahí y se supone que esa madre envía datos de –qué chingados estás haciendo-. No sé qué tan cierto es, pero, ya ahorita con el nuevo Xbox se supone que esa madre siempre va a estar conectada. Siempre va a tener el Kinect encendido.

Harry: (...) está culero en el sentido de que sabes que te vigilan.

Haya: Mucha gente se queja de eso pero siempre estamos conectados.

R2: Incluso te están viendo, se supone que te está viendo una cámara.

Harry: Yo me deslogueé de todas esas madres. No tengo ninguna cuenta porque no quiero que nadie sepa qué hago. Puedo estar viendo porno...

R2: Si tienes una IP y te necesitan, te están buscando, saben qué estás viendo.

Por otro lado, algunas cuestiones subjetivas involucradas con el poder, como son el reto y el desafío, están presentes en su práctica con el videojuego de manera simbólica, por lo que inciden en el sentido que le atribuyen a dicha actividad. De esta manera, vencer a un contrario se torna en motivo para tratar de jugar constantemente, pero también se vuelve significativo para ellos poder vencer los obstáculos y mecánicas que se presentan dentro del sistema de juego:

Haya: (...) es como lo que pasa cuando acabas un juego. A mí me da un chingo de alegría. Poder vencer el reto.

Yael: (...) en ese aspecto siempre te va a dar gusto eso de lo que te hablaba, del Street 3 de DreamCast (...).

Haya: A mí me gusta jugar contra gueyes de mi mismo nivel y quedas sorprendido porque estaban a punto de ganar los dos.

R2: Es como jugar contra ti, por eso nos frustra. Pero imagínate el nivel que tienes que adquirir para ir ajustándote al de otros cabrones de todo el mundo.

El desafío, que forma parte de una mediación más amplia caracterizada por el juego, producido por el enfrentamiento entre rivales más o menos con las mismas capacidades y habilidades para la práctica de videojugar es una cuestión significativa dentro de esta actividad para los videojugadores expertos. Para la mayoría de ellos es precisamente una de las cuestiones más importante que como Clan pueden compartir, las retas.

Para los videojugadores expertos el poder vencer a un rival dentro de un videojuego les genera percepciones que les hacen jugar una y otra vez para alcanzar esa sensación. El reconocimiento como *gamer* experto se convierte en un aspecto esencial debido a que les genera prestigio y una reputación dentro de sus círculos sociales específicos.

De manera semejante, la capacidad para concretar objetivos de manera colectiva, es decir, junto a otras personas videojugadoras dentro de la interfaz digital interactiva, es una actividad importante para ellos. El juego como forma cultural simbólicamente ejecutada supone estrategias y la adquisición de una cierta experiencia para ganarse:

Nos pasó una vez así de que le hago el Shin Shoryuken y el hace su Shoryu Reppa y como se agacha el Ken. Me hizo el Shoryuken de Ryu y el su poder y los dos quedamos a una mierdita de pegarnos. Los dos así de “no mames”. Los dos pensando que ya íbamos a ganar.

Harry: Guey, también está el momento EVO más importante (...). El momento “tómala”. El combat más vergas de la historia. Ese guey iba perdiendo contra una Chun li que ya se veía que la tenía perdida.

R2: ¿El Daigo no? (...) es que es algo irreal. Te quedas como de –qué pedo, esto no puede ser-.

Harry: Daigo contra Justin Wong y te das cuenta de que le para todo su especial.

Lo anterior va acompañado de una experiencia sensible, que bien pudiera ser de orden estético. Entonces, esta última puede ser una de las cuestiones que intervienen en la subjetividad de los videojugadores expertos para jugar con la tecnología digital.

Para los videojugadores expertos el juego de video les produce sensaciones de distinto orden, (algunos pueden ser tomados en cuenta como estéticos y otros bioquímicos, como son la adrenalina, la frustración, el enojo, la ira, la tristeza, etc.) que afectan su sensibilidad y orientan su práctica de juego:

Yael: (...) por eso juegas. por ese instante...

Harry: Por ese momento,

Yael: Son segundos lo que dura ese momento. Es como un orgasmo guey. Realmente es un orgasmo...

Sergio: Es un orgasmo virtual.

Harry: No solo porque sí lo sientes.

Yael: Un orgasmo que te dura realmente segundos. Te dura un microsegundo el orgasmo también real. Pero te acuerdas de esa sensación. Por eso sigues, por ese orgasmo.

Sergio: Extenderlo de alguna manera.

Yael: Sí. Lo extiendes mientras juegas para buscar ese momento exacto. Esa adrenalina que fluye cuando juegas y llegas al final del Final VII. (...). Y cuando

por fin después de las mil horas de batalla dices –no mames-. Si lo vuelves a repetir ya no se siente igual. Pero lo sigues jugando por eso.

Haya: Son como muchas primeras veces.

Yael: Es eso, buscamos un orgasmo virtual.

La práctica de juego de los videojugadores expertos sale del propio marco de la pantalla para posicionarse en diferente medida al interior de la vida fuera del juego. Al llevar a cabo esta práctica, quienes la experimentan van orientando sus habilidades en diferentes ámbitos de la sociedad:

Harry: Era como lo que te decía del pendejo que quería extrapolar sus habilidades del Saw. El juego es una realidad virtual donde no digo que no puedes sentir eso.

Haya: Ajá. Precisamente una vez estaba jugando Príncipe de Persia un chingo de tiempo. Y de repente te volteas a ver a las calles en la vida fuera del juego y empiezas a buscar por donde te puedes trepar.

Harry: O como yo en una fiesta, estaba jugando tanto Assasins Creed que me escapé por una ventana. Me aventé por la ventana.

Haya: Es mamada pero pesé que había un portal ahí. Piensa en portales.

Yael: Yo también pensaba en portales. De tanto pensar en portales llega un punto en donde alzas la mano para agarrar la chela que está ahí dentro. Extrapolas.

Para los videojugadores *Hard Core*, ser vencidos por un jugador experto que consideran tiene el mismo nivel que ellos, les genera consecuencias en la propia forma en la que aprecian el acto de jugar. En ocasiones reconocen que les causa

frustración y a veces hasta enojo. Este es uno de los principales motivos de distinción como videojugadores:

Harry: Ahí tienes los pretextos. Para un gamer frustrado. No sé cómo llamarlo, el hecho de perder conlleva a que no fue su culpa sino fue culpa de algo externo que no puede controlar (...) tienes Lag.

Haya: Ahí tienes a los cabrones que se desconectan de coraje. Ahí tienes los pretextos. Que no sirve tu control. “tengo lag”, “ese gey no tiene vida”, “perdí mi conexión extrañamente”, “mi mamá me habló”, “en ese momento simplemente mi control dejó de funcionar”.

Yael: (...) Luego ocurre que el otro gey se emputa y le echa la culpa al juego. Es cuando avientas los controles. Pero eso pasa con otra persona, otro gamer que consideras a tu mismo nivel. Aunque si otro jugador inferior, si tú lo consideras inferior ni siquiera lo contemplaste. –Pasó y ya-.

R2: Como cuando la Hanami te gana apretándole los botones a lo puro pendejo.

Harry: Sí. Pero cuando tienes a un pendejo que dices –este gey también le metió chorrocientas mil horas- empiezan los pretextos del Hard Core Gamer.

Ahora bien, la perspectiva subjetiva referente a la obtención de recompensas dentro de pantalla por medio de un juego es uno de los factores que incide también en su contacto con el audiovisual interactivo. Desplegar dentro del videojuego *bonus*, valores numéricos, puntajes, trofeos e insignias más altos que los demás participantes es una cuestión significativa para ellos.

Particularmente, los trofeos y los logros virtuales les resultan importantes porque los van desbloqueando a medida que van jugando cada vez de manera más profesional y constante al tiempo que los pueden inventariar dentro del

servidor del juego a manera de tablas y gráficos. Eso se relaciona con la idea del prestigio para desarrollar una práctica de juego como experto:

Yael: Lo único que te impulsaba era la posibilidad de llegar más alto que los demás, -tengo más puntos que tú.

R2: Una recompensa siempre es importante. No tanto como antes, porque como les mostré cuando compartí el video de los premios de Activision. Qué tipo de premios. La espada de oro y eso. Que sí existieron.

Yael: Los trofeos y los logros desbloqueados. Es como con los logros virtuales, los presumes y todo.

Yael: Hay gente que tiene sus trofeos platinum en el juego.

Las recompensas que los *Hard Core Gamers* obtienen se dan de manera virtual, es decir, se trata de trofeos y de logros que son desplegados por el propio sistema de juego. Premios digitales que se pueden compartir y mostrar a otros videojugadores mediante la interfaz del juego la cual cuenta con la posibilidad para interconectarse con las redes sociales digitales por medio de internet.

Por un lado, las recompensas, el vencer a otros y el desafío se pueden entender como mediaciones culturales y hasta cognitivas que afectan la práctica que los videojugadores desarrollan junto al sistema audiovisual interactivo. Por el otro, junto a estas cuestiones aparece una mediación tecnológica que es la que posibilita que estas primeras se lleven a cabo.

El juego de video permite, por medio de la red digital, tejer redes de videojugadores que ellos mismos denominan como Clanes. Dentro de servidores de juego se puede llevar a cabo un inventario de los movimientos y balances de la práctica de juego digital.

Una cuestión importante para los videojugadores expertos dentro de su práctica de juego digital es que su experiencia audiovisual interactiva se encuentre gobernada por historias complejas o al menos tenga temáticas entrañables. Si bien estos sistemas tecnológicos permiten interactuar con roles y escenarios, la presencia de narraciones es también importante para sus jugadores:

Harry: Yo más que ser el mejor busco una buena historia

Yael: (...) con eso de lo interactivo, hay gente que jugando siente que está completando una historia finalmente no lineal si la juega en una pantalla.

Harry. Ahorita que están las opciones cinematográficas (...) ya hay juegos que es como leer un libro.

Haya: Ninja Gaiden tiene toques de cine desde Nintendo. Nintendito. Ese es un clásico. Ninja Gaiden tiene slash.

Harry: Es como un videojuego Yume. Es sobre un diario, una vieja que está rentando un departamento y no puede salir. Puede mirar por el balcón pero realmente no puede salir. Cuando intenta salir el juego dice que algo está pasando del otro lado. Entonces cuando te quedas jetón de repente despiertas y puedes usar el Famicom, el Nintendo que hay ahí, y al abrir la puerta escoges que todo se vaya a la verga. Hay un chingo de puertitas, tienes que resolver los puzles. Pero fuera de eso ya no tiene historia. Eso es extraño, por ejemplo llegas a un mundo en blanco y negro y lo único que hay es una chamaca. De repente pasas la luz y hay un laberinto pero el juego en sí ya no tiene más. Es más lo que te imaginas que lo que sucede. Ya de repente tienes que saber lo que está pasando ahí. Y realmente te confundes.

Las tramas que consideran de valor para ellos les permiten la identificación con sus propios marcos de referencia socioculturales desarrollados en la vida fuera del

marco de la pantalla. Esto es posible debido a que los videojugadores expertos consideran que lograr una empatía con los personajes y sus historias incide en la práctica de juego que llevan a cabo

También, es significativo para ellos poder tomar control de esas narraciones interactivas, es decir, poder incidir en lo que les va ocurriendo con el paso del tiempo mientras modifican aspectos de su trama o sus personajes orientándolos conforme sus preferencias:

Harry: Un juego que te haga replantearte la vida, pues sí tiene una buena historia.

Haya: (...) tú estás ahí. Puede cambiar y la narrativa se torna en el punto en que tú eres el protagonista. Tú te sientes Kratos. Tú te sientes Cronos o Master Chief. Por eso Master Chief no tiene cara. Es para que te puedas identificar con él.

R2: Era algo lineal pero en el que tú realmente te involucrabas. Tú dabas el paso en falso si es que no te rifabas con ese personaje.

Haya: Es el "tú qué harías".

Las historias que les agradan deben tener congruencia entre sus personajes y lo que les ocurre a través del tiempo mientras les crean la sensación de que el propio jugador está, por un lado, ante algo que pueda ser capaz de enfrentarse tomando sus propias decisiones y, por el otro, frente a caracterizaciones que les permitan identificarse.

Entonces, el compromiso puede asumirse como un factor cognitivo y hasta simbólico cultural que interviene en el sentido que los videojugadores expertos atribuyen a su práctica. De manera semejante a la idea del juego desde su perspectiva sociocultural, el videojuego es una instancia de simulación y suplantación que requiere de un proceso mental de quien lo juega para asumir sus mecánicas y atributos:

Yael: Realmente (...) han hecho (...) darte la posibilidad en los videojuegos de creerte eso y de cumplir esas expectativas.

Haya: Esos sueños frustrados.

Yael: Como todo juego, te la tienes que creer.

R2: Los juegos son tan importantes porque tú les das ese valor, tú les das esa importancia.

Yael: eso es lo que me pasó a mí jugando... y te lo tienes que creer. En cierto momento te lo tienes que creer. Y también entiendes que por ejemplo desarrollas tu personaje. Estás de acuerdo que un campesino no puede vencer a un guerrero. Pero hasta cierto punto sí puede ser ilógico. Dices –ay pinche campesino está todo el día trabajando y está bien mamado por estar todo el día entrenando-. De hecho muchos ninjas fueron campesinos.

Harry: Puedes simplemente hacer por hacerlo mecánicamente y no vas a ganar nada. Si no adquiere ningún valor. Tú le das el valor, es un placer tan subjetivo dispararle a los civiles. Hay gente que no compra los juegos para matar a los malos sino para pegarle, o en Minecraft en lugar de ir construyendo vas destruyendo, o metiéndose a los perfiles de otro.

Yael: Un videojuego siempre es más que un simple juego. En la medida en que te tienes que creer el asunto.

A pesar de que las temáticas desplegadas dentro del videojuego puedan llegar a ser fantásticas o de ciencia ficción, los personajes dentro de ellas deben tener algún grado de apego con las pautas que ocurren en la propia vida fuera de pantalla.

Además, algo de suma importancia para los videojugadores expertos es que los títulos que juegan deben contar historias acompañadas por detalles y posibilidades gráficas abiertas que les hagan experimentar sus juegos una y otra vez, aún a pesar de haberlos terminado:

R2: Si, por ejemplo un Chrono Trigger con tantos finales o date un Zelda 3. Después del sexto todos eran iguales y mandamás cambiaban cositas. Los nombres de los personajes. Pero los jugabas tanto que sí te dabas cuenta en los detallitos.

Yael: El que jamás van a igualar es el Final VI. La cantidad de personajes que se usan, la historia también muy larga. Las mismas compañías no terminan los juegos. Juegos de 500 horas el Monster Hunter. O un Tactics que nunca acaba. El Castlevania que ya tenían el doscientos y algo por ciento y todavía lo seguían jugando para sacarle un punto uno por ciento más. Hay gente que ha jugado toda su vida ese juego y le ha dado vueltas a los mismos juegos.

Yael: (...) un juego de guerra te plantea un buen de cosas del porqué de la guerra. De hecho a mí una frase que me gustaba era “no te engañes con tus amigos en la batalla ahora porque pueden ser tus enemigos mañana.

Haya: No juegues con tu comida. Eso estaría bueno con música.

Yael: Eso lo dice The Boss en el Metal Gear 3, ese juego tiene que ver en el marco de la guerra entre Estados Unidos y Rusia, cuando todavía Rusia y Estados Unidos todavía se llevan bien, ahí a ella la mandan a matar a ese guey. Ese juego propone ese tipo de cosas, le enseña y le dice a Big Boss, le dice –no te encariñes conmigo porque en algún momento me vas a tener que matar- y es lo que pasa. Plantean toda esa filosofía de guerra.

Es importante además para ellos durante su práctica de juego ayudar a la narración a culminarse, es decir, poder colaborar en la construcción de una historia más profunda y personalizada a partir de sus propias elecciones dentro de la interfaz digital interactiva.

Eso se convierte para los *Hard Core Gamers* en motivo tanto para jugar de manera extensiva y profesional un particular título de juego así como para profundizar al interior de éste (sus detalles, los movimientos e interacciones de los personajes y el contexto, etc.) y especializarse en su narración:

R2: Algo sensacional (...) tener la opción para incidir en la historia. Ese es uno de los RPG's de ese tiempo que sí lo hacían. Los juegos de ahora se van por múltiples vías.

Yael: El que jamás van a igualar es el Final VI. La cantidad de personajes que se usan, la historia también muy larga. Las mismas compañías no terminan los juegos. Juegos de 500 horas el Monster Hunter. O un Tactics que nunca acaba. Quien sabe de dónde viene la ambición de jugarlos. El Castlevania que ya tenían el doscientos y algo por ciento y todavía lo seguían jugando para sacarle un punto uno por ciento más. Hay gente que ha jugado toda su vida ese juego y le ha dado vueltas a los mismos juegos.

Otra cuestión significativa que atribuyen los videojugadores expertos a su práctica con los juegos de video es la posibilidad de encontrar dentro de dichas tecnologías interactivas los errores e imperfectos de programación que no han sido contemplados por sus desarrolladores al momento de ser liberados comercialmente.

La idea de manipular el juego de video, desde sus formas mínimas de despliegue de datos en forma de imagen hasta las capas de programación más amplias, es importante para ellos al grado que puede ocurrir que, en ocasiones,

únicamente se lleva a cabo esta práctica de videojugar para revelar dichos atributos (*bugs*, *glitches*, etc.) en particular:

Sergio: Cuando sacabas los bugs, los famosos bugs. Incluso en Mario Bros cuando al final no mataba a Bowser o cualquier otro jefe del castillo sin que apareciera Mario. El famoso “muerto revive”. Salvas a la princesa y Mario no está. O que el famoso “panadero chiquito”. En Estados Unidos al último jefe le llamaron Koopa y Bowser en Japón.

R2: Si, en el barrio le pusimos cosas bien cagadas a los bugs.

Sergio: Yo me aprendí los comandos por ejemplo en Super Campeones de Family y me lo acabé. Era un RPG igual que la pinche serie. Pinches mil horas. Manipulé los tiempos de carga del juego. Haz de cuenta que para que nadie me quitara el balón y nadie me atacara lo que hacía era ir al menú para escoger un movimiento y cancelarlo y moverme un cuadrado y otra vez menú, cierro y así hasta que podía tirar. La bronca fue aprenderte los movimientos.

Para los videojugadores *Hard Core* es importante conocer y emplear estos imperfectos y errores de programación a su favor durante sus encuentros contra otros videojugadores expertos; pero se vuelve más significativo si esto se socializa durante un combate o desafío mano a mano.

También, existe la posibilidad de transmitir y explicar de manera audiovisual, paso a paso, a otros videojugadores y personas interesadas sobre los hallazgos en torno a los errores y anomalías que surgen a lo largo de la práctica de juego. Esto es posible realizarlo mediante las redes sociales digitales y los canales de transmisión de datos audiovisuales en tiempo real:

Yael: (...) aprovechas ciertos bugs, ciertas fallas.

Haya: Claro, hay ciertas fallas entre cada personaje contra otro personaje, por ejemplo, -este personaje ocupa este, entonces le voy a llegar con otro que tiene ventaja sobre él-. Entonces el otro gey decide si juega contra él, si acepta el Money Match o no. Dice –mi Ryu contra tu tal pendejo-.

Harry: Sí, bugs, glitches...

Yael: Entre juegos como Tekken quieres lo más justo y te aprovechas del oponente con esas fallas para darle un movimiento final y derrotarlo, entonces buscar esos errores es algo importante, porque si no un oponente de un trancazo te mata a dos personajes. Yo encontré un glitch gey, estas en un pinche coliseo, si tú te sales del coliseo un pinche monstruo te ataca en ese momento, pero es un pinche monstruo que lo maneja la máquina.

Haya: (...) en el Play levantabas la tapa y en ocasiones pasaban cosas que no estaban programadas dentro de los juegos.

Harry: En esta época esos errores se pueden compartir y así otros pueden darte crédito por tus descubrimientos jajaja. Yo tenía como dos horas contra un jefe y no lo podía matar pero ese gey igual me pasó que con un bug lo desmadré.

Sergio: Lo mejor de todo es que se trata de cosas que te causan orgullo. Porque no bajaste la guía o nadie te dijo, tú lo descubriste y lo compartes a la banda porque te sientes orgulloso de eso.

Harry: Te lo puedo publicar acá, o te lo puedo subir a Youtube.

Algo importante de encontrar anomalías y errores de programación es que se trata de una cuestión que simbólicamente se traduce para ellos en prestigio. Para los videojugadores expertos se vuelve significativo poder escarbar dentro del audiovisual interactivo e interactuar de manera intensiva dentro de su interfaz digital para encontrar hallazgos que otros *Hard Core Gamers* desconocen:

Yael: Cuando he jugado luego entre iguales no quiero hacer un glitch, porque así como tú puedes aprovechar un glitch el otro también puede aprovechar el glitch.

Harry: Cuando es así el glitch no lo ocupas, así de simple porque no quieres que ellos vean. Es como los gueyes que escondían su control porque no querían que los demás vieran sus movimientos. Movimientos falsos.

Yael: Esas cosas no vienen en un manual y qué chingón cuando tú los descubres, te sales del coliseo y dices –ah, no mames, no me atacan-. Empiezas a madrearlos y no te hacen nada y así los vas madreando hasta que los eliminas y sin que te cueste tanto trabajo.

Haya: Es como vencer al sistema pero también llega a pasar en la vida real.

Yael: Pero es algo que yo descubrí, por ejemplo, me madreó, me empujó, no sé qué chingados me hizo, pero me salí y de repente ya no me atacaba, entonces agarras y te curas y vuelves a mover tus poderes y te pones otra vez todas tus magias y otra vez vas a partirle su madre. Es que esos enemigos por lo general tienen barras de vida del tamaño de la pantalla.

Otra de las cuestiones significativas para los videojugadores en torno a su práctica con los videojuegos es el status. Para ellos es algo importante en la medida en que pueden manifestarlo a otros. El status para ellos radica en las habilidades y el nivel que como videojugador se ha desarrollado a lo largo del tiempo.

Sin embargo, reconocen que el status es una cuestión que también puede adquirirse sin el compromiso de invertir parte de su tiempo en la vida fuera de pantalla para desarrollar lo que ocurre dentro de ésta. Se pueden adquirir bienes virtuales que dan una apariencia específica que un videojugador desee revelar al mundo.

Sin embargo, para ellos un mejor sinónimo de status es ser considerado *Hard Core Gamer*, un videojugador que es reconocido justamente por su práctica

profesional, es decir, ser un experto conocedor que domina en profundidad la tecnología digital del videojuego:

Haya: El gamer (...) quiere tener status.

I: Eso es algo que se compra. Es que por qué puedes comprar cosas virtuales en e-Bay. Porque puedes comprar el status también.

Haya: Yo tengo un amigo que compró un trofeo. Puedes ponerte status de corredor con una aplicación.

Haya: Por eso, al ser exitoso estás perteneciendo a la élite gamer. En tus dos cuentas. O en tres creo, en la de stream, la de Play y la de Xbox. El juego te dice – ahora eres hard core en el juego de Dead Or Alive en Xbox. Métele mapas horas y subirás de nivel. Es un status. Puedes tener mejor puntaje.

Yael: Es un sueño el que te venden. De hecho en Japón y en Corea hay compañías que hacen eso. Ser millonario, ser exitoso, etcétera.

Haya: Ser gamer.

Para un videojugador se vuelve importante la interconexión en red porque es el vehículo que les permite lograr la victoria. Estar en línea implica estar conectado con el mundo, pero también en igualdad de condiciones que los contrarios. Eso implica que la práctica de juego se llevará de manera óptima. Ahora bien, los videojugadores expertos reconocen que nuestro país está en desventaja con la capacidad de conectividad que existe en otras latitudes:

Haya: Estaría de poca madre que tuviéramos una conexión de primer mundo. Moscoso en Estados Unidos tiene cien megas. Lo que pasa es que necesitamos la velocidad para que no haya latencia entre tus decisiones y las del otro cabrón. Si tu aprietas arriba, que no tarde un pinche segundo en brincar (...). Muchas veces

siempre quiere ganar el guey que va jugando. Ser el protagonista y verse más chingón y en darle el último putazo al jefe. Por ejemplo para ganar más experiencia. O ganar el ítem.

R2: Para que no te pueda predecir. No será que ya estamos tan naturalizados en la red a conectarnos que ya olvidamos como era antes la cosa.

Aunque, más allá de la calidad de su servicio de interconexión digital y de los requisitos mínimos para configurar y ejecutar un sistema de videojuego en óptimas condiciones, los gamers consideran que existen jugadores de regiones específicas del mundo que no tienen las mismas habilidades que ellos para participar de una partida en los videojuegos.

Para realizar una verdadera práctica profesional, algunos videojugadores han tenido que salir de su país de origen para incorporarse de esta manera en otras zonas geográficas donde existen las condiciones suficientes para llevar a cabo esa actividad:

R2: Si wey. Qué chingados Españoles, que son unos pendejos jugando y les ganas tú: “a chinga, ¿por qué les estoy ganando?” pues porque hay puro europeo conectado jugando.

Harry: Pero están los coreanos.

R2: Bueno, los gringos que a mí personalmente, que soy malo, me ganan. Esos son los únicos que te mandan a dormir. Si te desvelaste mucho a las cinco o seis de la mañana se empiezan a conectar los europeos y ves que empiezas a ganar. Están bien pendejos. Y a parte el lag, o sea, si no tienes una buena conexión son cosas, este tipo de cosas no te hacías pensando a los europeos. ¡Ah, pinches europeos pendejos!

Haya: El mexicano está de alguna manera como en desventaja. Hay un mexicano, el (...) Bala, (...) es un indocumentado que se fue a hacer Progamer a los Estados Unidos a jugar KOF. Ganó un EVO que le salvó la vida.

4.3 Resultados de la observación y las entrevistas a los *Hard Core Gamers*.

Para comenzar, es importante mencionar que, por un lado, los datos arrojados por los instrumentos de investigación han dado cuenta de aquellas cuestiones que los *Hard Core Gamers* consideran son las más significativas en torno a su práctica con los juegos de video mientras que, por el otro, también han permitido vislumbrar mediaciones, entendidas éstas últimas de manera amplia como todo aquello, que interviene en la forma en la que orientan esos significados que brindan de un sentido a su práctica de juego digital.

Un primer elemento que incide en el significado que los videojugadores atribuyen a su práctica con los videojuegos está en el propio acto de jugar. Así como para otras personas de diferentes esferas e intereses, la idea de juego se hace presente porque para un *Hard Core Gamer* esta figura ser una actividad que constituye parte importante de su vida y por lo tanto le imprime una orientación definida. Por un lado, en el momento en que juegan consideran que son personas de importancia aunque en la vida cotidiana no suceda de esta manera.

Si bien no son reconocidos al interior de sus círculos sociales por sus actividades y preferencias relacionadas con la tecnología digital interactiva, dentro de la interfaz del propio juego de video sí y es ahí donde pueden, a través de su práctica, convertirse en personas respetables ya sea por sus conocimientos y habilidades o por el prestigio social producto de su talento y creatividad con que desarrollan una partida de juego. El significado del videojuego, por tanto, cobra

especial interés cuando esta actividad se convierte en una distinción simbólica para quienes lo juegan.

El juego como forma cultural que se atesora y transmite por su valor simbólico se asume como una mediación que permanece y se extiende a la práctica de jugar un videojuego. La actividad videolúdica se asume para los *gamers* como un espacio de libertades fuera del marco convencional de la vida cotidiana. Así como ocurre en los juegos, el videojuego promueve el desarrollo de una personalidad distinta a la que viven cotidianamente los *Hard Core Gamers* fuera de pantalla.

Para ellos la práctica y contacto con ese dispositivo audiovisual es entendida como una posibilidad de transformación e incluso de superación de los marcos y límites cotidianos. Esa es una de las características más importantes que hace que estas personas entren en contacto con ellos hasta por más de cinco horas diarias siendo, de esta manera, una actividad de especial importancia para sus vidas.

Es precisamente mediante la máscara, que se constituye a manera de avatar digital dentro del videojuego, como los *Hard Core Gamers* tejen una serie de personalidades, historias, narrativas y situaciones que les serían imposibles de desarrollar fuera del marco del juego de video. Así como en los juegos existe un rol hipotético que se implementa a través de un perfil ficticio, un rol de un posible otro que juega, el cual media entre el juego y el jugador, dentro de los videojuegos existe también esa posibilidad.

Los perfiles digitales son diseñados y personalizados por los *gamers* para ser empleados para sus propios fines: algunos avatares se perfilan bajo los deseos de atributos y características que desearían poseer dichos jugadores; aspiraciones no concretas de la vida fuera de pantalla.

Otros videojugadores simplemente ocultan su perfil cotidiano bajo una personalidad ajena a la suya mediante la tecnología digital del juego para así desarrollar una segunda personificación, salir de lo cotidiano. En ocasiones otros

gamers amalgaman elementos de distintos personajes para condicionar sujetos que reúnan características con las cuales puedan enfrentarse a la vida cotidiana.

Asimismo, a través del juego de video digital, antes que en otras tecnologías, muchos *Hard Core Gamers* toman el control de lo que ocurre en pantalla. Al interior del escenario virtual del videojuego estos sujetos pueden asumir riesgos sin tener consecuencias físicas reales.

Entonces, la simulación de actividades, acciones, tramas, procesos, etc., se hace posible y se vuelve un elemento esencial para desarrollar partidas de videojuego junto a otros. Esto lo hacen mientras saben que en el fondo solo se trata de un juego, además de un espacio comunicante con otros es un artefacto que pueden apagar cuando deseen. El juego y lo virtual son dos mediaciones que guardan relación entre sí y que están presentes en la articulación de sentido de estos *gamers* durante sus partidas de juego.

El hecho de que estos sujetos que sean capaces de reconocer al entorno del videojuego como un espacio figurado, como ocurre con los jugadores de un juego de otra índole, les permite desarrollar su imaginación, cuestión que consideran como un elemento fundamental en su práctica con los videojuegos. Les resulta significativo a estos *gamers* además porque para jugar un videojuego requieren de tejer ciertas estrategias y adelantarse tanto a los posibles movimientos de otros jugadores así como a los conflictos y desafíos que se plantean al interior del propio sistema de juego.

Ahora bien, una instancia que tiene importancia, y presencia en su vida cotidiana, es la familia. Esta institución social media entre los videojugadores *Hard Core* y el juego de video. Para muchos de estos *gamers* es un obstáculo. Sobretudo, lo anterior tiene que ver directamente en su relación con sus padres.

Los jugadores expertos consideran que son sus mayores quienes regulan y supervisan sus actividades dentro del entorno digital de juego, un espacio que consideran íntimo y privado dentro del cual interfieren de manera intrusiva. Además, lo anterior se debe a que son precisamente los padres de muchos de

estos sujetos quienes les costean a algunos de los títulos, las consolas de juego y la conexión a internet para jugar con otras personas a distancia.

Además, como se ha mencionado, los videojugadores expertos consideran que sus padres no miran con buenos ojos que sus hijos pasen lo que consideran son los mejores años de su vida desperdiciadas en los juegitos de video, es decir, demasiadas horas desperdiciadas jugando cosas improductivas para su vida futura. Por eso, en su práctica de juego la familia es entendida para ellos como un elemento decisivo y hasta contradictorio a sus intereses.

Otra de esas instancias que guardan relación con su práctica de juego son las instituciones escolares. No pocos de los *Hard Core Gamers* que acuden a plazas comerciales para jugar y reunirse con otros jugadores aseguran que en las escuelas les controlan el servicio de tecnologías así como el tiempo de consumo el cual debe estar dedicado básicamente para el aprendizaje y la alfabetización en términos tradicionales, es decir, aquellas formas de enseñanza en las que el videojuego no se hace presente. Según la mayoría de estos sujetos, para algunas autoridades de las escuelas a las que acuden la práctica de video jugar es entendida como una pérdida de tiempo.

Entonces, estas instituciones educativas orientan un sentido de lo que para ellos significa jugar al videojuego: son asumidas por los *Hard Core Gamers* como un obstáculo para el libre desarrollo de su creatividad e imaginación dentro del espacio virtual así como una instancia que imprime un rechazo a sus preferencias preferidas.

Aunque, es importante mencionar que hay jugadores *Hard Core* que saben sobre la existencia de escuelas donde se enseña programación y a diseñar *software* interactivo que bien puede dar pie a la creación de videojuegos, también están conscientes del tiempo que esas actividades educativas requieren, lo que para ellos se traduce en el sacrificio de horas de juego. Esto es, al estudiar videojuegos se pierden horas de juego digital.

Una mediación temporal además está presente en la conformación del sentido que brindan a su práctica con el juego de video. Esta se vuelve en elemento estructurante de sus actividades a partir de novedosas condicionantes. El jugador no entiende que pierda su tiempo mediante el videojuego, como otros sectores de la sociedad que lo rodea lo perciben, pero, además el poder vivir una aventura dentro del juego no significa lo mismo temporalmente para ellos. Los momentos que viven dentro de la interfaz de un juego de video pueden ser meses en la realidad. El tiempo se vuelve relativo en el juego.

Un elemento significativo es la duración. El tiempo que lleva jugar un videojuego para un *gamer* experto no será lo que dure una partida o una aventura digital desde su inicio hasta el final. El juego de video empieza una y otra vez y puede empezar una aventura donde termina otra. Al ser modificado en su arquitectura, un título puede articularse en momentos o lapsos distintos, tantos como su jugador lo plantee. Las partidas pueden extenderse más allá de la programación original que las condiciona.

Otra cuestión relacionada con las instancias sociales que inciden en el sentido que otorgan a su práctica con los juegos de video ello son los enemigos, particularmente se trata en este caso del *bullying* o los agresores físicos con quienes conviven estos sujetos dentro del aula de clases y en su hogar.

Consideran que en el entorno del juego de video no vienen sus agresores cotidianos de la escuela o sus hermanos mayores a golpearlos y así pueden manifestarse de manera más abierta, aunque, coinciden en que sí existen personas que los molestan dentro del espacio virtual del juego. Esos agresores incluso pueden ser los propios jugadores con los que tienen contacto dentro del servidor o el escenario de un videojuego.

Algunos conflictos entre jugadores se presentan de manera física, cuando sostienen desafíos cooperativos presenciales y otros se manifiestan dentro de la red al iniciar una partida en multijugador y participar de un objetivo virtual colectivo.

Ahora bien, para llevar a cabo la práctica de juego digital, ciertos *gamers* deben salir de sus hogares y del marco institucional que imprimen sus escuelas a través de la renta de una consola de juego o al reunirse con otras personas afines a ellos y poder así desarrollar libremente la actividad de jugar con sus consolas portátiles dentro de una plaza dedicada al videojuego y la tecnología digital.

Si el juego es algo que culturalmente entienden como una actividad libre la cual se encuentra fuera de los marcos de su vida cotidiana, para poder ser realmente libres y jugar lo que más les gusta deben salir fuera de aquellas autoridades que los limitan. Sin embargo, dentro del mismo juego también existen formas de dominación y coerción que aplican sobre ellos.

La red resulta en este punto ser algo significativo para ellos porque les permite elaborar puentes a distancia con otros semejantes sin que realmente conozcan quienes son en realidad. La brecha entre jugadores se acorta gracias a la interconexión digital que permiten los servidores de juego. Así, quienes participan de estos encuentros eliminan todas las cuestiones que consideran desagradables de su personalidad para mostrarse ante sus amistades sin la carga emocional subjetiva de lo que consideran son sus defectos y puntos débiles ya sean físicos, psicosociales o como jugadores.

Incuso, los amigos son importantes para estos sujetos y su práctica de juego digital porque gracias a ellos se hacen posibles las partidas de modo cooperativo lo que permite eliminar a los oponentes o la gente que les desagrada y hasta los llega a molestar en un momento de su actividad videolúdica.

Las amistades son fundamentales para ellos en relación con el videojuego porque simbolizan además la posibilidad de que sus gustos se tornen colectivos y no únicamente figuren ser actividades aisladas, imposibles de compartir o de socializar y, por ello, un punto blando para que otras personas los juzguen. Un amigo *gamer* para ellos representa simultáneamente la posibilidad de demostrar qué tan buen jugador se puede ser y de controlar las amenazas del exterior fuera de la pantalla.

La red se presenta como una circunstancia que interviene en la manera en la que brindan significado al acto de jugar debido a que no sólo se trata de una instancia que crea puentes sino que existe dentro del juego digital un elemento que la consolida y que es lo virtual, algo presente como una mediación. La red como punto de acceso para conectar equipos, es sumamente importante para el jugador *Hard Core*.

Entre más avanzada sea la infraestructura de ésta mejor para él: más poder de acceso, mayor presencia en espacio digital, mejores y más amplios nexos, un mayor poder para dominar óptimamente de lo que ocurre en pantalla, etc., Sin embargo, también es importante para ellos por los vínculos figurados, es decir, porque se vuelve un territorio en constante expansión, una mediación cognitiva, que ellos entienden como una instancia que les permite una inclusión al universo dentro del cual se despliega el videojuego. Esto es, la posibilidad de una segunda vida figurada la cual les permite hacer muchas de las cosas antes mencionadas.

Entonces, una mediación espacial se presenta en el torno virtual del videojuego. El espacio, al jugar videojuegos, se define por los *gamers* como un lugar que hace posible concretar aquello que se entiende como imposible en el marco de la vida cotidiana. Además de instancia de posibilidades se visualiza para ellos como un lugar para la preparación para la vida. Como sucede en los juegos.

Los jugadores *Hard Core* comprenden que la red es una posibilidad para incidir en esferas internacionales, de poder acercar mundos a distancia por medio de la interconexión entre amigos y desconocidos *gamers* pero además simboliza para ellos la capacidad para convertirse en arquitectos de un universo que los demás pueden llegar a desear, estimar y copiar.

Las características de los perfiles que articulan dentro del videojuego e incluso sus escenarios y personajes pueden mostrarse a otros en las redes sociales digitales dando la posibilidad de ser visibles para el mundo a la vez que muestran el dominio de los videojugadores en esa instancia. Para los *gamers* eso figura la

capacidad de posicionamiento así como de empoderamiento y dominio sobre el mundo digital.

Algo significativo respecto a esto último es el hecho de que el espacio como mediación corresponde a dos instancias. Por un lado, la primera tiene que ver con el cruce con lo digital como lugar de posibilidades virtuales, mientras que el segundo corresponde a lo físico, a lo presencial. Para jugar videojuegos se requiere de estar ahí, de asimilar y conferirse por decreto propio el título de jugador y que lo que ocurre dentro de ese sitio es una actividad que conlleva a imprimir parte del tiempo de la vida fuera de pantalla.

Ahora bien, para los miembros dentro de los espacios digitales del juego es significativo el hecho de poder mediar su experiencia, por medio de la tecnología digital interactiva, con otros *gamers* a través de la interconexión en red. Como se ha mencionado, algunos jugadores tienden lazos sociales a distancia con otros jugadores y llegan a conocer amigos de esa manera. Para algunos jugadores se convierte en su segunda familia.

Sin embargo, para aquellos *Hard Core Gamers* que participan de manera presencial, físicamente en plazas comerciales o en reuniones privadas de clanes de jugadores, lo importante es el encuentro con otros. Formar un clan es uno de los objetivos fundamentales de su práctica con el juego.

Hasta cierto punto, jugar acompañado por un grupo de *Hard Core Gamers* incide en la manera en la que se lleva a cabo la práctica con los videojuegos. Para los *gamers*, compartir con otros su experiencia les gratifica cuestiones emocionales y afectivas al tiempo que les permite socializar sus conocimientos, ganar prestigio y ser reconocidos en el grupo. Además, distinguirse de otros por sus atributos y prácticas específicas de juego.

Un aspecto que media en el sentido que le dan a jugar es la idea de perturbar o alterar del orden regulado del juego. La capacidad de arreglar por sí solos un sistema de juego y cambiar alguno de sus aspectos físicos o del *software*, es

decir, de la programación de sus algoritmos que se traducen en sonidos e imágenes, es muy significativa para estos jugadores.

Más que únicamente considerar el hecho de jugar un título de algún desarrollador específico o famoso, lo significativo en realidad para ellos dentro de esta práctica es un hacer propio, un jugar lo personal y concretar de manera virtual sus propios deseos e inquietudes.

Nuevamente, la idea de creación e imaginación del juego como práctica sociocultural se torna un elemento fundamental. Se trata de una mediación cognitiva, relacionada con la manera en que se comprende, valora y percibe la realidad. Cuestiones que se van incorporando en el esquema mental de una persona y que participan en la construcción de un sentido.

Otro de esos elementos, el cual interviene en la forma en la que se orienta un significado al acto de jugar videojuegos por parte de los *Hard Core Gamers*, es precisamente la competencia. Como se ha visto, este tipo de jugadores desean ser reconocidos como los mejores y más expertos *gamers* no solo por otros videojugadores o sus círculos más cercanos, sino por el mundo entero.

Sin embargo, para algunos de ellos, el hecho de ser reconocidos por su práctica intensiva con los videojuegos por ciertos sectores sociales, como sus amigos de la infancia, sus parejas sentimentales, sus jefes y compañeros laborales, etc., es una cuestión que no debe suceder. Por tanto, ciertos *Hard Core Gamers* juegan cuando no están presentes estas personas, es decir, procuran de preferencia hacerlo sin que esas personas se enteren.

Ahora bien, la red está relacionada con ello porque mediante la tecnología de interconexión los *gamers* pueden dar a conocer sus capacidades y habilidades en su práctica con los videojuegos para así buscar retar a un duelo a quienes consideran son los más importantes y prestigiados jugadores de videojuegos de diferentes latitudes.

La idea de alcanzar la victoria es otro elemento de suma importancia pero en la cual, independientemente de ganar o perder, el hecho llevar a cabo un desafío honorable, sin códigos, tips, *cheats*, y otras ayudas consideradas trampa, les revela que lo que importa más para ellos es el despliegue de estrategias, técnicas y habilidades más originales para obtener el triunfo.

El sabor de la victoria, al igual que en un juego, solo se atribuye a quien resulta ganador de un desafío que cumple con las reglas del encuentro. Antes que únicamente vencer a un oponente en un encuentro, éste debe estar en igualdad de condiciones o al menos aparentar que lo es. El punto clave de ello es saber jugar. El *Hard Core* es un experto conocedor del videojuego. Entonces, la idea de vencer está ligada a la sabiduría y la experiencia. Como en el juego desde su perspectiva sociocultural.

Por tanto, para el *Hard Core Gamer* es sumamente importante obtener la victoria gracias a la experiencia y dominio total de lo que pasa dentro del videojuego porque eso lo convierte en una autoridad. Ahora, un elemento importante y que interviene en ello es el poder.

Si bien el juego por sí mismo simboliza cosas que son inalcanzables para el ser humano, dentro del videojuego los *gamers* que no pueden tener determinado dominio del sistema social cotidiano en el que están circunscritos, en ese espacio pueden ser directores y regular lo que acontece.

Conforme se avanza en el juego y a medida que se puede distinguir un jugador por encima de otros *gamers* (gracias a los atributos señalados de experiencia, creatividad, juego limpio y victoria) se van desarrollando jerarquías que se estiman como puntos de referencia para los jugadores que deseen tener el nivel, los conocimientos y las habilidades de ese videojugador valorado por su prestigio, experiencia y capacidad de crítica de juegos de video.

La idea de poder se puede asumir como una mediación cognitiva, pero simultáneamente se presenta como una cuestión cultural: los jugadores de videojuegos de la Ciudad de México están insertos dentro de un marco referencial

que, consideran, pueden llegar a replican dentro de sus formas de organización social como clan de videojugadores.

Lo anterior quiere decir que estos sujetos estiman que un *Hard Core Gamer* poderoso es una verdadera leyenda del juego de video, alguien a quien deben seguir para poder conocer sus secretos y aprender de él lo más posible en torno al videojuego.

Otra mediación, de tipo videotecnológica, se presenta en cuanto a la representación de la realidad. La tecnología del videojuego en sí misma se dibuja para los *Hard Core Gamers* como la posibilidad de un futuro, un vehículo efectivo para poder cambiar su realidad más momentánea. Jugar para ellos es prepararse para lo que vendrá, para nuevos artefactos y máquinas que supondrán transformaciones significativas a la sociedad.

Un *gamer* de este tipo no asume como una pérdida de tiempo el hecho de imprimir múltiples horas en el juego de video sino que más bien entiende a esta actividad como la posibilidad de formarse en algo útil. La mediación temporal se relaciona con la videotecnológica. El imprimir su tiempo en el juego no es entendido como ellos como gastarlo, sino como invertirlo.

La modificación (*hackeo* o *crackeo*) de un videojuego es un elemento que incide en el sentido que brindan a su práctica con los juegos de video. Para un *Hard Core Gamer* se convierte en la posibilidad de transformar un universo de sentido bajo el que se construye un juego y brindarle uno nuevo. Incluso, esta modificación se presenta como la posibilidad para subvertir los esquemas sociales, aunque únicamente de manera figurada.

Las utopías personales de cada videojugador se concretan conforme entienden el entorno virtual y lo personalizan a su gusto pero esas transformaciones no representan para ellos un ejemplo que sirva de inspiración para concretar algún aspecto de la realidad fuera de la pantalla.

Los títulos de juego, es decir, aquellos datos desplegados a manera de imagen de sus discos para jugar, son un objeto que interviene en la construcción de sentido para los jugadores *Hard Core*. Los títulos más significativos para ellos son los que ponen en tela de juicio sus capacidades de reacción, destreza, estrés y desafío.

Un juego de video que no está a la altura de lo que para ellos deben ser sus capacidades cognitivas no supone ser algo que los pueda caracterizar. Los juegos de estos *gamers* deben contener elementos sangrientos, explosiones, descuartizamientos, asesinatos, lenguaje procaz, disparos de armas de fuego, desangramiento, golpizas entre contrarios e incluso pornografía y hasta en ocasiones algunas escenas eróticas.

También, las capacidades de despliegue tecnológico son muy importantes para ellos. Un título de juego *Hard Core* es, según ellos, aquel que cuenta con la mayor cantidad de audio y mayor resolución de video el juego pero también lo es aquel que muestra dentro de la pantalla los elementos más realistas.

Por tanto, la idea de hiperrealismo es algo muy importante y significativo en su práctica con los juegos de video. En cuanto más apegado sea un título de juego a lo real más atractivo y esto se logra, según ellos, a través de las cada vez más sofisticadas mejoras tecnológicas. Incluso, la realidad aumentada, posible gracias a los videojuegos de última tecnología es una de sus exigencias primordiales dentro de su práctica videolúdica.

Lo anterior tiene relación con la idea del juguete mismo que, entendido como una forma simbólica fundamental del juego, pone a circular una serie de significados. Al igual que en éste último artefacto, el título de videojuego y el sistema de juego mismo orientan un sentido particular a la práctica de jugar videojuegos.

El videojuego, atravesando esta última dimensión simbólica se sitúa como un agente que condiciona la experiencia de juego de los *Hard Core Gamers*. Es fundamental para los jugadores de este tipo orientarse hacia un sistema de juego

y tratar de desarrollar una práctica constante y profunda a través de él. Muchos jugadores de este tipo se vuelven asiduos a las marcas, sus licenciarios, desarrolladores, logos, mascotas y personalidades más destacadas de sus respectivas industrias de videojuego. Entonces, esta tecnología se convierte así, en un objeto al que se le guarda un apego y preferencia. Algo que se atesora por su valor simbólico.

Los videojuegos figuran para ellos ser instrumentos a través de los cuales es posible desapegarse de las instancias cotidianas en las que se ocupa su mente. Son para ellos el vehículo de una mentalidad en la que es posible interactuar con la realidad y tomar control de ella de manera virtual.

La imaginación y la creatividad se vuelven elementos fundamentales que atraviesan su experiencia de juego. Un título *hackeado* (alterado en sus protocolos mediante códigos) pero principalmente *crackeado* (alterado en su arquitectura interna) se convierte en una posibilidad para cambiar el universo de sentido bajo el que fue diseñado originalmente y será a través de la idealización de una cierta posibilidad “otra” que el videojuego se convierta para ellos en una instancia que contribuya a subvertir los esquemas sociales, ayudándoles a pensar novedosos marcos simbólicos cotidianos.

Ahora bien, en la práctica con los juegos digitales de video también se presentan otras mediaciones que pueden ser tomadas en cuenta como culturales. Si bien las reuniones que tienen los *gamers* dentro de plazas comerciales así como en sus eventos privados cuentan con la presencia de hombres y mujeres jugando en conjunto, superando los varones a ellas más o menos en proporción de cuatro a uno, el género interviene en la producción de sentido de los *Hard Core Gamers* a través de su práctica con los videojuegos.

La presencia de más o menos el mismo número de mujeres que de hombres en estos espacios incide durante la práctica presencial del juego de video que sostienen los varones. Para algunos de ellos figura la oportunidad de interactuar con ellas y tratar de buscar una relación afectiva.

Durante las partidas de juego que comparten con mujeres muestran la mayoría de habilidades y destrezas que a otros jugadores no les enseñan. Cuando pocas mujeres juegan con muchos hombres, para algunas de ellas significa la posibilidad de mostrar que su género puede tener el mismo nivel o incluso llegar a ser mejor que el de ellos en cuanto a habilidades de juego y comprensión de los entornos tecnológicos.

De esta manera, esa práctica se convierte en la oportunidad para ellas de asumir y dar cuenta que la violencia, el lenguaje procaz, la sangre y el desafío dentro del juego también es algo tolerable para su género. Entonces, algunas de ellas juegan para distinguirse y lograr popularidad entre ellos como mujeres *Hard Core Gamers* antes que buscar principalmente relaciones afectivas.

La edad es otro factor cultural que atraviesa su práctica con los juegos de video. Cuando se reúnen a jugar, los *Hard Core Gamers* en muchas ocasiones manifiestan una alta estima y respeto por los jugadores de mayor edad y consideran novatos a los más jóvenes, aunque sus habilidades en el juego digan otra cosa, es decir, aunque los últimos comprendan más sobre los nuevos títulos de juego y los dominen más rápidamente.

Los jugadores de mayor edad dentro de alguno de sus clanes gozan de mayor prestigio y reputación. Por tanto, se entiende porqué los videojugadores de este tipo entre más jóvenes son con respecto a otros semejantes más grandes mayor edad desean aparentar.

Una mediación económica se muestra en el sentido que atribuyen a su práctica con el juego de video cuando llevan a cabo esta actividad para tratar de obtener alguna remuneración, como sucede con el caso de los *Beta Testers*. Para algunos jugadores de este tipo el hecho de dedicarse a descubrir los *bugs*, los errores y las anomalías que se presentan en juegos que nadie ha jugado se asume como algo que forma parte de un empleo más. Jugar videojuegos se vuelve una actividad diaria y formal que va dejando de ser tan divertida como cuando no se ganaba dinero por ella.

Una parte del placer de jugar videojuegos para liberarse de lo cotidiano se pierde porque, ahora, esa actividad se vuelve una labor formal, cosa que precisamente les hace buscar el videojuego. Sin embargo, ser visto por los demás videojugadores *Hard Core* como un *Beta Tester* o un *Pro Gamer* es una cuestión de prestigio, de tal manera que, el deseo de muchos de ellos es convertirse en alguien reconocido por ser remunerado por sus actividades de juego aún en detrimento de la sensación de válvula de escape que obtienen producto de jugar videojuegos, misma que resulta una cuestión ligada precisamente a la idea sociocultural del juego como acción libre.

Para este tipo de jugadores se vuelve necesario hacer negocios dentro de la interfaz de un juego por medio de la red ya que así son reconocidos por videojugadores mientras simultáneamente obtienen alguna remuneración económica. La red representa además la posibilidad de mostrar sus avances, sus logros y la distancia de manera gráfica, (elementos que son desplegados dentro de los mismos servidores de juego en red) que llevan con respecto de otros jugadores *Hard Core*.

Además, lo anterior se presenta como mediación económica. Esto obedece a que, para muchos jugadores significa la posibilidad de comprar títulos de juego en línea, actualizaciones, accesorios para sus personajes, escenarios, etc., los cuales tienen la posibilidad de mostrarse a través de las redes sociales digitales, como Facebook al mismo tiempo que se asientan dentro de las bases de datos de los servidores de juego. Además, publican “likes” en esos espacios para obtener puntos canjeables por títulos, aplicaciones y accesorios en el juego.

Una mediación tecnológica presente en el sentido que atribuyen los *Hard Core Gamers* a su práctica con los videojuegos se determina a partir de los sistemas de almacenamiento de sus dispositivos de juego. Las partidas que tienen en sus tarjetas de memoria así como en sus discos duros físicos sirven a manera de cartografía para evidenciar el recorrido y apropiación que han elaborado a través del tiempo dedicado a un determinado videojuego. Entonces, estos sujetos juegan

para acumular experiencia, puntos y porcentajes en esos espacios, elementos que pueden mostrarse a los demás para asegurar así un prestigio a quien los logra.

El coleccionar la mayor cantidad de títulos, accesorios y artículos virtuales es uno de los motivos fundamentales para jugar, pero, simultáneamente se presenta de manera física ya que, de igual manera que en el escenario virtual, interviene en su práctica de juego. Eso se debe a que la posesión material, física, de sistemas, títulos, controles y accesorios exclusivos, etc., los evidencia ante otros *gamers* como unos expertos. Las colecciones de videojuegos de los *Hard Core Gamers* están implicadas y se asumen entre ellos como señales del compromiso, el apego y el sacrificio para esta práctica videolúdica.

Aunque los jugadores expertos reconocen que los títulos de juego contienen historias que ponen en entredicho a las autoridades y los sistemas institucionales gubernamentales, políticos, económicos, etc., y todo puede prestarse a conspiraciones y espionaje, saben que sus tramas no aseguran que ello constituya un motivo que condicione sus puntos de vista de la realidad.

Ahora bien, culturalmente, la nacionalidad incide en los significados que atribuyen a su práctica de juego. Los *Hard Core Gamers* reconocen la discriminación que otros jugadores llevan a cabo contra ellos por ser mexicanos dentro de los encuentros internacionales a través de la red.

A veces se desconectan de las partidas igualadas cuando son invitados a jugar y los describen con lenguaje que consideran ofensivo y hasta procaz. Por tanto, algunos reconocen que es necesario crear otra cuenta con distinta nacionalidad para poder participar del juego con gente de otras partes del mundo.

Claro que, hay unos cuantos *gamers* que juegan principalmente porque consideran que es fundamental ser parte del clan, siendo este espacio social otra mediación, de orden cultural, la cual incide en el sentido que atribuyen a esa práctica.

La mayoría de sus miembros quieren ser reconocidos e incluidos dentro de las actividades de dicho clan. Para ello, deben estar preparados y contar con los conocimientos suficientes como para estar al nivel de otros videojugadores *Hard Core* de distintas partes del mundo con quienes pueden enfrentarse a través del videojuego.

Ello ocurre tanto de manera física, presencial, como dentro del espacio virtual de juego. Para poder ser vistos como miembros de sus clanes, necesitan desarrollar habilidades suficientes que los hagan destacar por encima de otros jugadores.

La red entonces se muestra como un tablero pantalla donde se van mostrando gradualmente sus adelantos, a través de las tablas que despliegan las bases de datos del servidor de juego. Por tanto es una tarea significativa lograr desbloquear niveles dentro de su interfaz

A continuación, con la finalidad de obtener un manejo más eficiente sobre los hallazgos más destacados obtenidos a través del proceso de investigación, se reúnen de manera sintética las cuestiones más destacadas a propósito de las mediaciones arriba señaladas.

Mediaciones culturales- cognitivas.

- Prestigio dentro del juego: Los *Hard Core Gamers* conforman élites Gamer. También se generan conflictos entre grupos de videojugadores tanto en línea como presencialmente.
- Juego como espacio de libertades: Superación cognitiva de los marcos cotidianos fuera de pantalla mediante el juego digital, así como la construcción de roles sociales y situaciones sin consecuencias directas.

- Multi-personalidad: Concreción de deseos, anhelos y fantasías que de otra manera no podrían llevarse a cabo. Asimismo, videojuego como espacio para la creatividad y la expresión.
- Control: Manipulación del entorno digital del juego así como navegación entre espacios que pueden ser construidos por los propios jugadores. Creación, inmersión y simulación.
- Desafío y rivalidad: competencia dentro del videojuego, contra otros y ante la propia inteligencia artificial. La idea de un ganador y un perdedor se asume como una idea fundamental para jugar.
- El campeón: El jugador visto ante los ojos de otros jugadores como una leyenda, como un experto conocedor del mundo del juego digital, sus trofeos, recompensas, secretos, porcentajes, etc.
- Respeto: Búsqueda de estrategias más originales y honorables, así como elementos ocultos dentro del videojuego para obtener reconocimiento y volverse una leyenda.

Mediaciones familiares.

- Edad: Dominio profesional del juego de video mediante años de experiencia. Jugadores más jóvenes como inexpertos o novatos.
- Padres como obstáculo para la práctica de juego de videojugadores *Hard Core*: Supervisión y regulación del juego de video por los mayores debido a que, según algunos jugadores, para sus mayores la práctica de juego es un desperdicio de tiempo.

- Hermanos como amigos: para los jugadores expertos los hermanos se vuelven en confidentes con quienes jugar y poder compartir videojuegos en los modos tanto cooperativo como de campaña.
- Articulación de redes de clanes físicos y virtuales. Etnocentrismo y rivalidad entre grupos de *gamers*.

Mediaciones de instituciones sociales laborales y educativas.

- Autoridades educativas y patrones como obstáculo: Los jefes y directivos educativos controlan y regulan dentro de sus respectivas instituciones el servicio de tecnologías digitales.
- Regulación y control como posibilidad para *hackear* (reordenar los lenguajes de programación internos del software de juego) y *crackear* (borrar, alterar y reescribir los lenguajes de programación internos del software de juego) para video jugar en espacios no permitidos.
- Ciertos compañeros de clase, jugadores en su mayoría, como una posibilidad para la comunicación e interacción de detalles e intimidades sobre el videojuego que no pueden socializarse con otras personas, como los padres.
- *Bullying*. Videojuego como espacio para el escape de agresores físicos. Sin embargo, dentro del espacio de juego digital se presenta bullying y discriminación étnica y racial.

Mediaciones temporales.

- Relatividad del tiempo: Una hora de juego dentro del juego puede convertirse en diez horas en la vida fuera de pantalla.
- Inversión. Otras actividades más allá de jugar pueden llegar a suponer pérdida de horas/juego para los *Hard Core Gamers*.

Mediaciones de la red.

- Interconexión: red como escenario para ampliar práctica de juego a nivel internacional. Posibilidad para informarse y estar en contacto.
- Red como espacio íntimo entre *gamers* para comunicarse sobre temas e intereses afines al juego digital así como escenario virtual para socializar sus conocimientos del videojuego.
- Red como espacio para la conformación de clanes y “amigos” anónimos. Instancia de libertad para figurar deseos y anhelos de manera virtual ante otros.
- *Lag* o tiempo y calidad de despliegue de datos: asimetrías en el ancho de banda para llevar a cabo la conexión. Tiempo de transmisión de internet como generadora de discriminación y bullying.
- Sitio de compras virtuales. Espacio de primera mano para los *Hard Core Gamers* que les permite adquirir y actualizar tanto *software* así como títulos de juego y otros productos y accesorios.

- La red como una posibilidad para expansión y confección de los aspectos técnicos y gráficos del propio videojuego ampliando y personalizando las partidas de juego.

Mediaciones del espacio virtual.

- Inmersión: Espacio virtual del juego digital considerado para determinados *gamers* como un lugar de presencia y compromiso.
- Nuevas geografías: espacio para la búsqueda de otras instancias que recorrer, y conformar identidades digitales complementarias a la vida fuera de pantalla. Discriminación entre videojugadores por la nacionalidad de la transmisión de las partidas dentro del espacio digital.
- Jugar lo propio: entornos virtuales como espacios para la conformación de utopías que se construyen desde la imaginación de cada *gamer*. Sensación placentera “como si lo hiciera uno mismo”.
- Territorio de planteamiento para nuevas posibilidades. Deconstrucción de algunas reglas sociales, políticas, culturales, religiosas, etc., y confección de otras deseadas.

Mediaciones tecnológicas.

- El videojuego como instancia digital que, desde el punto de vista de determinados videojugadores, prepara para el futuro tecnológico.

- Videojuego como una tecnología potenciadora de actividades laborales. Remuneración por habilidades y conocimientos derivados del videojuego.
- Títulos de juego pueden en ocasiones ser más abstractos que historias de otros bienes simbólicos y trenzarse con tecnologías y formas de expresión contemporáneas.
- Capacidad de despliegue, resolución, realismo fundamentales en las partidas dentro del juego de video.

Conclusiones

Esta investigación ha surgido a partir de la necesidad de identificar aquellas instancias culturales, o mediaciones, que están presentes en la articulación del sentido que los videojugadores *Hard Core* atribuyen a su práctica con los juegos digitales de video.

El establecimiento de las mediaciones no como elementos que intervengan, que impliquen que la tecnológica puede mediar, o estar “entre”, sino que más bien son elementos que se ponen en relación, es decir, en contexto, ha permitido explorar comunicativamente a los actores que organizan un sentido específico en el marco de la cotidianidad de sus vidas. Esto es, cuando llevan a cabo una práctica en la que inician una partida de juego de video de manera física o virtual.

Dicha perspectiva ha permitido desarrollar los objetivos de esta investigación desde una lógica capaz de indagar en profundidad sobre qué hace la gente con sus audiovisuales interactivos digitales antes que considerar las implicaciones que dicha tecnología digital imprime sobre quienes la juegan.

Asimismo, el presente trabajo se ha enfocado desde esta perspectiva debido a la necesidad de dimensionar ampliamente a quienes emplean dicha tecnología de juego, entendiéndolos por encima de miradas que han contemplado a sus usuarios como consumidores terminales y pasivos, quienes actúan de manera automática en función de los contenidos que reciben de una pantalla.

La revisión del tema a nivel internacional dentro de esta tesis ha corroborado la idea de que el estudio del videojuego y los videojugadores se ha llevado a cabo en diferentes partes del mundo, incluso en fechas recientes, fundamentalmente desde una lógica psicosocial fundamentada en las apreciaciones del párrafo anterior, en la que permanecen miradas conductistas y funcionalistas (agresiones, violencia, machismo, etc.).

Por tanto, estudiar a los videojuegos y sus videojugadores desde ámbitos socioculturales es decir, a partir cómo los segundos construyen y articulan significados a propósito de su práctica con los primeros, (mismos que son compartidos entre los miembros de sus particulares colectividades al tiempo que van otorgándoles sentidos específicos), se vuelve significativo en la medida en que permiten aportar elementos suficientes para considerar a los *gamers* más allá de las contemplaciones arriba señaladas.

También, trabajar desde esa perspectiva ha permitido pensar a propósito del impacto y las transformaciones de las tecnologías de información y comunicación por parte de sectores específicos de la sociedad. Puntualmente, se ha podido descubrir quién es un *Hard Core Gamer* y cuáles son sus prácticas de juego digital.

Antes que hablar literalmente de videojugadores expertos en términos de consumo económico cuando se discute a propósito de *Hard Core Gamers* se vuelve más preciso ubicar a éstos a partir de las particularidades que guardan en torno a su propia práctica de juego.

De ahí es precisamente que puede abrirse la discusión respecto a su definición, puntualmente *Hard Core*. Antes que ser jugadores extremos, más bien debe además pensárseles como expertos en ello. Esto es, antes que ser principalmente sujetos que están “clavados” en estas tecnologías a tal punto que presentan un descontrol con su práctica de juego y pueden en ocasiones llegar a desatender de esta manera sus propias relaciones sociales inmediatas y sus ocupaciones o actividades más allá de la pantalla, los *Hard Core Gamers* deben ser entendidos además como personas que conforman redes sociales presenciales y virtuales en función de diferentes intereses que sostienen fuera del juego digital, mismos que los orientan para volverse profesionales en ello.

Los esquemas comunicativos que construyen aquellos sujetos que se han apropiado de los sistemas digitales interactivos de última generación les han permitido incorporarlos a diferentes actividades dentro del marco de sus vidas

fuera de pantalla al tiempo que pueden emplearlos para cuestiones más allá de las contempladas en el propio diseño y programación del juego digital.

La práctica de video jugar y la interactividad de los videojugadores dentro del espacio digital abren las posibilidades del propio juego. Así como ocurre en diversas culturas alrededor del mundo, el acto de jugar de los videojugadores *Hard Core* (como forma cultural que se atesora y transmite por su valor simbólico) se asume como una mediación que se encuentra presente y se vuelve fundamental en la práctica de video jugar. Dicha actividad lúdica llevada a cabo dentro del ámbito del audiovisual interactivo les permite a los videojugadores distinguirse y ser vistos por otros sujetos quienes tienen intereses afines a los suyos.

Gradualmente, al identificarse con otros *gamers* van desarrollando clanes, es decir, comunidades de videojugadores que se reúnen para compartir sus conocimientos y habilidades mediante desafíos dentro de distintos títulos de juegos de video. Algunos *Hard Core Gamers* reconocen a esta articulación de redes sociales como una élite a la que sólo unos cuantos expertos pueden acceder.

Los clanes de videojugadores pueden entenderse como verdaderas culturas urbanas minoritarias que cuentan con sus propios códigos simbólicos, así como rituales y prácticas sociales que son compartidos entre ellos y los miembros de otros clanes a partir de su práctica con los juegos de video. El juego de video es uno de los principales elementos que los reúne y es además motivo de comunicación e interacción ya sea ésta física o virtual.

El proceso de comunicación entre videojugadores expertos se va ampliando a medida que estos sujetos van haciendo competencias y desafíos que permiten vislumbrar a los ganadores y expertos por encima de los perdedores. Entonces, la rivalidad es importante para ellos porque va legitimando gradualmente el poder y el prestigio de unos Clanes sobre otros así como también una personalidad específica que distingue a sus líderes reconociéndolos entre los *gamers* como

leyendas, expertos conocedores y autoridades capaces de transmitir la tradición y el conocimiento profundo de esta práctica.

Las recompensas que ofrece el juego digital así como la experiencia profesional son significativas para la práctica de los *Hard Core Gamers* porque se trata de elementos que permiten reforzar la idea de dominio a los jugadores como expertos para dicha actividad.

Por tal razón, la búsqueda de estrategias originales es una cuestión que se traduce en respeto y distinción para ellos. Obtener una gratificación es parte activa y elemento central de la práctica extensiva con el juego digital de video ya que se trata de una inversión de tiempo y económica que se traduce en la obtención de ganancias simbólicas como son el prestigio y el reconocimiento.

Aunque, también es importante para los videojugadores expertos llevar a cabo una búsqueda de errores y anomalías, *bugs* y *glitches*, dentro de la interfaz del videojuego porque esa actividad figura ser un indicador simbólico que entienden como conocimiento profundo sobre este tipo de audiovisual. Únicamente los mejores expertos sobre el tema pueden acceder a las cosas ocultas y poco alcanzables dentro del videojuego.

El espacio digital interactivo se asume para algunos videojugadores como una instancia de superación de los marcos cotidianos que ocurren en la vida fuera de pantalla. Estos últimos pueden ser roles, perfiles y hasta situaciones que, para ellos, pueden llevarse a cabo sin consecuencias dentro de ese entorno. De esta manera, jugar videojuegos se convierte en una posibilidad para concretar aquellos deseos y fantasías que de otra manera no podrían llevarse a cabo.

Así, el escenario virtual de juego digital es entendido como un espacio de expresión y de manipulación personal que permite el desarrollo de la creatividad y la comunicación de ideas subjetivas sobre el mundo. Al mismo tiempo es una instancia inmersiva en la que se pueden simular y probar cuestiones inasibles en la vida fuera del juego de video.

Pero, para que ello se realice es necesario algún grado de compromiso por parte de los videojugadores. Los *Hard Core Gamers* reconocen que para asimilar lo que juegan esto debe ser acorde con sus deseos, fantasías, utopías, etc. y, es por eso que, a través de la construcción de una máscara, un avatar digital, mismo que les ayuda al desarrollo y concreción de una serie de relatos y posibilidades, los videojugadores crean roles hipotéticos y perfiles que permanecen latentes dentro de la personalidad propia de cada jugador.

Ser alguien más y al mismo tiempo ellos mismos les brinda la oportunidad para conocerse a ellos mismos, sus posibilidades, sus capacidades, sus límites y su resistencia ante diferentes situaciones, las cuales aparecen de manera figurada dentro de la interfaz del juego digital de video.

Existen personas, instancias familiares, que pueden ser vistas como un obstáculo para los *Hard Core Gamers* en su práctica con los videojuegos. Los mayores que ellos, quienes forman parte de su familia, desde el punto de vista de los *gamers* expertos pueden regularles y supervisar su práctica de juego porque consideran que puede generar efectos violentos en quienes los juegan e incluso debido a que se trata de una actividad en la que únicamente los *gamers* pierden el tiempo y en la que existen afectaciones para la salud, la autoestima y las relaciones sociales.

Aunque otras personas, miembros de su familia también como los hermanos y los amigos, se convierten en instancias sociales que permiten compartir y extender la práctica de juego. Estas personas pueden llegar a hacer que el *gamer* socialice sus conocimientos y los comunique fuera de esos mismos círculos permitiendo así tender un lazo comunicante con otras personas.

El videojuego es un espacio de consenso y validación. Los *Hard Core Gamers* acceden a éste entorno digital interactivo mediante algún dispositivo de juego de video para, entre otras posibilidades, lograr dentro de esta instancia una identificación y la aceptación de otras personas quienes pueden tener afinidad entre sí. Estas personas con las que guardan relación pueden ser quienes juegan

a su lado o aquellas que lo hacen a distancia, de manera virtual, encontrándose en otras latitudes en las que se ubican ellos.

Para los videojugadores, existen ámbitos laborales y educativos que afectan la manera en la que perciben y llevan a cabo su práctica de video jugar. Esas instancias controlan y regulan el servicio de tecnologías digitales debido, según los jugadores expertos, porque son asumidas antes como un desperdicio de tiempo que como agentes potencializadores del conocimiento y otras cuestiones más.

Otras instancias sociales importantes para los videojugadores expertos son aquellos sujetos quienes ponen en peligro su práctica de video jugar. Los agresores físicos ejercen sobre ellos *bullying*, es decir, los molestan (o *trollean*) dentro del espacio digital del juego de video y hasta los agreden físicamente al interior de diferentes instituciones sociales en las que se desenvuelven cotidianamente.

Entonces, para seguir jugando, los *gamers* expertos en ocasiones deben salir de los espacios físicos de aquellas instancias que limitan su práctica de juego. Es ahí en donde los videojugadores se reúnen con otros y conforman Clanes. Otro lugar de escape de la vida fuera de pantalla puede llegar a presentarse justamente dentro de la interfaz digital. Eso quiere decir que, los jugadores expertos consideran que dentro del mismo hogar o el trabajo pueden desapegarse cognitivamente de lo que ocurre en ese espacio material, objetivo.

Para algunos videojugadores expertos, modificar los sistemas de juego para videojugar en espacios no permitidos por esas instancias sociales es importante. La posibilidad de articulación de redes dentro de la interfaz del juego de video, clanes virtuales, les permite expresarse y relacionarse con videojugadores de otras latitudes para escapar de esas instancias que les regulan e imprimen un significado negativo a su práctica de juego.

La propia red digital del juego se vuelve importante para los *Hard Core Gamers* debido a que se convierte en el vehículo a través del cual es posible tender

puentes a distancia entre jugadores que se convierten más tarde en relaciones sociales anónimas e íntimas al mismo tiempo.

Los videojugadores, cuando articulan sus perfiles digitales, eliminan o suspenden aquellos aspectos que consideran desagradables dentro de su personalidad y muestran únicamente aquellos atributos que consideran son sus mejores cualidades.

De esta manera, articulan un perfil cuyas marcas distintivas les agrada más que el que poseen en el marco de la vida fuera de pantalla. Navegar al interior de una partida de juego, experimentar y caracterizarse mediante el descubrimiento dentro del juego, es una mediación presente en la articulación de un sentido que atribuyen a su práctica de juego los *Hard Core Gamers*.

Asimismo, mediante la red digital videotecnológica, los videojugadores pueden acceder dentro de su dispositivo de juego preferido para hacer equipo con personas de diferentes partes del mundo y jugar partidas cooperativas. Por tanto, para ellos es un territorio en constante expansión y de múltiples posibilidades. Escenario para realizar transacciones financieras reales, para conocer amigos, tender lazos afectivos, crear y ser arquitectos de un mundo digital propio, obtener poder y prestigio, socializar sus conocimientos sobre videojuegos, figurar identidades alternativas, etc.

Para no pocos videojugadores expertos la práctica de videojuego no implica una pérdida de tiempo, aunque para quienes los rodean pueda ser lo contrario. El videojugador invierte su tiempo para ganar trofeos, puntos, experiencia, prestigio y hasta reputación.

Debido a que las horas que se juegan dentro del audiovisual interactivo cobran un sentido diferente, es decir, una hora de juego puede implicar hasta diez horas en la vida fuera de pantalla, para algunos videojugadores expertos hacer otras actividades (como puede ocurrir con el consumo de otros audiovisuales, bienes y servicios) puede llegar a suponer el desperdicio de horas juego.

Si bien el espacio digital del juego de video se vuelve para los jugadores *Hard Core* en un sitio para las compras virtuales, gradualmente implica para ellos la construcción de otras geografías e identidades al tiempo que las condiciones que articulan la vida fuera de pantalla se van planteando constantemente al jugar e incluso pueden irse superando hacia novedosas e inacabadas posibilidades.

Ahora bien, una de las líneas de investigación que se desprende dentro del presente trabajo es la experiencia estética presente en el videojuego. Los videojugadores expertos han argumentado que durante su práctica de juego tienen una experiencia placentera, sensible. El hecho de dar rienda a sus fantasías al jugar videojuegos y la catarsis que aseguran experimentar al transfigurar sus perfiles, debe tomarse en cuenta.

La experiencia estética en este sentido además está relacionada con la idea de duración que los videojugadores pueden experimentar mientras sostienen una partida de juego digital. Se trata de una perspectiva que requiere de un estar ahí, de una experimentación particular subjetiva en donde se conoce algo al tiempo que se obtiene de esta actividad una apreciación significativa específica del acto de videojugar, misma a la que debe ponerse atención.

Una pauta sobre la práctica con los videojuegos que debe revisarse posteriormente es la representación social de las culturas urbanas minoritarias caracterizadas dentro de los videojuegos y la manera en que esas miradas se incorporan mediante un proceso de significación en los propios videojugadores, así como los conflictos interculturales generados entre comunidades de *gamers* donde el foco de las asimetrías entre ellos se encuentra centrado en la edad, en la cultura específica de los videojugadores o incluso en el género de éstos sujetos.

Esto último obedece a que, para determinados jugadores expertos, el videojuego es un espacio de construcción y reconstrucción de sentido, es decir, es un producto cultural que pone a circular varios referentes simbólicos, tanto los establecidos en su diseño como los que ellos mismos como jugadores aproximan en su empleo.

Otra posible línea de investigación a la que debe ponerse atención es la perspectiva de género circunscrita a algunas de las mediaciones que inciden en la práctica de juego que los videojugadores llevan a cabo con el audiovisual interactivo.

Algunos videojugadores aseguran haber vivido con la imagen proyectada por sus padres que asegura que, una mujer menor de edad que juega videojuegos profesionalmente se puede, mediante la práctica videolúdica, volver cada vez más en un niño.

Estos comentarios de los propios videojugadores expertos dan cuenta de cómo la cultura y la tradición familiar se diseminan dentro del universo simbólico del videojuego de tal manera que reflejan que dicho dispositivo de juego digital de video puede ser tomado en cuenta por algunos sectores sociales como un artefacto predominantemente masculino.

El autoconocimiento de los videojugadores de su práctica de juego como un problema para la sociedad y para sus grupos sociales primarios permite entender que su empleo no es una cuestión inconsciente sino más bien una práctica cultural.

Si bien se pueden discutir cuestiones como los roles y los estereotipos presentes dentro de los lenguajes que tejen a un videojuego es necesario advertir además sobre sus posibilidades para subvertir dichas miradas ya sea a través de la experimentación con distintas personalidades dentro de un determinado juego virtual o mediante la alteración de la arquitectura interna de aquellos lenguajes de programación que dan pie a estos productos digitales.

Además, se ha identificado la existencia de *Hard Core Gamers* menores de edad. Estos últimos no son considerados como profesionales por los videojugadores expertos mayores de edad. Por tanto, debe darse énfasis a la brecha generacional entre *gamers*, así como la manera en que cada uno de estos grupos de jugadores se ha apropiado de las tecnologías interactivas digitales y el

tipo de señas particularidades que guarda el encuentro entre generaciones de jugadores tanto física como virtualmente.

La tecnología del audiovisual digital interactivo, como ha podido verse a lo largo de esta investigación, incide en la realidad de sus videojugadores precisamente en la medida en que ellos la condicionan y le brindan de un sentido. Ahondar en la subjetividad de lo videojugadores se espera haya permitido comprender el modo en que éstos sujetos atribuyen y comparten significados de manera social al interior de su práctica con este tipo específico del audiovisual. De esta manera, también debe indicarse que es necesario estudiar a otros *gamers* para continuar precisando y ampliando las afirmaciones realizadas en este trabajo de investigación.

Fuentes Consultadas.

Libros.

Beck, Ulrich (2008), *Qué es la globalización. Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*, Paidós, Barcelona.

Bisquerra, Rafael (1996), *Métodos de investigación educativa: Guía práctica. Colección educación y enseñanza*, en *Métodos cuantitativos aplicados 2* (2008) Antología del Centro de Investigación y Docencia, Maestría en Educación Secretaría de Educación y Cultura, Servicios Educativos del Estado de Chihuahua, México.

Bogost, Ian (2006), *Unit operations: an approach to videogame criticism*, The MIT Press, Massachusetts.

Cagigal, José (1996), *Obras selectas*, Comité Olímpico Español, Madrid.

Caillois, Roger (1986), *los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México.

Castells, Manuel (1999), *La era de la información: economía, sociedad y cultura, Vol. 1 (la sociedad red)*, Alianza editorial, Madrid.

Colina, Carlos (2003), *Mediaciones digitales y globalización: reflexiones, lecturas y aportes*, Comisión de Estudios de Posgrado, Facultad de Humanidades y Educación – Universidad Central de Venezuela, Caracas.

Demaría, Rusell (2003), *High Score: La historia ilustrada de los videojuegos*, McGraw Hill, España.

Duvignaud, Jean (1997), *El juego del juego*, Fondo de Cultura Económica, México.

- Eagleton, Terry (2001), *La idea de cultura*, Paidós, Barcelona.
- Egenfeld-Nielsen, Simón (2008), *Understanding videogames: the essential introduction*, Routledge, New York.
- Erazo, Edgar (2008), El asunto de la mediación tecnológica en los procesos de Aprendizaje y Enseñanza en *Perspectivas Educativas* Vol. 3, No. 1, Universidad de Colima, México.
- Evertson M., J. Green en Merlin C. (1989), *La investigación de la enseñanza, métodos cualitativos y de observación* en *Métodos cuantitativos aplicados 2* (2008) Antología del Centro de Investigación y Docencia, Maestría en Educación Secretaría de Educación y Cultura, Servicios Educativos del Estado de Chihuahua, México.
- Ford, Aníbal (1994), *Navegaciones: comunicación, cultura y crisis*, Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- García-Canclini, Nestor (1989), *Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Grijalbo, México.
- Geertz, Clifford (1997), *La interpretación de las culturas*, Gedisa, Barcelona.
- Giménez, Gilberto (2005), *Teoría y análisis de la cultura: Volumen uno*, CONACULTA ICOCULT, México.
- Giménez, Gilberto (2007), *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México: CONACULTA ITESO. Guadalajara.
- Hammersley M. y P. Atkinson (2001), *Etnografía, métodos de investigación*, Paidós, Barcelona.
- Heller, Agnes. (2002), *Sociología de la vida cotidiana*, Península, Barcelona.
- Hine, Christine (2009), *Etnografía Virtual*, Editorial UOC, Barcelona.
- Huizinga, Johan (2004), *Homo Ludens*, Alianza, Madrid.

Jenkins, Henry (2009), *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*, Paidós, Barcelona.

Jameson, Fredric (2000), *Las semillas del tiempo*, Trotta, Madrid.

Juul, Jesper (2005), *Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge.

Juul, Jesper (2010), *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and their Players*, The MIT Press, Cambridge.

Kerr, Aphra (2006), *The business and culture of digital games: gamework / gameplay*, Sage publications Ltd., London.

Krauze, Enrique (2011), *Los redentores. Ideas y poder en América Latina*, Editorial Debate, México.

Lameiras, J y Galindo J. (eds.) (1994), *Medios y mediaciones*, El Colegio de Michoacán-ITESO Zamora-Zapoapan, México.

Levy, Pierre (2007), *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Anthropos Editorial, México.

López R. y M. Coto (2008), *De Second Life al marketing en metaversos: el futuro de los negocios tridimensionales*, Pearson Educación, Madrid.

McMahan, Alison (2003), Inmersion, engagement, and presence. A method for analyzing 3-D video games in Mark. J. and B. Perron (eds.), *The Video Game, Theory Reader*, Routledge, New York.

Martín-Barbero, Jesús (1992), *Televisión y melodrama. Géneros y lecturas de la televisión en Colombia*, Tercer Mundo, Bogotá.

Martín-Barbero, Jesús (1997), *De los medios a las mediaciones*, GG Mass Media, México.

Martín-barbero, Jesús (2002), *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*, Fondo de Cultura Económica, Chile.

Martín-Barbero J., Sunkel G., Nubia y Pacari N. (2005) *América Latina, otras visiones desde la cultura. Ciudadanías, juventud, convivencia, migraciones, pueblos originarios, mediaciones tecnológicas*, Andrés Bello, Unidad Editorial, 2005, Colombia.

Martín Serrano, Manuel (1978), *La mediación social*, Ediciones Akal, Madrid.

Mendizabal, Rodrigo (2004), *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*, Abya Yala, Ecuador.

Nightingale, Virginia (1999), *El estudio de las audiencias. El impacto de lo real*, Paidós, Barcelona.

Orozco, Guillermo (1990), La mediación en juego en *Comunicación y Sociedad*, No. 10, Septiembre 01, México.

Orozco, Guillermo (1991), *Recepción televisiva: tres aproximaciones y una razón para su estudio*. Cuadernos de comunicación y prácticas sociales número 2, Universidad Iberoamericana, México.

Orozco G. y R. González (2012), *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Editorial Tintable, México.

Pardinas, Felipe (1980), *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*, Siglo XXI editores, México.

Rojas, Raúl (1987), *Guía para realizar investigaciones sociales*, Plaza y Valdés editores, México.

Sagástegui, Diana (2012), La mediación tecnológica en la educación en la era de la transmediación y nuevos alfabetismos en Orozco, Guillermo (coord.), *Tv*

morfosis. La televisión abierta hacia la sociedad de redes, Editorial Tintable, México.

Sampieri, R., C. Collado y P. Baptista (2006), *Metodología de la investigación*, McGraw Hill, México.

Schutz, Alfred (1974), *Estudios sobre la teoría social*, Amorrortu, Buenos Aires.

Scolari, Carlos (2004), *Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Gedisa, Barcelona.

Scolari, Carlos (2008), *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Gedisa, Barcelona.

Sfez, Lucien (1995), *Crítica de la comunicación*, Amorrortu Editores, Buenos Aires.

Taylor S. y R. Bogdan (1987), *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados* en *Métodos cuantitativos aplicados 2* (2008) Antología del Centro de Investigación y Docencia, Maestría en Educación Secretaría de Educación y Cultura. Servicios Educativos del Estado de Chihuahua, México.

Thompson, John (2002), *Ideología y cultura moderna*, UAM Xochimilco, México.

Vizer, Eduardo (2003), *La trama invisible de la vida social*, La crujía, Buenos Aires.

Winocur, Rosalía (2009), *Robinson Crusoe ya tiene celular*. Siglo XXI, México.

Wolf, Mark (2008), *The videogame explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*, Greenwood Press, London.

Wunenburger, Jean (2008), *Antropología del imaginario*, Ediciones del Sol, Buenos Aires.

Revistas.

Adams, Jamie (2011), Conference Review: Women in Games at develop 2010, *International Journal of Gender, Science and Technology*, Vol 3, No. 1, October 2011, Leamington.

Bache, C., P. Hernández & C. Raphael (2012), Simulating real lives, Promoting Global Empathy and Interest in Learning Through Simulation Games, *Simulation and Gaming*, August 2012, Vol. 43, No. 4, Sage Journals, France.

Blake, Kim (2011), *Woman in Games: A Personal Perspective, 1993-2010*, Science and Technology, Vol 3, No. 1, October 2011, Leamington.

By, Tomas (2012), *Formalizing Game-Play*, *Simulation and Gaming*, August 2012, Vol. 43, No. 4, Sage Journals, France.

Cadavid, Gloria (2009), Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje en *Revista Educación, Comunicación y Tecnología*, Vol. 3, No. 6, Enero, Medellín.

Gámez, Nora (2007), El paradigma de la mediación: crítica y perspectivas en *Mediaciones Sociales, Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, No. 1, julio- diciembre, Universidad Complutense de Madrid, pp.195-213.

Ghys, Tuur, Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games, *International Journal of Computer Game Research*, Vol. 12, issue 1, September 2012, pp. 89-102.

González S. y F. Blanco (2011), Videojuegos sociales educativos en el aula en *Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, Vol. 9, No. 2, Madrid.

Hsuan L., Peng W., Kim M., Kim S., & LARose R., Social networking and adjustments among international students in *New Media and Society*, Vol. 14, Issue 3, October 2011, Michigan.

Harviainen T. & Lieberoth A. (2012), Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces, *Simulation and Gaming*, August 2012, Vol. 43, No. 4, Sage Journals, France.

Krcmar, Marina (2011), The desensitizing influences of video gaming on children's moral reasoning about violence. *Journal of Children and Media*, Vol. 5, Issue 2, October.

M. Gibbs, Mori J., Kohn T., Tombstones (2012), Uncanny Monuments and Epic Quests: Memorials in World of Warcraft, *International Journal of Computer Game Research*, Vol. 12, issue 1, September 2012.

Mosquera, Manuel (2008), De la etnografía antropológica a la etnografía virtual en *Fermentum*, No. 53, septiembre diciembre, Mérida-Venezuela.

Levis, Diego (2003), Videojuegos, cambios y permanencias en *Comunicación y Pedagogía*, No. 184, Enero. Buenos Aires.

Orozco, Guillermo (1990), La mediación en juego en *Comunicación y Sociedad*, No. 10, Septiembre 01, México.

Orozco, Guillermo (1991), *Recepción televisiva: tres aproximaciones y una razón para su estudio*. Cuadernos de comunicación y prácticas sociales número 2, Universidad Iberoamericana, México.

Orozco, Guillermo (1998), De las mediaciones a los medios, contribuciones de la obra de Martín-Barbero al estudio de los medios y sus procesos de recepción en *Mapas Nocturnos, Diálogos con la obra de Jesús Martín-Barbero*, M.C. Laverde y R. Reguillo Eds., pp. 91-101.

Peña-Zepeda, José, (2011), Las apropiaciones sociales de tres películas venezolanas de temática trans en la comunidad GLBT de Caracas, *Revista Actual investigación*, No. 1, Enero-Abril, pp. 67-93.

Prescott J. y Bogg J., Segregation in a Male – Dominated industry: Women Working in the Computer games Industry, *International Journal of Gender, Science and Technology*, Vol 3, No. 1, October 2011, Leamington.

Raney, Arthur, The role of morality in emotional reactions to and enjoyment of media entertainment, *Journal of Media Psychology*, Vol. 23, Issue 1, December 2011, pp. 18-23.

Sedeño, Ana (2010), Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en la educación, en *Comunicar*, Vol. XVII, No. 34, pp. 183-189.

Taylor, Nicholas, Play Globally, Act Locally: The Standardization of Pro Halo 3 Gaming, *Science and Technology*, Vol 3, No. 1, October 2011.

Tocci, Jason, Arcadian Rhythms: Gaming and interaction in social space, *Reconstruction: studies in contemporary culture*, Vol. 10, Issue 2, March 2010.

Wohn Yvette (2011), Gender and race representations in Casual Games, *Sex Roles*, Vol. 65, Numbers 3-4, pp. 25-48.

Wohn Y & H. Lee (2012), Are there cultural differences in how we play? Examining cultural effects on playing social network games, *Computers and human behavior*, Vol. 28, Issue 4, July 2012 pp. 1307-1314.

Revistas electrónicas.

Baena Paz, Guillermina (2002) Impacto de los videojuegos en los usuarios: Usos y abusos de las nuevas tecnologías, en *Horizontes comunicativos en México*, (en línea) México.

Santacruz, Lino (1993), "Videojuegos y nueva generación" en *Revista Mexicana de Comunicación* (en línea) núm. 32 noviembre-diciembre 1993, México.

Tesis.

Alarcón, Federico (1987), *Análisis de contenido del videojuego y los posibles efectos en el niño mexicano de 6 a 12 años*, Tesis de licenciatura, Universidad Intercontinental, México.

Bistrain Legua, Jorge (1995), *Videojuegos y realidad virtual: un acercamiento a las nuevas formas de representación*, Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, México.

Cuenca, David (2011), *Usos y Gratificaciones de los videojuegos en la Ciudad de México: el caso de las Arcadías*, Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México.

Garfias, José (2006), *Mitologías para el consumo global de videojuegos*, Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Garfias, José (2011), *El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria*, Tesis de doctorado, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Sánchez Cázares, María (1994), *Los videojuegos, un nuevo medio de comunicación*, Tesis de licenciatura en Periodismo, Escuela de Periodismo Carlos Septién García, México.

Vigueras Garza, Erika (1999), *Las implicaciones de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños mexicanos: el amigo virtual*, Tesis de licenciatura, Universidad Iberoamericana, México.

Comunicaciones y ponencias.

Betts, Tom (2011), *Pattern Recognition: Gameplay as negotiating procedural form*, paper presented at the meeting of the Digital Games Research Association, March 9, 2011. Online from <http://www.digra.org/dl/db/11340.02077.pdf>

Domahidi E. & Quandt T. (2011), *And all of a Sudden my life was gone. A biographical Analysis of Extreme Gamers*, paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, TBA, Boston, MA, June 18, 2012, Online from http://www.allacademic.com/meta/p488701_index.html

Schultheiss, Daniel (2012), *Long-term motivations to play MMOGs: A longitudinal study on motivations, experience and behavior*, paper presented at the meeting of the Digital Games Research Association, March 9, 2011. Online from http://www.digra.org/dl/display_html?chid=07311.00087.pdf

Treanor Mike, Michael Mateas, *Burger Time: A proceduralist Investigation*, paper presented at the meeting of the Digital Games Research Association, March 9, 2011. Online from <http://www.digra.org/dl/db/11307.07106.pdf>

Diarios en línea.

Diario de Sevilla, *Pelears de perros*, León, Joaquín, 28 de octubre del 2012, Barcelona, disponible en línea, consultado el 29 de octubre del 2012.

<http://www.diariodesevilla.es/article/opinion/1385301/peleas/perros.html>

El mundo de Tehuacán, *Persisten en la ciudad peleas ilegales de gallos*, Cortés Guadalupe, 22 de octubre de 2012, México, disponible en línea, consultado del 29 de octubre del 2012.

<http://www.elmundodetehuacan.com/noticias/local/906615-TLP1%20Nota%203>

Documentales.

Del Río, Misael, (2009), *Documental Gamers*, 16 minutos, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

Videojuegos.

BANDAI (2002): *Dragon Ball: Budokai*. BANDAI.

CAPCOM (1985): *Ghost and Goblins*. CAPCOM.

CAPCOM (1989): *Final Fight*. CAPCOM.

CAPCOM (1991): *Street fighter II: the world warrior*. CAPCOM.

CAPCOM (1996): *Resident evil*. CAPCOM.

CAPCOM (2001): *Devil May Cry*. CAPCOM.

CAPCOM (2003): *Onimusha*. CAPCOM.

CAPCOM (2006): *Okami*. HEXA DRIVE.

CORE DESIGN (1996): *Tomb Raider*. EIDOS INTERACTIVE.

DATA EAST – IREM (2007): *Vigilante*. DATA EAST – IREM.

ELECTRONIC ARTS (2006): *Def Jam*. ELECTRONIC ARTS.

ELECTRONIC ARTS (2013): *Brutal Legend*. ELECTRONIC ARTS.

ENSEMBLE STUDIOS (2002): *Age of Mithology*. MICROSOFT GAMES STUDIOS.

EPIC GAMES (2006): *Gears of War*. MICROSOFT GAME STUDIOS.

ID SOFTWARE (1993): *Doom*. ID SOFTWARE.

INCREDIBLE TECHNOLOGIES (1992): *Time Killers*. STRATA – SEGA.

KCE TOKYO - KONAMI (1997): *Castlevania: symphony of the night*. KONAMI.

KONAMI (1989): *Crime fighters*. KONAMI.

KONAMI (1998): *Metal gear Solid*. KONAMI.

KONAMI (1999). *Silent Hill*. KONAMI.

MÁQUINA VOLADORA ESTUDIOS (2013). *Mexicanos al Grito de Guerra*. MVE.

MIDWAY (1992): *Mortal kombat*. MIDWAY.

NAMCO (1988): *Splatter House*. NAMCO.

NINTENDO (1983): *Super mario bros*. NINTENDO.

NINTENDO (1986): *Metroid*. NINTENDO.

NINTENDO (1987): *The legend of Zelda*. NINTENDO.

NINTENDO (1996): *Pokémon Red and Blue*. NINTENDO.

OLDING GAMES (2010): *Aquiles*. OLDING GAMES.

SCE SANTA MONICA STUDIO (2005): *God of War*. SCE.

SEGA (2005): *Spartan Total Warrior*. THE CREATIVE ASSEMBLY.

SNK (1991): *Fatal fury: King of fighters*. SNK.

SNK (1993): *Samurai Shodown*. SNK.

SNK (1994): *The king of fighters '94*. SNK.

SNK (2007): *The Last Blade*. SNK.

ROCKSTAR GAMES (1997): *Grand Theft Auto*. BMG INTERACTIVE.

ROCKSTAR GAMES (2003): *Manhunt*. ROCKSTAR GAMES.

SABARASA (2010): *Lucha Libre AAA. Héroes del ring*. KONAMI.

SLANG (2012): *El Chavo del ocho*. NINTENDO.

TAITO (1988): *Crime City*. TAITO.

TAITO (1994): *Real Puncher*. TAITO.

TEAM ICO (2006): *Shadow of the Colossus*. TEAM ICO - SCE

TECH LAND (2011): *Call of Juarez: The Cartel*. UBISOFT.

TECHNOS JAPAN (1987): *Double Dragon*. TAITO.

TECHNOS JAPAN (1989): *Tough Turf*. TECHNOS JAPAN.

TECMO (1996): *Dead or Alive*. TECMO.

TECMO (2004) *Ninja Gaiden*. TECMO.

SYNTHETIC DIMENSIONSEN (1999): *Ed Hunter*. SYNTHETIC DIMENSIONSEN.

UBISOFT (2004): *Prince of Persia. Sands of Time*. UBISOFT.

WASTEDYUTHE (2009): *Punk Justice*. WASTEDYUTHE.