



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

**–ANÁLISIS DEL PROCESO INMERSIVO EN LOS ENTORNOS VIRTUALES  
INTERACTIVOS DEL VIDEOJUEGO DE REALIDAD AUMENTADA”**

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

**PRESENTA:**  
**DAVID CUENCA OROZCO**

**TUTOR PRINCIPAL:**  
**DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS**  
**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM**

**MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:**  
**DRA. DELIA CROVI DRUETTA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM**

**DR. JERÓNIMO LUIS REPOLL**  
**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. AGOSTO DE 2018**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT).  
Por su respaldo durante la realización de esta investigación.

Al Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Institución superior sensible a las transformaciones de la sociedad, siempre desde un punto de vista científico y humanista.

A la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPYS) de la UNAM. Por incorporar dentro de la agenda académica temas de coyuntura global, siempre bajo un riguroso carácter crítico y reflexivo.

A los tutores del posgrado, los doctores José Ángel Garfias Frías, Delia Covi Druetta, Jerónimo Repoll, Fernando Ayala Blanco y Alejandro López Novelo. Gracias por sus valiosas contribuciones. Todas ellas se encuentran reflejadas al interior de esta investigación.

A los profesores e investigadores de la FCPYS de la UNAM, los doctores Carola García Calderón, Leonardo Figueiras Tapia, Daniel Peña Serret, Ivan Islas Flores, Paola Sánchez Portilla, Francisca Robles e Ignacio Pérez Barragán. Por su apoyo dentro del posgrado y por su respaldo en la labor profesional docente dentro de la universidad de la nación.



## Índice

<b>Introducción</b> .....	9
---------------------------	---

### **CAPÍTULO I**

<b>El contexto actual del videojuego</b> .....	15
--	----

1. Nuevas interfaces en materia de juegos de video.....	16
1.1 <i>Serious Games</i> : Videojuegos Serios y Formativos.....	18
1.2 <i>News Games</i> : Videojuegos Periodísticos y Noticiosos.....	20
1.3 <i>Edutainment</i> : Videojuegos para la Educación.....	22
1.4 <i>Advergames</i> : Videojuegos Publicitarios.....	24
2. La interactividad en los videojuegos actuales.....	26
2.1 Interactividad: <i>Quick Time Events</i> e Inteligencia Artificial.....	27
2.2 Principios interactivos en los videojuego actuales.....	34
3. Evolución tecnológica de los entornos virtuales del videojuego.....	39
4. Videojuegos en el actual panorama audiovisual interactivo.....	42

### **CAPÍTULO II**

<b>Panorama teórico metodológico sobre el estudio de los videojuegos</b> .....	47
--	----

1. Sobre el presente estado de la cuestión de los videojuegos.....	49
2. Los distintos estudios sobre videojuegos.....	52
2.1 La investigación sobre la inmersión en los videojuegos.....	62
2.2 El estudio de los entornos virtuales en los videojuegos.....	69

### **CAPÍTULO III**

<b>Las constelaciones teóricas de la investigación</b> .....	77
--	----

1. Inmersión.....	78
1.1. Teoría clásica de la inmersión.....	78
1.2. Los cuatro grados de la inmersión.....	81
1.3. Teoría contemporánea de la inmersión.....	84
1.4. Inmersión y flujo del juego.....	88

2. Virtualidad.....	91
2.1.De lo virtual a la virtualidad.....	93
2.2.Realidad virtual.....	94
2.3.Mundos virtuales.....	98
2.4. Realidad Aumentada.....	100
3. Fruición.....	103
3.1.Fruición estética.....	103
3.2.Fruición emocional.....	106
3.3.Factores socioculturales que detonan la fruición.....	109
4. Sentido del juego.....	112
4.1.Sentido del juego y fruición.....	114

## **CAPÍTULO IV**

<b>El diseño metodológico de la investigación.....</b>	<b>119</b>
1. Sobre la metodología seleccionada.....	119
2. Consideraciones epistemológicas del modelo a utilizar.....	120
3. Propuesta metodológica para el análisis de la inmersión en los videojuegos.....	124
4. Sobre el videojuego, el espacio y los sujetos de la investigación.....	126

## **CAPÍTULO V**

<b>El análisis de la investigación.....</b>	<b>129</b>
1. Análisis histórico-contextual del videojuego.....	130
1.1 Impacto de Pokémon en el mundo.....	131
1.2 Gestación y lanzamiento de Pokémon Go.....	133
1.3 Tras el lanzamiento mundial de Pokémon Go.....	137
2. Análisis narrativo del videojuego.....	141
2.1 Historia / Trama.....	144
2.2 Personajes / Acciones.....	149
2.3 Espacialidad / Temporalidad.....	153
2.4 Narrador / Constructor.....	158
3. Análisis de la jugabilidad.....	161

3.1 Mecánicas del videojuego.....	162
3.2 Dinámicas de participación.....	165
3.3 Estéticas del videojuego.....	167
4. La observación participante.....	171
4.1 Jugando en el espacio abierto.....	175
4.2 Incursión. Concentración e interés.....	176
4.3 Nidos. Atención y expectativa.....	185
4.4 Jugando en el entorno cerrado.....	195
4.5 Eventos. Destreza y compromiso.....	198
4.6 Sistema de Motivación. Interactividad e involucramiento.....	207
5. El grupo de discusión.....	215
5.1 Consideraciones preliminares sobre el grupo de discusión.....	217
5.2 Concentración, Atractivos y motivadores.....	223
5.3 Compromiso. Desafío, interactividad y desempeño.....	237
5.4 Profundidad. Transparencia del medio y el entorno.....	245
5.5 Absorción. Presencia.....	253
5.6 Fruición. Emoción y ansiedad.....	261
6. Síntesis y reflexiones del capítulo.....	268
<b>Conclusiones.....</b>	<b>273</b>
<b>Fuentes consultadas.....</b>	<b>292</b>





## INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han tenido en las últimas dos décadas un vertiginoso avance en materia tecnológica. Han pasado de contar con algunos cuantos recursos audiovisuales a incorporar interfaces capaces de desplegar entornos virtuales de distinta naturaleza. Gracias a esos y otros adelantos han ido ganando terreno en la sociedad al punto de colocarse al interior de múltiples espacios tales como escuelas, museos, galerías de arte y centros comerciales. Incluso, hoy en día son requeridos en salas de hospitales y empresas públicas y privadas.

Una de las claves para entender la incorporación del videojuego en dichos entornos puede ser la inmersión que dichos sistemas tecnológicos ofrecen a sus jugadores. Si bien los juegos de video actuales alojan en su interior un conjunto de mecánicas de juego en constante actualización capaces de involucrar a sus jugadores de forma amplia en dicha actividad, recientemente han incorporado arquitecturas virtuales de participación interactiva que los invitan todavía más a estar ahí, a permanecer en esos espacios y colaborar dentro de ellos. Se trata de entornos digitales en los que sus participantes pueden intervenir de forma creativa.

Los videojugadores actualmente pueden convertirse en copartícipes de lo que ocurre en un juego de video hasta cierto punto. Pueden contribuir, en la medida que sus creativos originales así lo establecen, al establecimiento de una determinada trama narrativa, además ésta última se va orientando a partir de su forma de jugar específica. Al expresarse de forma particular en los entornos virtuales de los videojuegos, hoy en día los jugadores pueden llevar a cabo partidas de juego que difícilmente resultan repetibles. Se trata de la posibilidad de brindar un sentido novedoso a cada partida de juego. De esta manera, las posibilidades tanto de co-creación como de caracterización dentro del entorno virtual de un videojuego pueden estimarse como uno de los factores por los que sus jugadores permanecen dentro de aquellos espacios, al punto incluso de quedar fascinados por dicha actividad.

Además de la participación y del vínculo narrativo con lo que se experimenta, pueden existir otros factores dentro del videojuego (háptica, emulación, inteligencia artificial, etc.) capaces de desencadenar el fenómeno inmersivo. Esto es debido a que si bien al interior de una partida de juego de video resulta posible revelar una trama por medio

de su caracterización, al mismo tiempo se experimenta dentro de un entorno virtual que presenta una serie de características y formas concretas para intervenir en él.

Aunque la inmersión puede entenderse por sí misma como el cambio consciente de un estado cognitivo hacia otro, enfocar la atención hacia una actividad particular dentro de la cual es posible conocer algo novedoso y enriquecerse culturalmente, la inmersión en los videojuegos además tiene que ver con la generación de una fascinación, de un involucramiento profundo derivado de la posibilidad de encarnación de lo que allí se pone en juego. Puede ser el resultado tanto de la participación interactiva con una narración que se vuelve propia para cada jugador así como con una serie de principios de juego y unas determinadas formas de jugar.

La idea de inmersión en el videojuego por tanto puede estar relacionada con un compromiso físico, producto de aquellos elementos con lo que se juega y con todo lo experimentado dentro de ese marco, y no solo de lo que se percibe de forma cognitiva durante dicho fenómeno. Se trata pues de un amplio proceso, que debe analizarse en profundidad debido a que tiene que ver con lo que se vive en carne propia, con lo que se experimenta como videojugador, dentro de un entorno virtual.

La inmersión bien puede ser un fenómeno que incide en la manera en la que los jugadores se aproximan y participan en y con los videojuegos. En ese sentido, es quizás uno de los motivos principales para aproximarse y entablar una partida de juego digital, sino es que incluso resulta ser una de las metas principales del jugador dentro de una partida. Por tanto, la inmersividad puede ser un proceso capaz de explicar la permanencia y el involucramiento de los videojugadores en ese entorno. Resultando ser un fenómeno que incluso puede ayudar a entender la posible generación de una presencia, la sensación de vivir una experiencia dentro de los entornos virtuales del videojuego.

Comprender la manera en la que se articula dicho proceso en el espacio virtual del videojuego, particularmente dentro de un sistema digital en línea de realidad aumentada, puede permitir la generación de información valiosa capaz de identificar los factores más significativos que dan pie a este tipo de fenómeno inmersivo e identificar cómo es que esa tecnología audiovisual en específico logra cautivar a sus jugadores y la manera en que ellos experimentan en el marco de dos virtualidades, la realidad virtual y la realidad aumentada, que se presentan de forma simultánea dentro de un mismo título de juego digital de video.

El abordaje en profundidad sobre la inmersión en el videojuego de realidad aumentada puede aportar incluso elementos que bien pueden incorporarse en un futuro al interior de esos recursos audiovisuales, implementando con éxito dicho proceso al interior de títulos y sistemas de juego de video que permitan sumergir de forma cada vez más amplia a sus jugadores dentro de la partida.

Desde el punto de vista científico, a pesar de que el videojuego resulta ser un objeto de estudio cada vez más frecuente (como se dejará en claro dentro de la parte destinada al estado del arte de la presente investigación), en realidad el abordaje puntual sobre la inmersión en torno a dicho juego digital resulta ser un asunto que todavía tiene un largo camino por recorrer dentro de la academia. Aunque el número de investigaciones en materia de videojuegos alrededor del mundo va en aumento, los trabajos sobre la inmersión del juego de video apenas comienzan. Y lo hacen desde puntos de vista filosóficos o bien a partir de reflexiones vivenciales. Resulta importante entonces trazar un cúmulo de constelaciones epistemológicas que se apoyen desde un punto de vista empírico, las cuales permitan dimensionar objetivamente al proceso inmersivo en el videojuego. En otras palabras, investigar al videojuego requiere tomarlo en cuenta desde sus elementos propios, desde sus características y elementos constitutivos, y no necesariamente a partir de un andamiaje epistemológico proveniente de los hallazgos obtenidos sobre el estudio de otros sistemas de expresión.

Cabe indicar entonces el salto cualitativo que ha experimentado el proceso de elaboración de la presente investigación. Por un lado, si bien en su etapa de gestación se precisaba comprender los mundos virtuales de los videojuegos, gradualmente los objetivos han ido sufriendo cambios hasta ajustarse a tipo de entorno virtual conocido como realidad aumentada, una tecnología reciente incorporada en los videojuegos. Este ajuste en el estudio del entorno digital ha permitido establecer con mayor precisión la naturaleza misma así como las características de la tecnología de los videojuegos de última generación al tiempo que ha dado cuenta de la necesidad de estimar los factores cognitivos involucrados en la práctica con los juegos de video dentro de los entornos virtuales. Por otro lado, también el fenómeno sociocultural a indagar ha cambiado. Ha pasado de considerar en sus inicios la construcción de la identidad dentro de los videojuegos por parte de sus jugadores a tomar en cuenta el proceso de inmersión que experimentan dichos jugadores. Dicho

cambio permite comprender lo que ocurre directamente con la interfaz de juego digital de video al tiempo que hace visible un fenómeno que ha sido escasamente trabajado en México, es decir entender la forma en que sus videojugadores experimentan la práctica con el juego de video de realidad aumentada, el proceso de sumergimiento cognitivo y mental y cultural con esa interfaz digital.

Ahora bien, el primer capítulo de esta investigación da cuenta del contexto actual del videojuego. En su interior se presentan las interfaces y adaptaciones tecnológicas más destacadas que hacen de la práctica con los videojuegos una actividad fascinante y al mismo tiempo envolvente. En ese mismo capítulo se muestran además los campos de la sociedad donde han incursionado recientemente los videojuegos. En ese sentido se presentan los más recientes géneros de juegos de video, principalmente los *news games*, el *advergaming*, el *edutainment* y los *serious games*, mismos géneros que se han enriquecido gracias a las más actuales mejoras en materia tecnológica (cinemáticos interactivos, inteligencia artificial, etc.).

El segundo capítulo de esta tesis consiste en un abordaje sobre las aproximaciones teóricas y metodológicas en torno al estudio actual del videojuego. Se trata de un estado del arte que incluye precisiones sobre dicha tecnología al tiempo que comprende tanto un panorama sobre la investigación en torno a la inmersión en los juegos de video así como el estudio científico de los entornos virtuales para ese tipo de medios interactivos.

El tercer capítulo corresponde al desarrollo del marco teórico para la presente investigación. En su interior se desarrollan las nociones de inmersión, virtualidad, realidad virtual, interactividad, fruición y sentido del juego. Estos elementos son herramientas indispensables para explicar epistemológicamente el fenómeno en cuestión. La inmersión en los videojuegos puntualmente es un fenómeno en el que sus participantes disfrutan al tiempo en que encuentran un entorno de potencial creación y experimentación. Ese espacio les da la capacidad para trazar trayectorias que bien corresponden a las existentes en el marco de las mecánicas explícitas del juego mismo o bien puede asumirse como una instancia para crear nuevos horizontes más allá de los principios del juego.

Por su parte, el cuarto capítulo incluye la metodología contemplada para esta tesis. Primero se establece el tipo de método así como las técnicas y los sujetos de estudio. Para ello, en un primer momento se presenta un modelo metodológico propio generado a partir

de dos propuestas, el Círculo mágico y la Hermenéutica profunda. Dicho modelo ha sido diseñado de esta manera para responder a los supuestos de la presente investigación.

En un segundo momento, dentro de ese mismo capítulo también se mencionan las cinco fases del trabajo metodológico a realizar. La primera fase consiste en el análisis histórico contextual del videojuego Pokémon Go, mismo título del que es justificada su pertinencia principalmente en materia tecnológica como de consumo, para estudiar la inmersión. La segunda fase del análisis consiste en comprender la jugabilidad de ese título de juego de video, mientras que una tercera etapa está destinada a la elaboración del análisis de su narrativa. La cuarta fase de análisis de ese capítulo está destinada a la observación participante a videojugadores quienes llevan a cabo la práctica de juego en espacios públicos y comerciales exclusivos para la práctica de juego de video. La última etapa de análisis de esta tesis consiste en la realización de un grupo de discusión donde un grupo de videojugadores ofrecen sus puntos de vista para comprender el fenómeno inmersivo desde sus propias palabras.

El quinto capítulo de la presente investigación corresponde al trabajo de campo de la investigación. Se trata de la aplicación del modelo de las cinco fases arriba señaladas al interior de un corpus definido tanto de espacios como de videojugadores. Los dos principales espacios de observación del juego de video son la Alameda Central en la ciudad de México y Pikashop, una plaza comercial dedicada a la comercialización, venta y servicio de productos derivados del universo videolúdico y animado de la empresa japonesa Pokémon. Asimismo, se precisan detalles respecto al grupo de discusión estimado para obtener informaciones significativas respecto al fenómeno inmersivo en el videojuego. Al finalizar dicho capítulo se presenta de forma sintética una tabla que da cuenta de los distintos momentos en los que se ha ubicado puede estimarse la inmersión por parte de los videojugadores y se procede a explicar cada uno de ellos.

Por último, se presentan las conclusiones generales a partir del modelo de análisis del presente estudio al tiempo que se muestran los hallazgos así como las vías subsecuentes para trabajar posteriores al desarrollo de esta tesis. En este espacio se incluyen además algunas apreciaciones respecto a los distintos momentos en los que se desarrolló la investigación.



## **CAPÍTULO I. El contexto actual del videojuego.**

Desde su aparición hace aproximadamente cinco décadas<sup>1</sup> (Levis, 2003), los videojuegos se han convertido cada vez con mayor rapidez en objeto de interés para distintos sectores de la vida social (empresariales, educativos, culturales, artísticos, científicos, etc.). Lo último se debe en parte a que los juegos de video representan hoy en día una sólida industria, misma que actualmente se aproxima en ganancias económicas a otras como la música o el cine (Ruiz, 2013). Todo ello, por supuesto, al mismo tiempo en que el número de videojugadores también ha ido creciendo exponencialmente cada día (Muñoz, 2014). Para México particularmente, se estima que a finales del año 2017 el sector de los videojuegos supere en ingresos totales los 20 mil millones de pesos y el número total de jugadores de dicha región se encuentre por arriba de los sesenta y nueve millones (Pérez, 2017).

Entre otras cuestiones, los videojuegos se han vuelto significativos por al menos dos elementos. El primero de ellos tiene que ver con su arquitectura interna<sup>2</sup>; sus plataformas han incorporado gradualmente distintos servicios digitales de comunicación en su interior<sup>3</sup>. El segundo elemento es la interactividad entre usuarios y sistemas de juego digital. Cada vez con mayor frecuencia aparecen periféricos e interfaces físicas que permiten hacer de la práctica de juego una actividad más amplia, integrando lógicas y mecánicas de la vida fuera de pantalla dentro del juego digital. Además, la capacidad para adaptar dinámicas

---

<sup>1</sup> Se ha considerado comenzar con el abordaje sobre los elementos contextuales más destacados de la industria del videojuego en fechas recientes debido a que prácticamente todas las investigaciones que estudian videojuegos lo hacen desde el surgimiento de la empresa Atari en 1972 y el videojuego PONG. En ese sentido, se estima que el andamiaje histórico al respecto gradualmente podría desviar los objetivos centrales de investigación dando mayor importancia a los precursores y antecedentes del videojuego, como se ha visto suele ocurrir, tras el desarrollo del estado del arte dentro de la presente tesis. Además no es un objetivo de esta tesis mostrar la historia, los antecedentes y precursores del videojuego. Más bien se pretende mostrar los distintos elementos que permiten hoy en día la implicación e involucramiento directo entre videojugadores y videojuegos.

<sup>2</sup> Los videojuegos son desde su aparición piezas digitales. Se trata de un producto tecnológico que, a diferencia de otras plataformas de expresión como el cine, la radio o la televisión, no ha migrado o saltado de la parte analógica hacia la digital. En ese sentido, es importante considerar que si su arquitectura interna se compone por una unidad central de procesamiento así como unos dispositivos de entrada y de salida de información, dichos elementos sean semejantes a los que han tenido las computadoras desde hace más de cincuenta años.

<sup>3</sup> Elementos tales como soporte para videollamadas, redes sociales digitales dentro de la partida, servidores de juego que almacenan comunidades virtuales de jugadores que se reúnen y expresan bajo intereses y tendencias de juego particulares. Ello ocurre desde los años noventa, al buscar interconectar a jugadores mediante servicios de internet, principalmente dentro de juegos para computadora. Esa será una tendencia que las consolas de juego seguirán comenzando el siglo veintiuno.



provenientes de distintos campos de la sociedad al interior de un título de juego ha permitido que los videojuegos se coloquen dentro de esos entornos<sup>4</sup>.

A continuación se mencionan las más novedosas interfaces de juego digital, es decir los nuevos sistemas de videojuego que han emergido gracias a las mejoras y características mencionadas arriba. Este abordaje permitirá dar cuenta de los distintos elementos que articulan hoy en día a los videojuegos, para entender los adelantos tecnológicos que hacen posible hoy en día el involucramiento de sus jugadores al interior de la partida y la manera en que el videojuego resulta ser más que entretenimiento virtual<sup>5</sup>, sino además una herramienta valiosa al interior de múltiples sectores de la sociedad.

## **1. Nuevas interfaces en materia de juegos de video**

Dentro de este apartado primero se presenta un ejemplo del impacto de los videojuegos dentro de la sociedad actual y después se muestran algunas interfaces de juego que actualmente se han incorporado dentro de distintos sectores en el mundo. En ese sentido, cabe mencionar que los videojuegos pueden entenderse, entre otras cuestiones, como artefactos digitales para pensar el mundo, es decir herramientas tecnológicas que diseminan una determinada ideología (Mendizabal, 2004), (Perron, 2009). Teniendo en cuenta ese hecho, y para dejar en claro lo anterior, se aproxima el caso del título de juego de video *Call of Juárez: The Cartel*<sup>6</sup>. Dicho título de juego de video muestra cómo la mafia controla a México. Entonces, para derrotar a esos criminales aparece un grupo de policías de elite proveniente de los Estados Unidos el cual interviene en nuestro país y destruye a los

---

<sup>4</sup> Se conoce como gamificación al proceso de incorporación de una serie de mecánicas y dinámicas propias del juego de video al interior de actividades laborales, académicas, artísticas, etc. Dicho proceso permite comprender además la necesidad que las sociedades tienen de jugar. Al respecto puede afirmarse que jugar es una condición ontológica del ser humano (Wunenburger, 2008). Por tanto, no resulta extraño que el videojuego incorpore actividades fuera del marco de esa actividad dentro de una partida de juego digital.

<sup>5</sup> A pesar de los adelantos tecnológicos que permiten entenderlo como algo más que diversión, tales como los servicios de comunicación, de interconexión digital dentro de comunidades virtuales, de sus capacidades expresivas, de las características del juego de video aplicables en entornos laborales, artísticos, empresariales, médicos, etc., todavía permanece en diversas partes del mundo la idea de que son aparatos para el entretenimiento (González, 2014). Ello tiene que ver en parte debido a la manera en que se comercializó el producto a nivel global desde su lanzamiento. Su presencia en el mercado era semejante a la de un juguete casero (King, 2002).

<sup>6</sup> Ese videojuego, aunque contiene elementos que documentan realidades concretas sobre las sociedades actuales, en realidad no cabe dentro de la categoría de Videojuego Documental. Los últimos más bien son títulos de juego que están hechos sobre la base de sucesos reales. Se les conoce además como videojuegos noticiosos (Bogost, 2006). Son videojuegos que estiman realidades múltiples sobre un mismo suceso y a la vez están creados a partir de los criterios básicos de noticiabilidad.

cárteles del tráfico de armas y droga. Aunque fue desarrollado por una empresa francesa, Ubisoft, ese videojuego sostiene una coincidencia con el intervencionismo estadounidense en México, principalmente a partir de la llamada guerra contra el narcotráfico y concretamente dentro del programa denominado Iniciativa Mérida.

Ese es únicamente un caso, de muchos más, que permite comprender que los videojuegos de hoy en día son mucho más que entretenimiento. Si bien una de sus características originales era el de pasar el tiempo, los videojuegos recientemente cuentan historias en las que vuelven críticos a sus jugadores, mostrando realidades desde distintos puntos de vista<sup>7</sup>. En ese sentido, nuevas formas de socializar, de interactuar con otras personas, de habitar<sup>8</sup>, de estar ahí e incluso hasta de generar comunidades dentro de esos entornos digitales, emergen en la medida en la que los mismos adelantos tecnológicos hacen posible insertar dentro del videojuego condicionantes que existen precisamente en la vida fuera de pantalla (objetos, datos, etc.).

Un ejemplo de lo arriba señalado es la realidad aumentada. Se trata de una tecnología con la que cada vez más dispositivos móviles y aplicaciones digitales cuentan. Está diseñada bajo principios de navegación e hipervínculos que favorecen la participación con el entorno fuera de pantalla, mismos espacios que se enriquecen justo en la medida en que sus capacidades discursivas y visuales se fusionan con otros relatos y plataformas de despliegue de datos.

La incorporación del videojuego dentro de múltiples sectores de la sociedad ha sido posible por sus capacidades de acción conjunta y además por las diversas interfaces tanto físicas como digitales con las que actualmente cuenta y que permiten involucrarse con lo que se cuenta y se experimenta dentro de un juego de video, como ocurre con la realidad virtual y aumentada.

---

<sup>7</sup> Los videojuegos, desde mediados de los años noventa han permitido que sus jugadores puedan asumir el papel de bueno o malo dentro de una trama. Además, permiten comprender bajo múltiples desarrollos temáticos la manera en la que los jugadores podrían alterar el sentido del juego, hasta lograr un final específico de acuerdo a las distintas deliberaciones éticas tomadas dentro del juego. Esa capacidad de decisión ha contribuido para posicionar al juego de video como una herramienta útil para contar historias de otro modo, es decir, no lineal (aunque el cine ha elaborado historias de montaje no lineal en realidad su trama discursiva no permite alterar el sentido general de la historia).

<sup>8</sup> Se podría hablar incluso de una sociabilidad 2.0. Según autores como Turkle (1997) o ReidGeelhoed, Hull, Carter y Clayton, (2005) el hecho de que las sociedades hoy en día tengan contacto físico y además se aproximen entre sí mediante la conformación de comunidades virtuales responde a las necesidades humanas de comunicación, mismas que se han potencializado gracias a los entornos virtuales que permiten construir personalidades digitales dentro de entornos que comparten múltiples usuarios de forma simultánea.

En ese orden, algunos de los títulos de videojuegos más recientes, capaces de pensar diversas cuestiones del mundo, mismos que articulan intereses de diferentes esferas sociales gracias a entornos digitales interactivos son los *Serious Games*, los *News Games*, el *Edutainment* y los *AdvergAMES*. Cada uno de ellos será explicado a continuación precisando la forma en la que se articulan dentro de las clasificaciones del videojuego actual. Es decir, algunos son géneros y otros subgéneros de los primeros.

### **1.1 *Serious Games*. Videojuegos Serios y Formativos**

En su creciente incorporación dentro de la vida social, los videojuegos actualmente se aproximan a campos como la ciencia. De ahí los llamados *Serious Games* o videojuegos serios<sup>9</sup>. Aunque en realidad los videojuegos en sí mismos son un producto directamente derivado de la ciencia, porque nacieron justamente a partir de una serie de experimentos al interior de laboratorios científicos realizados desde mediados de los años cincuenta del siglo pasado principalmente en Estados Unidos<sup>10</sup>, hoy más que nunca se han aproximado al campo científico.

Si bien sobre la idea misma de los llamados *Serious Games* pareciera un oxímoron su misma definición y hasta su existencia, en realidad se trata de sistemas electrónicos audiovisuales empleados, por ejemplo, por algunas instituciones médicas para entrenar tanto a estudiantes como residentes en distintas áreas tales como es el caso de la cirugía, la quirúrgica, la farmacología, el desarrollo de cuadros clínicos, el análisis de patologías mentales, etc.

También, recientemente se han desarrollado diferentes interfaces aplicadas dentro del juego de video que sirven para el tratamiento de algunos problemas de pacientes con

---

<sup>9</sup> Esa palabra parece indicar que pueden existir juegos que son serios y otros que no lo son. Al respecto, todos los juegos tienen algo de serio y algo de verdad (Huizinga, 2004). Los juegos pueden ayudar a preparar para la vida a sus participantes, mediante la representación de situaciones hipotéticas y escenarios ficticios que brindan la posibilidad de ensayar sin consecuencias directas. El hecho de que el juego no sea considerado en serio corresponde al punto de vista de sociedades que reprimen dicha actividad considerándola ocio y entretenimiento antes que representación y aprendizaje.

<sup>10</sup> En realidad esa es una discusión que se ha sostenido por diversos años debido a que el videojuego en realidad es un subproducto de la guerra fría. Es decir, los Estados Unidos se atribuyeron la autoría del nacimiento de esa tecnología de la mano del investigador William Higginbotham, sin embargo, Alexander Sandy Douglas, científico inglés, había creado el juego de gato u OXO al menos un par de años antes que Higginbotham, siendo Inglaterra el primer precursor directo del videojuego. Pero, en su necesidad de dominar la carrera tecnológica como parte del modelo capitalista de la guerra fría, Estados Unidos se posicionará como el verdadero padre y precursor del juego de video (King 2002).

trastornos psíquicos<sup>11</sup>. Pueden por ejemplo ayudar a personas con traumas severos a retomar sus vidas e insertarse en la sociedad gradualmente. Incluso les sirven para ejercitar algún miembro atrofiado físicamente.

Los videojuegos serios, además conocidos como juegos formativos, están diseñados con la expectativa de superar el entretenimiento. Incluso tienen que ver con la formación de la ciencia, la ingeniería y la arquitectura. Aprovechando las bondades de los videojuegos para asumir roles y desarrollar actividades de forma divertida, los *Serious Games* se han diversificado en distintos rubros. El *Edutainment*, el *Advergaming* y hasta los *News Games* son subgéneros de ese tipo de videojuegos.

A continuación se dibuja un esquema que deja en clara la correspondencia entre los distintos tipos de videojuegos serios. Dicho planteamiento muestra la manera en que los serious games son un subgénero que se ha vuelto un género en sí. Ese fenómeno ocurre en la medida en que las clasificaciones de videojuegos cambian de cara a las nuevas vetas de exploración, comprensión y hasta de explotación de ciertos intereses para distintos sectores de la sociedad. El esquema permite además comprender la forma en la que se han abierto los horizontes del videojuego en términos de incorporación al interior de distintas esferas de la sociedad<sup>12</sup>.

A continuación, tras la figura señalada, se procede a desarrollar cada una de las líneas en las que se ha desarrollado el videojuego considerado como formal o serio. Se trata de los videojuegos noticiosos, los juegos educativos y los dispositivos videolúdicos valiosos dentro de la publicidad.

---

<sup>11</sup> Los videojuegos se han utilizado para tratar problemas de sociabilidad o trastornos mentales producto de *shocks* estresantes, por ejemplo algunas personas que han sufrido un atentado físico de violencia contra sus vidas (como es el caso de víctimas colaterales en guerras o asesinatos de violencia callejera). Mediante el juego de video dichas personas pueden retomar su camino y volver a salir a la calle gracias a la simulación de situaciones reales dentro de entornos virtuales. (Kink D., P. Delfabbro, M. Haagsma, M. Gradisar & M. Griffiths, 2013). Además, el videojuego resulta ser un aliado para tratar problemas relacionados con soldados que han estado sometidos a guerras y conflictos bélicos de distinta naturaleza, recreando las situaciones de combate tal como ellos las entendieron, y proporcionándoles un panorama virtual que les ayuda a saber lo que pudo realmente haber sucedido en una situación de esa naturaleza.

<sup>12</sup> Otros ángulos o subcategorías bajo los que se incluye al videojuego hoy en día es el *Militainment*. Se trata de juegos de video que son aprovechados por las milicias tanto para atraer posibles conscriptos así como sistemas de juego cuyas simulaciones permiten recrear escenarios bélicos sobre los cuales sus jugadores pueden entrenar aprendiendo balística, puntería, armamentística y tácticas de combate (Andersen, 2015)

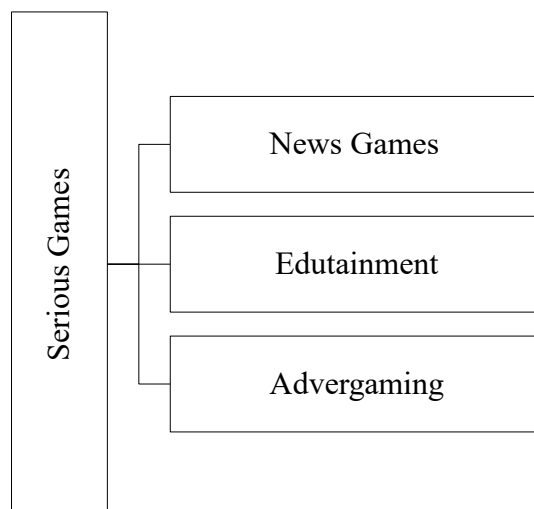


Figura 1. Principales subgéneros de los videojuegos Serios.

## 1.2 *News Games*. Videojuegos periodísticos y Noticiosos

Los videojuegos van cobrando cada vez mayor presencia en la sociedad. Prueba de ello son los videojuegos relacionados con la política y la esfera pública. Los llamados *News Games*, son títulos de juego basados en eventos coyunturales a propósito de hechos noticiosos propios de las sociedades contemporáneas. Con frecuencia este tipo de videojuegos suelen hacer contribuciones para entender desde distintas posturas algunos temas de interés mundial como son el poder, las figuras políticas, la administración pública, las relaciones internacionales entre países y continentes y otros temas relacionados.

Actualmente son varios y de distintos tipos los videojuegos que permiten ubicar en el ojo del huracán asuntos de interés para diversas generaciones, particularmente algunas juveniles, tanto por aquellos asuntos relacionados a gobiernos así como por diversas figuras en el poder<sup>13</sup>.

Los *News Games* tienen más de un referente. Sin embargo, uno de los elementos que dieran pie a este tipo de forma de expresión noticiosa por medio de los videojuegos es la gamificación. Ese último concepto puede definirse como la utilización de mecánicas y

---

<sup>13</sup> Algunos de los títulos que sentarían las bases de ese tipo de juegos de video serían el juego donde se debían arrojar zapatazos al expresidente de los Estados Unidos George Bush y hasta títulos nacionales como *Kombate Mexicano* o *Disputazo político*, propiedad el último de SDP Noticias. Algunos de los primeros títulos de juego de esa naturaleza se realizaban con Flash y con los mínimos requerimientos de sistema, es decir, se hacían hasta en un día y se hacían circular por internet.

dinámicas propias del videojuego y aplicarlas al interior de distintos campos y entornos de la sociedad. Como podrá verse en el apartado siguiente, se encuentra presente en todas las formas audiovisuales consideradas serias, es decir, es un componente esencial de esos juegos de video.

El término gamificación también tiene que ver con la capacidad para pensar y volver atractivas situaciones que resultan difíciles de explicar, generando nuevas vetas de aproximación para ellas por parte de futuros usuarios. En esencia se trata de volver lúdicos (volver jugables o bien caracterizables) distintos acontecimientos de la sociedad dentro de una actividad en concreto. Es decir, la gamificación aplicada al sector noticioso da como resultado los videojuegos llamados *News Games*.

Algunos de los más importantes títulos de *News Games* son *End Game Syria*<sup>14</sup> y *Darfur is Dying*. Dentro de ambos títulos de juego de video noticiosos el jugador deberá tomar partido dentro de un conflicto de carácter internacional. El primero está relacionado con la guerra en una de las regiones más polémicas de medio oriente. El segundo tiene que ver con problemas sanitarios, alimenticios y bélicos que ocurren en el corazón del continente Africano<sup>15</sup>. Ambos títulos de juegos de video rescatan a detalle algunas de las características de estos eventos desde puntos de vista políticos, sociales, de los derechos humanos y hasta bélicos. De esta manera, los puntos de vista de una particular sociología en la producción de los mensajes, los intereses ideológicos de una línea editorial o corporativa, pueden ser menos parciales.

El jugador de estos títulos no permanecerá como un espectador observando el desarrollo de esos sucesos, como podría ocurrir al ver una noticia por televisión, sino más bien dentro de este juego de video deberá tomar partido en lo que acontece conociendo así

---

<sup>14</sup> En este juego de video se podrán conocer detalles sobre el conflicto en medio oriente y el papel que toman los distintos países involucrados. Además de un panorama histórico de la región y la importancia en términos económicos y geo-políticos para algunas naciones, se podrá no solo entender el desarrollo de la guerra desde más de un punto de vista sino además, se podrá apreciar el desarrollo más reciente de algunos de los principales motivadores que mantienen la zona en disputa militar.

<sup>15</sup> Al interior de ese videojuego se puede conocer el conflicto en Darfur, al interior del corazón del continente africano, desde el punto de vista de una de las principales víctimas colaterales. El protagonista es, dependiendo del personaje, una persona que generalmente debe padecer la guerrilla interna mientras busca los escasos recursos básicos para la sobrevivencia tales como el agua y el alimento. Es un escalofriante ejercicio para ponerse en los zapatos de gente que sufre todos los días en otras partes del mundo por servicios y recursos básicos con los que en otras latitudes se cuenta en abundancia y hasta son desperdiciados.

distintos puntos de vista e involucrándose más de acuerdo a las decisiones que delibere dentro de ese título de videojuego.

### **1.3 Edutainment. Videojuegos para la Educación**

Los videojuegos se han aproximado actualmente hacia el campo académico. En ese sentido, recientemente los juegos digitales pueden asumirse como instancias de creación y difusión de contenidos que permiten alfabetizar o incorporar conocimientos hacia comunidades completas. Se trata de un sector particular dentro del mundo del videojuego que se conoce hoy en día como *Edutainment*. Dicho concepto deriva de las palabras *education* (educación) y *entertainment* (entretenimiento). Puede asumirse como una forma de entretenimiento audiovisual educativo. Concretamente parte de del aprendizaje mediado por tecnologías electrónicas de información y comunicación.

Hoy en día distintas universidades comienzan cada vez con mayor frecuencia a impartir cátedras, ponencias, conferencias magistrales, congresos, clases y hasta asesorías dentro de los entornos del juego de video. Precisamente porque esos espacios son los que los estudiantes dominan y comprenden en mayor medida que otras esferas digitales (Perron, 2009). Un ejemplo concreto de ello se encuentra en el caso de la Universidad San Martín de Porres en Perú. Dicha institución académica ha implementado una serie de cursos, charlas, conferencias, etc., dentro de *Second Life*<sup>16</sup>. Es decir, ha migrado una buena parte de sus sistemas a distancia al interior de ese videojuego (Arriola & Amparo, 2012). De esta manera, los estudiantes con mayores problemas de sociabilidad y poco hábiles para el desarrollo de relaciones sociales, quienes difícilmente entablarían interacción con diversas personas en su vida cotidiana, dentro de esta plataforma de juego pueden desenvolverse con mayor facilidad (Arriola & Amparo, 2012)<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Sin duda se trata de una de las primeras plataformas de juego digital de su tipo. Creada en el año 2003, abriría la posibilidad para pensar el comercio electrónico dentro de un videojuego así como novedosas formas laborales que se pueden realizar jugando este tipo de plataforma. Los dividendos económicos van desde la oferta y venta de bienes y servicios digitales que sus mismos jugadores ofertan dentro de *Second Life*, hasta la obtención de estatus y nivel de juego por parte de empresas dedicadas a pasar tiempo jugando con el personaje de un cliente hasta lograr unos recursos suficientes para obtener prestigio y acceso a distintos espacios dentro del videojuego.

<sup>17</sup> Habría que diferenciar entre el llamado aprendizaje basado en juegos y los videojuegos educativos. El caso de la Universidad de Perú cabe dentro de la primera categoría, mientras que *Minecraft* y su edición para la educación es un videojuego educativo. El último conlleva una serie de estrategias de enseñanza y aprendizaje en su interior. Además, *Minecraft for Edu* necesita la supervisión de un docente, misma persona que debe construir dentro de la plataforma de juego digital una serie de recursos pedagógicos. Además, es importante

Otro ejemplo es el videojuego *Minecraft for Edu*<sup>18</sup>. Se trata de una plataforma de juego de video exclusiva para que los profesores impartan ahí sus cátedras. Dentro de este recurso digital podrán contar con las herramientas indispensables para desarrollar sus clases de historia, economía, gramática, matemáticas, etc. En el cuadro de abajo se detalla al respecto sobre el surgimiento de este tipo de juegos de video.

E-learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Electronic + Learning</b></li> <li>• Aprendizaje mediado por TIC's</li> </ul>
Gamification	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Game + Action</b></li> <li>• Ludificar múltiples actividades</li> </ul>
Edutainment	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Education + Entertainment</b></li> <li>• Entretenimiento educativo</li> </ul>

Figura 2. Nociones que dan pie a los videojuegos educativos

Como se menciona en la figura de arriba, cabe mencionar la posibilidad de tomar en cuenta dos esferas educativas dentro de los videojuegos. La primera de ellas tiene que ver con el aprendizaje basado en juegos y la segunda son los videojuegos para la educación. Una son los juegos que permiten aprender ciertos conocimientos y otros los juegos de video educativos. Si bien el cuadro que indica las características más importantes que dan pie al *Edutainment*, dicho recurso además puede ayudar a entender cómo el aprendizaje a través de sistemas electrónicos deriva de otras formas educativas, donde la tecnología de información y comunicación es parte esencial. Incluso, desde este punto de vista puede entenderse que la gamificación es un recurso que se encuentra presente en todos los

---

indicar que los videojuegos educativos son hoy en día más que sistemas de juego en los que se incorporan una serie de cursos, charlas y museos en su interior, representan al mismo tiempo un recurso valioso para el salón de clases y la labor docente diaria.

<sup>18</sup> En México es frecuente escuchar la presencia de un tipo de videojugadores que tienden a frecuentar esa plataforma de juego. Se trata de los Niños rata. Son jugadores menores de edad que juegan básicamente ese y otros títulos semejantes. La presencia de este tipo de versiones de juego especializadas en la educación se ha convertido en la posibilidad para atraer la mente y creatividad de estos jugadores, quienes además de ser ávidos jugadores permanecen durante varias horas al día dentro del entorno virtual de ese juego construyendo o destruyendo sus propios mundos creados al gusto (Cuenca, 2014).



subgéneros de los *Serious Games*, como es el caso del *Advergaming*, los *News Games* y el *Edutainment*.

#### **1.4 Advergaming. Videojuegos Publicitarios**

Recientemente también los videojuegos representan instancias donde es posible proyectar novedosas estrategias publicitarias. Si bien sistemas de expresión colectiva como el cine y la televisión lo hacen desde hace varias décadas. Los videojuegos también han incursionado en ese sector y lo han llevado a nuevos referentes gracias a sus propiedades interactivas. Existe un sector dentro del mundo de los videojuegos denominado *advergaming*, mismo que consiste en campañas publicitarias interactivas, es decir implementar títulos de juego de video que permiten dar a conocer una serie de ideas a propósito de un determinado producto o servicio.

El *advergaming* comenzó a utilizarse desde principios de los años noventa<sup>19</sup>, pero su frecuencia e intensidad ha aumentado exponencialmente como resultado de los procesos de digitalización alrededor del mundo. El avance en el desarrollo tecnológico de los sistemas de comunicación digitales ha propiciado la expansión de miles de aplicaciones, por lo que desarrollar un videojuego ya no cuesta lo que costaba al menos hace unos diez años, siendo ese otro factor clave para entender por qué las empresas están optando por este soporte para desarrollar campañas.

Actualmente existen cuatro formas básicas de hacer un *advergaming*. La primera son *Advergaming*. Se trata de juegos desarrollados única y exclusivamente para promocionar algún producto, es decir, una marca o incluso una idea. Un ejemplo de ello es el desarrollado por la empresa de comida rápida Burger King. Ha realizado exitosamente algunos de estos títulos. Otro caso es el que ocurre dentro de Facebook, existe el juego Panadería Bimbo<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Uno de los primeros sistemas de juego que se implementaron de forma exitosa alrededor del mundo fue Pepsi Man. Un título para la consola PlayStation, propiedad de la empresa japonesa SONY, a mediados de los años noventa. Hoy en día representa una forma exitosa de dar a conocer bienes y servicios, fijando ideas en específico sobre dichos productos.

<sup>20</sup> En realidad es una tendencia cada vez más frecuente en el sector publicitario. Diversas empresas públicas y privadas de diferente naturaleza solicitan a firmas comerciales de juegos de video la realización de títulos concernientes a sus bienes, productos y servicios. De esta manera, se favorece tanto la empresa comercial como la industria del videojuego.

El segundo tipo de este tipo de juegos de video son aquellos que se liberan dentro de portales especializados en juegos en línea. Estos títulos de juego son muy parecidos a los anteriores, es decir, son juegos que promocionan algo en concreto, el único elemento característico es que están alojados en portales para mini juegos. La compañía Mc Donald's es famosa por presentar juegos de este tipo dentro de su página oficial de internet.

Un tercer tipo de juegos digitales *advergaming* serán precisamente los que precisan publicidad inserta al interior de un título de juego de video. Sobre esto existen dos categorías. La primera es publicidad hecha dentro del juego cuyo formato es estático (IGA) y otros son aquellos dinámicos (DIGA). Un buen ejemplo son las vallas publicitarias que coloca la empresa Atari (que distribuye complementos para el conductor) en los circuitos del videojuego de carreras automovilísticas Gran Turismo<sup>21</sup>.

Un cuarto fenómeno es la publicidad es la que se encuentra diseñada y desplegada dentro de juegos de video sponsorizados<sup>22</sup>. Esta es la más típica, todo *banner* que se encuentra antes de comenzar una partida o al terminar la misma se engloba en esta modalidad del *advergaming*.

Si bien el *advergaming* puede entenderse como una novedosa herramienta de marketing y comunicación, que sirve ampliamente para promocionar un producto, una organización o una idea, los *advergames* se desprenden de ello. Se trata pues de videojuegos interactivos mismos que permiten una exposición continuada del usuario ante una determinada marca publicitada.

---

<sup>21</sup> Tal como ocurre con la publicidad no virtual, dentro de escenarios como conciertos musicales, encuentros deportivos y hasta carreras de automóviles, las empresas de videojuegos obtienen dividendos económicos gracias a la incorporación de múltiples firmas comerciales provenientes de diversos bienes, productos y servicios ofertados a escala global. Algunos empresarios incluso apuestan por los deportes electrónicos, es decir, videojuegos profesionales, donde jugadores son respaldados por diversas marcas como es el caso de Intel o Movistar, para el desarrollo de su carrera profesional como videojugadores de élite a nivel mundial. Dichas personas usan un uniforme que muestra el logotipo de las marcas que los han respaldado durante su carrera como atletas virtuales profesionales.

<sup>22</sup> La capacidad de los videojuegos para obtener regalías propias del mundo digital no es otra que la del respaldo que se da de forma física en otros ámbitos como el deportivo, cultural, etc. Firmas comerciales de distinta naturaleza apuestan por el videojuego tal como lo hacen con futbolistas famosos o encuentros artísticos y culturales. Sin embargo, en el videojuego además se puede monetizar gracias a microtransacciones en las que se ofertan productos derivados de esas mismas empresas, pero que se liberan de forma gradual dentro de los distintos momentos en los que la plataforma de juego va liberando contenidos, que bien pueden ser narraciones, lapsos de tiempo en específico o al desarrollar una determinada mecánica mediante unas acciones concretas al interior la plataforma de juego.

## 2. La interactividad en los videojuegos actuales

Como se ha visto, los videojuegos se han aproximado a espacios cada vez más amplios gracias a la integración de sus lógicas y mecánicas de juego al interior de diversas actividades y espacios de la sociedad, pero, como se verá a continuación, también ha sido posible debido a sus posibilidades tecnológicas virtuales e interactivas.

Para comenzar, las ahora no tan novedosas capacidades de experimentación de dichos sistemas tecnológicos se han implementado en recorridos virtuales y las videoinstalaciones de arte multimedia. La implementación de artefactos físicos, interfaces<sup>23</sup>, ya sean tanto *hardware* como *software*, dentro de su arquitectura interna permite hoy en día a sus jugadores apearse e incluso sumergirse mentalmente aún más con lo que ocurre dentro de pantalla, al punto de comprometerse con los datos procesados y desplegados por el sistema audiovisual interactivo.

En nuestros días resulta frecuente la existencia de controles y mandos de juego que cuentan con sistemas de vibración, acondicionados mediante sensores que detectan cambios de movimiento dentro de las narrativas del juego, capaces de ofrecer una experiencia háptica, es decir multi-sensorial, a sus jugadores para enriquecer dicha experiencia. Algunos periféricos físicos, como es el caso de lentes y guantes físicos, también permiten ahondar dentro de una partida de juego debido en parte a que están basados en un cruce visual, dos imágenes proyectadas de forma simultánea y despegadas al interior de diminutas pantallas que a manera de lentes se alojan en este accesorio, capaz de emular la visión de los ojos del propio ser humano, incrementando así la experiencia de juego<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> Por interface se entiende aquí a toda aquella instancia de contacto o puente entre una persona y un dispositivo que le permitirá llevar a cabo unos objetivos en concreto. Bien puede ser un libro o incluso un videojuego. Puntualmente, estos dos elementos mencionados pueden además estimarse como interfaces culturales, debido al encuentro e interactividad de sentido, de representaciones sobre el mundo, ideologías, estimadas y aprendidas mediante la participación. Por supuesto que tanto el libro como el videojuego tienen distintos grados de acción conjunta para liberar esos puntos de vista.

<sup>24</sup> Desde mediados de los años noventa empresas como Nintendo (1995) empezaron a lanzar productos donde la realidad virtual era el principal referente. A diferencia de otros productos y servicios que brindan únicamente un cambio de colores entre azul y rojo para empalmar imágenes, en realidad artefactos como el Virtual Boy (1995) ya permitían a sus jugadores gozar de dicha experiencia. Para conocer más detalles sobre ese y otros artefactos se recomienda revisar el texto *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación del especialista en nuevos medios Andrew Darley* y editado por Paidós en Barcelona. Dentro de ese texto se muestran las principales claves para comprender a la cultura con las pantallas electrónicas y sus entornos virtuales, cada vez más frecuentes dentro de la sociedad del siglo XXI.

Esta última posibilidad se convierte en un factor fundamental para entender el uso del videojuego cada vez más frecuente, lo que a la vez hace incrementar su potencial como industria global.

Asimismo, el poder de recreación de situaciones utópicas e hipotéticas dentro del juego de video, poniéndolas en marcha de manera digital, es otro de los atributos de los videojuegos que invita a extender sus formas discursivas hacia otros sistemas de expresión. Aunado a eso se encuentra la posibilidad de un gradual desafío con el que el videojugador se enfrenta dentro de una partida de juego. El despliegue de una serie de estrategias desafiantes por medio de su unidad central de procesamiento enriquece las posibilidades de esta tecnología para abrir sus pautas hacia novedosos campos más allá de la práctica videolúdica, por ejemplo, dentro del rubro del cómic interactivo<sup>25</sup>.

Si bien el fundamento del juego digital de video consiste en la interacción entre personas junto a un artefacto electrónico, el hecho de poder gobernar lo que ocurre en pantalla y tomar el mando de una narración digital (interactividad) no resulta en última instancia una tarea tan sencilla como podría pensarse. Se debe además conocer su arquitectura básica para poder realizar una partida e incluso comprender sus tramas o reconocer distintos patrones y secuencias en las imágenes que se presentan.

## **2.1 Interactividad: *Quick Time Events* e Inteligencia Artificial**

La interactividad, elemento central de videojuego, ha contribuido a resaltar todavía más las características y atributos de dicha tecnología al tiempo que ha abierto novedosas posibilidades para su utilización. Este fenómeno incluso ha permitido extender algunos elementos incluidos dentro de su arquitectura interna hacia otras formas audiovisuales. En ese sentido, los “cinemáticos” o cinemas desplegados a manera de películas interactivas<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Se trata de una plataforma digital mediante la cual es posible leer un cómic y al mismo tiempo participar en la construcción de la narración. De esta manera, el cómic digital se puede considerar como un medio de expresión interactivo cada vez más cercano al juego de video. Es como un juego de video basado en una configuración narrativa mediante viñetas y cuadros por imagen. Ahora, el cómic interactivo de *Metal Gear* es un sistema de lectura desplegable dentro del Play Station Portable que semeja un cómic desplegado dentro de una consola de juego de video que permitiría más adelante crear videojuegos con estilo gráfico de cómic. Dicho fenómeno desde finales de los noventa permitiría aproximar ambas interfaces, cómic videojuegos.

<sup>26</sup> Uno de los ejemplos más claros en ese sentido ocurrió en el juego de video *Metal Gear*, en 1997. Dentro de ese título de juego se podían ver escenas reales (*live action*) en las que se mostraban misiles y pruebas nucleares verdaderas realizadas por el gobierno de los Estados Unidos. Con el paso del tiempo, juegos de esa misma saga, principalmente a partir de su tercera entrega permitiría manipular dichas películas o elementos cinemáticos.

son rescatados hoy en día cada vez con mayor facilidad por diseñadores y productores audiovisuales de otras industrias logrando implementarlos dentro de otros proyectos.

Un ejemplo de lo último es el caso de los motores gráficos<sup>27</sup> de los videojuegos son importados dentro de series web que retoman su lenguaje visual, como es caso de las Las Machinimas. Ese último fenómeno se debe a que, tanto la interactividad selectiva como la comunicativa, ambas coexisten dentro de un mismo servicio digital. Es decir, el videojuego contiene ambas características de la interactividad (Manovich, 2005).

Hoy en día es posible jugar con imágenes interactivas provenientes de otros medios al interior de un videojuego, como ocurre con los MuGen. Al interior de esos videojuegos coexisten lenguajes de otros productos culturales como el cine, el cómic, los dibujos animados y el anime japonés. Los MuGen son híbridos del cine, la televisión y otros referentes que trenzan sus códigos dando pie así a bienes simbólicos cada vez más amplios y abiertos. Por supuesto, son jugables.

De esta manera es que los videojuegos se van enriqueciendo en la medida en que amalgaman elementos de *reboots*<sup>28</sup>, intercueltas, precuelas, adaptaciones originales, "remakes", *mash ups*<sup>29</sup>, largometrajes, documentales, remezclas, aplicaciones webs híbridas<sup>30</sup>, etc. y otras formas del audiovisual, relacionadas previamente o no, con el universo del videojuego y es posible interactuar con ellas. Eso quiere decir que el videojugador hoy en día, además de poder manipular los discursos contenidos dentro del juego digital, incluso puede colaborar junto a ellos para darles así diferentes instrucciones determinando de esta manera una particular dirección temática e incluso es posible incidir

---

<sup>27</sup> Los motores gráficos de los videojuegos son plataformas digitales capaces de ejecutar programas que despliegan informaciones en lenguajes que se traducen en audio y video dentro de un sistema de salida de información como una pantalla o un teléfono celular. Por tanto, es un programa informático utilizado en distintos *softwares* y *hardwares* para crear y desplegar videojuegos dentro de distintos sistemas audiovisuales.

<sup>28</sup> Los *reboots*, así como las intercueltas y precuelas son distintos objetos audiovisuales que se presentan e insertan de acuerdo a un momento específico del discurso general que presentan. Los *reboots* refrescan una determinada historia o bien la presentan de un modo distinto. Las precuelas son las versiones preliminares de una historia que generalmente se crean o confeccionan posteriormente a una entrega posterior que en realidad dentro del relato más amplio les sucede. Las intercueltas son piezas audiovisuales que se crean para explicar lo que ocurre dentro de una prevuela y una secuela.

<sup>29</sup> Es un término que surge del *remix*. Se trata de la mezcla de distintos referentes dentro de un mismo canal expresivo. Si bien la música electrónica lo hace desde los años ochenta, dentro del mundo del audiovisual, es posible realizar dentro de los videojuegos.

<sup>30</sup> Las aplicaciones web híbridas permiten ofrecer más de un servicio de manera simultánea. Bien sirven para la comunicación y al mismo tiempo se puede jugar dentro de ellas. Se trata de programas informáticos que se vuelven cada vez más frecuentes gracias a las posibilidades interactivas de los sistemas tecnológicos digitales de información y comunicación.

en su desarrollo por completo, a partir de sus particulares exigencias y deseos (aunque eso implica alterar los códigos de programación y diseño originales).

Esa es justo una de las características más importantes de la interactividad, permitir a quienes la experimentan ajustar al gusto ciertos elementos y también brindarles la posibilidad de construir un sistema modular, un entorno digital adecuado a las necesidades de sus usuarios (Manovich, 2005). Dependiendo de sus propias subjetividades así como de las propias matrices culturales (tradicción, generación, latitud, etc.) el videojugador de hoy en día retoca su propia partida al gusto<sup>31</sup>.

Para acercar un ejemplo se encuentra el caso de la saga de juegos Little Big Planet. También puede hablarse en ese sentido del género de videojuegos conocido como *SandBox*. Aunque el primer caso es más bien una plantilla ordenable al gusto, el segundo caso, es más interesante. Se trata de cajas de arena donde se puede crear al gusto un universo o armar piezas culturales, o contemplar el paisaje. Por supuesto, se trata de una de las claves para el éxito de ese tipo de videojuegos en la actualidad: proveen de un cierto involucramiento al comprometer al jugador a hacer lo que éste desea. De esta manera, el nivel de compromiso asumido dentro de la partida de juego depende de qué tanto el jugador personalice su entorno<sup>32</sup>. Depende de la interactividad lograda, tanto selectiva como comunicativa. De esta manera, los jugadores pueden incidir en el establecimiento de algunos parámetros de los videojuegos y extender, en alguna medida, bajo sus propios designios lo que ocurre en pantalla (hasta determinado punto).

Debido a esta última posibilidad alojada al interior de diversos videojuegos, dicho sistema desprende algunos referentes en torno a su lenguaje, como el caso del grado de extensión y duración de la trama virtual. Por tanto, desarrollar una partida dentro de un espacio digital incluye nuevas formas de pensarse dentro de él y, por supuesto, articular en

---

<sup>31</sup> Los nuevos medios de comunicación, a diferencia de los tradicionales, tienen al menos cinco principios. Se trata de maneras en las que sus objetos pueden ser codificables, programables, editables, retocados y manipulados al gusto del propio usuario (Manovich, 2005) En ese sentido, cabe destacar que uno de los principales desafíos a futuro consiste en tartar de aproximar a los videojuegos al interior de ese mismo esquema de principios. O bien superar ese mismo andamiaje conceptual para construir principios propios para el juego digital.

<sup>32</sup> Ese fenómeno se da dentro de los juegos de caja de arena en un inicio, pero se extiende a los distintos juegos de última generación. De alguna manera, esos títulos han adaptado las lógicas o procesos internos de acción propios de las cajas de arena y los han insertado en géneros de juegos de video tales como plataformas, combate, disparos en primera persona, etc. Gradualmente, los videojuegos amalgaman dentro de sí múltiples géneros y formatos de videojuegos ofreciendo experiencias capaces de sumergir desde distintos ángulos a sus jugadores.

él una duración que no corresponde a la del tiempo en sí mismo sino más bien un tiempo que es el de cada partida.

Mientras que en el cine una narración culmina con una temporalidad específica, aunque las secuencias o tramas tengan o no una linealidad aparente<sup>33</sup>, en el videojuego no es así ya que una partida puede extenderse hacia múltiples direcciones y no solo repetirse una y otra vez, sino que incluso, se pueden obtener minijuegos dentro de un título de juego. Es decir, juegos breves dentro de un videojuego.

Un adelanto incluido en las últimas generaciones de los videojuegos consiste en la capacidad de fragmentación de escenas así como el empleo de secuencias manipulables. Si bien la fragmentación alude a la posibilidad de manejar imágenes cortas que pudieran tener relación o no, el videojuego permite manipular esos fragmentos de audiovisual, adelantarlos y repetirlos. Se les conoce como *QuickTime Events*.

Diversos títulos de juego digital despliegan una serie de cinemáticos interactivos que son manipulables<sup>34</sup>. Durante la proyección de un *cinema display* o *cutscene* se puede tener un cierto control de sus personajes, escenarios o datos, música, etc., valiosos para el desarrollo de una partida. Por otro lado, dentro del videojuego además se despliegan gráficamente una serie de escenas las cuales necesariamente deben ser manipuladas de esta manera por el jugador para continuar el desarrollo de su contenido.

Ahora bien, la repetición, es decir la posibilidad de volver a un punto específico de la trama según se desee, resulta ser una pieza central del videojuego actualmente. Interactuar con instancias subjetivas como el tiempo es un recurso atractivo de los juegos de video de última generación. Determinados títulos de juego de video recientes pueden durar más horas en terminarse que otros, incluso pueden llegar a durar más que cualquier tipo de formato y género audiovisual. Además pueden volverse a jugar una y otra vez y retomar un momento deseado sin volver propiamente a iniciar la aventura dentro de ellos.

---

<sup>33</sup> Existen películas que cuentan con un montaje no lineal (*Irreversible* (2002), *Memento* (2000), *Pulp Fiction* (1994), etc.) creadas para dar la sensación a sus públicos de participar confeccionando el orden cronológico y espacial de la cinta. Sin embargo, en realidad la experiencia colaborativa dentro de esas instancias está limitada por las capacidades de la propia interface audiovisual del cine. El cine, por su parte, desde el 5d en adelante poco a poco semeja las capacidades expresivas de los videojuegos. Por cierto que, hoy en día es frecuente encontrar salas de cine adaptadas para ofrecer experiencias virtuales interactivas. Se puede jugar videojuegos dentro de algunas salas de Cinemex, por ejemplo.

<sup>34</sup> Diversos juegos han permitido desde hace más de una década participar en la confección de una trama discursiva mediante la manipulación de sus distintas películas interactivas. Ese es sin duda uno de los adelantos que permite sentir la partida a sus jugadores como un acto íntimo y personal

Arovechando los anteriores adelantos es que los minijuegos, juegos pequeños incluidos dentro de una partida de juego más amplia, se convierten en extensiones o adecuaciones en las que sus diseñadores implementan tiempos y duraciones independientes a las del título de videojuego en su contexto más amplio. Gracias a esas posibilidades, diseñadores y desarrolladores vuelven atractivos a los videojuegos. Además los abren hacia otros posibles sentidos más allá de la lógica con que originalmente se encuentran programados.

Los minijuegos están elaborados para plantear otras acciones fuera del marco convencional de sus personajes e historias, logrando sumergir más a sus usuarios con lo que acontece en pantalla, porque son aventuras dentro de una aventura más amplia y las primeras pueden afectar la segunda o no según desee el jugador. De ahí es que precisamente hoy en día emerge una las posibilidades más novedosas dentro de su industria para la articulación de un esquema comercial por parte de licenciarios y desarrolladores<sup>35</sup>: se trata del sistema de micro transacciones<sup>36</sup> dentro del juego de video.

Las micro transacciones son un recurso implementado cada vez de forma más eficiente en los videojuegos el cual permite, entre otras posibilidades, la compra de elementos que inciden dentro de las partidas (como la obtención de accesorios, vestuario, escenas, etc.) y que amplían todavía más la experiencia con un título de juego. Por solo mencionar un ejemplo se encuentra el título *Metal Slug Defense* para sistemas móviles *Android* y *IOS*.

Con el perfeccionamiento de esta última posibilidad, la industria de los videojuegos ha ampliado sus horizontes narrativos y empresariales al grado de poder actualmente interconectar dentro de una única partida múltiples dispositivos y jugadores, para así desarrollar todos, en conjunto, una misma trama.

No resulta nuevo el hecho de que esas acciones pueden realizarse actualmente sin la necesidad de que los videojugadores estén físicamente presentes entre sí, pero hoy día las

---

<sup>35</sup> Cabe indicar que la industria del videojuego hoy se divide en al menos tres grandes figuras empresariales: Licenciario, Desarrollador y Distribuidor. Cada una tiene funciones y responsabilidades distintas en el proceso productivo de juegos de video tanto a escala independiente como Triple A, es decir, juegos de video con grandes presupuestos y un cúmulo de fanáticos suficiente para demandar a sus creativos un determinado título o una mejora dentro de un juego.

<sup>36</sup> Las microtransacciones son hoy en día una de las formas más afectivas bajo las que subsiste el juego de video digital. Se trata de una manera de monetizar dentro de la plataforma de juego mediante mejoras, atributos, aditamentos, parches, actualizaciones, objetos, personales y escenarios extra, etc.



partidas de juego se despliegan dentro de un servidor de juego digital<sup>37</sup> que aloja a una determinada comunidad de jugadores. Todo el mecanismo de juego es digital, tanto el servidor de juego como la comunidad de jugadores.

Si bien a inicios de los años ochenta los videojuegos se diseñaron y programaron principalmente por dos regiones geopolíticamente delimitadas (Estados Unidos y Japón) (Garfias, 2013), para comienzos del siglo veintiuno en su producción y comercialización participan empresas provenientes de países como Canadá, España, Francia, Inglaterra, México y Corea. Sin embargo, en nuestros días también existen desarrolladores independientes que provienen de diversas partes del mundo (Noruega, Argentina, México, Tailandia, Corea, Irán, Cuba, etc.). Estos creativos realizan títulos que posteriormente se comercializan a través distintas empresas de tecnología como *Apple*, *Nintendo* y *Microsoft* e incluso liberan sus productos interactivos de manera gratuita a través de distintas plataformas dentro de Internet. Tanto empresarios como desarrolladores independientes (*indies*), conscientes de que el videojuego es ahora un tecnología producida a escala mundial, elaboran diversos títulos los cuales liberan en portales de descarga así como al interior de servidores de juego de múltiples empresas.

Hoy en día incluso es posible cambiar de plataforma para el juego sin llevar a cabo un cambio de título de juego. Recientemente se ha implementado una nube exclusiva para el juego de video. Es un sistema de alojamiento virtual de información exclusiva para videojuegos<sup>38</sup>. El fenómeno anterior sugiere que hoy en día es posible realizar la migración de datos e informaciones del juego digital hacia otras instancias como las redes sociales virtuales o el cambio entre consolas de un mismo tipo que resultan compatibles entre sí.

Además tiene que ver con la posibilidad para desplegar los propios títulos de juego dentro de dispositivos inteligentes como *tablets*, *smartphones*, *laptops*, etc., llevándose literalmente la experiencia interactiva de juego de sus soportes y tecnologías para los que originalmente han sido fabricados para posicionarlos dentro de otros espacios tecnológicos.

---

<sup>37</sup> Los servidores de juego de video consisten en equipos de cómputo que alojan una serie de repositorios digitales capaces de contener una partida de juego de tipo multijugador en línea. Usualmente son propiedad de distintas empresas dedicadas al mundo del videojuego. Se trata de proveedores que ofrecen herramientas en línea para controlar, configurar y almacenar distintas partidas de juego.

<sup>38</sup> Los videojuegos, además de ser hoy en día productos de modelado digital y de programación algorítmica, representan sistemas de descarga, almacenamiento y distribución de contenidos digitales los cuales van desde juegos de video, películas, archivos de audio, imágenes y hasta programas informáticos y aplicaciones digitales. El sistema más conocido de almacenamiento virtual —*ube*— es PlayStation Now, propiedad de la empresa japonesa SONY.

Precisamente, una de las posibilidades más recurrentes en la actualidad dentro del mundo del videojuego es justamente la de experimentar con los sentidos: tocando, soplando, interactuando con pantallas.

Si bien millones de personas alrededor del mundo lo hacen con sistemas electrónicos interactivos, desde los cajeros automáticos de los bancos hasta las aplicaciones digitales de *tablets* y *smartphones*, uno de los primeros sistemas tecnológicos que permitió esa experiencia fue el videojuego, y es además hoy en día uno de los sistemas que ha perfeccionado dicha actividad para incluirla dentro de sus partidas de juego, cada vez más integrales.

Los juegos de video de última generación comienzan a fusionar en más de un sentido los mundos que existen dentro de otros sistemas de expresión audiovisuales y también sirven de referente para esos otros bienes simbólicos.

Actualmente los píxeles<sup>39</sup> (los cuadros por imagen desplegados en una pantalla por medio de haces de luz) que dan pie a diversos videojuegos se diseñan mediante técnicas como *Cell Shading* o Rotoscopía<sup>40</sup>, de tal suerte que sugieren haber sido elaborados mediante pinturas al óleo, acuarelas o incluso con aerografía.

Por supuesto que las imágenes que acompañan al jugador incluyen también de una serie de representaciones, generadas mediante dos patrones de inteligencia artificial. El primero de ellos son algoritmos básicos que ejecutan una rutina programada. El segundo tipo de patrón de inteligencia artificial de los videojuegos es una red neuronal, dentro del cual un algoritmo matemático asume una deliberación de acuerdo al entorno y a las acciones en conjunto con el jugador. A esas últimas instancias de inteligencia artificial

---

<sup>39</sup> La acumulación de píxeles dentro de una pantalla de forma constante y secuencial da como resultado un esquema de animación conocido como *sprites*. Se trata de los distintos movimientos diseñados que puede llevar a cabo un personaje dentro de los juegos de video hechos con píxeles. Desde los años 70 y hasta fechas recientes (con títulos *retro*) los diseñadores de videojuegos trazan primero una cartografía de movimientos y posiciones y posteriormente los empalman sobre escenarios, de forma semejante a como se obtiene la animación tradicional mediante acetatos.

<sup>40</sup> *El Cell Shading* y la rotoscopía son dos técnicas provenientes del mundo cinematográfico que se han adaptado de forma efectiva al interior de los juegos de video. La primera consiste en caricaturizar una cierta animación para hacerla parecer de papel o bien como si fuera una experiencia semejante a los dibujos animados de los años ochenta y noventa. La segunda tiene que ver con retocar cuadros de imagen reales y dibujar prácticamente encima de ellos para volver animadas escenas filmadas con una cámara. Gradualmente, el videojuego ha adaptado esas y otras técnicas productivas al punto de ofrecer incluso videojuegos que parecen estilo *anime* japonés e incluso capturas de cuadros por imagen con técnicas de óleo, y otros estilos propios de las artes plásticas.

dentro del videojuego se les conoce como *GameBots*. Son instancias de inteligencia artificial con las que se puede obtener una cierta interactividad<sup>41</sup>.

Las interfaces mostradas arriba dan cuenta de que la interactividad resulta ser un elemento capaz de favorecer el fenómeno de la inmersión. Un factor clave en ese sentido es la articulación e implementación de estas tecnologías al interior de distintos sistemas de juego de video. Pero, no necesariamente a mayor cantidad de interactividad selectiva o comunicativa dentro de un videojuego la experiencia de juego se vuelve más envolvente<sup>42</sup>. Su eficacia, por lo menos, puede depender de la forma en que se utilicen, de las mecánicas y lógicas de juego, de los dispositivos que complementan la experiencia de juego así como los diseños del propio videojugador dentro de cada partida.

## **2.2 Principios interactivos en los videojuegos actuales**

Además de las aplicaciones interactivas del videojuego actuales, en fechas recientes dicha tecnología incluso ha implementado mejoras específicas que vuelven la partida de juego más integral (aunque por supuesto también cuentan con principios que permanecen en su interior desde que fuera concebido hace ya casi cinco décadas) e inmersiva. A continuación se revisarán algunas de las más importantes características que hoy en día dan pie a dichas tecnologías. Éstas van desde sus bases de datos hasta su entorno digital.

En un primer momento, los videojuegos hoy en día contienen bases de datos manipulables. Se articulan mediante un conjunto de repositorios de informaciones y documentos que permiten trabajar dentro de esas instancias. No son otra cosa que datos capaces de desplegarse mediante diferentes menús así como un conjunto de atributos que escenarios y personajes. El jugador por supuesto puede desplegarlos, administrarlos e inventariarlos.

---

<sup>41</sup> Los *GameBots*, además de ser algoritmos programados, al mismo tiempo se representan en pantalla como personajes que acompañan al jugador dentro de su aventura. De acuerdo a la manera en la que el jugador se desenvuelve dentro de un título de juego de video, dichas inteligencias artificiales tomarán una determinada deliberación y ayudarán en distinta medida al jugador a sortear una determinada misión o parte de la trama.

<sup>42</sup> El fenómeno de envolver a los jugadores por distintas vías significa aquí que la experiencia háptica se vuelve más integral. Es decir, el juego de video puede ofrecer una experiencia sensible, enviar informaciones hacia una cantidad de sentidos, cada vez mayor. Además, los entornos virtuales permiten pasear de forma figurada, mediante mandos y otras interfaces que recrean situaciones de movimiento, al punto de que los jugadores pueden sentir que realmente pasean por esos sitios digitales (McMahan, 2003).

También, los juegos de video tienen un espacio virtual navegable<sup>43</sup>. Es decir, se componen mediante un entorno digital que se puede explorar. El jugador puede interactuar recorriendo pasillos en tres dimensiones, es decir, puede visualizar sus bases de datos dentro de un espacio navegable, lo que permite trabajar información de manera gráfica.

Otro elemento importante de los videojuegos consiste en que su duración sea variable<sup>44</sup>. En términos de tiempo, en no pocas ocasiones es mucho mayor el lapso en que se interactúa y desarrolla la trama contenida en una partida de juego que la que se desarrolla para otros bienes simbólicos. De hecho, dependiendo del título de juego de video, los jugadores pueden pasar desde unos momentos hasta doscientas horas o más dentro de algunos videojuegos buscando detalles, anomalías y secretos ocultos.

Ahora bien, no siempre, o no necesariamente, el interés del videojuego estriba en contar historias. Actualmente se vuelven más frecuentes los títulos de juegos de video que no desarrollan una trama (en estricto sentido)<sup>45</sup> con respecto a aquellas narrativas cuyo desarrollo se presenta como lineal, aún en aquellas en las que en su reproducción se puede identificar un trabajo de postproducción que cambia el orden de las situaciones.

Además, la gran mayoría de juegos tienen múltiples finales o desenlaces (por supuesto cuando cuentan historias). Estos finales aparecen de acuerdo al desempeño del videojugador dentro de la partida de juego. Si es él quien decide un camino, el final del juego será acorde a sus decisiones y a la destacada trayectoria que haya logrado a través del videojuego. Los juegos de video permanecen abiertos para aplicarles actualizaciones y contenido adicional descargable. Esa es una de las estrategias de comercialización de esos

---

<sup>43</sup> En el capítulo “Las formas” del libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2005), Lev Manovich afirma que las dos características que dan pie a los juegos de video son tanto una base de datos que puede ser manipulada por el jugador así como una serie de entornos virtuales. El cruce entre bases de datos navegables y espacios que pueden recorrerse establece la capacidad para que sus jugadores pasen horas buscando elementos propios de esas bases de datos dentro de entornos digitales interactivos.

<sup>44</sup> Los videojuegos disponen de un tiempo cronológico en el que se llevan a cabo unas acciones en tiempo real, en el marco de la vida fuera de pantalla, y a la vez cuentan con una temporalidad subjetiva, que corresponde con las vivencias del jugador como protagonista dentro de la aventura. De hecho factores como la muerte cronológica no afectan a ese último tipo de temporalidad, ya que el jugador puede establecer una partida que puede durar años o bien morir de forma intermitente dentro de un título de juego. Sin embargo, cabría revisar en un futuro las dimensiones de la muerte en los videojuegos.

<sup>45</sup> Al menos no en el sentido Aristotélico mencionado por autores como Beristáin (1982) en donde la trama se desenvuelve de tal forma que los protagonistas sufren una serie de eventos que cambian su situación, padeciendo un clímax en el desarrollo de la aventura y culminando en una experiencia que resuelve dicha situación a manera de desenlace. A propósito, las nociones de retórica procedural y literatura ergódica resultan valiosas. Al respecto consultar a Juul (2005), (2010) y Aarseth (1997).

productos más frecuente y presente en las consolas más recientes<sup>46</sup>. Los contenidos extra y actualizaciones permiten extender la experiencia de un mismo título de juego.

Derivado de lo anterior puede decirse que el jugador del videojuego es un agente activo. No se limita únicamente a la contemplación de un lenguaje audiovisual sino que además participa de éste. En alguna medida, el éxito en el mundo desplegado dentro de un videojuego depende de las habilidades y destreza del videojugador. Porque quien participa de un videojuego no únicamente puede apreciar los cinemáticos sino además debe participar para el desarrollo de la trama de diferentes maneras.

Una pieza clave que permite involucrar a los jugadores dentro de los juegos digitales recientes es su articulación mediante sistemas de modularidad<sup>47</sup>. Es decir, los contenidos y los elementos que se desean rescatar son seleccionados al gusto del jugador. Actualmente es posible lograr una mayor personalización del entorno gráfico y de los atributos del videojuego (bases de datos, entorno virtual, personajes, escenarios, etc.). En ese sentido, una de las posibilidades más recientes con que cuentan los videojuegos es la tecnología de realidad aumentada. La usan para articular sus partidas. En ocasiones se deberán escanear objetos, personas, etc., en otras los mapas y recorridos físicos se convierten en novedosos juegos cuyas características físicas en la vida fuera de pantalla adquieren atributos distintos dentro del juego de video.

Una mejora del videojuego con respecto a otras generaciones anteriores es el control de movimientos, tomas y encuadres de cámara por parte de quien los juega. Una partida de juego no se mirará desde un solo ángulo, sino que serán tantos puntos de vista como la tecnología misma lo permita en términos de manipulación de cámara por parte del jugador. En ese orden, al jugador se le asigna el rol de hacer de cámara en el mundo virtual del videojuego. Elementos técnicos de filmación o reproducción como es el caso de la “*retención*” y los diferentes *time travel* son funciones comunes en distintos juegos y se convierten en posibilidades que permiten ampliar o retorcer una experiencia de juego.

---

<sup>46</sup> Los videojuegos se dividen para su comprensión en generaciones. La séptima generación, desde el surgimiento de las consolas PlayStation 4, Xbox One y Nintendo Switch, será considerada como la más reciente. Se trata de juegos que tienen menos de diez años en el mercado y que actualmente liberan entregas físicas y digitales dentro de espacios comerciales de forma activa.

<sup>47</sup> Para mayores referencias consultar el capítulo “*Los cinco principios de los nuevos medios*” del libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* del autor Lev Manovich. En ese apartado además se proponen las bases para estimar una ontología de los nuevos medios, empalmando los principios con los nuevos referentes expresivos propios de la era digital.

Incluso, como un complemento de lo arriba mencionado, los videojuegos contienen interfaces hápticas. Existen títulos de juego que necesitan de la voz de sus jugadores o ser literalmente sopladadas con la boca para ser operados. Se trata de la mayor cantidad de interfaces físicas con las que pueda experimentar el jugador una determinada sensación, porque apelan a los cinco sentidos.

Asimismo, los controles de mando de los videojuegos contienen *rumble packs* o motores de vibración que responden a las acciones de los jugadores que llevan a cabo dentro del juego de video. Ello ocurre cuando, por ejemplo, en una partida un helicóptero vuela cerca del personaje que controla un jugador, puede sentirse gradualmente cómo sus hélices se alejan<sup>48</sup>.

Los videojuegos desde hace varias décadas permiten ganar experiencia, subir de nivel y evolucionar. Conforme se experimenta dentro de un videojuego, este se va volviendo más difícil, para lo cual el propio jugador aumentará sus atributos, inventario, estatus, etc. La experiencia adquirida se puede ganar conforme se habite dentro del juego de video y ésta permitirá subir de nivel o evolucionar, según el tipo de título de juego.

Como ya se adelantaba arriba, un atractivo de estas tecnologías audiovisuales es que contienen patrones de inteligencia artificial. El videojuego permite retar al sistema y articular una experiencia cada vez más amplia de juego. Si bien la Inteligencia Artificial como disciplina científica se articula a finales de los años cincuenta tomando en cuenta principalmente a las computadoras, los primeros mecanismos informáticos de ese tipo fueron implementados con éxito al interior de juegos de video, principalmente títulos de juegos de mesa como ajedrez.

La tecnología de Inteligencia Artificial aplicada a los juegos de video (también conocida como I.A.V.G) puede asumirse como aquel campo tecnológico en que el juego digital simula ser inteligente. El videojuego evalúa una situación y actúa bajo determinados principios lógicos programados por sus creativos para lograr sus objetivos<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup> Ese fenómeno es solo uno de los distintos ejemplos dentro del mundo de los videojuegos que permite hacer de la partida de juego una experiencia más integral y participativa. Los mecanismos del juego serán importantes, pero también los dispositivos de entrada y de salida de información juegan un papel esencial en dicha experiencia.

<sup>49</sup> La Inteligencia Artificial dentro del campo de los videojuegos al menos puede tener dos formas. La primera son aquellos algoritmos básicos que se programan para que el sistema de juego responda de forma “intuitiva”

Los juegos de video, como otras formas audiovisuales, permiten romper la cuarta pared<sup>50</sup>, pero lo hacen en conjunto con la inteligencia artificial. Así, aumentan el grado de realismo de esa experiencia. Se trata de la posibilidad de interactuar con el videojuego al punto de que dicha tecnología produce la sensación de que apela directamente al jugador aunque en realidad los elementos de programación en su interior han sido condicionados para dichas tareas lógico aritméticas. En ocasiones los juegos parecen romper también la trama y sus personajes suelen preguntarse respecto a su rol dentro de ella y pretenden llegar a tomar la decisión de salir de ésta. Sobre lo arriba mencionado, es preciso mencionar que la inteligencia artificial y la cuarta pared son elementos que requieren de una cierta habilidad del jugador. Si se eligen unas pautas y no otras el propio sistema digital mostrará unas condiciones específicas y articulará una trama correspondiente a dichas decisiones tomadas.

A diferencia de otros medios e interfaces audiovisuales, los videojuegos permiten la cooperación colectiva y ahora masiva. Particularmente para la modalidad de juego tipo en línea, esta hace posible que cientos o miles de jugadores participen dentro de un título de juego o una partida en específico concretando objetivos de forma colectiva. Gracias al anterior fenómeno de penetración dentro del juego superior con respecto a otras formas del audiovisual es que es posible manipular la profundidad de campo. La gama de formas mediante las cuales se crea una sensación de planos secundarios y primeros planos puede articularse al gusto.

También se pueden modificar y manipular los sistemas de iluminación de diferentes títulos por parte de sus jugadores. Esas y otras aplicaciones del videojuego se han vuelto modulares, ajustables al gusto. Los videojuegos de última generación permiten procesar así algunos de sus gráficos gracias a un foco selectivo manipulable por el jugador. Es una de las posibilidades esenciales de los juegos de disparos en primera persona. Su naturaleza estriba en la capacidad de enfocar de manera intencional únicamente un plano en particular destacándose de otros.

---

a una determinada situación que el jugador desencadena dentro de una mecánica de juego en concreto. La segunda son las redes neuronales de opciones que el algoritmo configurado aprende mediante la partida para ofrecer la capacidad de evolucionar y mejorar sobre la marcha.

<sup>50</sup> La idea de romper la cuarta pared surge cuando menos en el campo del teatro y la actuación. Los actores en un determinado momento de su actuación se conectan con el público tratando de hacerlos partícipes de la trama. De esta manera, el teatro rompe su marco simbólico de representación extradiegético, involucrando a los públicos asistentes dentro del relato.

Por supuesto que todas las mejoras referidas arriba, tanto interfaces físicas como mecánicas internas dentro del videojuego, son recursos esenciales para que el jugador obtenga una experiencia integral y por tanto más envolvente. En ese sentido, resulta importante comprender la manera en que ha ido adaptándose al interior de los sistemas de juego al punto de desplegar realidades virtuales de diferente naturaleza.

### **2.3 Evolución tecnológica de los entornos virtuales del videojuego**

Si bien los novedosos aditamentos físicos del juego de video han propiciado el surgimiento de nuevos objetos audiovisuales interactivos<sup>51</sup>, además los espacios digitales donde se hace posible jugar videojuegos también han sufrido transformaciones en las últimas dos décadas. Es decir, sus entornos virtuales han pasado de contar en sus inicios con algunos recursos gráficos en dos dimensiones a contar en fechas recientes con sistemas vectoriales poligonales mismos que despliegan entornos en tres dimensiones. A continuación se mencionarán algunos momentos clave que han permitido la evolución tecnológica de los espacios digitales del videojuego, mismos que, como se ha dicho, permiten a sus jugadores “estar ahí”, involucrados en mayor medida dentro de una partida de juego.

Uno de los primeros referentes directos de los más novedosos entornos virtuales se encuentra en el uso mismo que es posible dar a los navegadores de internet. Desde hace veinte años y hasta la fecha existe *software* para la navegación dentro de la red de redes, denominado *browser*, que puede explorarse. Si bien internet hoy en día es un lugar propicio tanto para realizar partidas de juego en forma cooperativa así como para navegar dentro de sus múltiples construcciones virtuales en realidad resulta posible pensar que su mismo lenguaje de programación permitía desde hace dos décadas modelar esos entornos.

La web en su primera versión proporcionó las herramientas suficientes para que los videojugadores experimentaran al interior de sus interfaces distintas partidas de juego<sup>52</sup>. Puede por tanto ser considerada como una instancia que permitiría comprender a los

---

<sup>51</sup> Un ejemplo es el cómic interactivo. Sin embargo, otros referentes que han detonado a raíz de la interactividad participativa y selectiva de los videojuegos serán las piezas artísticas multimedia. Esos objetos se crean dentro de plataformas como son los motores gráficos de videojuegos o bien se programan en computadoras mediante otros programas capaces de permitir a quienes llevan a cabo su práctica una experiencia de acción conjunta. Se deben manipular para poderse entender.

<sup>52</sup> Si bien el videojuego no nace ni se desarrolla dentro del entorno de una computadora, su arquitectura interna es semejante a ella. Ahora, paralelamente al crecimiento de los videojuegos para consolas, el videojuego en computadoras ha tenido un desarrollo que ha marcado y afectado a los sistemas de juego de video caseros.



entornos virtuales. En ese sentido, los primeros entornos virtuales de juego de la *web* 1.0 eran construcciones informativas que combinaban distintas posibilidades del lenguaje digital como texto, audio, video, etc. (López, 2011).

Éstas tenían por objeto construir, modelar y representar formas gráficas en entornos de tres dimensiones. Lugares como ciudades y campos, en los que sus usuarios convivían por medio de la elección de personajes definidos por la interfaz de juego, daban pie a múltiples títulos de juego de video. Ese es el caso de los *Multi User Dungeon* o MUD, los videojuegos de rol, de turnos y opciones, desplegados dentro de internet. Se trata de un espacio hecho para participar en juegos sincrónicos y textuales de rol a partir del ingreso a un protocolo telnet<sup>53</sup> (López, 2011).

Resulta importante indicar que esa última tecnología consiste en un sistema de acceso a Internet, es decir una forma de visualización de la red de redes no tan intuitiva como Internet en sí. Con el tiempo, a pesar de existir distintas versiones de estas plataformas de juegos, en realidad todos los subsecuentes títulos que salieron a la venta mantuvieron las siglas pero gradualmente se fueron adaptando hasta conformar un acrónimo conocido como *Multi User Domains* o Dominios para Múltiples Usuarios. (García, 2009).

Lo que sí conservaron todos estos sistemas de juego fueron características propias de su lenguaje y algunos elementos expresivos audiovisuales con los que los usuarios se comunicaban con sus sistemas de juego digital. Las posibilidades de moverse, conversar, construir de forma muy simple o relacionarse entre usuarios mediante órdenes ejecutadas por comandos de texto desplegados en el sistema operativo DOS o Diskette Operativo de Sistema<sup>54</sup> darían más adelante pauta a la conformación de nuevos adelantos tecnológicos en ese sentido.

Ese tipo de entornos se caracterizaron en sus inicios por contar con una interfaz textual en la que no existen gráficos como tal dentro de dicho espacio (Lopez, 2011). Tampoco existían sonidos o audio, solamente textualidades propias del teclado

---

<sup>53</sup> Los juegos de video iniciaron, además de la línea histórica de Pong en el año de 1972 bajo la empresa ATARI, más o menos por las mismas fechas dentro de las computadoras como sistemas de literatura ergódica. Eso quiere decir que los videojuegos en realidad eran juegos de lectura dentro de una pantalla que desplegaba texto. Las líneas escritas en el juego desplegaban una historia que se ampliaba o tomaba un determinado horizonte de acuerdo a las opciones que tomaban los jugadores-lectores. En ese sentido, los primeros videojuegos para computadora emergieron con un gran parecido a los libro juegos.

<sup>54</sup> El Diskette Operativo de Sistema era empleado para cargar el contenido de una computadora antes de que dicha tecnología contara con un sistema operativo integrado en su interior, logrando así ejecutar los programas y aplicaciones de la misma.

alfanumérico. Sus jugadores podían trazar algunos movimientos dentro de dichos textos. Y gracias a la lectura de este tipo de procesadores de palabras iban descubriendo determinadas descripciones sobre el entorno, los atributos de sus personajes, las habitaciones en donde pueden entrar, su vestimenta y accesorios. Es decir, el espacio virtual del juego de video, desde su conformación y hasta la fecha, permite la participación y la colaboración conjunta entre los jugadores. El objetivo central de esos entornos es principalmente sobrevivir, aunque también se trata de explorar. Por tanto, la manera en la que se habita<sup>55</sup> en esos espacios y las capacidades que se adquieren para moverse dentro de los mismos permitirán un gradual descubrimiento de lo que hay ahí dentro.

Cabe mencionar que no todos los *Multi User Dungeon*<sup>56</sup> son desplegados dentro de internet. En su origen más bien se desplegaban utilizando disquetes de 5 y un cuarto o 3 megas y medio de capacidad, dependiendo del título de juego. Son recursos que sin duda han permitido contar historias cada vez de una forma más compleja, pero al mismo tiempo han permitido que el propio jugador se involucre más con la partida.

Ahora bien, actualmente existen adecuaciones, adaptaciones de diferente índole, sobre los entornos virtuales de los videojuegos. Un ejemplo claro de ello son los MOO. Es decir, los Dominios Multiusuarios orientados a objetos. A partir de ese momento y hasta la fecha se han venido implementando distintas variantes de esos entornos virtuales, al punto de trenzarse al interior de juegos de prácticamente todos los géneros y plataformas.

Hoy en día los entornos virtuales de los videojuegos se despliegan prácticamente en todos los juegos de séptima generación. Además se han convertido en un referente directo para pensar las partidas de juego.

Los espacios virtuales si bien acompañan las mecánicas de juego también, y al mismo tiempo, inciden para brindarles de un sentido a sus partidas de juego. Incluso, el

---

<sup>55</sup> El hecho de poder participar con esos entornos no precisamente tiene que ver con la capacidad para poder habitarlos en forma plena. A través de los años es que se ha podido literalmente habitar en un entorno digital, gracias principalmente a los servidores de juego así como a la conformación de comunidades virtuales de videojugadores y, por supuesto, gracias a la arquitectura digital mediante modelos isométricos que permiten interactuar en mayor medida con los entornos configurados de forma digital dentro de un sistema de juego de video.

<sup>56</sup> Los *Multi User Dungeon* representan la evolución de los juegos de video de literatura ergódica. Sin embargo, a diferencia de los últimos, los MUD permitían observar una cantidad limitada de objetos dentro de la pantalla, lo cual permitía absorber a los jugadores dentro de la narración más allá de cuestiones figurativas por medio de representaciones mentales. Ahora, los MUD daban la posibilidad de comenzar a manipular las entonces incipientes bases de datos navegables.

desarrollo de esos entornos digitales hoy en día se ha vuelto el motivo de ser de algunos títulos. Algunos de los títulos de videojuegos de última generación, como *No Man's Sky* utilizan matemáticas fractales<sup>57</sup> para generar sus entornos poligonales, conocidos como mundos abiertos.

Entender el cambio en los entornos virtuales hace posible visualizar la forma en que inciden dentro de las partidas de juego. A medida que se han vuelto más integrales la partida de juego permite contar más detalles y también el jugador puede hacer más cosas como cambiar la iluminación, romper la cuarta pared, etc. Es decir, existen más mecánicas dentro del videojuego en la medida en que los espacios virtuales mejoran tecnológicamente. Todo ello por supuesto vuelve más fascinante y atrapante la partida a sus jugadores.

### **3. Videojuegos en el actual panorama audiovisual interactivo**

Las novedosas mejoras en cuanto a arquitectura física así como de *hardware* (programas y codificaciones informáticas) permiten tomar en cuenta a los videojuegos tanto como productos, (sistemas electrónicos audiovisuales) así como servicios (bienes que proveen de alguna utilidad) debido a que hacen posible el despliegue y almacenamiento de *software* e, incluso, ellos mismos son precisamente piezas compuestas de *software*. Justo por ese factor es que se les puede mirar tanto como el resultado de un diseño digital (Manovich, 2005) así como de un modelado visual (Darley, 2002).

Esas y otras características brindan a los videojuegos la posibilidad de contar con tecnología indispensable para navegar al interior de un espacio virtual mismo que permite conformar simultáneamente redes sociales digitales<sup>58</sup> al interior de sus interfaces. De esta manera, miles de videojugadores permanecen diariamente conectados desde distintas partes

---

<sup>57</sup> Las matemáticas fractales permiten a sus creadores insertar líneas de código y copiarlas dentro de un sistema de juego. De esta manera, gracias a un algoritmo inteligente, el videojuego desplegará siempre capacidades novedosas sin la necesidad de programas o modelar todo el contenido del juego de video. Sin embargo, estos sistemas actualmente copian entornos y personajes y los amplían con pequeñas diferencias respecto al modelo original, dando la sensación de repetición en un determinado momento.

<sup>58</sup> Las redes sociales digitales pueden ser entendidas como plataformas de Internet que agrupan a personas que se relacionan entre sí y comparten información e intereses comunes. El principal objetivo de esas plataformas digitales consiste en entablar relaciones y contactos entre personas. Ya sea para reencontrarse con antiguos vínculos o para generar nuevos. Representan al mismo tiempo un conjunto de plataformas electrónicas mismas que permiten el desarrollo de redes sociales. Es decir, brindan a sus usuarios la capacidad para articular un elaborado entramado entre personas. De esta manera, las redes sociales podrán conformarse, entre otras formas, a partir del uso de las distintas herramientas y servicios con los que hoy en día cuentan las plataformas sociales digitales.

del mundo. Se reúnen de manera virtual conformando clanes, disfrutando de los servicios en línea que ofrece la tecnología del juego de video.

El videojuego, a partir de lo arriba señalado, puede comprenderse como un puente o canal comunicante a distancia, mediante el despliegue de texto, de video, de chats, de foros, de avatares virtuales, de imágenes interactivas, de personajes digitales personalizables, etc., (Cuenca, 2014)<sup>59</sup>. De igual forma, un cúmulo de experiencias compartidas así como de múltiples puestas en acción en tiempo real, se hacen realidad por medio de su caracterización y ejecución dentro de un videojuego.

Así, los escenarios interactivos del videojuego se convierten en espacios de acción, de exploración, de caracterización y de construcción de un 'yo' virtual (Mendizabal, 2004) que, en su conjunto, permiten superar las propias condicionantes básicas de su arquitectura a la vez que hacen posible generar un vasto conjunto de posibilidades culturales<sup>60</sup> (Piscitelli, 2012), cognitivas, sociales, etc., por parte de sus mismos jugadores (Cuenca, 2014).

A partir de lo arriba señalado, es posible tomar en cuenta al videojuego por lo menos desde cuatro dimensiones o posibilidades básicas. En primera son simultáneamente tecnologías digitales que posibilitan la transmisión, la descarga, el almacenamiento y la reproducción de datos e informaciones así como programas informáticos, videos, juegos, música, cine, etc. (Manovich, 2005). En segunda tanto sus interfaces físicas como digitales y sus múltiples periféricos juegan un papel importante para la interconexión y la comunicación global a distancia entre miles de personas, sobre todo entre las generaciones más jóvenes. En un tercer momento, los videojuegos pueden considerarse actualmente como un producto, tanto de un modelado digital como de una programación con y mediante *software*, es decir, las tecnologías de juego digital son ellas mismas *software*, programas computacionales, articulados precisamente con otro *software*. Por último, los sistemas de juego digital de video actualmente pueden asumirse como resultado del despliegue simultáneo entre distintas bases de datos que compilan lenguajes de programación, que se

---

<sup>59</sup> Ese puede ser uno de los principios ontológicos que den pie a la discusión seria respecto al videojuego como medio de comunicación. Al respecto, en un futuro se requiere comprender de forma empírica su potencial como medio y además como sistema de expresión colectiva.

<sup>60</sup> El jugador puede resolver desde sus propias pautas culturales una determinada mecánica dentro del juego. Dependiendo de la manera en la que está inserto en una cultura, cuyas prácticas y actividades cotidianas precisan una forma particular, es que el jugador podrá interactuar y acceder a los distintos recursos expresivos del juego, de acuerdo a su propio horizonte cultural (Cuenca, 2014).

traducen en datos audiovisuales interactivos. Se trata de un conjunto de repositorios de informaciones y documentos que se pueden trabajar de manera gráfica.

Las cuatro características arriba señaladas, mismas que constituyen lo que hoy en día puede considerarse como la forma básica de los videojuegos, se extienden al interior de un espacio navegable, un entorno donde es posible interactuar y visualizar de forma simultánea datos, objetos, archivos y personas (Manovich, 2005).

El hecho de que el videojuego es hoy en día más que un sistema de juego en sí mismo (además es un sistema de comunicación global, es un sistema de modelado digital, es un puente con otros productos audiovisuales dentro de sus sistemas de juego, etc.) ha vuelto a esta práctica una actividad más amplia. Sin embargo, a pesar de la incorporación de novedosos servicios propios de otros sistemas audiovisuales, no hay que perder de vista que el videojuego, como se señaló arriba, tiene unos atributos específicos bajo los que debe comprenderse y analizarse, como se revisará en el capítulo siguiente.

El videojuego permite hacer varias actividades interactivas, al tiempo en que se juega también es posible escuchar estaciones de radio dentro de videojuegos o bien conversar con otras personas e incluso manipular los distintos elementos gráficos y sonoros del sistema de juego. Eso quiere decir que la práctica con el juego de video hoy en día es práctica cada vez más integral<sup>61</sup> y por tanto es preciso comprender cuáles elementos fascinan más a sus jugadores. Por tanto, se trata de una tecnología que permite involucrar a sus jugadores de forma directa al interior de una serie de principios y actividades que logran fascinarlos. Además, los adelantos más recientes en materia tecnológica han permitido a sus jugadores una mayor capacidad de expresión dentro de los entornos digitales del videojuego, dando por resultado una actividad cada vez más envolvente, misma que se articula de forma efectiva al interior de diversas actividades de la vida

---

<sup>61</sup> Prueba de ello son, además de los adelantos tecnológicos arriba señalados, los nuevos artefactos que recién emergen al mercado de la mano de la empresa Nintendo. Se trata de Nintendo Labo (2018). Un sistema de juego que aprovecha las bondades de interfaces físicas que bien pueden en un futuro diseñar sus propios jugadores, para volver la partida de juego más integral. Además, hoy en día es frecuente encontrar distintos artefactos para jugar videojuegos que vuelven más inmersiva la partida. Se trata de las gafas de realidad virtual y los guantes hápticos para la práctica video lúdica. Por supuesto que esas tecnologías ya se encontraban en el mercado desde mediados de los años ochenta. Sin embargo, lo que se ofrecía en esa época en realidad era rotoscopia cruzando objetos mediante dos lentes. Ahora, la creación digital de entorno mediante dispositivos de realidad virtual, genera una sensación real de profundidad de campo. En ese sentido, la realidad aumentada es pieza clave y uno de los agentes principales para lograr sumergir a sus jugadores.

social<sup>62</sup>. De esta manera, el juego de video se asume hoy en día como un efectivo agente para la diseminación tanto de una serie de puntos de vista<sup>63</sup> mismos que pueden ponerse en tela de juicio al ser jugados, al experimentarse desde distintos ángulos y puntos de vista y al mismo tiempo es una herramienta que brinda la posibilidad de involucrarse en un entorno digital al punto de sumergirse cada vez más dentro de él, gracias a sus principios y mecánicas y además debido a sus diversos puentes de contacto y periféricos de entrada y salida de información utilizados de manera precisa dentro de las múltiples dinámicas del juego.

---

<sup>62</sup> Si bien se mencionan aquí los distintos subgéneros de juegos de video, mismos que dan cuenta de la incorporación del videojuego al interior de diversos rubros y espacios de la vida social, el juego de video se encuentra en realidad todavía más presente en las sociedades actuales respecto a épocas anteriores. Las sociedades que pasaban el tiempo leyendo un diario mientras se trasladaban a un lugar u otro hoy en día juegan algún tipo de juego de video casual. Quienes esperan a alguien también lo hacen jugando juegos que se encuentran precisamente al interior de las plataformas sociales y las redes sociales digitales. Hoy en día distintos servicios de comunicación han incorporado los juegos de video como una parte importante de su arquitectura interna.

<sup>63</sup> El videojuego representa un tejido o una urdimbre de sentidos y significaciones. Eso quiere decir que los puntos de vista de sus creativos y la sociología en la producción de los mensajes que le dan pie responden a unos determinados intereses y puntos de vista. Se trata de un discurso que es todo menos neutral. De esta manera, el jugador puede conocer el marco de sus creativos o bien puede hacer las cosas de otra manera, en determinados títulos de juego por supuesto.



## **CAPÍTULO II. Panorama teórico-metodológico sobre el estudio de los videojuegos.**

Una vez que se han comprendido las más recientes mejoras, las transformaciones y las adaptaciones de los videojuegos que permiten ubicarlos al interior de distintas esferas de la sociedad de hoy en día, ahora es momento de entender el panorama de investigación en torno a ellos. En ese sentido, el presente apartado desarrolla un estado del arte sobre videojuegos. En su interior se abordan investigaciones y análisis científicos que, consideramos, resultan valiosos para comprender el estudio actual del juego digital de video, principalmente a partir de factores como son la inmersión y los mundos virtuales. Además se presentan algunas observaciones e indicaciones respecto a dichos estudios científicos, principalmente desde el punto de vista de sus métodos, de los objetos y sujetos de estudio tomados en cuenta dentro de ellos así como de los distintos hallazgos que presentan.

Al respecto, puede decirse de forma introductoria que si bien es cierto que algunos especialistas del audiovisual digital como David Bordwell (1991) expresaron en algún momento de sus investigaciones una clara preocupación ante la posibilidad de que el interés predominante dentro del campo de los estudios filmicos por las aproximaciones centradas en la interpretación podrían haber retrasado el desarrollo de maneras alternativas y novedosas de comprensión crítica del cine<sup>64</sup> (Darley, 2002), se estima aquí que también al videojuego actualmente le puede estar ocurriendo un fenómeno similar. Mediante la aproximación de referentes teóricos provenientes de las ciencias sociales y otros campos de conocimiento como las humanidades y el arte, diversos investigadores se dedican a estudiar actualmente problemas de naturaleza sociológica, psicológica, antropológica, histórica, etc., (Hao-Lee – Wohn, 2012), (Betts, 2011), (MacCallum, 2014), (Sellers, 2001), (Treanor & Mateas, 2011), (Wohn, 2011), (Taylor, 2006), (Crawford, 2013), (Levis, 2003), (Black, 2012), (Hudson, 2014), cuyos casos particulares sí se relacionan con el juego de video pero resultan insuficientes para llegar a explicar al videojuego de manera amplia. Por ejemplo, determinados investigadores han aplicado modelos teóricos diseñados para la comprensión

---

<sup>64</sup> Debe señalarse además que si bien existe hoy en día un abundante corpus teórico sobre cine, televisión, radio y otros medios, en materia de videojuegos todavía hay un largo camino por recorrer. Desde que Perron Wolf (2003), (2009) iniciaran el recorrido por comprender esta todavía en construcción campo teórico, hoy en día los esfuerzos, aunque se celebran, deben seguir aumentando. Todavía no es posible hablar de una teoría del videojuego como se habla de la teoría cinematográfica.



de textos literarios dentro de sus análisis a productos culturales audiovisuales como es el caso del videojuego (Garrido, 2013), (Rodríguez, 2009), (King, 2003), (Tabachnik, 2009), (Gee, 2009), (Stallabras, 1993). Algunos de ellos incluso dan cuenta de la importancia y la vigencia de sus modelos (Garrido, 2013), (Rodríguez, 2009), (Tabachnik, 2009), (Gee, 2009), (Stallabras, 1993) sin explicar las particularidades o especificidades que existen entre libros y novelas respecto a otras formas discursivas audiovisuales e interactivas (sus decisiones múltiples capaces de transformar una historia, sus cinemáticos interactivos o Quick Time Events, etc.) o los posibles cambios y las permanencias que pueden presentarse entre las distintas interfaces en que pueden llegar a ser consumidas. Aunque por supuesto existen otros autores que sí lo hacen pero no precisamente dentro del campo de los videojuegos (Ryan, 2004). Ahora, existen estudios de ese tipo que no apuestan por desentrañar la significación profunda que subyace particularmente a esos discursos audiovisuales video jugables (Black, 2014). En ese sentido, al realizar sus investigaciones toman en cuenta títulos de juegos de video que prácticamente carecen de estructura narrativa como tal (Stallabras, 1993) y al abordarlos no alcanzan a reconocer su naturaleza de caja de arena<sup>65</sup> (de estar ahí, hacer o deshacer, de pasear y contemplar conociendo el entorno, entre otras posibilidades) o de mundo abierto.

En cuanto a inmersión y los entornos virtuales, los trabajos que se presentan en este apartado muestran la relativamente escasa presencia de trabajos empíricos dentro de los espacios digitales del juego de video, es decir, trabajo de campo utilizando instrumentos metodológicos aplicados al interior del juego de video.

Para explicar con detalle lo arriba mencionado, a continuación se muestra un panorama que reúne distintas investigaciones científicas recientes cuyas preocupaciones principales, como se ha mencionado, son videojuegos, inmersión y mundos virtuales. El abordaje precisado dentro de este apartado que se ha realizado sobre el videojuego evidencia sus más destacadas tendencias y líneas de investigación así como sus metodologías y algunos de los más significativos hallazgos generados dentro de ellas que

---

<sup>65</sup> Más que tratarse de un género de videojuegos, las cajas de arena (*sand box*) son aquellas particularidades con las que cada vez más juegos de video se diseñan. Gradualmente han incorporado mayores capacidades expresivas y de participación conjunta. Ello es debido, como se ha observado, en parte debido a las mejoras y adelantos tecnológicos con los que se diseñan actualmente. Prueba de ello son también las reediciones de juegos de video clásicos que se renuevan en entregas que incluyen los beneficios de las últimas generaciones de esas plataformas digitales.

pueden continuar abriendo su panorama para pensar al videojuego desde distintas ópticas o enfoques.

### **1. Sobre el presente estado de la cuestión de los videojuegos**

Resulta importante indicar en este punto que aquí no se revisarán de manera amplia los estudios que enmarcan al videojuego como un agente que potencializa agresiones entre personas (Baena, 2002), ni las investigaciones que lo ubican principalmente por elementos tales como la sangre, el lenguaje procaz, los golpes (Sánchez, 1994) o los mensajes explícitos contenidos en su interior que sugieren violencia, erotismo y sexo explícito (Andersen, 2015). Este tipo de trabajos desvían la atención e interés de este estudio hacia el controversial asunto de las consecuencias negativas de los videojuegos<sup>66</sup> (Arreola, 2008) y las afectaciones dañinas que ocasionan sobre quienes los juegan (Alarcón, 1987) antes que precisar abrir el camino en la conformación de un campo de estudios propio (Wolf y Perron, 2009), (Mayra, 2009).

Si bien se precisa la existencia de los trabajos arriba señalados, éstos no deben ser desdeñados para seguir en la construcción de conocimiento valioso sobre el tema a partir de la mayor cantidad de puntos de vista posibles pero no es el principal objetivo de este apartado poner énfasis en ellos. Dichas miradas y enfoques se han convertido en verdaderas constantes de investigación (Mayra, 2009) mismas que eclipsan el tema y no dejan ver lo que en realidad es (cultura visual digital, virtualidad y realidad aumentada, tecno-cultura, diseño y modelado visual en línea, redes y comunidades socio-digitales multijugador masivas, formas expresivas interactivas, etc.) dando la impresión de hacerlo retroceder (Garfias, 2011) un paso conforme se avanza otro en su propio estudio (Cuenca, 2014).

Ahora bien, sobre los trabajos abordados en el presente apartado, estos fueron seleccionados principalmente a partir de dos criterios. El primero de ellos corresponde a la incorporación de aquellos estudios científicos y académicos que, partiendo del marco de investigación propio de la ciencia, buscan arrojar hallazgos capaces de permitir la

---

<sup>66</sup> A propósito, cabría considerar que los videojuegos probablemente no son malos ni buenos por sí mismos. Más bien dependen de los intereses e intenciones de aquellos grupos de diseñadores y programadores, e incluso, dependen más de los intereses comerciales e ideológicos de las empresas que los gestionan. Ellos serían en última instancia los causantes de los contenidos violentos, procaces, etc. Sin embargo, los públicos consumidores también los demandan y son ellos quienes tienen un peso importante en el ciclo de vida de esos productos. Entonces, la sociedad misma puede estar en el ojo del huracán si hay que buscar culpables, antes que encontrarlos cada que surge un tiroteo en alguna escuela de los Estados Unidos.

producción de conocimientos valiosos para resolver problemas relacionados con el videojuego. Un segundo criterio de selección parte del hecho de que las investigaciones incluidas aquí buscan establecer una comprensión sobre el videojuego desde una perspectiva que involucra diversas disciplinas científicas. Es decir, sus objetivos, metodologías y hallazgos, posicionados desde distintos campos de conocimiento y áreas científicas y humanísticas, pretenden articular un cúmulo de nociones e ideas integrales sobre el juego de video y quienes los juegan (Wolf y Perron, 2009), (Mayra, 2009).

El reconocimiento de los trabajos e investigaciones referidos en este apartado puede resultar valioso para formar una mirada abierta a la construcción de nuevos horizontes los cuales retomen ciertos datos e informaciones evidenciados en este espacio y continúen en la generación simultánea tanto de una mayor comprensión así como una cada vez más rigurosa complejidad respecto al videojuego. Todo ello se estima para evitar caer en la posible futura generación de constantes que imposibiliten la comprensión del videojuego como lo que es y además para generar al mismo tiempo novedosas constelaciones teóricas y metodológicas que trabajen al videojuego desde sus propias entrañas, permitiendo ampliar su propia teoría<sup>67</sup>.

Como se ha apuntado, el tema de los videojuegos escasamente ha sido investigados a partir de enfoques que pongan especial énfasis, de manera precisa, sobre sus propias cualidades o características (se aproximan teorías y modelos epistemológicos tanto conceptuales como metodológicos provenientes del estudio de otros productos culturales para comprender y predecir el comportamiento de los videojuegos). Incluso, algunas de esas miradas aunque si bien no son suficientes para dejar en claro lo que sucede respecto a las distintas necesidades y especificidades del videojuego en todos sus sentidos, de alguna manera aportan elementos para seguir abriendo su debate dentro del marco de la ciencia y la academia. Entre esos abordajes se encuentra el desafío de incluir la interactividad, de la realidad aumentada, la tecnología háptica, la inteligencia artificial, las bases de datos, el espacio navegable y todas aquellas particularidades que poseen los videojuegos.

El estudio del videojuego debe abrirse y ajustarse al menos a partir de dos rubros: primero, la investigación debe pensarse desde aquellas propiedades, atributos y

---

<sup>67</sup> Cabe indicar que la teoría propia del videojuego es hoy en día uno de los desafíos más importantes que tiene el propio juego de video. A la fecha todos los investigadores serios apuntan a nociones introductorias o preliminares al respecto (Wolf y Perron 2009) (Mayra, 2009), (Cooperman, 2017).

características específicas con que tecnológicamente se articulan sus interfaces, lenguajes y sistemas de expresión. En segunda, se deben tomar en cuenta no únicamente las semejanzas del videojuego con respecto a otros medios o soportes digitales audiovisuales sino más bien desde las propias diferencias y hasta sus particularidades. Esto puede afirmarse porque a lo largo de la revisión presentada en este apartado se ha evidenciado que algunos estudios sobre videojuegos terminan por forzar a ese objeto de estudio al punto de hacerlo cuadrar (o parecerse) al interior de modelos que, si bien pueden aplicar para entender medios como el cine o la televisión (Egenfeld, 2008), (Esnaola, 2006), (Kerr, 2006), (Poole, 2000), (Sellers, 2001) no arrojan suficiente información para establecer un entendimiento preciso sobre el propio videojuego (Aranda & Navarro, 2009), (Baena, 2002), (Bogost, 2006), (Herz, 1997), (Bistrain 1995), (King, 2002).

Las investigaciones aquí señaladas tienen la labor pendiente de establecer, por un lado, definiciones cada vez más rigurosas y precisas sobre el videojuego. De forma indistinta lo reconocen incluso simultáneamente como videojuegos, juegos digitales, juegos de video, juegos de computadora, juegos digitales de video, software digital interactivo, juegos interactivos, juegos virtuales de video, etc<sup>68</sup>.

El abordaje al videojuego tiene otro reto, principalmente por la manera en la que es referido dentro de diversas investigaciones. Se les menciona como estudios del videojuego, teoría del videojuego, estudio analítico del videojuego, análisis científico de videojuegos, análisis teórico de videojuegos, teoría del software de computadora, teoría de los juegos digitales etc., sin lograr un acuerdo disciplinario. Esa parece ser una tendencia contenida al interior de diversos documentos revisados en este apartado. Algunos estudiosos tienden a posicionar la historia y el origen del videojuego desde las Arcades, desde Pong, desde el investigador William Higginbotham, desde Atari, desde el Go japonés, desde la primera inteligencia artificial, etc.

Como se mostrará a lo largo de este apartado, las generaciones del videojuego no logran ser definidas a partir de un acuerdo. Se les refiere a partir del tipo de consolas, a partir de títulos de juego, a partir de centros científicos de estudio, a partir de empresas de

---

<sup>68</sup> Ese reconocimiento en términos categóricos debe estar presente en las deliberaciones ontológicas respecto a si es un medio de comunicación o no. Para entender a detalle la discusión al menos debería tomarse en cuenta el hecho del desacuerdo existente dentro de distintos campos de conocimiento para llegar a un núcleo epistémico sobre la manera en que debe definirse al videojuego.

software para computadora, a partir de sus ventas, a partir de su discontinuación en el mercado, a partir de sus figuras y personajes icónicos, etc.

## 2. Los distintos estudios sobre videojuegos

Algunas de las investigaciones referidas dentro de este apartado sobre juegos de video corresponden a un grupo de estudiosos del videojuego conocido alrededor del mundo como Game Studies. Además de realizar encuentros anuales capaces de reunir a especialistas de todo el mundo, estos analistas simultáneamente publican una revista digital que incluye sus más destacados hallazgos. Esta publicación se titula Revista Internacional de Investigación de Juegos de Computadora (The international journal of game computer research).

Los artículos científicos convocados a presentarse para su edición de mediados del año 2016 versan sobre videojuegos y conflictos bélicos poniendo énfasis en el tema de las narrativas de la guerra al interior de los relatos interactivos: las miradas culturales y las posturas éticas en cuanto a la jugabilidad y la narración de temas tales como migraciones, minorías étnicas, las víctimas de daños colaterales, etc., las interconexiones entre la industria del juego digital, los jugadores y la milicia, el videojuego como herramienta ideológica de aseguramiento generalmente útil para ayudar a enrolar a futuros jóvenes conscriptos, entre otros temas de naturaleza semejante. Además, se han abordado en otros números de esa revista asuntos como la gamificación o la ludología<sup>69</sup>, elementos que se vuelven cada vez más frecuentes por la implementación de dinámicas y lógicas propias del videojuego dentro de escenarios laborales, empresariales, educativos, etc.

Algunas investigaciones clave dentro de este grupo de investigación abordan cuestiones puntuales como el fenómeno de las miradas socioculturales de los videojuegos

---

<sup>69</sup> Aunque la ludología se ocupa del juego desde el punto de vista de las ciencias sociales y la informática, ese cruce disciplinario si bien permite entender la relación entre juego, jugador y cultura, al mismo tiempo se encarga de entender al juego por el juego mismo. Es decir, si bien jugar es un principio fundamental de un videojuego, dicha práctica debe al menos tomarse en cuenta desde el punto de vista de disciplinas como la antropología, la sociología, las ciencias de la comunicación, etc., dejando en claro que se trata de más que una necesidad humana y más que una serie de efectos encadenados que se llevan a cabo, como ocurre con la teoría de los juegos. Además del *ludus*, que es la práctica de juego libre, semejante al *play*, está el *game*. Jugar con reglas principios. Y, por supuesto, el *spiel*, jugar mediante caracterizaciones encarnando una posible realidad dentro de una distopía que es el propio marco del juego de video. Esas nociones al menos debería enriquecer dicho campo de conocimientos. Eso sin reparar en los distintos tipos de juego (Agon o de competencia, Alea o de azar, Mimicry o de mímica y disfraz, Ilinix o destrucción del orden, etc.).

en torno a la raza y el género (Kennedy, 2002), la nacionalidad (Gailey, 1994), la cultura de origen (Hao-Lee – Wohn, 2012), etc.

El análisis de contenido (Galloway, 2002) y del discurso (Lindley, 2005) aplicado a la imagen del juego de video que aparece en pantalla (Lindley, 2006), así como todo aquello reproducido en pantalla e incluso sobre los mismos títulos de juegos de video, tomados en cuenta como programas o *software* de computadora (Cover, 2006), son algunas de las principales estrategias metodológicas con que se abordan tales temas.

Existen otras investigaciones de ese grupo que dan cuenta de elementos simbólicos y lingüísticos tales como los signos y la significación del videojuego (Wohn, 2011). Aplicando principalmente análisis hermenéuticos (Buchanan, 2004), (Hao-Lee – Wohn, 2012), de contenido y del discurso (Hsuan, 2011) sobre las imágenes del juego digital de video, dichos estudios arrojan miradas que han sido criticadas dentro del mismo grupo de estudiosos (MacCallum, 2014), (Consalvo y Dutton, 2006) por implementar una forma principal o única, que consideran como unidireccional, para entender al videojuego. Dicho enfoque, aunque busca un panorama preciso sobre la experiencia de juego, particularmente se posiciona en torno al asunto del feminismo, de forma concreta sobre el tema de la subordinación de la mujer dentro de distintas prácticas sociales cotidianas. Esos trabajos toman en cuenta a la imagen de los videojuegos sin cambios, sin transformaciones y sin la posibilidad de ser alteradas dentro de su propia plataforma por quienes juegan con esos sistemas de expresión audiovisuales. Considerando que el lenguaje del videojuego se experimenta y consume tal como ocurre con las formas culturales visuales presentes en el cine o la televisión.

Sin embargo, como ya se ha revisado en el apartado anterior, el videojuego permite (a diferencia de sistemas de expresión audiovisuales como la televisión, el videoclip o el cine) la construcción, la reconstrucción e incluso la evolución visual constante de las distintas figuras, discursos y representaciones que se despliegan en pantalla y que pueden ser manipuladas por las plantillas (opciones personalizables) disponibles dentro del juego (en cuanto a forma, volumen, color, tamaño, perspectiva, angulación, composición, vista de cámara, etc.) por el jugador.

Respecto a las imágenes analizadas por algunos de estos especialistas, varias de las formas visuales estudiadas, tanto por el análisis de contenido e incluso de forma semiótica

(Lindley, 2006), éstas corresponden a juegos de video exclusivos para redes sociales digitales como Facebook. Es decir, se trata de títulos de juegos de video que difícilmente no podrían ser retocados y más bien su naturaleza de juego consiste en la manipulación y en la simulación de objetos cambiantes.

Así pues, al considerar a la imagen desplegada por el videojuego dentro de una pantalla como una construcción discursiva visual carente de potenciales cambios manifiestos directos (e incluso latentes) dichos investigadores revelan que es posible que ellos mismos no experimentan, no juegan, los videojuegos que estudian pero sí son capaces de abordarlos sin reparar en el hecho de señalar las diferencias o semejanzas que guardan con otros sistemas de expresión audiovisuales.

Debe ponerse atención al fenómeno de experimentación con los propios videojuegos por parte de sus investigadores al momento de estimarlos dentro de su proceso de investigación. Esta posibilidad puede arrojar novedosos posicionamientos para comprenderlos. De hecho Franz Mayra (2009), especialista en videojuegos y actual presidente de la Asociación de Investigadores de Juegos Digitales (Digital Game Research Association) propone en su libro titulado “Una introducción al estudio de los videojuegos” (*An introduction to game studies*) que esa sea justamente una condición esencial para el actual estudio del videojuego (Mayra, 2009)<sup>70</sup>.

Si bien juego y jugador son esenciales para la práctica de jugar, considerando al contexto como otro elemento indispensable e incluso necesario (Juul, 2010), además de la experiencia, el hecho de tener contacto con el juego, así como de saber jugar o al menos llevar alguna vez la práctica a cabo (incluso conocer al jugador u oponente) serán disposiciones que pueden enriquecer el núcleo mismo de los juegos (Mayra, 2009).

Continuando con el recorrido sobre las investigaciones más significativas del videojuego es importante indicar que determinados análisis de contenido aplicados al propio videojuego generados dentro del grupo *Game Studies* arrojan miradas relacionadas con la subordinación de la mujer frente al hombre ( (Hao-Lee – Wohn, 2012), (Zoe, 1999),

---

<sup>70</sup> Otra de las cuestiones que debe remarcarse al respecto, es que gran parte de la construcción de nociones serias sobre el videojuego se hacen desde el punto de vista de la ingeniería o el diseño. Esos campos deben hoy en día interrelacionarse con el de las ciencias sociales para producir conocimientos interdisciplinarios capaces de explicar de forma simultánea y para más de un punto de vista lo que ocurre en un videojuego. Además, a diferencia de la ludología que explica más al jugador que las otras cuestiones, dicho cuerpo de conocimientos debe posicionarse además entre el juego y la cultura.

(Gailey, 1994). Esas y otras formas de aproximarse al juego de video (coincidiendo con el especialista argentino en videojuegos Diego Levis), tienen al menos un desafío pendiente: el de tomar en cuenta al poder de la imagen para simultáneamente reflejar y ser reflejo de los valores y los patrones socioculturales existentes fuera de pantalla (Levis, 1997), (Levis, 2003). Asimismo, existe otro desafío más respecto a ese mismo asunto: el de tomar en cuenta al propio poder de los jugadores para modelar, en términos de diseño, las imágenes que juegan.

Gradualmente y bajo sus designios (en algunos casos hasta donde los límites de programación lo permiten, en otros no y el mismo videojugador decidirá *hackear* o no el sistema de juego a conveniencia) quienes participan de esta práctica condicionan determinados elementos visuales así como los roles, las funciones y los movimientos dentro del juego. Los títulos de juego, desde el año 2005 hasta la fecha, cada vez con mayor frecuencia dan la posibilidad a sus jugadores de personalizar al avatar o personaje y parte de su rol dentro del juego.

Otras investigaciones importantes de *Game Studies* se preocupan por fenómenos como el contexto y la matriz cultural propia de la creación de los juegos de video de autor (Malliet, 2007), (Hsuan, 2011). A partir del diseño y aplicación de investigaciones de corte biográfico esos trabajos rescatan la obra de creadores importantes dentro del mundo de los videojuegos, mismas que pretenden ayudar a comprender cómo es que las particulares experiencias de vida de dichos creativos afectaron en la constitución de los juegos de video (MacCallum, 2014).

La teoría de autor podría llegar a pensarse como un campo fértil para aproximarse hacia la comprensión del videojuego (Valdivia, 2015<sup>71</sup>). Aunque, consideramos, en realidad la gran mayoría de títulos de juegos de video no son producidos, desarrollados o distribuidos precisamente por un único autor en particular. Más bien se considera que los juegos de video hoy en día se presentan de forma comercial (tanto Triple A, de grandes

---

<sup>71</sup> Varios trabajos académicos sobre videojuegos se realizan principalmente a nivel licenciatura no solo dentro de México, sino en otras regiones del mundo. La producción de trabajos de posgrado en ese sentido es escasa con respecto a los trabajos de licenciatura. En nuestro país este fenómeno apunta a que no figura ser uno de los temas prioritarios en la agenda de investigación pero sugiere que probablemente la academia misma desconozca en profundidad el tema o bien no tenga un interés en conocer sobre industrias creativas como es el juego de video. Más allá de especular, al respecto, la Universidad Nacional Autónoma de México gradualmente ha dado cabida a cada vez mayor número de trabajos al respecto (aunque en menor proporción que otros temas como género, feminismo, juventud, etc.).



presupuestos comerciales, como independientes, diseñados con recursos personales) como el resultado de un esfuerzo amplio y conjunto entre estudios y empresas de producción, firmas de diseñadores, casas desarrolladoras, así como diversos grupos de licenciatarios y distribuidores comerciales, entre otras figuras de preproducción, producción y postproducción. Incluso los títulos de juegos de video independientes, llamados *indie's*, deben contar con un equipo de creativos quienes diseñan las plataformas, el *game play*, los personajes, los escenarios, la música, la historia, el diseño gráfico del producto físico y digital, etc.

Un ejemplo de la labor compartida para la producción de videojuegos puede verse claramente reflejado en el reciente asunto entre Hideo Kojima y Konami. Kojima es un director de videojuegos reconocido a nivel mundial. Su saga de juegos *Metal Gear Solid* se ha introducido en prácticamente todas las consolas de nueva generación generando ventas multimillonarias. Se trata de un creativo que se involucra en todas las áreas de creación de un videojuego (desarrollo y diseño, programación, historia y narración, interactividad y jugabilidad, etc.) de forma directa. Incluso, algunos aspectos sonoros y visuales de los juegos pueden reconocerse bajo una potencial rúbrica de su autoría. Sin embargo, la empresa desarrolladora (y también distribuidora) japonesa Konami actualmente no le permite a Kojima una libre acción de esta franquicia. Recientemente incluso lo ha desestimado para futuros proyectos de esos títulos y lo ha dejado fuera de Konami.

La teoría de autor aplicada a los videojuegos puede ser tomada en cuenta como una aproximación de saberes que no deja en claro el tema de los juegos de video en sí pero de alguna manera sirve de manera efectiva a un campo teórico (en este caso el de la misma teoría de autor), no solo para comprobarlo sino incluso hasta para volverlo significativo y vigente en más de un sentido (Valdivia, 2015).

Otros trabajos destacados dentro de Game Studies muestran elementos tales como las propias representaciones sociales a propósito del mundo de los videojuegos y sus videojugadores. Algunos abordajes de este tipo contemplan miradas que precisan títulos de juegos de video casuales (Wohn, 2011), es decir, videojuegos que no requieren destreza ni aptitudes específicas para comprender su trama o personajes.

El estudio de determinadas creencias que las personas pueden llegar a tener sobre el videojuego sin haber jugado o sin comprender lo que ocurre dentro de una partida de juego

digital de video (Sellers, 2001), (Taylor, 2006), o bien las representaciones sociales que algunas personas tienen sobre algunos títulos de juego en específico sin haberlos jugado (Wohn, 2011) resulta insuficiente para estudiar al videojuego por sí mismo en su totalidad, pero, por otro lado, puede generar una discusión crítica sobre el asunto y abrir su panorama en alguna medida. Lo anterior obedece a que dentro de algunas de esas investigaciones, los cuestionarios aplicados a distintos sujetos seleccionados de manera aleatoria (sin una precisa definición de la muestra) para conocer su punto de vista sobre lo que representa para ellos el videojuego resultan ser instrumentos diseñados principalmente para quienes no juegan y por tanto, los resultados, sus estimaciones subjetivas, pueden ser valiosas para consolidar algunas generalizaciones (estereotipos y hasta estigmas) sobre aquellas personas y grupos humanos que han escuchado del tema, que lo conocen desde afuera. Es decir, lo comprenden desde los puntos de vista de otras personas quienes les han hablado sobre el asunto, pero sin que ellos mismos logren tener contacto directo con videojuegos. Tal como sucediera a principios y mediados del siglo veinte, a propósito de la aplicación de encuestas para determinados análisis funcionalistas sobre medios como la radio y la prensa o esas pesquisas “ideologizantes” diseñadas mediante cuestionarios aplicados a personas clave para saber datos sobre su contacto con el cine y más tarde la televisión, actualmente existen investigaciones sobre videojuegos que parecen, consideramos, dan mayor poder al medio que a sus mismos usuarios (Hudson, 2014) (si los incluyen de manera objetiva por supuesto).

Por su parte, existen autores que consideran que el videojuego es por sí mismo un medio de comunicación<sup>72</sup> (Bonello, 2015), (Hudson, 2014) sin antes reparar en discutir ontológica y epistémicamente bajo qué criterios pudiera llegar a serlo y qué condiciones serían las indicadas para dar cabida a tales afirmaciones. También lo hacen sin al menos contrastar su posible condición como medio ante la posibilidad de considerársele más bien como una interfaz o antes de ello quizás como un dispositivo digital interactivo.

A continuación se rescatan algunas de las investigaciones más destacadas de otro grupo interdisciplinario de estudiosos del videojuego. Se trata de la Asociación de Investigadores de Juegos Digitales, integrada por académicos, científicos y especialistas del

---

<sup>72</sup> Esas deliberaciones provienen de forma indirecta. Es decir, desde que inician el abordaje a los videojuegos consideran que es un medio de comunicación. Al respecto, no abonan nada a la discusión ontológica ni proponen aclarar por qué estiman al videojuego como tal.

juego de video a nivel internacional, espacio cuyo último director resulta ser el especialista europeo en videojuegos Franz Mayra. Al interior de ese grupo de investigadores se puede identificar un núcleo principal de estudio. Se trata de determinados aspectos culturales y cognitivos conocidos como mediaciones, principalmente aquellos factores que inciden de manera psicológica para llevar a cabo la práctica de juego entre sus usuarios (Betts, 2011).

Aunque la violencia, resulta ser otro eje importante de estudio, principalmente la psicológica y las consecuencias cognitivas de la exposición de sangre, golpes, asesinatos y agresiones verbales y físicas. Algunas de las temáticas más destacadas que abordan estos investigadores son los distintos patrones psicológicos y la forma procesal en que se juega el videojuego (Treanor & Mateas, 2011). Existen trabajos de ese tipo que indican la posibilidad de apreciar distintas características de la *Gestalt* dentro de varios géneros de juegos de video (Betts, 2011), (Treanor & Mateas, 2011).

Determinados patrones psicológicos, a nivel consciente y también subconsciente principalmente, se han identificado como mediaciones cognitivas que ayudan a los jugadores a descifrar las relaciones visuales de los objetos presentes dentro de los juegos de video (Treanor & Mateas, 2011). A partir del reconocimiento gradual, primero latente y luego manifiesto, de objetos y formas dentro del videojuego (los cuales coinciden con sus propios marcos de referencia de vida) los jugadores continuarán con la práctica del juego digital revelando lo que gradualmente sucede dentro de ellos procurando terminar una trama (Mayra, 2009), (Betts, 2011). Dichos elementos actualmente no son diseñados estéticamente de forma única o exclusiva por desarrolladores y creativos de la industria sino, más bien son los propios jugadores quienes también aportan elementos para su diseño y modelado.

El jugador actualmente tiene la posibilidad de crear dentro de distintos videojuegos sus propios niveles, sus personajes, sus escenarios y puede personalizar la práctica de juego sin abrir de manera ilegal los lenguajes de programación y de diseño de los títulos de juego de video que juega. Por supuesto, se retoma este asunto recordando los supuestos mencionados arriba por el propio investigador Franz Mayra (2009) los cuales pretenden evidenciar el desafío de trabajar al juego de video en un futuro buscando la generación de un potencial campo de estudios propio.

Existen investigaciones sobre videojuegos que revelan que el jugador reconoce, a partir de distintos elementos gráficos del juego, distintos patrones con los que se familiariza y decide actuar desarrollando así una narrativa, logrando progresar dentro de la trama del juego de video.

Algunos de los rasgos metodológicos más recurrentes para ese grupo de estudio serán el análisis psicológico, principalmente el desarrollado a través de técnicas como son la entrevista a profundidad, los testimonios biográficos e incluso las regresiones conscientes mediante el lenguaje y la memoria (Madigan, 2013).

Algunos otros investigadores aseguran que todos los videojuegos pueden ser significativos por su contenido, mismo que bien puede ser tratado tanto cognitiva como psicológicamente (Treanor & Mateas, 2011). Esa perspectiva sugiere que existen distintas formas de interpretar lo que los juegos de video significan, a través del contacto con sus múltiples plataformas y consolas, es decir, a partir de las experiencias y emociones impresas dentro de ellos (Jarviven, 2009).

Dentro de algunos estudios se entiende que las lecturas cognitivas específicas sobre un videojuego están ancladas a referentes existentes dentro de la vida cotidiana fuera de la pantalla de quienes lo juegan (Betts, 2011). Si bien este tipo de investigaciones se suscriben al análisis profundo y fenoménico de la imagen, entendido desde el punto de vista de quienes participan junto al audiovisual interactivo, generalmente sus instrumentos de investigación son aplicados a sujetos que poco tienen que ver con una práctica más allá de lo casual u ocasional.

Existen también trabajos que sugieren que los juegos de video tienen tras de sí un sistema de formas conceptuales y mentales concretas (Treanor & Mateas, 2011). Esos elementos sugerirán desde el punto de vista de los jugadores ciertas ideas sobre el mundo que se conforman como ideologías (Jarviven, 2009).

El estudio, a partir de la perspectiva cualitativa, a propósito de distintas interpretaciones subjetivas de los propios investigadores así como de personas a las que se les aproxima el juego dentro de este tipo de investigaciones (pero quienes han tenido escaso o nulo contacto previo con el juego de video en cuestión) arroja lecturas e interpretaciones que dependen en buena medida de las matrices culturales de dichos sujetos más que del

propio conocimiento sobre los elementos estructurales o el seguimiento de la trama del videojuego.

Aunque los hallazgos de esas investigaciones son determinados a partir de los propios testimonios en profundidad de personas que no juegan videojuegos o que hacen dicha actividad con poca frecuencia, también son resultado de las apreciaciones subjetivas de los mismos estudiosos dentro de sus trabajos en artículos académicos. De esta manera, el abordaje científico sobre los videojuegos dentro de los dos espacios de investigación señalados arriba presenta una marcada presencia de trabajos que contemplan, por un lado, sus historias y narraciones (Darley, 2002) y, por el otro, existe una tendencia por estudiarlos desde sus lógicas cognitivas de juego (Juul, 2005).

Además es frecuente la presencia de estudios elaborados a manera de ensayo (diálogo intersubjetivo) antes que bajo un desarrollo apegado a la investigación empírica (Jarviven, 2009), los cuales comentan sobre las diferentes posibilidades tecnológicas que ofrecen los videojuegos para construir mecánicas capaces de trascender los propios relatos y la jugabilidad de los medios y plataformas en que se tejen sus respectivas tramas (Scolari, 2004), (Manovich, 2005), (Manovich, 2009), a pesar de los esfuerzos por superar ambas dimensiones, actualmente las dos más grandes vetas para su estudio siguen siendo tanto la narratología como la ludología (Malliet, 2007), (Dormans, 2006), (Juul, 2010), (Lindley, 2005), (Frasca, 2004), (Frasca, 2008), (Hall y Braid, 2008), (Jenkins, 2009), (Wolf, 2003), (Perron, 2003), (Crawford, 2011) (Irish, 2013), (Levis, 2003), (Mayra, 2013), (Perron, 2009), (Black, 2012), (Hudson, 2014).

Se trata de dos líneas de investigación que se han vuelto una constante dentro del estudio del videojuego. Aunque, actualmente es cada vez frecuente la presencia de juegos de video que presentan escenarios y mundos abiertos cuya lógica argumental supera la de una narración clásica (incluso su lógica puede ser no narrativa) y en los cuales puede no existir ni un principio y un fin, ni un bueno y al menos un oponente que vencer, etc.

Esas dos panorámicas de investigación sobre videojuegos permanecen a pesar de que actualmente emergen cada vez con mayor frecuencia títulos de juego de video en los que la contemplación se asume como un factor determinante dentro de una partida antes que llevar a cabo una determinada acción (sino es que se asume como su propia forma básica). Lo anterior quiere decir que la tecnología parece rebasar a las herramientas

vigentes que aplican para estudiar actualmente al videojuego (Cuenca, 2014). Por tanto, resulta indispensable pensar en un redimensionamiento así como en una novedosa conceptualización que resulten pertinentes para pensar al videojuego de cara a las potencialidades que de este emergen (cuando miles de videojugadores alrededor del mundo interactúan dentro de sus espacios virtuales o cuando la propia tecnología avanza de la mano junto a dichos sistemas digitales interactivos permitiendo experimentar de forma cada vez más íntima una partida, por solo mencionar algunos ejemplos).

Continuando con el recorrido analítico sobre videojuegos, en el mismo sentido pero fuera del marco de los centros de estudio internacionales, existen otras investigaciones que también abordan el tema de los videojuegos. Se trata de tesis de grado y posgrado que se generan con una relativa mayor frecuencia al interior de las más prestigiadas universidades alrededor del mundo. Algunos de esos trabajos, principalmente desde la perspectiva metodológica cualitativa, dan cuenta de cómo personas provenientes de diversos rincones del mundo se dan cita de manera virtual para poblar los no pocos espacios digitales de los videojuegos (Garfias, 2011), (Pérez, 2010).

La creación conjunta de comunidades en línea resulta, por un lado, multicultural debido a las diversas procedencias de sus miembros y, por otro lado, es intercultural por las interacciones y encuentros que se llevan a cabo dentro de esos mundos virtuales (González, 2014). Ese tipo de investigaciones, desarrolladas en buena medida al interior principalmente de escuelas y facultades de antropología, sociología y comunicación, plantean la posibilidad de pensar nuevos objetos propensos a ser analizados bajo la lupa de dichas disciplinas científicas (Estrella, 2011).

Algunos estudios exploratorios sobre los videojuegos arrojan datos profundos posicionados desde perspectivas metodológicas centradas en la etnografía virtual (Estrella, 2011), principalmente tomando en cuenta la observación participante en línea dentro de internet (Garfias, 2011), (Sedeño, 2010), (Gracia, 2017). También es frecuente la existencia de tesis, principalmente algunas producidas en la región latinoamericana, que señalan, sin llevar a cabo investigaciones empíricas que sustenten sus argumentos, que los escenarios interactivos del videojuego son espacios de acción, de exploración, de caracterización y de construcción de un 'yo' virtual (Mendizabal, 2004), (Agudelo, 2014).

Algunas otras pesquisas de ese tipo asumen que los videojuegos, en su potencial educativo, pueden y deberían ser lugares desde donde se posicione o replantee una determinada idea del mundo. Entre las conjeturas de esos estudios se encuentran aquellas que argumentan sobre la posibilidad de ejercer un replanteamiento al poder y las estructuras jerárquicas de las formas educativas prevalecientes en distintas partes del mundo (Frasca, 2010), (García, 2009). Además, el potencial educativo es uno de los principales y más grandes aspectos de análisis sobre el videojuego, mismo que centra su mirada en el punto de vista de la ludología (García, 2009). Puntualmente, la parte de la alfabetización, estimamos, será tanto un fundamento como una verdadera coartada para hablar de pedagogía y videojuegos a partir, por supuesto, de la lógica propia del juego (Frasca, 2010).

Al respecto, si bien cabe la posibilidad de que los videojuegos cuenten historias y ayuden a explicar temas de forma interactiva, en realidad eso no quiere decir que necesariamente sean capaces de rescatar con precisión contenidos puntuales de disciplinas o áreas científicas como la historia, la geografía, las artes, la política, la filología, etc. Incluso, puede llegarse a considerar que al usar videojuegos con una principal intención educativa los jugadores pudieran llegar a obviar incluso el proceso mismo de aprendizaje y antes de recurrir al videojuego para ello, para alfabetización o para la educación sobre algún aspecto, buscarán en su interior más bien diversión o simplemente entretenimiento.

Precisamente por ello, para comprender con detalle qué es lo que se vuelve más significativo para los videojugadores cuando llevan a cabo su práctica con los videojuegos educativos o no, se deben desarrollar futuras investigaciones de corte empírico que arrojen bajo un extensivo y riguroso trabajo de campo datos valiosos en ese sentido.

## **2.1 La investigación sobre la inmersión en los videojuegos**

Un elemento importante dentro del presente estado del arte relacionado directamente con el estudio de los videojuegos es la inmersión. Se trata de un fenómeno que si bien está involucrado estrechamente con la tecnología del juego digital de video, porque se produce dentro de él, es además un factor que tiene actualmente un camino amplio por recorrer en el campo del audiovisual interactivo.

La inmersión resulta ser un complejo proceso cultural y también cognitivo que puede llegar a ser establecido, e inclusive desarrollado, dentro y a partir de diferentes

instancias, medios o plataformas como resultado de un proceso cognitivo de aseguramiento dentro de una experiencia (Ryan, 2004). Por tanto, resulta valioso para extender el estudio analítico del videojuego en sí mismo. A pesar de ello, uno de los desafíos de encontrar fuentes de estudio a propósito de este tema obedece a que al interior de varias investigaciones no se le suele llamar precisamente inmersión, sino más bien se le denomina como “presencia” o “presence” (Madigan, 2010).

Antes de comenzar es importante indicar que algunos investigadores, previamente a indagar sobre la inmersión dentro del videojuego han ahondado sobre esta posibilidad en los medios de comunicación y en distintos soportes e interfaces o formas de expresión colectivas, principalmente estéticas y artísticas (como los libros, las revistas y el cine) también ubicándola como presencia (Ryan, 2004), (Heim, 1991) (Gerrig, 1993), (Nell, 1988).

Si bien la propia idea de inmersión, contemplada como presencia, desde sus inicios ha sido abordada para comprender la sensación de alejamiento perceptivo del entorno real, aproximándose gradualmente a uno figurado mediante objetos como la literatura o el juego (Jennet, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijis & Walton, 2008), uno de los primeros investigadores en aproximar esa noción a los videojuegos es la norteamericana Alison McMahan (2003).

Buscando un método para analizar videojuegos en tercera dimensión, es decir, videojuegos modelados mediante gráficos poligonales, McMahan (2003) logra poner sobre la mesa la discusión a propósito de la inmersión dentro del campo de los estudios audiovisuales y la comunicación. McMahan logra vincular las dimensiones y características propias del audiovisual interactivo con el proceso psicológico y cultural de inmersión debido a su formación doctoral de Estudios Sobre Cine y también a sus estudios previos en Producción Cinematográfica (Wolf y Perron, 2003).

Dentro de un artículo publicado en el capítulo 3 del libro *Videogame theory reader*, editado por Mark P. Wolf y Bernard Perron y publicado en la ciudad de Nueva York, McMahan establece la diferencia entre videojuegos planos y videojuegos con sistemas isométricos fundamentados en el diseño en primera persona adelantando, consideramos, definiciones y sobre el principio de inmersión dentro de los entornos virtuales (Wolf y Perron, 2003).



Los videojuegos diseñados bajo esquemas visuales de sistemas planos se manejan en una sola dirección. Es decir, los sistemas planos permiten al videojugador recorrer únicamente parte del entorno, principalmente de izquierda a derecha o de arriba abajo sin tomar en cuenta posibilidades isométricas de perspectivas o vistas (Wolf y Perron, 2003).

Los juegos de video que incluyen perspectivas planas son frecuentemente utilizados para títulos de juegos de pelea, aventuras o plataformas, mismos que permiten hacer un recorrido dentro de diferentes puntos con un límite de programación asegurado (Wolf y Perron, 2003). Los más populares juegos de video, como Street Fighter, Crime Fighters, Marvel vs Capcom, King of Fighters, o incluso títulos de juego más recientes como Scott Pilgrim vs the World o Castle Crashers, emplean con frecuencia esos sistemas tecnológicos.

Por su parte, los sistemas visuales isométricos dentro de los videojuegos son posibilidades de la imagen (y háptica, es decir, de sensibilidad al contacto con interfaces entre los datos emitidos por parte del jugador) que permiten cambiar los puntos de vista de la cámara. Ese simple hecho, la posibilidad de mirar desde múltiples puntos de vista, permitió abrir los entornos entre los que se puede navegar (circular, pasear, habitar). Dicho espacio entonces se entiende como un verdadero mundo abierto que permite generar una sensación de estar ahí, de experimentar dentro de un espacio digital.

Los videojuegos diseñados a partir de sistemas gráficos isométricos van desde *Doom*, o *Castle Wolfenstein* hasta los títulos de juego más novedosos como *Gears of War*, *Assassins's Creed* o *Halo*. Sin embargo, existe una diferencia entre tener gráficos en dos dimensiones a contar con polígonos.

La posibilidad de establecer diferencias cualitativas entre sistemas planos, mediante píxeles, e isométricos, con voxeles o polígonos, se genera independientemente de la tecnología de producción de gráficos. Es una técnica de modelado y diseño antes que un adelanto en renderizado o un avance de motores de despliegue de gráficos.

Ese salto cualitativo en materia tecnológica permitirá comprender que los sistemas audiovisuales interactivos en tres dimensiones, independientemente de ser generados mediante píxeles o vectores tridimensionales o poligonales, establecen un novedoso desafío cognitivo y cultural para sus usuarios al presentarles imágenes articuladas bajo distintas

perspectivas y planos que deben representar o decodificar para poder jugar (McMahan, 2003), (Wolf y Perron, 2003).

Desde inicios de los noventa y hasta la actualidad, los sistemas de juego de video han incorporado cada vez con mayor frecuencia los segundos y, justo tras ese abordaje entra en juego la inmersión como MacMahan la propone (2003). A partir de esa diferencia en los lenguajes visuales de los videojuegos, MacMahan construye entonces, y a partir de esa novedad o avance tecnológico, una serie de categorías y principios que bien pueden resultar valiosos para analizar el proceso de inmersión, puntualmente, al interior de la práctica con videojuegos en tercera dimensión, que despliegan mundos virtuales.

Sin embargo, Allison MacMahan articula sus nociones sobre el proceso de inmersión sin la aplicación concreta de una metodología científica fundamentada en la generación de datos empíricos a partir del trabajo de campo o mediante la aplicación de una epistemología a un objeto en concreto (toma de muestras, realización y aplicación de instrumentos de medición, análisis a partir de datos arrojados, etc.).

Más bien MacMahan establece una revisión conceptual desde el punto de vista de otros autores y así arma sus definiciones, sin el tratamiento científico de información obtenida mediante instrumentos metodológicos pero sí con ejemplos de títulos de juegos concretos que ella misma conoce y comprende por su práctica frecuente con videojuegos y tecnologías digitales interactivas.

El conocimiento que McMahan desarrolla sobre los videojuegos que estudia, sobre su dominio del juego de video, así como la experiencia con que la aborda el fenómeno de la inmersión dentro de ellos, etc., se vuelve en un elemento clave para posteriores trabajos y pesquisas de esa naturaleza.

De la misma forma en que logra articular algunas ideas introductorias sobre el tema de la inmersión en distintos medios y plataformas, McMahan al mismo tiempo logra definir diferentes etapas o fases de ese mismo proceso dentro de los videojuegos. Así pues, las distintas etapas inmersivas que se producen en el contacto con los videojuegos son generadas a partir tanto de una gradual así como consciente experiencia placentera por parte de los jugadores. El hecho de generar una inmersión con los videojuegos puede articularse de cara a la sensación, en un primer momento, de placer.

El conocimiento sobre los distintos elementos que dan pie a la práctica con los videojuegos por parte de MacMahan se convierte en un elemento central para construir sus argumentos. Su propia experiencia y conocimiento amplio sobre el videojuego se torna importante para obtener no solo credibilidad sino también vigencia para otras investigaciones posteriores.

Un año después de la publicación del texto de McMahan arriba mencionado, los investigadores ingleses Emily Brown y Paul Cairns presentan una conferencia, también en Nueva York, dentro de la “CHIACM - Conference on Human Factors in Computing”, en la que dan a conocer los hallazgos de un estudio cualitativo (2004) sobre la inmersión.

Ese mismo estudio lo llevarían a cabo un año antes en Inglaterra. Para diseñarlo centraron su mirada en conocer en profundidad la manera en que algunos videojugadores clave percibían la inmersión dentro de distintos títulos de videojuegos. Así, dentro de la misma conferencia de Nueva York ambos autores reafirman las nociones introducidas por MacMahan coincidiendo (ahora sí con trabajo de campo, con el diseño y aplicación de un instrumento metodológico y un proceso de análisis e interpretación de resultados para contrastar una hipótesis) con esta última en sus conclusiones.

El principal hallazgo con el que cerraron su conferencia es el siguiente: la inmersión es una experiencia o un proceso complejo usado para establecer o medir el grado de implicación en el juego de video (Armenteros & Fernández, 2010), se trata de una serie de fases de involucramiento cognitivo y cultural con lo que se juega dentro de un videojuego.

Mediante la aplicación de una serie de cuestionarios abiertos, ambos investigadores ingleses logran descubrir que todos los jugadores seleccionados para su estudio, tres mujeres y cuatro hombres británicos quienes frecuentemente jugaban videojuegos de computadora, quienes por supuesto lograron experimentar una inmersión según ellos mismos, disfrutaron de esa experiencia (Armenteros & Fernández, 2010). A mayor inmersión dentro de un videojuego mayor satisfacción o disfrute (una primera fase) y a mayor disfrute de un juego de video mayor implicación (una segunda fase) e involucramiento (una tercera fase) con él. La inmersión, entonces, establecieron ambos estudiosos, al ser posible con y dentro del juego de video se va gradualmente haciendo mayor a medida que el videojugador se vuelve parte de lo que juega, se siente parte del juego y lo vive como suyo.

Cuatro años más adelante, los investigadores Jennet, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs y Walton, aplicando cuestionarios cerrados a videojugadores, también a individuos ingleses, (2008) logran articular una relación directa entre la inmersión y el grado de satisfacción o diversión producida (Armenteros & Fernández, 2010) en sus jugadores evidenciando que se trata de indicadores (inmersión, disfrute, implicación, involucramiento y diversión) con una relación directamente proporcional (Jennet, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs y Walton, 2008).

Si bien las revisiones sobre inmersión en mundos virtuales (y en específico sobre videojuegos) previas a McMahan presentan una marcada tendencia por mostrar definiciones desde el punto de vista de los creativos y los productores del audiovisual interactivo, gradualmente algunos otros investigadores insertarán al interior del foco de discusión la mirada de la psicología social (Csikszentmihalyi, 1990), (Ryan, 2002), (González, 2006), (Alloza & Costal, 2015).

Cabe hacer mención en esta parte que antes de la existencia de una perspectiva de investigación sobre la inmersión centrada en el punto de vista de los videojuegos, quienes definían inmersión y la trabajaban dentro del campo audiovisual eran especialistas en tecnología tales como ingenieros en telecomunicaciones y programadores de videojuegos (Wirth, Hartmann, Bockings, Vorderer, Klimmt, Holger, Saari, Laarni, Ravaja, Gouveia, Biocca, Sacau, Jancke, Baumgartner y Jancke, 2007).

Los abordajes y las nociones articuladas por parte de esos especialistas en tecnología audiovisual planteaban definiciones técnicas sobre la inmersión (Wirth, Hartmann, Bockings, Vorderer, Klimmt, Holger, Saari, Laarni, Ravaja, Gouveia, Biocca, Sacau, Jancke, Baumgartner y Jancke, 2007) antes que tratar de definir a dicho proceso a partir de las experiencias de los sujetos que las vivían o mediante el cruce de algún abordaje teórico con instrumentos metodológicos.

Más adelante, desde el punto de vista de la psicología social logrará estudiarse la inmersión en los entornos virtuales de los videojuegos; será entendida como el producto de dos miradas, la de los ingenieros y la de los psicólogos. Se trata de un proceso denominado como “inmersión total”, o también llamado “presencia total”. Es un fenómeno que pudiera incluso llegarse a confundir con el uso descontrolado con los videojuegos o el juego

extremo (Reid, Geelhoed, Hull, Cater y Clayton, 2005). Se define como el involucramiento total dentro de un videojuego. Un proceso de involucramiento amplio y consciente.

Ahora bien, es importante indicar que antes de que MacMahan estableciera sus nociones sobre inmersión, Carr abordó ese mismo fenómeno de manera indirecta (2002). Aunque, tiempo más adelante sería mencionada dentro del artículo de MacMahan (2003), Carr utiliza el concepto de juego profundo o juego en profundidad (2002) para establecer el grado de implicación del jugador dentro del videojuego (Armenteros y Fernández, 2010).

Analizando el juego Calabozos y Dragones, Carr (2002) discute sobre una fase cognitiva profunda que se logra cuando los jugadores consiguen prestar la máxima atención a lo que se vive dentro de dicho título de juego. A ese estado cognitivo Carr lo entenderá como “absorción” (Armenteros & Fernández, 2010). De la misma manera en que MacMahan establece sus categorías, los supuestos articulados por Carr se articulan sin desarrollar trabajo de campo, sin trabajar metodologías apoyadas en instrumentos de medición ni a través de la discusión argumental entre distintos autores de manera crítica.

Reid, Geelhoed y Hull por su parte desarrollaron un estudio de corte psicológico en el que lograron definir a la inmersión como un estado psicológico en el que estímulos y experiencias envuelven a un videojugador a través de la experimentación con lo que juega (2005). Mediante la aplicación de cuestionarios cerrados a distintos videojugadores frecuentes dichos investigadores lograron establecer que el videojugador se involucra con lo que juega cada vez en mayor medida (Reid, Geelhoed y Hull, 2005) generando un compromiso con un grado exponencialmente mayor que lo hace permanecer en ese espacio.

La presencia dentro de un espacio virtual definido particularmente dentro del mundo de los videojuegos logra entonces ser definida cuando los contenidos audiovisuales son percibidos como reales por parte de los jugadores (Reid, Geelhoed y Hull, 2005). Esto es sugerido por supuesto por autores quienes desde una perspectiva psicológica intentan explicar esta posibilidad dentro del mundo del videojuego sin considerarlo una afectación o sin consecuencias psicológicas (Madigan, 2010). Lo anterior sugiere que en materia de inmersión existe un largo camino por recorrer (Wardrip y Harrigan, 2006). Sin embargo, los esfuerzos realizados por distintos investigadores (unos a manera de ensayo, otros con resultados establecidos a partir del marco científico propio de las ciencias sociales) abren la puerta para trabajar en el tema.

Como se ha visto, resulta importante trabajar el tema de la inmersión a partir de la propia percepción del videojugador para comprender ese fenómeno llevado a cabo al desarrollar una partida de juego de video. Sin embargo, resulta significativo considerar el propio entorno, es decir los elementos gráficos que dan pie y que constituyen el juego mismo, por supuesto esa es una cuestión que no se ha identificado dentro de distintos trabajos e investigaciones que abordan inmersión y videojuegos.

## **2.2 El estudio de los entornos virtuales en los videojuegos**

Una perspectiva de estudio sobre videojuegos que se vuelve indispensable reconocer dentro de este apartado es la de los entornos virtuales. Para dar comienzo a esta revisión, es importante mencionar uno de los principales referentes en este campo: la obra de Mark W. Bell (2008). Dicho investigador publicó un artículo para la Revista de Investigación sobre Mundos Virtuales, editada en los Estados Unidos, en cuyo interior logró reflexionar que distintos investigadores provenientes de las más diversas ramas de la ciencia emplean la palabra “mundo virtual” sin reparar en el hecho de comprender su naturaleza, sus funciones o los usos y aplicaciones que presentan (Bell, 2008).

La idea de mundo virtual ha sido trabajada y revisada de manera operacional por arquitectos, desarrolladores de software, ingenieros y técnicos en sistemas computacionales, ingenieros en diseño y artistas de modelado de objetos en tres dimensiones sin la generación de teoría sobre ello, es decir sin procesos inductivos o deductivos (Bell, 2008) y sin trabajo de campo o empírico.

Existen no pocos manuales de creación de líneas de código que hablan de un mundo virtual como la suma de un lenguaje de programación estratégicamente colocado. Uno de los más destacados materiales en ese sentido es el libro Creación de mundos digitales en tres dimensiones con VRLM 97 (Stolfi y Gálvez, 2010). Estos recursos, que resultan valiosos para la enseñanza a nivel superior en el desarrollo de mundos virtuales por computadora, aun siendo el resultado de la perspectiva de ingenieros que buscaban un lenguaje técnico para referirse a operaciones lógico aritméticas que pueden ejecutarse dentro de un sistema de procesamiento electrónico), resultan insuficientes para comprender el estudio, el abordaje y las nociones referidas sobre el fenómeno de los mundos virtuales y los videojuegos en amplitud. Sus contenidos discuten sobre los nodos, los elevadores, las

texturas de los objetos modelados, los sensores, los interpoladores, las diferencias en el uso de sistemas operativos para programar y los ajustes externos e internos de las líneas de código que dan pie a los mundos virtuales (Stolfi y Gálvez, 2010).

Hablar pues de mundos virtuales al interior de un estado de la cuestión debe poner de manifiesto que si bien se trata de una definición que cuenta ya con varias décadas de conceptualización (desde los años ochenta aproximadamente) en realidad, al volverse estándar, es decir, al ser meramente técnica su definición, no ha generado durante algún tiempo investigaciones sobre ella que logren abrir su panorama epistémico tanto teórico como metodológico.

Como se ha mencionado, desde sus inicios, los mundos virtuales, antes que ser investigados en profundidad para obtener un conocimiento amplio sobre ellos, más bien se definieron dentro de algunos campos de conocimiento para poder ser trabajados de manera técnica (Marrin y Kent, 1999). Obteniendo un lenguaje sencillo y eficaz que ayudara a referirse a estas posibilidades digitales, los creativos podían gradualmente implementar mundos virtuales dentro de un programa de computadora o una aplicación multimedia sin reparar en elementos tales como su funcionamiento, los elementos que les daban pie o la manera en que impactaban a quienes los llegaran a habitar (Stolfi y Gálvez, 2010).

Las primeras nociones de mundo virtual<sup>73</sup> articuladas por algunos cuantos autores preocupados por estas inconsistencias incluso pueden encontrarse limitadas (Bell, 2008. Citado en Estrella, 2011) porque únicamente consideran la perspectiva de “mundo” (Bartle, 2003); un punto de vista que bien puede usarse de la misma manera en la que se discute sobre el “mundo” Romano o incluso puede ser empleada para hablar del “mundo” de las altas finanzas (Bartle, 2003. Citado en Bell, 2008). Esa última idea sugiere que para lograr una definición de mundo puede existir más de un sentido, es decir, más de una manera de entender el vocablo. Sin embargo, hablar desde esa perspectiva sigue sin aclarar qué hace que un mundo pueda llegar a ser virtual. Al igual que con las definiciones de ingenieros y matemáticos.

---

<sup>73</sup> Otra de las constantes que permanecen al respecto en el estudio de los espacios del juego de video es la propia definición de los cuadrantes digitales dentro de los cuales es posible jugar. Algunos autores lo llaman mundo virtual sin definirlo, otros lo llaman entornos virtuales y existen quienes prefieren mencionarlos como espacios virtuales navegables. Ese es otro de los asuntos pendientes que deben resolverse en la agenda de investigación sobre videojuegos.

Koster (2004) será uno de los primeros autores que ya comienza a trabajar dicho concepto en profundidad tras una serie de observaciones empíricas continuas aunque sin instrumento metodológico puntual. Define a un mundo virtual como una espacialidad basada en la persistencia de numerosos participantes representados en un espacio por avatares (Koster, 2004). Sin embargo, Koster deja de lado el hecho de mencionar de manera explícita a la tecnología que hace posible que esos mundos virtuales existan, que ya por esas esas fechas bien podrían no solo ser tanto un sistema de computadora sino también los propios sistemas de videojuego.

Por su parte, Castronova en el año de 2004, articula una definición que sí repara en esa dimensión. Siendo un investigador especialista dedicado precisamente a los mundos virtuales, define a los últimos como *cualquier espacio físico generado por computadora que puede ser experimentado por distintas personas simultáneamente* (Castronova, 2005: 22. Citado en Boellstorff, 2008: 17). Sin embargo, al poner en manifiesto el elemento tecnológico, Castronova deja de lado la presencia dentro de esos entornos y la comunicación sincrónica (Estrella, 2011). Esa será una constante que se convertirá en una laguna conceptual replicada por la mayoría de estudiosos del tema, ya sea desde sus inicios y hasta por esas fechas.

A partir de ese momento, la discusión científica, específicamente desde las ciencias sociales y las humanidades, sobre mundos virtuales y videojuegos presenta un punto de encuentro: la revista *Computadoras en el Comportamiento Humano* (Computers in Human Behavior). Se trata de una publicación académica internacional centrada el abordaje a los videojuegos, la computación, la informática, etc., desde el punto de vista principalmente de la psicología. Algunos de los trabajos más destacados en dicho tema precisan asuntos como los rasgos de personalidad desarrollados dentro de la interfaz del juego de video (Chory y Goodboy, 2011), (Kinkd, Haagsma, Delfabbro, Gradisar y Griffiths, 2013), (Park, Song y Teng, 2011), (Teng, 2008), (Yee, Ducheneaut, Yao y Nelson, 2011).

Para obtener información valiosa sobre asuntos como la personalidad y los patrones de comportamiento de los jugadores dentro de los mundos virtuales todos los investigadores arriba mencionados, desarrollaron encuestas cerradas a jugadores clave (algunos determinados de forma aleatoria, otros tomados en cuenta por el número de horas dedicadas al juego de video, mientras que otros más por su tipo de cuenta y privilegios



como jugador dentro de la interfaz del videojuego) (Kinkd, Haagsma, Delfabbro, Gradisar y Griffiths, 2013).

Estas investigaciones, las cuales ponían énfasis al número de encuestas para tratar de encontrar patrones socioculturales<sup>74</sup> (Chory y Goodboy, 2011), (Kinkd, Haagsma, Delfabbro, Gradisar y Griffiths, 2013), (Park, Song y Teng, 2011), (Teng, 2008), (Yee, Ducheneaut, Nelson y Likarish, 2011), sirvieron de inspiración directa para el desarrollo de estudios más recientes (de los escasos trabajos que existen, consideramos) sobre los mundos virtuales de videojuegos (Park, Song y Teng, 2011).

En ese orden, una de las más actuales investigaciones apunta a la construcción de los alias o el nombre de avatar dentro de juegos de mundos abiertos multijugador masivo en línea como League of Legends (Kokkinakis, Lin, Pavlas & Wade, 2015). Se trata de juegos de tipo multiusuario que actualmente cuentan con setenta millones de jugadores registrados dentro de sus mundos virtuales y diez millones de cuentas activas alrededor del mundo. De todo ese número de jugadores se seleccionaron a medio millón de usuarios para conocer el tipo de personalidad que sostienen dichos videojugadores quienes utilizan, por ejemplo, algún tipo de insulto como alias o *gamer tag*<sup>75</sup> en el mundo virtual (Kokkinakis, Lin, Pavlas & Wade, 2015). Estos investigadores, provenientes la mayoría de la Universidad de York en Inglaterra, lograron establecer una relación entre el nombre y perfil del jugador dependiendo del juego de video con mundo virtual con su comportamiento dentro del juego (Kokkinakis, Lin, Pavlas & Wade, 2015). Quienes desarrollan un nombre y un avatar con signos altisonantes, groserías o lenguaje procaz, tienden a ser antisociales dentro del juego de video (Kokkinakis, Lin, Pavlas & Wade, 2015). Además, lograron descubrir que el número que colocan a sus alias dentro del juego coincide con la fecha de nacimiento de dichos videojugadores (Kokkinakis, Lin, Pavlas & Wade, 2015). Todo ello fue logrado mediante muestras representativas de videojugadores que pudieron establecerse dentro y fuera de los mundos virtuales.

---

<sup>74</sup> Al respecto, varios trabajos de corte empírico se han dado a la tarea de buscar significaciones profundas y subjetivas sobre los entornos digitales y la experiencia inmersiva desde el punto de vista cuantitativo. Ese es uno de los factores sobre los cuales debe ponerse atención en un futuro al trabajar de forma académica a los videojuegos, dado que la metodología cualitativa precisa la comprensión de fenómenos desde el punto de vista abierto e interpretativo, buscando explicaciones y significaciones.

<sup>75</sup> El *gamer tag* o simplemente *tag*, es una marca de reconocimiento ante los servidores de juego y ante otros jugadores. Aunque no suele usarse hoy en día ese mote con tanta frecuencia, en realidad es necesario para poder acceder a una cuenta de usuario, con un nombre en específico. Algunos jugadores famosos a nivel global se reconocen ante el mundo precisamente por su *tag*.

Es importante reconocer que los estudios sobre los mundos virtuales, desde que se desprendieron de la dimensión técnica, han sido abordados principalmente no únicamente por psicólogos y por especialistas en cultura sino también por antropólogos y sociólogos (Boellstorff, 2008).

Existen distintos estudios sobre la forma en la que las llamadas comunidades interpretativas pueden llegar a tomar materiales ofertados por los distintos canales de comunicación colectiva electrónicos y a partir de esos elementos simbólicos crean sus propios mundos culturales (Squire y Steinkuehler, 2005). Dichos análisis, basados en la observación profunda, casi siempre desde una perspectiva lejana o no participativa, lograron obtener información significativa capaz de ayudar a explicar qué pasa en los mundos virtuales y por qué cada vez más gente recurre a ellos (Curtis, 1992).

La importancia de contar con un mundo fuera de línea y dentro de la red, posible gracias al uso de internet, también ha sido objeto de estudio, evidenciando los desajustes que existen entre las comunidades *online* respecto a las *offline* (Rosenberg, 1992), éstas últimas siendo más limitadas en recursos que no solo ofrece el juego al conectarse de manera masiva en línea, sino acotando los canales de distribución y construcción de sentido dentro de esos mundos virtuales (Curtis, 1992).

Dentro de los mundos virtuales, según lo han evidenciado algunas investigaciones, suelen generarse comunidades conscientes o colectivas, como sugiere Levy (1999), mismas que se apoyan entre sí para lograr objetivos, para compartir información sobre el juego de video (Steinkuehler, 2005) o para comprender parte de la cultura en la que los videojugadores se encuentran inmersos (Squire y Steinkuehler, 2005).

Otros trabajos de corte culturalista antropológico muestran que las comunidades desarrolladas dentro de los mundos virtuales logran articular sus propios sistemas de aprendizaje relacionados con el juego de video y se vuelven un motivo para realizar dicha práctica (Galarneau, 2005).

Debido al potencial de enculturamiento de estos espacios, los nuevos jugadores se adscriben a esos espacios con la finalidad de dar a conocer a los demás sus logros, su capacidad de agenciamiento e incorporaciones culturales y tecnológica, pero también como una prueba de capacidades ante los demás miembros de la comunidad (Galarneau, 2005).

Existen trabajos que de forma semejante a los últimos señalados arriba, utilizando instrumentos propios de la metodología cualitativa empleados principalmente en la antropología y la sociología, han logrado establecer que los videojuegos son espacios llenos de sentido y con un potencial capital social (Ducheneaut, Moore y Nickell, 2004), (Markham, 1998), (Kollock y Smith, 1999). Algunas definiciones obtenidas a propósito de este tipo de trabajos son capital social (Clodius, 1996), no lugar (Steinkuehler, 2004) o sentidos de espacio y lugar (Williams, 2005). Estos trabajos parten del hecho de que los mundos virtuales son paralelos a la vida fuera de pantalla y que las mismas constantes que aplican afuera resuenan dentro del mundo virtual. Sin embargo, algunos de sus hallazgos han demostrado que no suele ser así.

Aspectos como la raza o el origen cultural del videojugador al iniciar una partida de juego de video se han puesto en relación dentro de investigaciones que buscan comprender la manera en que se genera discriminación<sup>76</sup> dentro de estos lugares virtuales (Nakamura, 2002).

El mundo virtual es la oportunidad perfecta para lograr una nueva identidad (Cherney, 1999), (Carlostrom, 1992), (Clodius, 1997), en la que el performance se vuelve un motor principal para guiar la acción (Clodius, 1996). Y esta no puede necesariamente estar relacionada directamente con la vida fuera de pantalla de sus jugadores (Carlostrom, 1992). Asimismo, el trabajo de campo dentro de los mundos virtuales, a pesar de no ser una de las principales líneas dentro del universo de investigación de los videojuegos ya ha sido trabajado por algunos autores en el desarrollo de sus tesis de maestría (Estrella, 2011). Descubriendo, revelando literalmente, servidores piratas o ilegales de juego de video (no oficiales) la dimensión antropológica de la etnografía ha sido utilizada tanto para describir como para lograr definir a los mundos virtuales a partir de un inventario amplio de espacios digitales. En su obra titulada *Antropología de los Mundos Virtuales*, publicada por FLACSO Ecuador, Estrella (2011) realiza una etnografía virtual, dentro de los videojuegos que cuentan con dichos mundos virtuales alcanzando a ver el potencial que ofrece esta técnica para el estudio de ese tipo de instancias digitales.

---

<sup>76</sup> Ese es otro tema pendiente en la agenda de investigación académica respecto a los videojuegos. El *trolling* dentro de los videojuegos prácticamente está fuera de todo trabajo sobre videojuegos. Se trata de una práctica muy frecuente hoy en día, dadas las posibilidades de comunicación mediante distintos mecanismos expresivos con que dispone una plataforma de juego de video.

Es importante reconocer que un instrumento metodológico pertinente para comprender de forma precisa e integral al videojuego debe atravesar la dimensión arriba señalada, y también por supuesto las apreciaciones subjetivas de quienes habitan ahí, triangulando informaciones sobre ese fenómeno.

Como puede verse, el estado del arte en materia de videojuegos arroja una clara preocupación por las aportaciones que dicha tecnología puede hacer dentro de diversos campos de la sociedad. Sin embargo, la investigación sobre el videojuego mismo tiene todavía un largo camino por recorrer.

Cabe mencionar que los trabajos en materia de realidad virtual de los videojuegos en los que la realidad aumentada, un tipo de realidad virtual, sea un factor esencial no se han ubicado como tal. Es decir, si bien cada vez son más frecuentes los trabajos sobre la aplicación de realidad aumentada dentro de ámbitos escolares no hay trabajos que aborden específicamente su relación con videojuegos.

A lo largo de este estudio se ha identificado que las investigaciones en materia de videojuegos tienen el desafío futuro de tomar en cuenta sus elementos esenciales, retomar al videojuego en sí, así como los fenómenos comunicativos, culturales y sociales derivados de la práctica misma con el juego de video. Precisamente, esa es una de las premisas bajo las que se articula la presente investigación, misma que consiste en dar cuenta tanto del propio juego de video así como de la forma específica en que es experimentado por sus videojugadores. Además, la revisión mostrada aquí permitirá a futuros investigadores dar cuenta del panorama de investigación respecto tanto de los entornos virtuales del juego de video así como el proceso inmersivo. Sobre el primero hay un creciente interés. Sobre el segundo hay todavía mucho por trabajar, debido al carácter no empírico de diversos estudios que buscan dejar en claro el tema y debido a que los adelantos tecnológicos hoy en día hacen cada vez las partidas de juego una experiencia cada vez más inmersiva, donde el jugador cada vez penetra dentro del juego y participa de forma activa en su interior.

Para ello, a continuación se articulan las nociones necesarias para poder explicar de forma amplia el fenómeno de la inmersión al interior de los entornos virtuales interactivos del videojuego de realidad aumentada.



### **CAPÍTULO III. Las constelaciones teóricas de la investigación**

Una vez que se han comprendido los antecedentes y el contexto actual del videojuego así como el estado del arte en torno a su investigación, es decir los adelantos tecnológicos que logran sumergir a los jugadores dentro del marco del juego de video y los estudios en torno al videojuego desde el punto de vista de los entornos virtuales y la inmersión, resulta pertinente a continuación proceder a desarrollar el marco teórico de la misma.

Es importante mencionar en esta parte que la presente investigación precisa caracterizar la forma en que se lleva a cabo el proceso de inmersión en el entorno virtuales del videojuego de realidad aumentada por parte de sus jugadores. Por tanto, dentro del marco teórico desarrollado a continuación se realiza un abordaje a las definiciones de inmersión, virtualidad, realidad aumentada, fruición y sentido del juego para situar el problema de investigación dentro de un cuerpo de conocimientos que permitirá delimitar teóricamente las nociones planteadas dentro de este estudio.

En el primer apartado se rescata la inmersión. Sobre ese concepto se realiza un desarrollo teórico tanto clásico, destinado a la comprensión de este fenómeno cultural y cognitivo a partir de objetos culturales como la literatura, así como contemporáneo, estimado a partir de los nuevos medios de comunicación y las interfaces digitales.

En el segundo apartado de este capítulo se define lo virtual. Se trata de una instancia potencializadora de la realidad capaz de posibilitar fenómenos como la virtualidad, concreción de posibilidades dentro del marco de un soporte físico. Sobre ese último concepto además se rescata la idea de realidad virtual, de mundos virtuales y de realidad aumentada para definir de forma precisa dicho fenómeno.

En el cuarto apartado se define la fruición desde el campo de la estética y también desde la psicología social, principalmente a partir de los elementos fundamentales y los factores que explican la obtención de placer.

En el quinto apartado, por último, se define el sentido del juego. Se trata de un concepto que permite comprender cómo es que los jugadores llegan a fascinarse al llevar a cabo una práctica de juego e incluso otras experiencias placenteras, desarrollando sus propias trayectorias a conveniencia, a modo, independientemente de las disposiciones existentes dentro de dicha actividad.

## **1. Inmersión**

La Real Academia Española define la inmersión como aquella acción de una persona para introducirse plenamente en un ambiente determinado. Se trata de la capacidad consciente de un individuo para asimilar e involucrarse con un entorno que presenta unas características específicas.

En ese sentido, la inmersión recientemente se ha definido como el uso de determinadas tecnologías (como por ejemplo la óptica, la estereoscopia, la electrónica) con el objetivo de configurar modelos que puedan crear la ilusión o la sensación de estar, vivir y habitar, dentro de un escenario construido por computadora (Gálvez & Tirado, 2006).

Un elemento indispensable dentro de la inmersión es la navegación. Navegar implica el hecho de poder desplazarse. Moverse y deambular como si se encontrase dentro de ese entorno viviéndolo, hace que una persona se introduzca de forma plena dentro de un ambiente determinado (Gálvez & Tirado, 2006).

Al vivir una experiencia de paseo en un espacio dado mediante el empleo de una interface un paseante va aportando elementos para revelar al mismo tiempo ese lugar. Por tanto, su experiencia así como su aprendizaje en ese lugar determinan un tipo de vivencias únicas.

La manera en la que el lugar, el entorno visitado, es mostrado al viajero depende en parte del desempeño que esa persona desarrolle dentro de aquel lugar y también de aquellas experiencias previas de vida tanto personales así como de los viajes previos realizados a ese mismo sitio. Eso último sugiere que el mundo revelado al viajero es una creación compartida, es una construcción cognitiva que emerge entre lo que se muestra dentro de la interface y entre la construcción mental que realiza su lector al momento de entablar un diálogo con ella.

### **1.1 Teoría clásica de la inmersión**

En torno a la capacidad de viajar cognitivamente hacia otra instancia por medio de una interface se articuló la teórica clásica de la inmersión. Se trata de un cuerpo de definiciones generadas para fundamentar la transposición mental que tiene lugar cuando una persona se queda gradualmente atrapada hasta involucrarse, comprometerse de forma consciente con una obra cultural como es el caso de una novela (Pimentel & Texeira, 1993).

Cuando un lector se sumerge gradualmente en la lectura va trasladándose poco a poco al interior de las ideas mostradas dentro de ese texto. A lo largo de este proceso va quedando cada vez más cautivado y fascinado por algo de lo que existe en las letras al grado de conseguir absorberse cognitivamente con esa obra.

La teoría tradicional de la inmersión se desarrolla a partir de seis fases o etapas (Gerrig, 1993). Son distintos momentos que van desde la entrada o transportación del usuario dentro de una interface que le proporciona una determinada información hasta el acto de desprenderse de ese momento y retomar la vida fuera del viaje. A continuación se reúnen todos esos momentos:

- 1) Alguien es transportado.
- 2) En algún medio.
- 3) A través de un vehículo o lenguaje.
- 4) El viajero experimenta una cierta distancia de su mundo de origen.
- 5) Algunos aspectos del mundo de origen resultan inaccesibles.
- 6) El viajero regresa al mundo de origen, transformado por el viaje (Ryan, 2004).

En un primer momento alguien es transportado (Ryan, 2004). El lector, que bien puede ser considerado como “el navegante”, es llevado por la intermediación de la lectura hacia un mundo dado. La lectura determina el papel o rol del viajero al interior de dicho mundo, dando con ello forma a lo que será su experiencia. La idea de transportación en la teoría clásica de la inmersión se refiere a la manera en la que el mundo dentro del texto se hace presente en el pensamiento de sus lectores. Y la sensación de presencia tiene que ver con la forma en la que el lector se piensa en ese espacio, dentro de lo que el libro relata.

En un segundo momento el viajero —“transportado en algún medio de transporte” (Ryan, 2004, p. 120). El vehículo en el que el paseante viaja a través de su experiencia inmersiva será la interface, el puente de contacto entre el usuario y el medio, a través de la cual estará obteniendo unos determinados conocimientos, es decir, una obra de carácter literario para este caso.

Aunque para este caso se trata de un libro, una novela para ser más específicos, bien pueden pensarse incluso otras instancias escritas o literarias como el cómic, una novela



gráfica, un *manga* e incluso otros bienes simbólicos como la pintura, la animación o los videojuegos.

En un tercer momento, el viajero es transportado —a través de un vehículo cognitivo como resultado de la ejecución de unas determinadas acciones” (Ryan, 2004, p.120). El objeto cultural del cual se obtiene información se entiende así como una instancia de actuación. En ese sentido, el libro no representa únicamente una interface que contiene una determinada información. Es además un instrumento utilizado para despertar la imaginación y el recuerdo de unas vivencias pasadas. Es un dispositivo mediante el cual se hace posible realizar unas operaciones cognitivas.

El objetivo del viaje no consiste únicamente en alcanzar un territorio preexistente que aguarda al lector del otro lado del mundo, sino en llegar a una tierra que emerge en el transcurso del viaje (Ryan, 2004). Por lo tanto, el lector se engancha y se divierte dependiendo de su propia actuación y de cómo llega a involucrarse en esa instancia. Ese nivel del proceso de inmersión dota de un poder de selección y de actuación al lector. Al vivir una experiencia dentro de un mundo dado, un lector puede asumirse como parte de ese entorno y dependiendo de qué tanto se aleje de su mundo de origen decidirá actuar en el espacio de la lectura.

En un cuarto momento —elviajero se aleja a una cierta distancia de su mundo de origen” (Ryan, 2004, p.120). Cuando un lector visita el espacio de la lectura debe adaptarse a las leyes de dicho mundo y tomar el rol o desempeñar el papel que la situación indica según sea el caso referido dentro de la interface de la que obtiene una experiencia.

Para esta fase inmersiva los lectores pueden llevar consigo al mundo del texto los conocimientos previos que hayan obtenido a lo largo de su experiencia de vida y los pondrán en juego relacionándolos con lo que gradualmente experimentan dentro de la interface de lectura. Uno de los fenómenos que puede desencadenarse, producto de esa fase, es el de los frentes cognitivos encontrados, horizontes de sentido que bien pueden empatar o no al aproximarse entre sí. Se trata de un cruce entre los marcos de referencia mentales y culturales existentes previamente en el lector y los ubicados dentro del mundo de la lectura. Este puede ser un factor para desear sumergirse profundamente en una cierta información con que cuenta una interface.

En un quinto momento, la distancia guardada al ser transportado mentalmente hacia otro lugar por intermediación de la lectura, fuera del mundo de origen, hace que algunos de los aspectos del mundo de origen resulten inaccesibles (Ryan, 2004).

De forma parecida a lo que puede ocurrir cuando se tiene una actividad mental intensa, cuando una persona se encuentra profundamente absorbida en la construcción y contemplación del mundo dentro del texto, ésta deja de ser consciente del entorno inmediato así como de ciertas preocupaciones y actividades cotidianas. La inmersión en este momento estriba en la búsqueda de una experiencia que haga distanciar a las personas de su entorno inmediato, buscando una escapatoria siempre consciente hacia un camino o un estado mental distinto. La persona es entonces quien busca activamente este estado cognitivo dentro de esa u otra interface.

Por último, en un sexto momento el viajero “regresa al mundo de origen, transformado en cierta medida por el viaje” (Ryan, 2004, p.121). El lector una vez que ha entrado en las profundidades de la lectura ya no es ni será de alguna manera el mismo, ha aprendido algo a lo largo de ese viaje y algo dentro de él se transforma precisamente por la experimentación misma que ha tenido durante esa travesía. Ese es otro de los factores importantes dentro del proceso de la inmersión. Por un lado, es una actividad que puede resultar atractiva debido a que permite un distanciamiento cognitivo, provocado de forma racional o al menos consciente, que brinda la capacidad de alejarse de alguna situación desagradable o que intencionalmente no se desea vivir. Por otro lado, el hecho de poder enriquecer, o contrastar según sea el caso, el propio marco de referencia mental con que previamente cuenta una persona, ampliando gradualmente sus ideas al ir trazando el recorrido dentro de un viaje inmersivo, vuelve también significativa a esta experiencia.

## **1.2 Los cuatro grados de la inmersión**

Si bien la inmersión desencadena una transformación cognitiva en quienes la experimentan, al buscar un espacio distinto al que experimentan en un cierto momento previo, quienes participan de este proceso tienen un horizonte de expectativas que desean cubrir, o al menos poseen una intención previamente definida para buscar escapar de lo cotidiano y así distanciarse mentalmente de una situación específica que no quieren vivir. En ese sentido, puede pensarse que la inmersión es también un fenómeno relacionado con las experiencias

sensibles. Porque un viajero opta por desarrollar un viaje buscando distanciarse de un cierto entorno que le resulta posiblemente desagradable, estresante o simplemente aburrido y busca aproximarse hacia algo más agradable. Por ello es que con frecuencia suele adherirse la etiqueta de inmersiva a la experiencia placentera que se obtiene de una obra cultural. Eso quiere decir que existe la posibilidad de que la transportación a un mundo narrativo no dependa únicamente de las habilidades literarias o el aprendizaje que se obtendrá de ese viaje. De hecho –algunos procesos inmersivos pueden permitir al lector vivir los mundos narrativos incluso aunque las historias estén pobremente dibujadas” (Gerrig, 1993, p.5). El mero acto de buscar una escapatoria, una salida consciente a un determinado tipo de sensación o percepción, es otra razón para buscar la inmersión.

El hechizo que la lectura provoca en sus lectores tiene por resultado una gran fuente de placer, pero no es necesariamente una señal de un elevado valor literario o una precisa creación narrativa. Tampoco es que necesariamente se busque una experiencia inmersiva necesariamente para enriquecerse culturalmente o para aprender algo en concreto sino más bien como un vehículo de transporte hacia otro lugar, una válvula de salida hacia otro estado mental distinto.

Debido a que el proceso de inmersión no se logra específica o únicamente a través de las letras sino además como resultado de un determinado estado mental con el que un lector se puede aproximar a un texto, por ello se pueden distinguir de forma amplia cuando menos cuatro grados de inmersión en el acto de la lectura, mismos que se reúnen a continuación:

- 1) Concentración.
- 2) Implicación imaginativa.
- 3) Encantamiento.
- 4) Sujeción (Ryan, 2004).

El primer grado de inmersión corresponde a la Concentración (Ryan, 2004). Se trata a grandes rasgos del tipo específico de atención con el que un lector se dedica a revisar una obra cultural así como del interés con el que se empeña en realizar una lectura de forma

consciente como un vehículo de transporte hacia otro lugar, una válvula de salida hacia otro estado mental distinto.

El segundo grado de inmersión se denomina Implicación imaginativa (Ryan, 2004). El lector se adentra emocional e imaginativamente en la situación representada, pero mantiene una actitud crítica, pendiente de las exactitudes de lo que se cuenta y de los mecanismos retóricos mediante los cuales el autor defiende a lo largo de la interface su versión de los hechos. Dicho estado abre la posibilidad para considerar también la inmersión como una cuestión consciente y responsable por parte de quien busca experimentar dicho proceso. La capacidad de concentración y también la de imaginar conllevan un juicio sobre lo que el lector decide interpretar y en lo que se enfoca.

En esta parte un lector puede desde imaginarse cuestiones relacionadas con el contexto de vida de quien ha desarrollado la obra, el contexto mismo en que se presentan unos determinados personajes y hechos o incluso las ideas fuera de la narrativa misma y del mismo campo de la obra en sí. Entonces, de acuerdo a la capacidad de desarrollo literario que se alcanza a tejer dentro de la interface cultural misma dependerá la credibilidad que le atribuyan sus lectores.

El tercer grado de inmersión es el encantamiento (Ryan, 2004). Es el placer del lector, que está de alguna manera atrapado en la lectura. Conscientemente decide perder de vista todo lo exterior a la interface misma incluyendo las cualidades estéticas de esa obra.

Particularmente dentro de este grado de inmersión, a pesar de la intensidad de la experiencia inmersiva, el lector sigue teniendo conciencia, porque en el fondo de su mente sabe que no hay nada que temer, porque el mundo textual no es en realidad su mundo y se puede salir de ese mundo sin que existan consecuencias directas. Entonces, es el lector quien, de forma razonada, decide suspender un estado cognitivo para dar mayor prioridad a otro que le interesa más. Se requiere para esa labor un grado de consciencia que permita entrar en ese estado mental, por lo que esta fase inmersiva no se debe pensar deliberadamente como un acto descontrolado. Además, la capacidad de poder asumirse dentro de un entorno y vivirlo con un cierto sentido de apego a lo que se desarrolla dentro de ese lugar conlleva a pensar que se trata de uno de los factores claves que hacen que una persona se sumerja en una interface y se fascine con ella.

El cuarto grado de inmersión es la sujeción (Ryan, 2004). El lector busca escapar de la realidad siempre que puede una y otra vez mediante la lectura debido en parte al placer y también debido al estado mental en el que se involucra de forma consciente cada vez que retoma la lectura. De esta manera, un elemento importante por el que también se busca la inmersión resulta de la capacidad para introducirse en un mundo y al salir de éste no se desencadenen afectaciones evidentes para el viajero. Resulta atractivo vivir experiencias de distinto orden, emocionantes o aterradoras, sin perder por completo la integridad física al salir de ese entorno.

Las dos primeras fases corresponden a una ventana de entrada, en la que los usuarios de una interface de lectura se concentran ante lo que leen y deben implicarse imaginando lo que las letras proponen. Las dos últimas fases corresponden al aseguramiento y sumergimiento cognitivo en donde el sujeto se encanta o fascina ante lo que lee y queda sujeto a ese mundo narrativo. Por supuesto que, la inmersión entonces puede pensarse como un proceso capaz incluso de desarrollarse mediante otras interfaces distintas a la literatura escrita, libros, etcétera.

Las cuatro fases inmersivas mostradas arriba pueden aplicar incluso para un palo de madera el cual deja de convertirse gradualmente en un objeto inerte y se transforma, por intermediación de la imaginación, en una espada o en un arma de rayos laser dentro de un juego, dependiendo del sentido que se le atribuya dentro de esa práctica. Puede por tanto estimarse que cualquier juego, sea éste analógico o digital, en el que se emplean unos juguetes, o unos determinados artefactos e instrumentos de juego, y que se lleva en buenos términos por sus participantes, lleva incluida dentro de sí un proceso inmersivo. Además, cabe la posibilidad de que las cuatro fases inmersivas desarrolladas arriba puedan precisarse también para actividades como escuchar una conferencia. Una persona, para llevar en buenos términos dicho acto, requiere de la concentración, de una implicación imaginativa con lo que el otro dice y así gradualmente quedar sujeto en el universo de sentidos que desarrolla un ponente, al punto de lograr ser conmovido por sus palabras.

### **3. Teoría contemporánea de la inmersión**

A partir del establecimiento de los cuatro grados de inmersión señalados arriba, las teorías contemporáneas sobre dicho fenómeno han destinado sus esfuerzos para la comprensión del

estado cognitivo que los usuarios presentan dentro de interfaces tecnológicas digitales así como en medios electrónicos.

Distintos medios como el cine, la literatura o los videojuegos pueden atraer a las personas que los utilizan brindándoles la sensación de distracción de sus asuntos y preocupaciones diarias, permitiéndoles así concentrarse más en esa interface que en otras actividades. En ocasiones incluso aplicaciones y medios interactivos como los juegos de video pueden ser tan cautivantes que algunas personas, aunque conscientes de que se trata de un juego, mientras los juegan no llegan a notar ciertos sucesos que existen a su alrededor fuera del marco de dicha actividad (Jennet, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs & Walton, 2008).

En la actualidad existen distintos objetos culturales audiovisuales que se esfuerzan por crear una suspensión de incredulidad, un estado en el cual la mente del jugador se olvida de que está siendo parte de un juego y logra aceptar lo que se percibe dentro de dicha actividad (Jennet, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs & Walton, 2008). Desde esta perspectiva, dentro del campo del videojuego y de las interfaces digitales interactivas, la inmersión se define como un proceso cognitivo consciente que se produce cuando una persona alcanza a dejar de percibir claramente su medio natural más inmediato concentrando así toda su atención a un objeto o una situación en particular, o bien a una narración, una trama, una imagen o una idea que le sumerge al interior de un medio (Turkle, 1997). La inmersión en ese sentido consiste en la coherencia, producto de la ficción, que desencadena un medio interactivo y su aceptación, por quien juega esa interface (Baselga, 2014). Por cierto que bien puede ser un videojuego pero pudiera aplicar incluso también para una aplicación digital.

Crear que aquello que puede suceder al interior de un entorno generado y desplegado por una aplicación digital o en un videojuego puede llegar a ser creíble o asimilado favorablemente por sus usuarios depende de un involucramiento, de una sujeción cognitiva, de aquella persona que tiene un contacto con dicho medio, para involucrarse con lo que pasa dentro de él.

Una experiencia inmersiva empleando entornos digitales de videojuegos y otros medios electrónicos interactivos dependerá entonces del grado de compromiso y del apego desarrollado con lo que sucede por quien navega dentro de ese entorno, ya sea con su

narrativa, con sus personajes o con lo que le puede llegar a ocurrir particularmente a ese sitio.

Ahora bien, la inmersión a través de un medio electrónico descansa en su potencial capacidad para lograr transportar no solo de forma cognitiva sino además tanto sensorial e incluso emocionalmente a su perceptor hacia el interior de un entorno digital (Zimmerman, 2004).

Además de la imaginación, las emociones se convierten en un factor indispensable para alcanzar la inmersión con los videojuegos. Aunque esto no necesariamente es un factor exclusivo de las interfaces digitales y también puede ocurrir con la literatura, misma que puede en algún momento desencadenar una experiencia de ese tipo sobre una persona.

Para que se establezca la relación entre inmersión y emociones con los videojuegos resulta necesario que un jugador preste primero atención y concentración hacia ese medio, resultando el sentido del tiempo de quien juega alterado. También el sentido del entorno así como de sí mismo, ambos se ven gradualmente diluidos a conveniencia y conscientemente por quien juega (Armenteros & Fernández, 2010).

En los videojuegos la inmersión opera mediante el manejo de ciertas emociones, debido a que sus narrativas, sus tramas y sus interfaces físicas de juego presentan al jugador una serie de sensaciones y emociones sobre la base de un flujo constante que debe experimentar varias veces (Cuellar, 2016). El jugador debe actuar en diversas ocasiones dentro del juego de video decidiendo sobre la base de unos personajes que debe elegir, desempeñándose sobre unos roles que debe operar de forma cada vez más precisa para poder lograr acreditar una meta u objetivo, y a partir de una trama que debe desarrollar para lograr avanzar a través del mundo del juego de video. En su camino el jugador debe sortear una serie de dificultades que lo hacen tener una serie constante de sensaciones, mismas que permiten involucrarse profundamente con todo ello.

Justo por ello, la inmersión puede clasificarse a partir de esos elementos en torno a dos indicadores que son, por un lado, la disociación de los distintos estímulos que son producidos de forma ajena al juego de video y, por el otro, las experiencias sensoriales físicas de verse o figurarse, y hasta sentirse, dentro de dicho juego digital (Jennett, 2008).

A partir de esos elementos la inmersión se define como una baja atención al ambiente inmediato y al paso del tiempo, acompañado de una sensación de situarse al

interior de un entorno virtual, debido a una alta concentración dentro de lo que ocurre en el videojuego (Van-Tol, 2008).

La baja de atención al entorno inmediato es provocada por el jugador. Él es quien decide con qué juego de video involucrarse y cómo perderse en ese mundo. Aunque ese fenómeno no es exclusivo del videojuego. Una persona puede llevarlo a cabo al leer una novela, decidiendo alejarse también del entorno inmediato a conveniencia. Por tanto resulta ser un factor que puede aplicarse también dentro del campo de la teoría clásica de la inmersión y no únicamente en la relacionada con la de las interfaces digitales interactivas.

Para ahondar respecto a la inmersión y sus capacidades en el rubro de la tecnología digital interactiva, dicho proceso se ha dividido a partir de tres dimensiones (Burney, 2013) que se sintetizan a continuación:

- 1) Dimensión sensorial.
- 2) Dimensión del desafío.
- 3) Dimensión imaginativa (Burney, 2013).

El primer elemento en este modelo inmersivo se conoce como Dimensión sensorial (Burney, 2013). Tiene lugar cuando el jugador se encuentra envuelto por los distintos aspectos hápticos, del videojuego, distintos artefactos que permiten experimentar a través de lo sensible. Se trata de aquellos elementos que apelan a los sentidos y logran afectarlos: los controles y las aplicaciones e interfaces sensoriales con que dispone un determinado sistema o título de juego digital y todos los adelantos tecnológicos que hacen más perceptible por medio de lo sensible a una partida de juego.

El segundo elemento es la Dimensión del desafío (Burney, 2013). Corresponde a la sensación de que el videojuego fluye bajo distintos parámetros de dificultad y competencias cognitivas así como de una curva de aprendizaje definida sobre la mecánica del juego de video y su respectiva trama.

A diferencia de otros medios digitales (cine digital, radio digital, televisión digital, etc.) el videojuego presenta distintos niveles de dificultad. Entre más difícil o desafiante resulta ser una partida de juego digital mayor es el aprendizaje obtenido a lo largo de esa experiencia por parte de sus jugadores. Además, existe la posibilidad de que entre más



desafío se presente dentro de dicha práctica, a mayor nivel de reto y desafío experimentado, existe una mayor posibilidad de involucramiento y apego con lo ocurrido dentro de ese entorno. Sin embargo, ese podría representar además un factor que, por el contrario, rompa con la inmersión por parte de sus jugadores, debido a que esa vivencia puede posiblemente generar una sensación desagradable, factor mismo por el que previamente alguien pudiera buscar una inmersión dentro del juego digital y, entonces, al encontrarse nuevamente dentro del juego digital con esa misma sensación, decida salir de ahí desapegándose cognitivamente de esa experiencia.

El tercer elemento es la Dimensión Imaginativa (Burney, 2013). Logra establecerse como un producto de la relación entre lo imaginario, el mundo ficticio que figura y recrea un jugador dentro de una plataforma de juego de video, y las experiencias placenteras y divertidas que se desean obtener al vivir esa partida.

Estas dimensiones en su conjunto desencadenan un torrente de emociones. Este vaivén emocional y cognitivo que se presenta constantemente dentro de un videojuego, y que se ubica en la relación entre inmersión y diversión, se conoce como el Flujo del juego (Sweestser y Wyeth, 2005). Se trata de una instancia o un momento en el que las cosas fluyen dentro del marco del juego.

#### **1.4 Inmersión y Flujo del juego**

El Flujo del juego es una instancia que permite a sus jugadores quedar atrapados, sujetos cognitiva y emocionalmente, constantemente dentro de un juego digital. Ese factor permite considerar que la inmersión figura ser una de las bases que pueden llegar a sustentar la emoción dentro de esa experiencia (Alloza & Costal, 2015). El Flujo del juego se inscribe dentro de un modelo teórico que aplica para comprender la inmersión en los videojuegos, mismo que ha sido establecido mediante dos principales consignas sobre la base de una propuesta (Cuellar, 2016) que se explica a continuación:

- 1) El jugador crea un modelo mental del juego de video.
- 2) El videojugador debe elegir dónde estar (Alloza & Costal, 2015).

En la primera etapa, el jugador crea un modelo mental sobre lo que representa para él un determinado título o sistema de juego de video (Alloza & Costal, 2015). Es durante esta fase donde el jugador primero revela gradualmente, luego comprende y después conoce el entorno virtual específico que hay dentro de ese juego digital. En esta etapa el jugador crea un modelo mental, un mapa cognitivo de la aventura en general, de lo que será su experiencia, una representación de lo que cree que condensa el lugar y la experiencia en su conjunto, conformando así un entendimiento preliminar sobre las distintas reglas y las mecánicas del juego.

En la segunda fase del modelo el jugador debe elegir dónde estar (Alloza & Costal, 2015). Al jugar, dicha persona deberá estar preparada, e incluso deberá desear por sí misma, estar y permanecer dentro de la experiencia que le ofrece un particular juego de video. Para esta segunda fase resulta indispensable que el jugador deba tener la voluntad así como la predisposición para adentrarse en el juego como tal. Y debe tener además, como resultado de la superación de la primera fase, un conocimiento previo de forma general sobre de qué va a tratar dicho videojuego para ubicar así, de forma tentativa, si será de su agrado.

El flujo presentado arriba en su conjunto puede ser entendido como un alto nivel de concentración hacia una determinada tarea dentro del juego digital, mismo factor que desencadena una sensación de encontrarse físicamente en el medio digital. El flujo incide entonces en el desempeño y en el disfrute que se obtiene cuando se juega. Por tanto es una noción indispensable para comprender y explicar la inmersión.

La inmersión vista desde esta perspectiva no es un fenómeno descontrolado. Al leer un libro o al jugar un videojuego debe existir una creencia en lo que se está jugando o leyendo. Se trata de la voluntad de querer involucrarse e inmiscuirse en lo que se juega o lee, e incluso considerar que al jugar o leer además se pueda obtener un beneficio o un interés en particular.

Para lograr una empatía en el juego de video un jugador debe ponerse en el lugar del personaje dentro de ese espacio. Debe intentar conscientemente de sentir y vivir lo que experimenta un avatar o un personaje virtual dentro del juego para lograr generar una afinidad con él y con su vida.

Se debe no solo querer conocer al personaje sino además ir revelando elementos dentro de su perfil y sus particulares acciones dentro del juego para lograr sentir algo cuando algo le sucede. Por supuesto que esto sucede de igual forma con la literatura o el cine. No es exclusivo del videojuego y de igual forma los supuestos del flujo del juego pueden integrarse a la teoría tradicional de la inmersión. Además, la familiaridad que un viajero guarda con su medio de transporte inmersivo, sea analógico o digital, tiene que ver con el dominio de la interfaz en sus distintas dimensiones (físicas, culturales, etc.). En los libros, o una película tiene que ver con el entendimiento de su lenguaje y el grado de apego con lo que sucede de acuerdo a los marcos de referencia de cada persona que se sumerge en ellos. En los videojuegos además tiene que ver con cuestiones de hardware, tanto con los controles, como el entorno virtual y con la forma en que se ejecutan o despliegan unos gráficos e informaciones.

La inmersión puede entenderse como algo más que una propiedad del videojuego. Es al mismo tiempo un efecto que el juego produce. Es un fenómeno que tiene lugar entre el juego y su jugador. No es una instancia únicamente relacionada con lo estético del diseño y la programación de un juego o una narrativa literaria sino además tiene que ver con sus perceptores, sus viajeros, con sus particulares intereses y aptitudes para lograr desapegarse de un entorno e insertarse en otro.

Si bien el fenómeno de la inmersión puede articularse por medio de una experiencia narrativa, desarrollando una trama o apegándose a las vidas de sus involucrados, también puede obtenerse a través de una experimentación placentera.

La inmersión por medio de una interface digital deriva de la integración tanto de un acto contemplativo, que al mismo tiempo es una acción reveladora sobre una situación y unos acontecimientos, así como de la experimentación, un viaje de manipulación de unos objetos, bien recorriendo unos pasillos digitales o superando unos niveles. Eso quiere decir que la transportación gradual que ofrece una interface digital no depende únicamente de las habilidades y competencias lectoras o narrativas de aquellos que se adentran en ese espacio.

Más allá de las capacidades para revelar lo que se cuenta ahí, para conocer la arquitectura de sus bases de datos o para dominar las coordenadas y poder pasear en su entorno navegable del juego de video, la inmersión además depende por lo menos de la capacidad de sus participantes para establecer y desarrollar una serie de actividades que

derivan en la búsqueda de algún gozo o placer en torno a dicha experiencia. Entonces, la inmersión se hace presente, entre otras formas, bajo la forma específica en la que interactúan cognitivamente sus videojugadores con ese entorno para obtener algún beneficio cognitivo o emocional. La experiencia inmersiva va más allá de la propia interface donde se le busca hasta el punto de lograr posicionarse en la mente de su receptor.

## **2. Virtualidad**

Una vez comprendida la inmersión y la manera en se obtiene a través de distintas interfaces, es momento entonces de comprender la virtualidad de forma amplia. La virtualidad puede ser uno los componentes esenciales del fenómeno inmersivo en los videojuegos.

Para comenzar, etimológicamente la palabra virtual proviene del latín *virtus*, cuyos significados son fuerza, virilidad y virtud. De ahí se transmitió al interior del latín medieval dicho concepto entendiéndolo como *virtualis*, palabra con que se designa al potencial que está incluido en el poder.

La idea de lo virtual deriva de ambas acepciones etimológicas. Por un lado, la palabra *virtus* hace referencia a una potencia en acto, mientras que la palabra *virtualis* tiene que ver con una potencia susceptible de actualizarse en algún momento determinado (Boulaghzalate, 2014). Entonces, lo virtual se define como –aquello que existe en potencia pero no en acto. Es un fenómeno que tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla” (Lévy, 1999, p.10). La idea de lo virtual entonces suele aproximarse a la posibilidad de que algo ocurra. Sin embargo, cabe aclarar que existe una distinción de orden lógico entre lo posible y lo virtual.

Por un lado, lo posible es algo que ya está constituido, pero que –se mantiene en el limbo. Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real; solo le falta la existencia” (Lévy, 1999, p.10). La concreción de un posible no representa precisamente una creación en estricto sentido, ya que el acto de crear implica además la producción, tanto innovadora como generadora, así como inventiva y también actualizadora, de una cierta idea o de una determinada forma.

Lo virtual, por otro lado, no es únicamente algo posible en el sentido en que no es algo ya construido, algo estático, como es el caso de lo posible. Más bien viene a ser un conjunto problemático. Lo virtual –corresponde a un nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que llama a un proceso de resolución: la actualización” (Lévy, 1998, p.18).

La idea de lo posible figura un duplicado de lo real, mismo que se proyecta a través de un tiempo pasado y al que se le desagrega la dimensión de realidad. Lo virtual, por otro lado, es real, pero no es semejante, no es una repetición, al resultado de su propia actualización. Lo virtual puede entenderse entonces más como una fuerza transformadora que como una potencialidad. Tiene incluso que ver más con la generación de una actualización creativa. Precisamente, esa –actualización de lo virtual es creación, invención de una forma a partir de la configuración dinámica de fuerzas y finalidades” (Lévy, 1999, p.11).

Ahora bien, la idea de lo virtual no se opone de manera alguna a la idea de lo real. Más bien su razón de ser guarda relación con lo actual posible. Es decir, lo virtual no es aquello que carece de realidad sino más bien se trata de una fuerza que actualiza la misma realidad, una potencia que posee la capacidad para desarrollarse en un momento determinado hasta alcanzar la existencia. Incluso, lo virtual no elimina a la misma realidad como tal, sino más bien lo que erradica es la dicotomía, la separación o el límite, que existe entre ellas, entre lo virtual y lo real. Por tanto, la virtualidad comprende un aspecto de la realidad que si bien no es material, sí puede pensarse como real. Porque “lo virtual posee una realidad completa por sí mismo” (Deleuze, 1999, p.211).

Entonces, lo virtual no es ni una cuestión irreal ni se trata de algo ilusorio, precisamente porque se ubica en el orden de lo real, en tanto que puede asumirse como una presencia activa concebida con vista a un fin, a un propósito que ha de realizarse en algún momento. Lo virtual desde este punto de vista, dentro del plano de lo real pero como potencialidad de lo real mismo, se considera como un recurso inagotable que incluso puede ayudar a ampliar las capacidades de la realidad misma (Baudrillard 1994).

Lo virtual es una fuerza transformadora que favorece e impulsa los procesos de creación, abre múltiples horizontes, al tiempo que potencializa la imaginación. Es una potencia en la que la novedad se encuentra siempre presente así como la posibilidad de una

diferencia. Además lo virtual puede pensarse también tanto como un ángulo de apertura dentro de lo real que se orienta hacia nuevas posibilidades de experimentación, así como un recurso de creación, de producción, una fuerza cargada de inventiva dentro de dicha realidad que obtiene su concreción mediante un proceso de virtualidad.

## **2.1 De lo virtual a la virtualidad**

La idea de lo virtual no es lo mismo que la idea de virtualidad. En lo virtual subyace la idea de una virtualidad. Porque lo virtual es una potencia susceptible de actualizarse y la virtualidad es una potencia realizada (Boulaghzalate, 2014). Es decir, lo virtual es la potencialidad, la posibilidad, para abrir un mundo cuya principal característica o finalidad es la virtualidad. La virtualidad es entonces un proceso de cambio que presenta una concreción, un pasar de lo virtual a la virtualidad, hacer de esa capacidad creadora que es lo virtual un soporte o instancia física, al interior de un aquí y ahora en particular, que presenta unas características y ocupa un espacio y tiempo de referencia (Lévy, 1999).

El paso de lo virtual hacia la virtualidad, implica un cambio de territorio, una desterritorialización, implica la salida de un ‘ahí’, de un ‘ahora’ y del ‘aquello’, de una potencia que se encuentra en potencia, hacia el paso de esa potencia como una potencia realizada” (Lévy, 1999, p.18). Este fenómeno de concreción de aquella fuerza creadora que representa lo virtual, es decir el paso de lo virtual hacia la virtualidad, permite comprender que lo virtual no es algo imaginario. Más bien es algo que produce efectos (Lévy, 1999). El efecto producido por lo virtual es precisamente la virtualidad.

Lo virtual representa entonces aquella potencialidad, aquella fuerza generadora, o con una mayor precisión, aquella posibilidad de abrir un mundo cuya principal característica es la virtualidad, es decir, concretar en lo real. Lo virtual, entonces, como posibilidad, es ya en sí una forma de realidad (Boulaghzalate, 2014).

Puede decirse de forma sintética que lo virtual es la potencia, la posibilidad de que algo ocurra, la capacidad para que en un momento determinado algo se proceda a articular. La virtualidad sería entonces el paso de esa posibilidad hacia algo concreto, es decir, es el momento en que esa capacidad se lleva a cabo y se da le da pie. Cuando lo virtual se ‘virtualiza’ es cuando alcanza una concreción. Por tanto lo virtual y la virtualidad están dentro del mismo plano de la realidad pero en momentos distintos.

## 2.2 Realidad virtual

Debido a la existencia de controversias para poder definir lo virtual, debido principalmente a definiciones que estiman que lo virtual se encuentra opuesto precisamente a lo real, es que, por un lado, se ha presentado una confusión sobre la definición del concepto de realidad virtual.

Si bien existen nociones sobre lo virtual que se valen de significados relacionados con ideas de apertura, novedad y diferencia, en realidad dentro de ellas existe una oposición entre unas coordenadas espacio-temporales, estableciendo una contradicción entre lo virtual en torno a lo real (Gálvez & Tirado, 2006).

Al oponer lo virtual a lo real incluso se ha definido a la virtualidad como un engaño de la realidad misma (Ryan, 2004). Un claro ejemplo de ello ocurre cuando se aproxima dicho término para referirse a una imagen virtual que se proyecta al interior de un espejo. La virtualidad se entiende así como una ilusión, como “lo que pasa por algo diferente a lo que no es en realidad” (Ryan, 2004, p.45). Ese fenómeno, del ‘pasar por’, implica un componente de ilegitimidad, de deshonestidad o de deficiencia, respecto a lo real (Ryan, 2004). Lo virtual de esta manera se muestra como un duplicado, que se considera como distinto al original.

Ahora, existe un oxímoron dentro del lenguaje que aplica sobre la noción de realidad virtual proveniente de la literatura inglesa. Se le denomina *virtual reality* a la idea introducida en los años ochenta por el escritor Jaron Lanier para sustentar el cambio entre las condiciones de vida del ser humano mediante una implementación de tecnología dentro de éste, considerando entonces lo virtual como lo artificial. Sin embargo, se considera aquí que lo virtual, así como lo afirman varios autores (Lévy, etc.), tiene que ver con algo que sucede dentro del campo de lo real. No dentro de lo irreal. Debido a que lo virtual es una fuerza que propone otra experiencia de lo real. Además, el término de realidad virtual por sí mismo elimina la dicotomía que podría llegar a estimarse sobre lo virtual y lo real porque “lo real y lo virtual pueden comprenderse en una relación de implicaciones mutuas y sobre esta interrelación se constituye la base de la realidad virtual” (Boulaghzalate, 2014).

Para solucionar el conflicto mencionado arriba sobre la realidad virtual es preferible referirse a ella como experiencia virtual. Sin embargo aquí ya se ha precisado por qué se le seguirá llamando realidad virtual (principalmente por la relación y afectación mutua entre

lo virtual y lo real y no por su oposición). Incluso, la realidad virtual se inscribe teóricamente desde sus orígenes, y también actualmente, dentro de un campo tecnológico, el del cruce entre la informática y la telemática principalmente, el cual tiene vigencia actualmente dentro de diferentes ámbitos de la ciencia. En ese último sentido, la realidad virtual tiene que ver con la simulación de computadoras físicas mediante programas que ejecutan de forma digital los sistemas, y las funciones básicas de éstas, que existen en la realidad (Ryan, 2004). También, su uso –se aplica a la memoria para referirse a un tipo de almacenamiento” (Ryan, 2004, p.44).

La realidad virtual se define como aquel dispositivo tecnológico que articula una experiencia inmersiva, por medio del establecimiento de una relación de interacción entre un ser humano y una computadora, es decir, un sistema tecnológico informático y digital (Boulaghzalate, 2014). De esta manera, la realidad virtual se entiende como un fenómeno de experimentación mediante un sistema de computadora que bien puede ser simultáneamente tanto tridimensional, así como inmersivo y al mismo tiempo real (Boulaghzalate, 2014, p.27). Precisamente, existe una definición de realidad virtual la cual se encuentra relacionada con los elementos articulados arriba, y la define como aquella experiencia capaz de ofrecer a un usuario la inmersión en un entorno virtual sensible (Brooks, 1999).

A partir de estas definiciones se ha establecido un modelo que articula las reglas generales que dan pie a la realidad virtual (Azuma, 1997). Las tres se sintetizan a continuación:

- 1) Combinación de lo real y lo virtual, dos asuntos combinados en la realidad.
- 2) Interacción en tiempo real.
- 3) Cargar en tres dimensiones (Azuma, 1997).

El primer elemento del modelo es el de Combinación entre lo real y lo virtual (Azuma, 1997). Dicho elemento resulta evidente principalmente debido a que, como se ha afirmado anteriormente, dentro de lo real se aloja lo virtual. La combinación de lo real y lo virtual además se refiere a dos aspectos de la realidad que se encuentran dentro de una interfaz digital. En otras palabras es la idea de pensar a la realidad más real.



El segundo elemento dentro del modelo se llama Interacción en tiempo real (Azuma, 1997). Tiene que ver con la superposición de realidades, es decir, el empalme entre la realidad propuesta por lo virtual del sistema computacional y la realidad de quien participa con esas tecnologías.

El tercer elemento se conoce como Cargar en tres dimensiones (Azuma, 1997). Se relaciona con el tipo específico de entorno que es representado por una computadora. Se trata del espacio que puede ser modelado y desplegado a partir de programación y del diseño mediante programas de computadora.

El fenómeno de la realidad virtual no es más que el de una interface avanzada, una interface en tres dimensiones, entre un hombre y una máquina. Dicha interface simula o recrea un entorno, que bien puede ser realista o no, permitiendo al mismo tiempo una interacción con él (Ellis, 1994). En ese sentido, la realidad virtual además puede ser definida, desde una perspectiva psicológica, como aquella experiencia sensorial que le da a un usuario la impresión de estar conociendo y experimentando al interior de un entorno generado por computadora (Slater & Usoh, 1994).

Eso quiere decir que la realidad virtual no es otra cosa que una realidad (real o figurada), un tipo de realidad, en la que una persona, con ayuda de una interface tridimensional, experimenta la sensación de estar presente dentro de un entorno dado, dentro del mundo desplegado en una computadora.

A fin de lograr un preciso esclarecimiento sobre la definición de la realidad virtual se han articulado dos conceptualizaciones que tratan de responder al cuestionamiento sobre la finalidad de la realidad virtual. La primera es la definición funcional y la segunda es la definición técnica de la misma (Boulaghzalate, 2014).

La definición funcional de la realidad virtual considera a dicha instancia como un espacio o entorno generador de unas representaciones, un lugar tridimensional de creatividad, para la potencialización de la imaginación así como de distintas posibilidades, siempre experimentable (Fuchs, 2006).

La realidad virtual permite al ser humano una manera de conseguir una extracción de la realidad física para poder cambiar virtualmente el tiempo (Boulaghzalate, 2014). Por supuesto que esa extracción del ‘aquí y ahora’, en la idea de lo virtual en la que a menudo ‘no está ahí’ se encuentra en las afirmaciones de Lévy (1999).

Por supuesto que, dentro de las ideas de lo virtual propuestas por dicho autor (1999) ya se aloja en ese concepto una separación del aquí y del ahora. Levy considera la virtualización como un éxodo, como una desterritorialización. Además insiste en la idea de que todo elemento que se virtualiza necesita obligatoriamente un soporte físico, un espacio y tiempo de referencia. De hecho, Levy concluye en ese sentido que la salida de un ahí, de un hora y del aquello constituye uno de los caminos más efectivos para la virtualidad (Boulaghzalate, 2014).

Por su parte, la definición técnica de la realidad virtual conceptualiza que son la inmersión y la actividad en conjunto entre un usuario y un sistema tecnológico tridimensional, es decir una interface digital, los principales elementos constitutivos de esa posibilidad (Fuchs, 2006). En esta conceptualización se hace evidente la necesidad de explotar las potencialidades que ofrece la informática y la tecnología computacional para realizar de forma técnica un entorno virtual que sirve de interface para el usuario (Boulaghzalate, 2014). Por tanto, para esta definición es importante la simulación y la animación en tiempo real de objetos y escenarios. Por tanto, si se quiere realizar una experiencia de realidad virtual, hace falta crear un mundo virtual interactivo que se despliega, que se puede navegar o recorrer, en tiempo real. Un espacio en el que no se note una latencia, es decir un desajuste temporal entre las acciones realizadas en el entorno virtual y la respuesta sensorial de este último. Esa es precisamente una condición que forma parte de la definición de mundo virtual (Boulaghzalate, 2014).

Ahora bien, a pesar de que pudiera pensarse que la realidad virtual es una cuestión relativamente novedosa, esta denominación entronca con la larga tradición de mundos de ficción literaria (Echeverría, 2000). Los universos desarrollados al interior de una obra literaria son tejidos o entramados de representaciones centrados en la creación de mundos posibles los cuales son experimentados por sus lectores mientras viajan a través de esas interfaces mediante el acto de su lectura. Además, la sensación de verosimilitud que presenta la realidad virtual puede apreciarse incluso dentro de las capacidades narrativas de una buena lectura en la medida en que ésta última pueda resultar efectiva para sus lectores, en la manera en la que una persona logre interactuar cognitivamente dentro de sus espacios.

Entonces, dentro de las interfaces no digitales, no tridimensionales, como es el caso de la literatura también cabe la consideración de una noción de realidad virtual, aunque esta

no se experimenta necesariamente a través de tantos sentidos como trata de hacerlo un simulador de vuelo o un videojuego.

### **2.3 Mundos virtuales**

Si la realidad virtual puede entenderse como un proceso de virtualización hacia el campo de lo digital, entonces los mundos virtuales, los cuales representan en sí una forma de realidad virtual, pueden asumirse como un tipo de virtualización (Boulaghzalate, 2014).

Los mundos virtuales se definen en ese orden como instancias digitales, interfaces computacionales, que figuran la acción conjunta entre un usuario y un sistema informático a través de la creación de unos determinados entornos navegables que se despliegan en tres dimensiones (González, 2010). Dichos mundos son también definidos como espacios digitales en los que sus usuarios eligen e incluso colaboran diseñando distintos de sus aspectos (escenarios, personajes, etc.) y que son capaces de desplegarse dentro de una computadora, o bien, dentro de un sistema de videojuego (González, 2010).

Los mundos virtuales no resultan ser otra cosa que un tipo de mundo, lugares en donde resulta posible el desarrollo, o despliegue, de una realidad virtual. Es decir, los mundos virtuales pueden entenderse como entornos digitales en tres dimensiones en donde es posible llevarse a cabo la realidad virtual. Se trata de bases de datos interactivas, entornos explorables y visualizables en tiempo real en forma de representaciones tridimensionales capaces de provocar una sensación de inmersión debido a que generan la sensación de movimiento, de estar dentro de ellos (López-Galiacho, 2014). Algunos de estos espacios de realidad virtual, o bien mundos virtuales, estuvieron conformados en sus inicios por los simuladores de vuelo y más recientemente por los recorridos, paseos interactivos por computadora y con un cierto tipo de videojuegos. Todos ellos son entornos sintéticos, contruidos por imágenes tridimensionales tanto interactivas como inmersivas y multisensoriales. Por tanto, el modelo de definición de los elementos constitutivos de la realidad virtual, presentado anteriormente, entra de forma precisa dentro de los mundos virtuales.

Los mundos virtuales proponen un nuevo contacto, una novedosa experiencia, de lo real. Esta nueva experiencia abre la posibilidad de explorar experiencias siempre por

descubrir, vivir experiencias impensables y aprehender sobre tipos de espacios novedosos (Boulaghzalate, 2014).

Si bien los mundos virtuales están compuestos por diversos cúmulos de imágenes digitales creadas por modelos lógico aritméticos, dichas imágenes no son únicamente representaciones, sino más bien pueden ser consideradas como simulaciones digitales de realidades nuevas (Boulaghzalate, 2014). Se trata de simulaciones simbólicas que pretenden abrir ventanas dando acceso a mundos y universos de creación y experimentación. Esto último, por supuesto, ya era posible de realizarse por una persona mediante el viaje inmersivo hacia un mundo contenido al interior de una interfaz de lectura.

El hecho de ser transportado a la realidad virtual de una novela, de cualquier tipo de texto literario, o a una película, implica trasladarse y habitar un mundo de posibilidades. Implica la navegación dentro de mundos imaginarios y ficcionales en los que se producen unas cosas con características propias.

Aunque en ocasiones suele asociarse la idea de un mundo virtual directamente con los videojuegos, en realidad este fenómeno tiene que ver con el proceso inmersivo que se desarrolla dentro de distintas interfaces, dentro de innumerables textos de orden literario, musical, filmico, etc.

Existen distintas ficciones literarias, cinematográficas, líricas, etc., capaces de proyectar distintos mundos, los cuales son accesibles por sus perceptores a partir de la idea que éstos últimos tienen sobre su propio mundo (Boulaghzalate, 2014).

Los mundos virtuales creados por computadora, y principalmente los de los videojuegos, también llamados mundos virtuales digitales (de igual forma hacen referencia a los ambientes tridimensionales generados para simuladores y recorridos virtuales) al mismo tiempo son universos que dan acogida a corrientes masivas de interacción humana: información, comercio, política, sociedades y cultura (López-Galiacho, 2014). Entonces, los mundos virtuales digitales son lugares donde miles y hasta millones de usuarios interactúan unos con otros bajo la apariencia de los personajes de los juegos de video, en una base persistente: muchas horas al día, todos los días, durante todo el año (Castronova, 2005).

Es posible considerar a los mundos virtuales desde su dimensión digital, en torno a dos capacidades o cualidades que les dan pie. Por un lado se encuentran los mundos

virtuales digitales inmersivos, asociados con ambientes computacionales, en los cuales las acciones posibles se producen a través de guantes, cascos, gafas y otros dispositivos o interfaces físicas (López-Galiacho, 2014). Por su parte los mundos virtuales digitales no inmersivos, generados también por computadora, se valen de internet para propiciar la interacción en tiempo real con otras personas en espacios y ambientes sin la necesidad de dispositivos adicionales a la propia computadora (López-Galiacho, 2014). Sin embargo, en realidad tanto los mundos virtuales digitales inmersivos como los no inmersivos resultan ser más bien inmersivos ambos porque en los dos se vuelve posible sumergirse cognitivamente dentro de lo que allí sucede, y también dentro de ambos entornos se realiza un viaje de experimentación siempre novedoso. Más bien la definición de inmersión empleada para realizar la dicotomía señalada arriba obedece a las capacidades de interactividad, tanto selectiva como comunicativa, con que cuentan las interfaces digitales que desarrollan experiencias virtuales y no precisamente a la inmersión. Es decir, el viaje, y la sujeción de un usuario, dentro de un entorno en tres dimensiones tiene que ver las capacidades para manipular unos objetos mediante distintas interfaces y también con las capacidades para comunicarse e interactuar con otras personas dentro de esos espacios.

Aunque pudiera pensarse que los mundos virtuales son una idea novedosa que aplica principalmente para el sector de los videojuegos, en realidad su origen se sitúa desde que una interfaz de otro tipo, como un libro, una composición musical o hasta una pieza para ópera o cine, articula una realidad virtual.

Ahora bien, la existencia de mundos virtuales pudiera considerarse como un conjunto de instancias que se encuentran dentro del plano de lo no real. Sin embargo, en realidad los mundos virtuales derivan de la propia idea de lo virtual y, por lo tanto, son más bien realidades concretas de forma digital.

## **2.4 Realidad aumentada**

Para comprender de forma amplia el fenómeno de la inmersión al interior de la tecnología de realidad aumentada es preciso mencionar su naturaleza así como los elementos que la componen.

Si bien la realidad virtual es un tipo de sistema informático que articula un entorno tridimensional capaz de ofrecer a sus usuarios la sensación de participar de ellos, la realidad

aumentada toma parte de la construcción de ese entorno en conjunto con el entorno fuera de pantalla (López, 2010). Eso quiere decir que realidad aumentada está compuesta por dispositivos electrónicos que mezclan información virtual de cualquier tipo, desde imágenes 2D, texto o figuras 3D, con información obtenida fuera de ese escenario (López, 2010). De esta manera, la realidad aumentada es una tecnología que consiste en sobreponer objetos y animaciones en dos y tres dimensiones generadas por computadora sobre la imagen en tiempo real que se obtiene de una cámara web (López, 2010). Ese último fenómeno permite aumentar, es decir proporcionar mayor información o contenidos dentro de una pantalla, a la realidad que mira la cámara con los elementos de la realidad virtual (Arteaga, González. & Sánchez, 2015).

La realidad aumentada será una tecnología que complementa tanto la percepción como la interacción con el mundo fuera de pantalla debido a que permite a quienes participan de ella controlar y manipular un entorno cuya información se enriquece con los datos de una computadora (Arteaga, González. & Sánchez, 2015).

Los elementos básicos de la tecnología de realidad aumentada son monitor o pantalla, cámara web, *software* o programa informático de realidad aumentada y marcador. El último es un símbolo o bien una clave impresa o escrita que puede ir desde un código de barras o QR, hasta datos codificados en la superficie de monumentos o superficies arquitectónicas (Arteaga, González. & Sánchez, 2015).

Para poder ver el mundo de forma “enriquecida” se requiere de una conjunción entre dispositivos y *software*. Este hecho deriva en dos tipos básicos de realidad aumentada. Se trata de la realidad aumentada simple y la realidad aumentada inmersiva (Sánchez, 2016). La primera es la que la mayoría de las personas usan actualmente (Arteaga, González. & Sánchez, 2015). Puede ser desde tomar una fotografía y agregarle palabras e imágenes, hasta una red social digital donde es posible ubicar en qué lugares publican o se encuentran algunos contactos (Arteaga, González. & Sánchez, 2015). La propia realidad aumentada simple comprende el uso de aplicaciones, como lectores de códigos QR usando teléfonos inteligentes y *tablets*, para conocer la información específica sobre un lugar o detalles que aumentan el conocimiento sobre un suceso o lugar (Sánchez, 2016). Por su parte, la realidad aumentada inmersiva será aquella en la que se ingresa a un mundo totalmente virtual, es decir, entornos en tres dimensiones navegables (Arteaga, González. &

Sánchez, 2015). De hecho, además de los cuatro principales elementos que integran la realidad aumentada simple (una cámara, una pantalla, *software* y un marcador) para el caso de la realidad aumentada inmersiva se requiere de un quinto elemento, conocido como Activador de realidad aumentada (Sánchez, 2016). Dicho Activador de realidad aumentada será la imagen final (Sánchez, 2016). Se trata de la imagen que contiene en su interior una mezcla entre la información virtual y la que existe fuera de la pantalla, misma que ha sido capturada mediante una cámara (Sánchez, 2016). De tal manera que un Activador de realidad aumentada es un cruce preciso entre imágenes de realidad virtual con imágenes fotográficas que permite a sus usuarios contar con mayores fuentes de información para percibir y conocer un entorno (Sánchez, 2016).

La tecnología de realidad aumentada aplicada a videojuegos será de tipo inmersiva, principalmente por las características de ese tipo de realidad virtual aplicada a las interfaces video-lúdicas. Entonces, el fenómeno inmersivo en la realidad aumentada tiene que ver con la capacidad efectiva de un Activador de realidad aumentada. Es decir, con herramientas que integran con éxito dos entornos. Esos espacios deberán además contar con una cantidad adecuada de informaciones capaz de apelar cognitiva y sensorialmente a sus usuarios.

Para lograr fascinar a sus usuarios, la realidad aumentada no precisa colocar cientos de informaciones virtuales sobre imágenes tomadas con una cámara, más bien el éxito de un Activador de realidad aumentada consiste en que únicamente se implementarán aquellos datos que sean indispensables para sumergir mentalmente a sus usuarios (Sánchez, 2016).

Si la inmersión es un proceso de apertura gradual a un estado mental distinto gracias al contacto con una interface, la realidad aumentada puede asumirse como un factor esencial para establecer dicho fenómeno porque permite entrar de un estado mental a otro distinto, todo dentro de una misma plataforma virtual que fusiona datos e informaciones de dos instancias al interior de una misma aplicación.

En los videojuegos el fenómeno de la virtualidad se asume como un proceso de concreción de lo virtual, es decir los juegos de video más recientes se componen de un tipo de realidad virtual que es la realidad aumentada. Aunque, la posibilidad misma de participar con lo que ocurre fuera de una pantalla en conjunto con lo que es posible desplegar dentro de la misma enriquece esa práctica y la vuelve más fascinante y envolvente.

### 3. Fruición

Una vez definida la inmersión como un proceso de gradual incorporación hacia un estado mental más placentero producto del contacto con una interface y también desarrollada la idea de la virtualidad como pieza clave de las interfaces de realidad aumentada, es momento es momento de comprender de forma amplia los factores que desencadenan una fascinación, el placer que deriva en un amplio involucramiento, absorbimiento, cognitivo. Entonces, un elemento capaz de aportar elementos para comprender la fascinación así como el involucramiento emocional-cognitivo que se experimenta con el uso de tecnología de realidad aumentada es la idea de placer o gozo que subyace a dicha actividad. Por tanto, a continuación se define la fruición desde el punto de vista del campo de estudios de la estética y también desde una perspectiva psicosocial.

La palabra fruición viene del latín *fruitio* o *fruitionis* y se define como el goce muy vivo que una persona experimenta en relación con algo que hace o siente. También se dice que alguien hace algo con fruición cuando se ha intensificado el grado de disfrute o el placer que dicho sujeto experimenta en relación con una determinada actividad o vivencia.

La fruición está directamente relacionada con sensaciones y experiencias pero concretamente tiene que ver con toda aquella actividad en la que existe un gozo, un gusto o una complacencia. Precisamente de ahí la palabra en inglés que define a la fruición, *delight*, que se traduce como el deleite o el placer de hacer, de experimentar o de vivir algo.

#### 3.1 Fruición estética

Dentro del campo de la crítica filosófica destinada a los objetos culturales existe una categoría denominada fruición estética que aplica para referirse al sentimiento de gozo que es posible experimentarse al contemplar, al apreciar y al dar sentido a una obra de arte (Pépin, 2010). En esos términos puede decirse que la fruición está apegada a principios de placer que buscan comprender la activación, dentro del ser humano, de una serie de resonancias cognitivas y emocionales que intentan apelar al deleite y la sensibilidad por parte de quien experimenta una obra o un bien simbólico (Pépin, 2010).

El placer estético, es decir la fruición estética, puede definirse como —elplacer producido ante la fruición de un objeto” (Gio, 2015, p.65). Lo anterior quiere decir que se trata de aquella satisfacción que se obtiene ante objetos como es el caso del arte el cual,



aunque puede captarse mediante los sentidos, puede llegar a proporcionar intelectual o cognitivamente, como producto de una reflexión o razonamiento, una fascinación y un placer.

La fruición surge tanto con lo inesperado que existe dentro de una obra o un producto cultural así como con la capacidad de sus perceptores de ir descubriendo el sentido que oculta o que permanece latente en su interior listo para ser revelado a ellos en el momento en que lo descubran.

El acto mismo de revelar el tejido que subyace a una pieza particular (que bien puede ser una pintura, pero también una melodía, o una película, una puesta en escena, etc.) desborda de un cierto placer a quienes aprecian ese bien, objeto o experiencia. Dicho descubrimiento es un acto subjetivo, en donde los distintos referentes previos con que cuenta cada persona jugarán un papel fundamental (históricos, sociales, culturales, etc.).

Ahora bien, como un derivado de esa vivencia, la fruición es un estado de fascinación mental que no depende de criterios artísticos sino más bien de la propia subjetividad de quien contempla una obra. La fruición entonces está ligada a la capacidad de salir de lo habitual y a la inspiración de quien experimenta una determinada vivencia (Pépin, 2010).

Puede sentir tanto placer aquella persona, quien está previamente alfabetizada dentro del campo del arte, y que contempla una obra plástica, como aquella que la aprecia sin conocimiento alguno de principios artísticos y que posiblemente nunca se ha aproximado a su estudio y comprensión en ese orden. Sin embargo, aunque si bien una persona, quien contase con amplios conocimientos sobre astronomía, puede llegar a experimentar placer al contemplar un atardecer en el mar, y otra persona puede también obtener un placer al mirar la misma escena, aunque no comprenda la maravilla que representa el sol como un astro incandescente orbitando en forma elíptica alrededor de un sistema planetario, en realidad la revelación de una fruición sobre esa vivencia puede presentarse en cada uno de forma diferenciada.

La fruición descansa incluso en la capacidad mental para poder habitar y vivir algo en un sentido distinto o bien como una experiencia específica. Es decir, se halla precisamente en la capacidad cognitiva para comprometerse de a poco, y de un modo particular para cada persona, en torno a un fenómeno determinado.

En ese sentido, es importante comprender que “la producción de placer forma parte de un proceso” (Järvinen, 2009, p.87). De esta manera, de forma teórica se han logrado estimar distintas fases de la fruición en torno a las experiencias vividas construyendo así un modelo compuesto por cuatro elementos interconectados entre sí (Fridja, 1986). Dichas fases se resumen a continuación:

- 1) Evaluación preliminar.
- 2) Evaluación del contexto.
- 3) Disposición de la acción.
- 4) Cambio fisiológico (Fridja, 1986).

En el primer nivel del modelo se encuentra la Evaluación preliminar (Fridja, 1986). Dentro de esta fase se genera la primera relación entre una persona y su objeto de la experiencia, es decir entre la evocación y recreación de algunos elementos de una vivencia y su participante, mediante el reconocimiento de algún evento en concreto como particularmente significativo o sustancialmente relativo dentro de dicha práctica.

El segundo nivel del modelo se denomina Evaluación del contexto (Fridja, 1986). Distintos pensamientos o planes en cuanto a cómo lidiar con el hecho particular que causó la emoción se vuelven relevantes y son además factores claves para lograr una experiencia placentera.

El tercer nivel del proceso de producción de placer a partir de una vivencia dada se conoce como Disposición de la acción (Fridja, 1986). Se define como la capacidad para responder a los impulsos de una actividad con otra acción que bien puede ser tanto semejante como distinta a la primera. La respuesta a un impulso bien puede ser una sensación o una emoción, pero también contempla un cambio en el estado mental, es decir, la generación de un marco de ideas nuevo.

El cuarto nivel de este proceso es el Cambio fisiológico (Fridja, 1986). Se le conoce también como Expresión y acción. Es entendido como el resultado de la capacidad para responder por parte de quien vive una situación dada mediante una disposición o una trayectoria en particular.

En la primera parte del modelo, ante una determinada experiencia una persona establece una noción previa de ese suceso, después analiza sus características y condiciones espacio temporales. Posteriormente, de forma personal, dicha persona abre una ventana de posibilidades mentales y emocionales las cuales posteriormente se traducen en una respuesta concreta ante esa vivencia.

Aunque la articulación de las fases anteriores indica que el proceso de producción de placer se encuentra acompañado por una determinada tendencia a la acción eso no quiere decir que el mero acto contemplativo no puede desencadenar por sí mismo alguna forma de fruición.

Al mirar una pintura también se puede generar un cierto placer, incluso al escuchar una melodía o apreciar una puesta en escena. Todo ello sin la necesidad propiamente de intentar crear una pintura, de trazar una pieza musical o participar en una obra de teatro. Porque la contemplación implica ya en sí misma un acto.

Contemplar es un fenómeno cultural que se relaciona con la observación, con un ejercicio del ver en algo, a través de algo y sobre algo. El hecho de apreciar con un cierto detenimiento y con un motivo específico, establece una determinada producción de sentido en torno a lo que se mira. Además, el placer contemplativo es un ejercicio de acción en el sentido en que evoca unos recuerdos y pensamientos que desencadenan y potencializan la imaginación, derivando en un cúmulo de sensaciones y sentimientos.

Se trata de procesos mentales que requieren de un hacer y un vivir. Un ir y venir constante entre el pasado y el ahora, todo ello en el preciso instante en que se mira una obra o se escucha una melodía.

### **3.2 Fruición emocional**

La fruición entonces puede ser definida como el placer al vivir algo, principalmente aquellas experiencias derivadas de un cúmulo de emociones (Järvinen, 2009). Desde esa dimensión es que, a partir de una perspectiva psicosocial, si bien se ha considerado a la producción de placer como un cambio en el estado cognitivo ante la contemplación de un determinado fenómeno o vivencia, además se ha establecido que la fruición se puede llegar a producir ante el cúmulo emocional que resulta de esa y otras experiencias.

La fruición resulta de una emoción, como una respuesta producida ante un hecho vivido, e incluso ante un recuerdo o una cierta idea sobre algo (Järvinen, 2009). El placer entonces se articulará por múltiples colecciones de emociones las cuales se distribuyen a través del tiempo.

El hecho de que el placer descansa en las emociones no resulta ser una revelación para este punto. Desde la perspectiva de la fruición estética ya se puede considerar al acto contemplativo en sí mismo como una vivencia, es decir, como una experiencia vivida. Y esa actividad, el acto de contemplar y de apreciar, del recuerdo vivido evocado junto con los elementos que entran en diálogo al experimentar algo, desencadena unas determinadas emociones.

Para comprender la producción de placer a partir de una serie de experiencias emocionantes es importante determinar qué elementos articulan dicha emoción: las sensaciones (Järvinen, 2009). Una sensación se compone de aquellas impresiones producidas por estímulos internos y externos, por medio de los sentidos. Son experiencias dentro del campo de lo sensible, la vista, el oído, el tacto, etc. (Järvinen, 2009). Una emoción se articulará entonces como respuesta a unas ciertas sensaciones. El acto contemplativo por ejemplo genera unas sensaciones. De la colección de esas sensaciones deriva justamente la producción de placer. Entonces, puede decirse que el placer está compuesto mediante un cúmulo de emociones. Como el resultado de una evaluación consciente en torno a una respuesta emocional (Järvinen, 2009).

A partir del hecho de que la fruición es establecida como una respuesta consciente ante una determinada evaluación sobre el entorno (Järvinen, 2009), es que dicho placer ha sido analizado teóricamente dentro de un modelo denominado Representación de Emociones Placenteras (Järvinen, 2009). Dicho modelo, compuesto por cinco elementos, se desarrolla a continuación:

- 1) Previsiones.
- 2) Sucesos de otros.
- 3) Atribución.
- 4) Atracción.
- 5) Bienestar (Järvinen, 2009).

En primer lugar la producción de placer es provocada por las denominadas Previsiones (Järvinen, 2009). Se trata de aquellas consideraciones mentales de que algo puede pasar, o incluso de algo está por venir sobre algún hecho o una determinada experiencia. Se puede experimentar miedo, angustia, y considerar el suspenso o hasta llegar a evocar la esperanza sobre algo.

El hecho de poder revelar lo que sucederá en una trama desarrollada al interior de una interface o del descubrimiento de las situaciones alojadas dentro de una determinada experiencia motiva a seguir participando, buscando una revelación sobre lo que pasará en ese entorno. Para saber cómo terminará es necesario tratar de anticipar las posibles rupturas dentro del marco de los conflictos existentes junto con los que, figuradamente, se estime puedan presentarse a lo largo de esa vivencia.

En segundo lugar se ubica el placer denominado Sucesos y experiencias de otros (Järvinen, 2009). En determinadas vivencias se experimenta alegría, empatía o felicidad de que al otro, al compañero o incluso al extraño, le va bien o se produce coraje porque él se encuentra mejor que uno, o bien lo pasa mejor, porque comprende mejor el entorno o se desarrolla mejor en él. El placer estriba en que al otro le ocurra algo. Se trata de un placer que es detonado no necesariamente por las vivencias propias sino por las de agentes externos. El estatus de ellos en relación a un momento determinado del tiempo o en comparación con esa primera persona deviene en una experiencia placentera. Simplemente con saber que ellos están ahí, ya genera unas ciertas percepciones.

En tercer lugar se ubica el placer por Atribución (Järvinen, 2009). Éste se produce en el momento en que otros hacen algo por el prójimo dentro de una determinada vivencia o actividad y que bien pueden hacer como un gesto o muestra de gratitud o incluso como una estrategia para obtener un cierto fin. Resulta ser una experiencia placentera, ya sea siendo testigo de unos sucesos o incluso participando de ellos. Ello obedece a que precisamente la capacidad de cooperación, el poder intercambiar ideas, bienes o servicios con otros y la interacción con los participantes de esa vivencia, pueden alojar en el fondo un tipo de recompensa.

El cuarto lugar se ubica el placer por Atracción (Järvinen, 2009). Se establece a través de lo atractivo que resultan los distintos objetos existentes dentro de una determinada experiencia, o emerge por algo en particular que se encuentra incluido dentro de ella y que

fascina a quien tiene esa vivencia. La búsqueda de referentes que apelan directamente a los sentidos y a la conciencia se convierte en uno de los motivos por los que una persona visita una galería de arte o asiste a una sala de conciertos. Algo de lo que ofrecen esas actividades seduce a quienes los experimentan.

En quinto lugar se encuentra el placer de Bienestar (Järvinen, 2009). Es significativo en la producción de placer en el sentido en que comprende la búsqueda de un control sobre el entorno en el que se desarrolla una experiencia. Dicho fenómeno, por supuesto, tiene además que ver con lo agradable que puede resultar el hecho de dar sentido a una realidad o comprender una cosa, la cual se muestra como una revelación ante quien la vive.

### **3.3 Factores socioculturales que detonan la fruición**

Una vez trazada la noción de fruición y el aporte de ésta desde el campo de estudios de la estética, es importante ahora indicar la existencia de factores tanto locales (que inciden en un individuo o dentro de un grupo) como globales (que contemplan a casi todo tipo de personas) al interior del último modelo arriba señalado, mismos que llegan a afectar la intensidad del placer producido por una vivencia (Järvinen, 2009).

Los distintos elementos que resultan capaces de detonar una determinada fruición, mismos que se estiman principalmente desde lo global hasta lo local de acuerdo a la capacidad que tienen para incidir de forma amplia o bien particular, se enumeran a continuación:

Factores globales:

- 1) Sentido de realidad
- 2) Proximidad
- 3) Lo inesperado
- 4) Excitación
- 5) Interés (Järvinen, 2009)

Factores locales:

- 1) Probabilidad de una experiencia

- 2) Grado de conflicto
- 3) Experiencia de vida
- 4) Dominio del miedo y ansiedad (Järvinen, 2009)

Entre los factores globales se encuentra el Sentido de realidad (Järvinen, 2009). Esa noción tiene que ver con cuánto se cree que el placer inducido por una experiencia es real. Este factor puede ser además entendido como el grado en que una persona se sumerge o se compromete con el mundo creado dentro de un medio o interface.

Uno de los elementos que favorece o no la generación de placer es precisamente la capacidad de involucramiento cognitivo, mediante una baja de atención al entorno inmediato, transportando la conciencia hacia otro momento ya sea utilizando alguna interface o bien llevando a cabo otra vivencia.

La Proximidad es otro factor de ese tipo (Järvinen, 2009). Se refiere a qué tan próximo o apegado con lo que se experimenta se puede sentir una persona. Esto puede generar una mayor o menor intensidad de placer, dependiendo de la afinidad o conocimiento previo con lo que se vive según sea el caso.

A mayor afinidad con una vivencia en concreto puede existir una mayor concentración en lo que se experimenta dentro de ella, porque ese hecho resulta más familiar y es menos indeterminado o desconocido para una persona, por tanto puede ejercerse un mayor control sobre lo que hay ahí.

Lo Inesperado conforma otro factor de tipo global (Järvinen, 2009). Se le puede definir en ese orden como aquellas situaciones que no pueden ser contempladas y que generan sorpresa en diferente medida en los participantes de una experiencia o vivencia dada afectando la generación de placer. Esta última posibilidad desencadena otro factor más denominado Excitación (Järvinen, 2009). Es aquel placer que puede llegar a despertarse antes de una situación como mecanismo de antelación a dicha vivencia. Por ejemplo, la ansiedad por conocer lo que pasará sobre un hecho o suceso puede llegar a producir o no placer.

El principio conocido como Inesperado tiene relación con el de Excitación. Porque una situación que no se conoce, una interface que no puede ser revelada, genera algún tipo

de ansiedad y de excitación. La desesperación, como producto de esa excitación es una forma que desarticula la producción de placer dentro de una experiencia.

Otro factor de tipo global es el interés (Järvinen, 2009). Tiene que ver con qué tan interesante resulta ser una vivencia, que tan atractivos y atrapantes se vuelven sus personajes o aquellos elementos que la caracterizan, sus narraciones o la psicología que opera dentro de ella, para quien la experimenta. Sin embargo, sobre este factor bien puede estimarse que una persona no se aproximaría a una obra o a una vivencia en particular si algo de ella no le resultara interesante o cautivador. Este factor se ve afectado incluso como resultado de los distintos momentos o partes de la experiencia. Porque una persona puede perder el interés a lo largo de ella y dejar de generar algún placer en un momento específico.

Por su parte, los factores locales que afectan la manera en la que se experimenta la fruición son la probabilidad de que ocurra una vivencia, su grado de conflicto u obstáculos, los recursos del lenguaje que le dan pie y la propia experiencia de una persona en torno a su dominio del miedo y la ansiedad sobre una determinada vivencia (Järvinen, 2009).

Algunas personas pueden dominar más el miedo ante una situación y otras generan más ansiedad en situaciones que a otros no les preocupa. Tal es el caso de la incertidumbre, que genera miedo o temores en unos y en otros no tanto. Por tanto, la producción de placer no se debilita o rompe para unas personas de la misma manera para unas personas pero para otras sí.

La fruición puede entenderse como un acto contemplativo, pero también vivencial y emocional al mismo tiempo. Los factores que la potencializan o, por el contrario, que inciden en la manera en que ésta deja de presentarse dentro de una experiencia concreta, pueden presentarse de forma simultánea, estando presentes más de uno a la vez dentro del proceso de producción de placer.

El fenómeno de la fruición descansa en la relación que existe entre una persona y su objeto de la experiencia. Eso quiere decir que la fruición no es una dimensión que resulta ya sea únicamente de un sujeto o bien solamente a partir de un objeto. Es el resultado de una sinergia entre ambos. Entre quien se aproxima a una interface o a una cierta experiencia y entre ésta última y aquella persona que la busca para obtener algo en su interior. Es una relación, en la que una determinada vivencia o una interface se encuentra de por medio y



permite que la fruición se lleve a cabo. Aunque si bien aspectos físicos o materiales están presentes en este proceso placentero también cuestiones cognitivas e interpretativas de una persona se anclan a él para liberar una fruición. Entonces, la fruición se establece de acuerdo a la manera en que se desempeña una persona dentro de una determinada actividad. En ese sentido actuar dentro de una interface de realidad aumentada puede detonar un placer.

La fruición además tiene que ver con la forma en que una persona puede cambiar de un estado mental hacia otro que le resulta más agradable. En ese sentido está totalmente ligado con la inmersión, porque este último es un proceso de cambio mental en donde se desincorpora de unas determinadas percepciones para ubicarse en un estado cognitivo más agradable.

Ambas instancias, tanto inmersión como fruición, se logran a partir de las trayectorias que una persona logra trazar dentro de un momento específico del marco de su vida para ubicarse en un momento distinto y a la vez más agradable, es decir, con la manera en que una persona suspende un trazo en su hacer diario para acceder a un campo ilusorio que es más grato.

Los factores globales y locales que inciden en la manera en la que se obtiene un placer pueden ser elementos claves para comprender la inmersión, porque ésta última tiene que ver con la búsqueda de una sensación o percepción más agradable.

#### **4. Sentido del juego**

Llevar a cabo una práctica, como lo es el jugar videojuegos, precisa involucrarse con un entorno específico cuyas características y elementos constitutivos condicionan en alguna medida lo que se experimenta dentro de ese espacio. Esa vivencia en concreto necesita de la acción de sus participantes para ser lo que es, pero también, quienes están ahí dentro involucrados pueden bien realizar una serie de trayectorias, movimientos y deliberaciones propias para hacer “a su modo” lo que ahí se presenta o bien pueden crear nuevas disposiciones.

Para comprender el entorno figurado bajo el que una persona traza sus diferentes disposiciones orientándolas hacia un momento (bien puede ser un estado mental distinto, como ocurre con el fenómeno de la inmersión), se requiere de un sentido del juego.

El sentido del juego, también referido como "sens du jeu" en francés, se define como aquello que permite engendrar una infinidad de situaciones posibles que ninguna regla dentro de cualquier tipo de juego o actividad, por compleja que sea, puede prever (Bourdieu, 1993). Esa definición, si bien aplica para juegos tanto analógicos como digitales (debido a que al interior de ambas formas lúdicas existen posibilidades de actuación y de descubrimiento del entorno, de unas características y elementos constitutivos orientados hacia unos fines) además tiene que ver con otras actividades que experimenta una persona a lo largo de su trayectoria de vida. Es tanto un principio como una metáfora válida para experiencias no necesariamente consideradas como lúdicas porque en una determinada situación vivida una persona bien puede optar por desarrollar sus propias trayectorias para desenvolverse a lo largo de esa actividad y conseguir algún objetivo, recompensa o bien deseado.

El sentido del juego es tanto de una serie de intercambios simbólicos así como un sistema de disposiciones adquiridas por la experiencia, por lo tanto variables según los lugares y los momentos, que aplican para una determinada situación o momento (Bourdieu, 1993). Por ello es que el sentido del juego se basa y se asume como resultado de las interpretaciones subjetivas de cada persona de acuerdo a sus vivencias. Porque cada uno de los participantes de una situación va enriqueciendo dicha práctica a partir de la manera en cómo la va entendiendo y también a partir de las particulares disposiciones o trayectorias que logra desarrollar dentro de ella.

A una cierta experiencia se le va incorporando el sentido del juego que cada uno conlleva dentro de sí (Bourdieu, 1993). El sentido del juego puede entenderse de esa manera como una especie de bola de nieve que se va haciendo cada vez más amplia a medida que los participantes que le dan pie van incorporando un sentido específico dentro del entorno en el que participan. Porque el sentido del juego no tiene la razón por principio sino más bien se basa en un sentido práctico (Bourdieu, 1993). Una actividad cobra sentido cuando sus participantes buscan la manera de personalizar dentro de él sus trayectorias y cuando logran establecer un vínculo cognitivo con lo que viven para poder seguir esa experiencia y para desear permanecer dentro de ella. De esta manera, el sentido del juego corresponde a una parte esencial de las disposiciones objetivadas dentro de cada participante y se despliega en el momento en que se confronta con el sentido que conlleva

el juego mismo y también con el sentido que tienen otros participantes sobre lo que implica para ellos el hecho de formar parte de esa actividad (Bourdieu, 1993).

Por supuesto que, como se mencionó, el sentido del juego no es únicamente algo propio de la práctica lúdica. Más bien se trata de la manera en que se ponen en relación, en juego, unas determinadas circunstancias durante una actividad o experiencia y que permiten que se involucren las personas en ellas en diferente medida.

#### **4.1 Sentido del juego y fruición**

El sentido del juego permite disfrutar de forma particular una actividad por más inamovible o absoluta que ésta parezca. Por medio de la activación de unas potencialidades distintas al marco regular con que sucede ese hecho, quien se encuentra involucrado con ellas hace otras cosas que van más allá de lo establecido. Se trata de la búsqueda de un camino distinto para hacer las cosas o una forma específica con la que se desarrolla una actividad. Una trayectoria alternativa para desarrollarse al interior de una circunstancia. Porque el sentido del juego es —el juego social incorporado, vuelto naturaleza. Nada es más libre ni más restringido a la vez que la noción del buen jugador. Él se encuentra muy naturalmente en el sitio en que la pelota caerá, como si la pelota lo mandase, pero, por allí, él manda a la pelota” (Bourdieu, 1993, p.71).

Ahora bien, —la regularidad captable estadísticamente, a la cual el sentido del juego se pliega espontáneamente, que se reconoce prácticamente jugando el juego, como se dice, no tiene necesariamente por principio la regla” (Bourdieu, 1993, p.73).

Aunque pudiera pensarse que una experiencia tiene un único ordenamiento específico, en realidad existen múltiples formas de hacer las cosas, más allá de esos principios rectores. Ello es posible gracias al sentido del juego que cada persona despliega cuando participa de esa vivencia y reconoce cómo actuar. Si no participa de esa actividad no puede entender en el fondo cómo resolver algo en ella o no puede trazar una trayectoria que le haga avanzar o permanecer en ella.

El sentido del juego puede definirse entonces como un elemento fundamental que hace que una persona desee involucrarse con una determinada experiencia. Al mismo tiempo se trata de un fenómeno que invita a permanecer dentro de esa actividad debido a que implica hacer lo que se requiera dentro de un espacio, un jugar a modo, que hace

personalizada la práctica y la dota de una mayor profundidad y flexibilidad a la que posee en su configuración original.

A pesar de la existencia de una serie de potenciales patrones de acción o de una serie de pautas establecidas previamente que bien pueden considerarse en determinado momento dentro de un juego como principios para poder jugar, el sentido del juego permite a los jugadores tomar aquella deliberación pertinente en un determinado momento más allá de la posible plantilla de opciones creadas y permitidas dentro del propio juego e incluso rebasando los movimientos y trayectorias sucintas dentro de éste último.

El sentido del juego incluso se define como un fenómeno que “permite producir la infinidad de los actos de juego que están inscritos en el juego en el estado de posibilidades y exigencias objetivas; las coerciones y exigencias del juego, por más que estén encerradas en un código de reglas, se imponen a aquellos– y a aquellos solamente– que, porque tienen el sentido del juego, es decir el sentido de la necesidad inmanente del juego, están preparados para percibirlos” (Bourdieu, 1993, p.71). Entonces, el sentido del juego está relacionado con la capacidad de disfrutar creando e imaginando, y también con la emoción que puede desencadenar el sentirse dentro del espacio de dicha práctica, más que únicamente con el cumplimiento de las reglamentaciones que le dan pie o con la manera en que se descifra de forma correcta el significado que éstas tienen dentro del juego.

El solo hecho de hacer esfuerzos por buscar la permanencia dentro del espacio de esa experiencia la convierte en una actividad creadora y liberadora que le dota de un sentido (Bourdieu, 1993). Entonces, el sentido del juego corresponde también a una capacidad de anticipación y también de resolución buscando o no algún beneficio. De esta manera, el sentido del juego se aproxima a una amplia capacidad creadora así como al desarrollo del ingenio creativo, de imaginación, de disfrute ante una proyección cognitiva, al detonar la ilusión y la esperanza ante una situación, por parte de quienes la llevan a cabo.

Cada experiencia tiene una serie de orientaciones específicas. Y dentro de cada una de ellas existe incorporado un sentido del juego particular (Wolf & Perron, 2009). Si bien el sentido del juego invita a permanecer dentro de una práctica, dicho elemento en particular se define además como un principio que puede desplegarse de diferentes maneras a partir de un tipo de situación en concreto. Es decir, a partir de las condiciones existentes dentro de una práctica o experiencia y no en otra.

Si un determinado tipo de experiencia desencadena un particular sentido del juego (Wolf & Perron, 2009), resulta importante precisar que existen algunas situaciones que conllevan unas reglas y dentro de otras únicamente se experimenta por el hecho mismo de realizar una actividad liberadora de la imaginación.

Quien participa de una actividad o experiencia específica, tras haber interiorizado profundamente sus normas, hace lo que hay que hacer en el momento en que hay que hacerlo sin tener necesidad de plantear explícitamente como fin lo que hay que hacer. Sabe lo que hacer tras comprender cómo se desenvuelve esa actividad. Es decir, quien vive dicha experiencia no necesita comprender racionalmente, o al menos no conscientemente del todo, lo que hace para hacerlo y menos aún plantearse explícitamente la cuestión (salvo en algunas situaciones críticas) de saber explícitamente lo que los demás pueden hacer a cambio (Bourdieu, 1997).

Si bien el sentido del juego es un principio liberador, que aplica para la búsqueda de un disfrute y el desarrollo de la imaginación, permitiendo que una actividad se convierta en un acto placentero, además existen otros beneficios que pueden contemplarse al liberar dicho sentido del juego.

Aquella persona que desea obtener una ganancia o un beneficio dentro de una actividad concreta, debe apropiarse las condiciones de actuación en su favor, debe tener las apuestas a su favor, es decir, conocer las ventajas asociadas a esa práctica, debe tener el sentido del juego, es decir el sentido de la necesidad y de la lógica de esa práctica (Bourdieu, 1993). Porque —hecho de tener el sentido del juego es tener el juego metido en la piel. Formar cuerpo con el juego” (Bourdieu, 1997: 146). El sentido del juego implica saber cómo ocupar unos roles y unas trayectorias, asimilarlos, saber cómo desplegarlos en lo que se hace. Y así lograr que otros puedan creer o al menos saber que sí lo son.

Aunque, puede decirse que el sentido del juego no es infalible. Está desigualmente repartido, en una sociedad como en un equipo. A veces falta, especialmente en las situaciones trágicas, en que se apela a los entendidos (Bourdieu, 1993). En momentos en que unos y otros no se pueden poner de acuerdo y cuando algunas personas no encuentran placer al llevar a cabo una práctica. El sentido del juego por tanto depende de las capacidades creativas para poder jugar y sentirse dentro de dicha práctica por parte de sus jugadores, así como también del ingenio y el intelecto suficientes para verse involucrados

dentro de ese espacio e incluso del interés que se tenga para jugar. De esta manera, el sentido del juego se involucra con la inmersión porque corresponde, por un lado, a las capacidades creativas e imaginativas de sus participantes para dar pie y desarrollar una determinada forma de actuación para alcanzar una permanencia dentro de una experiencia junto a una interfaz y, por el otro, tiene que ver con el interés específico que guardan sus involucrados para permanecer dentro de dicha actividad, tejiendo una serie de pautas que le hagan obtener un placer. Además, el sentido del juego está relacionado con la fruición como capacidad de disfrute al crear e imaginar, y también con la emoción que puede desencadenar el sentirse dentro del espacio de dicha práctica, más que únicamente con el cumplimiento de las reglamentaciones que le dan pie o con la manera en que se descifra de forma correcta el significado que éstas tienen dentro del juego.



## **CAPÍTULO IV. El diseño metodológico de la investigación.**

Una vez desarrolladas aquellas nociones teóricas pertinentes para detallar los objetivos y el sentido de la presente tesis, categorías valiosas para explicar el fenómeno inmersivo al interior de los entornos virtuales del videojuego de realidad aumentada, a continuación, dentro del siguiente capítulo se indica la estrategia metodológica a utilizar. En ese sentido, primero se abordan aspectos relacionados con la elección del método, y posteriormente se procede a dar cuenta del objeto audiovisual contemplado así como los sujetos y el espacio considerado para generar el trabajo empírico de esta tesis.

El primer apartado contiene detalles sobre la metodología contemplada. Aquí se muestran los fundamentos propios de la metodología cualitativa así como el paradigma científico que le da pie, señalado su importancia para este estudio.

Un segundo apartado precisa los fundamentos epistemológicos de las dos propuestas metodológicas que articulan el modelo que aquí se presenta, el cual se ha contemplado para estudiar la inmersión en los videojuegos.

Para el tercer apartado, por un lado se procede a detallar el modelo mencionado arriba. También se muestran sus tres fases y se procede a justificar cada una de las técnicas metodológicas que le dan pie. Por otro lado, se señala el espacio a observar y se da cuenta de los sujetos contemplados para la investigación.

Las etapas del modelo articulado aquí corresponden a los momentos del análisis histórico contextual, de la jugabilidad, de la narrativa así como el estudio interpretativo a partir de la observación participante y el grupo de discusión.

### **1. Sobre la metodología seleccionada**

Resulta importante iniciar este capítulo precisando el objetivo principal de la investigación, el cual consiste en comprender en profundidad el fenómeno inmersivo experimentado por los videojugadores mediante el empleo de sistemas de juego digital de realidad aumentada en línea.

Debido a que lo que se pretende conocer dentro de este estudio son aspectos subjetivos relacionados con un fenómeno sociocultural, por lo tanto, la metodología a



emplear será de orden cualitativo. A continuación se detalla de forma breve la metodología cualitativa.

La metodología cualitativa resulta ser una forma particular de aproximarse a la realidad que permite comprender fenómenos socioculturales desde una perspectiva profunda, es decir abierta, amplia y subjetiva. Dentro de este punto de vista científico resulta posible comprender temas y asuntos desde el punto de vista de las personas que lo viven o lo experimentan y también a partir de la propia interpretación que el investigador imprime sobre un fenómeno en donde éste se produce. Además, la metodología cualitativa considera a las personas como sujetos activos los cuales inciden, e incluso pueden determinar, las características de las situaciones en las que se encuentran inscritos.

La perspectiva cualitativa se inscribe en un paradigma naturalista. Dicha forma de entender la realidad considera la reconstrucción y asimilación de significados a partir de la descripción detallada de las experiencias y los hechos proporcionando de esta manera flexibilidad en su estudio ya que no busca generalidades sino más bien particularidades. En ese sentido, para este estudio se buscó una propuesta metodológica que permitiera comprender de forma profunda aquellas cuestiones relacionadas con los elementos subjetivos derivados de la práctica con los videojuegos. Precisamente es que el modelo metodológico del Círculo mágico es la primera estrategia contemplada dentro de la presente tesis. Además, en un segundo momento se consideraron los elementos que dan pie a la propuesta de John B. Thompson denominada Hermenéutica Profunda. Se trata de puntos de vista cualitativos capaces de dejar en claro el fenómeno subjetivo de la inmersión, debido a que ambos precisan la obtención de una serie de significaciones sobre la base de puntos de vista abiertos y reflexivos.

## **2. Consideraciones epistemológicas del modelo a utilizar.**

El Círculo mágico (primera propuesta sobre la que descansa el modelo metodológico con el que se trabaja dentro de esta tesis) es una propuesta valiosa para esta investigación porque está compuesta mediante un modelo que permite comprender las prácticas relacionadas con el empleo de videojuegos desde tres dimensiones, es decir tres fases interconectadas, sobre las cuales resulta posible responder de forma integral a los supuestos de esta investigación.

El modelo del Círculo mágico deriva de la posibilidad que desarrollan los participantes de un juego para involucrarse y sentirse parte de dicha práctica (Perron, 2009). Puntualmente tiene que ver con la sensación producida de “estar ahí”, en lo que se juega, en un momento dentro de la realidad pero cuyo contexto ocurre en un marco cultural y cognitivo diferente (Perron, 2009).

Con base en lo arriba señalado el especialista en videojuegos norteamericano, Bernard Perron (también profesor e investigador en medios audiovisuales) desarrolló un modelo de tres fases interconectadas que representa las etapas que un videojugador atraviesa con el juego de video para entrar a un círculo, denominado Círculo mágico. Se trata de las fases de la jugabilidad, de la narrativa y por último de la interpretación.

En su modelo Bernard Perron, busca establecer cómo el videojugador, una vez que aprende la forma en que se juega (primera fase), y después de que comprende la narrativa del juego (segunda fase), finalmente interpreta lo que pasa (tercera fase). Mientras lo hace poco a poco se va adentrando (inmersión) en el universo del juego de video de forma consciente (Perron, 2009).

El modelo del Círculo mágico propone realizar primero un análisis de la jugabilidad, para comprender las mecánicas y lógicas incluidas dentro del juego de video y así entender cómo logran envolver cognitiva y emocionalmente a sus jugadores. Un segundo momento del modelo del Círculo mágico desarrolla un análisis de la trama narrativa alojada al interior del videojuego. En esencia se trata del desarrollo analítico de los aspectos más significativos de su historia (sus personajes, sus acciones, su contexto, etc.) con la finalidad de establecer cuáles de esos elementos son los que más cautivan y apasionan a los videojugadores. Por último, el modelo del Círculo mágico precisa llevar a cabo un análisis subjetivo de quienes participan con el juego digital. Esta tercera etapa busca comprender a través de las interpretaciones subjetivas de los videojugadores cuáles de distintos elementos existentes dentro de su práctica con los videojuegos son los que consideran como más atractivos y atrapantes.

Si bien se contemplan la fases de análisis del Círculo mágico para esta investigación, las partes que componen ese modelo (jugabilidad, narrativa e interpretativa) bien pueden complementarse articulándolas con elementos propios de la estrategia metodológica que el académico e investigador inglés John B. Thompson denomina

Hermenéutica profunda (1993). Esto es posible debido a que ambas dimensiones están basadas en métodos cualitativos. Además el modelo metodológico de Thompson presenta dos fases que guardan similitud con las últimas dos etapas del modelo del Círculo mágico. Además el modelo del Círculo mágico contiene una fase de comprensión de la jugabilidad y de la narrativa que coincide precisamente con la etapa de Análisis formal incluido dentro de la propuesta de Thompson. Incluso, la integración de ambos métodos resulta posible porque la última fase de las dos propuestas resulta ser de orden interpretativo: tanto el modelo del Círculo mágico como el de la Hermenéutica profunda tienen una etapa llamada Interpretación Subjetiva.

Por su parte, el método de la Hermenéutica profunda (segunda estrategia contemplada dentro de la presente tesis para articular un modelo propio para estudiar la inmersión en los videojuegos) se define como una perspectiva de análisis que *considera los fenómenos culturales como formas simbólicas susceptibles de ser comprendidas e interpretadas* (Giménez, 1994: 55). Dichas formas simbólicas pueden ser prácticas, objetos y bienes culturales. Thompson afirma (1993) que las formas simbólicas tienen un aspecto intencional: son producidas por un sujeto que se propone comunicarse con otro. También tienen un aspecto convencional: implican reglas, códigos de varios tipos. Esos son aspectos incluidos en las industrias culturales (Thompson, 1993) y, por supuesto, también dentro del videojuego, mismo que bajo esta definición puede asumirse como un tipo de forma simbólica, un bien simbólico. Los bienes de este tipo tienen además un aspecto estructurante, es decir, constan internamente de un ordenamiento articulado mediante entramados de elementos relacionados entre sí (Thompson, 1993).

Ahora, los bienes simbólicos tienen un aspecto referencial. Se refieren a una colección de objetos externos y dicen algo a cerca de ellos (Thompson, 1993). Se refieren a algo en concreto. Del mismo modo, tienen un aspecto contextual: se encuentran inmersos en contextos y procesos sociales que son históricamente específicos (Thompson, 1993). Resultan y son el derivado de unas condiciones contextuales. En ese sentido, Thompson afirma que el camino hermenéutico a seguir para trabajar aspectos relacionados con los bienes simbólicos o culturales debe conformarse por tres elementos o momentos concretos para su análisis integral (1993).

Thompson logra articular estas etapas dentro de lo que denomina Modelo de la Hermenéutica profunda. Se trata de una propuesta metodológica comprendida por tres fases analíticas: primero el análisis histórico contextual, luego el análisis formal y por último el análisis de la interpretación.

El análisis histórico contextual es la parte destinada a reconstruir las condiciones de producción, de circulación y de recepción o consumo de las formas y los objetos simbólicos al interior del marco propio de su contexto y de su tiempo histórico específico. Se trata del escenario espacio-temporal donde se lleva a cabo el proceso de construcción de un bien simbólico (Thompson, 1993).

En el marco de la presente investigación, el análisis histórico corresponde a dimensionar en un tiempo y un espacio específico a los dos videojuegos tomados en cuenta para este estudio (*The Binding of Isaac* y *Pokémon Go*) indicando aspectos sobre su producción, su circulación y su consumo.

El segundo nivel de la propuesta metodológica de la Hermenéutica profunda es el análisis formal. Se refiere a aspectos relacionados con el contenido de la obra o pieza cultural. Se busca dar información sobre la manera en la que se encuentran contruidos los tejidos internos de un bien simbólico (Thompson, 1993). Dichos elementos aplicados dentro del campo del videojuego pueden resultar de la implementación de las fases de la jugabilidad y la narración propuestos por el modelo del Círculo mágico.

El tercer nivel de análisis es el de la interpretación. Consiste en aquellas consideraciones subjetivas que sostienen aquellas personas que experimentan un fenómeno sociocultural. Esos puntos de vista se vuelven valiosos para desentrañar elementos precisos sobre un tema a indagar (Thompson, 1993).

Ahora bien, Giménez (1994) afirma que Thompson inspira su modelo de análisis de las formas simbólicas a partir de la Hermenéutica Profunda del autor Paul Ricoeur (1998), quien a su vez menciona que todo proceso de interpretación científica de los fenómenos sociales está mediado por métodos explicativos y objetivantes.

Aspectos específicos como la explicación y la interpretación no se excluyen entre sí o generan disenso, sino más bien pueden ambos conformar momentos complementarios de lo que Ricoeur afirma es un mismo —“círculo hermenéutico” (Giménez, 1994). Esa última

definición justamente resulta ser una coincidencia existente entre el modelo del Círculo mágico del juego y el modelo metodológico de la Hermenéutica profunda.

Ambos autores contemplan un esquema de lectura sobre lo subjetivo a partir de tres fases interconectadas. Precisamente, tanto Thompson (1993) como Ricoeur (1998) coinciden en que el camino hermenéutico a seguir para trabajar aspectos relacionados con las formas y los bienes simbólicos y culturales debe articularse mediante tres elementos concretos para su análisis integral.

Los tres elementos de las dos propuestas han sido contemplados aquí para la articulación de un nuevo modelo que permitirá comprender el fenómeno inmersivo en la práctica con el videojuego, en este caso de realidad aumentada.

### **3. Propuesta metodológica para el análisis de la inmersión en videojuegos.**

A partir de las dos anteriores perspectivas metodológicas, el Círculo Mágico y la Hermenéutica Profunda, se articuló un nuevo modelo derivado de las tres fases que constituyen ambas propuestas. Este nuevo modelo retoma las partes esenciales de los dos modelos a partir del establecimiento de una correspondencia entre los fundamentos epistemológicos de orden metodológico que poseen.

La propuesta metodológica permitirá estudiar de forma integral el fenómeno de la inmersión de los videojuegos. Este nuevo modelo, que ha sido denominado como Modelo metodológico para el análisis de la inmersión en los videojuegos, resulta de interrelacionar las partes uno y dos del Círculo mágico dentro de la fase dos del modelo de la Hermenéutica Profunda.

Si bien se quiere ver de otra manera, el nuevo modelo integra dos subniveles de análisis a la segunda etapa de la propuesta de Thompson en una propuesta más robusta metodológicamente.

Esta nueva configuración metodológica pretende arrojar informaciones valiosas para responder los objetivos de este estudio, debido a su carácter integral, y al mismo tiempo procura contribuir a solucionar parte de lo que se ha evidenciado con anterioridad dentro del estado del arte de esta tesis como -indeterminaciones de método para el estudio del videojuego- (Mayra, 2009).

Círculo Mágico ↔ Hermenéutica Profunda		
Análisis histórico-social	1	
Análisis de la jugabilidad Análisis narrativo	} Análisis formal	2
Análisis hermenéutico ↔ Análisis interpretativo	3	

Figura 3. Correspondencia entre el Círculo Mágico y la Hermenéutica Profunda

A continuación se resumen las tres etapas que constituyen al Modelo de análisis de la inmersión en los videojuegos:

1. Análisis Histórico-contextual del videojuego
2. Análisis Formal
  - 2.1 Narrativa
  - 2.2 Jugabilidad
3. Análisis interpretativo de la experiencia de juego
  - 3.1 Observación participante
  - 3.2 Grupo de discusión

Precisamente a partir de este modelo es que, a continuación, la manera para proceder metodológicamente dentro de esta investigación será la siguiente: en un primer momento se desarrolla un análisis histórico contextual para comprender los títulos de juego digital abordados en este estudio. En una segunda etapa se hace un análisis formal tanto de la jugabilidad así como narrativo de dicho juego de video. Finalmente se procede a desarrollar un análisis interpretativo que consiste en las técnicas de observación participante y grupos de discusión a videojugadores.

El análisis histórico contempla un abordaje a los orígenes y el contexto del juego de video, Pokémon Go, dando cuenta del replanteamiento en términos usos de la tecnología tras su arribo así como del impacto tecnológico, económico, empresarial y social que detonaron.

Por su parte, el análisis de la jugabilidad y narrativo precisa comprender los distintos elementos formales que condicionan el entorno de juego y la historia alojada dentro del videojuego para establecer una relación entre lo que se relata y lo que se juega.

Finalmente, el análisis interpretativo basado en la observación participante así como los grupos de discusión permitirá establecer un puente, entre los elementos alojados al interior del sistema de juego de realidad aumentada con las ideas que los videojugadores tienen sobre dicha experiencia, para comprender los distintos elementos que logran generar el fenómeno de la inmersión.

#### **4. Sobre el videojuego, el espacio y los sujetos de la investigación**

Resulta importante indicar que el criterio empleado para la elección del videojuego a analizar obedece, por un lado, a las características de jugabilidad con que cuenta ese título. Pokémon Go está implementado bajo parámetros de tecnología de realidad aumentada. Por otro lado, se ha seleccionado dicho título por las características de su propio sistema de juego. Pokémon Go, está diseñado para sistemas portátiles que no son exclusivos para videojuegos, sistemas exclusivos de telefonía móvil.

Si la necesidad principal de esta investigación consiste en comprender cómo se establece la inmersión por parte de los videojugadores dentro de entornos virtuales del videojuego, específicamente de realidad aumentada, entonces conocer la manera en que se desarrolla dicho proceso mediante un título que va más allá de un dispositivo exclusivo de

juego permitirá comprender de manera más amplia y profunda al fenómeno inmersivo a la vez que aporta elementos para saber cuáles características dentro de dicho juego resultan más atrapantes y fascinantes.

Por su parte, los sujetos tomados en cuenta dentro de esta investigación para la etapa de grupos de discusión son videojugadores que consumen frecuentemente sistemas de juego tanto portátiles así como consolas caseras. Al mismo tiempo, disponen de servicios de internet y datos móviles y también de cuentas de usuario para plataformas de juego de video. Dichos sujetos además son personas que asumen una participación activa al interior de foros especializados de internet, principalmente dentro del espacio oficial de comunicación de Pokémon Go.

Para la fase de observación participante de esta investigación se procede a analizar a videojugadores expertos identificando sus distintas prácticas y actividades, a partir de una pauta de observación, al llevar a cabo su práctica con el videojuego Pokémon Go dentro de la zona de juegos de PikaShop, plaza especializada para la compra y venta de bienes y servicios de juego de video relacionados con el universo Pokémon. Se trata de un espacio dedicado a la comercialización de diversos productos y servicios, entre los que destacan productos oficiales de la industria Nintendo, principalmente de la saga Pokémon. En ese lugar, ubicado dentro de la Ciudad de México, es posible encontrar espacios exclusivos para jugar Pokémon Go. Otro espacio es la Alameda Central, punto de encuentro y reunión para diversos jugadores de esa saga.

Posteriormente, se procederá a la aplicación de la estrategia metodológica de grupos de discusión a dichos videojugadores dentro de una sesión, cuyos ejes centrales se estiman a partir de los siguientes indicadores: consumo de videojuegos, jugabilidad, lógicas y mecánicas de juego de video, desafíos y retos, participación, hacking y niveles de inmersión dentro de la práctica del juego.

Los grupos de discusión tienen su fundamento al interior de la presente investigación debido a que se trata de una técnica en la que el papel del sujeto es importante. Los participantes encuentran en la sesión un espacio abierto para la conversación en el que se expresa más el habla colectiva que la voz individual (Ibáñez, 1979). Además, el grupo de discusión, (también llamado *open group*, en inglés), es una



técnica que se propone lograr la comprensión de los asuntos sociales a través del lenguaje (Ibáñez, 1979).

Trabajar con grupos de discusión hace posible identificar los temas que interesan a las audiencias, trabajando las perspectivas que un determinado grupo social tiene así como el sentido de sus opiniones y deseos. Esto se logra mediante el uso de una guía de tópicos abierta, no directiva, que detona la interacción y la comunicación entre los distintos miembros involucrados al interior de esta estrategia metodológica. Los grupos de discusión además favorecen un nivel superior de análisis porque permiten la comprensión del contexto en el que están insertas las opiniones” (Guido y Corduneanu, 2008: p.38). Trabajar con *open groups* permite identificar los temas que interesan a las audiencias, la perspectiva que tienen y el sentido de sus opiniones.

La propuesta metodológica aquí presentada permitirá comprender de forma amplia lo que ocurre en el videojuego en términos inmersivos y al mismo tiempo podrá dar cuenta sobre dicho fenómeno desde el punto de vista de los propios videojugadores. Se trata de un tipo de forma de aproximación a la realidad que pretende dar cuenta tanto del juego como del jugador y su contexto.

Como se ha señalado, el estudio del videojuego debe cuando menos tomar en cuenta nociones específicas sobre dicha tecnología capaces de explicarla. De esta manera, el punto de mira de la metodología aquí presentada pretende encontrar significaciones profundas y la manera en que se genera sentido respecto al sumergimiento concreto en el videojuego a la vez que se comprenden los procesos socioculturales presentes dentro de dicha experiencia.

## **Capítulo V. El análisis de la investigación.**

Una vez establecida la metodología así como las técnicas y los espacios para la investigación, a continuación se desarrolla al interior del siguiente capítulo la fase correspondiente al análisis.

La primera etapa del presente capítulo consiste en un abordaje al videojuego remarcando sus elementos más importantes desde el punto de vista económico y social. Si bien se señalan los referentes empresariales que hicieron posible su aparición, además se presentan algunos datos importantes respecto a las características de esa plataforma de realidad aumentada, derivados precisamente de las disposiciones tecnológicas con que sus creativos le dieran pie. El sentido de ese apartado entonces estriba en comprender de forma sociohistórica al objeto de la investigación para así obtener, por un lado, un mayor conocimiento del contexto en el que surgió así como la manera en que se desarrolló y el éxito que causó alrededor del mundo mientras que, por el otro, consiste en comprender los adelantos tecnológicos con que se articula hoy en día.

La segunda etapa de este capítulo consiste tanto en un análisis narrativo así como de la jugabilidad del sistema de juego de video. Aquí se rescata tanto la trama narrativa como la forma específica en que el sistema de juego mismo permite actuar mediante sus fundamentos virtuales de realidad aumentada. Dentro de dicha etapa se busca comprender la manera en la que los elementos internos del juego de video permiten llevar a cabo una serie de mecanismos de acción sobre los cuales sus jugadores se involucran para desarrollar una partida. Entender las características expresivas del propio sistema de juego también permite ubicar los elementos diseñados en su interior capaces de ayudar en la generación de una experiencia de juego profunda.

En la tercera etapa de este capítulo se desarrolla, por un lado, la técnica de observación participante. Dicho trabajo de campo se ha estimado en dos espacios dentro de la Ciudad de México. El primero de ellos es la plaza comercial Pikashop, mientras que el segundo es la Alameda Central. Ambos espacios resultan valiosos para el presente estudio debido a que alojan diariamente a cientos de videojugadores quienes sostienen múltiples formas de encuentros y desafíos de la plataforma de juego en cuestión. Por otro lado, también se lleva a cabo un grupo de discusión en el que varios jugadores ofrecen sus puntos

de vista respecto a la manera subjetiva en la que experimentan la inmersión dentro del videojuego.

Finalmente, dentro de este capítulo se presentan las conclusiones respecto al trabajo de análisis. En esta parte es posible ubicar dentro de una tabla, elaborada a manera de síntesis, la manera en la que se experimenta el proceso inmersivo por parte de los jugadores de la plataforma de Pokémon Go así como una reflexión en torno a las etapas arriba señaladas.

### **1. Análisis histórico-contextual del videojuego.**

En este primer apartado se señalarán los aspectos contextuales más importantes del título de juego de video seleccionado. Aquí se pretende comprender el sentido en que fue articulada la obra audiovisual al tiempo en que se presentan los momentos más destacados que dieran pie al título y sus características. También se presentan cuestiones relativas a sus genios creativos desde el punto de vista empresarial así como la manera en que liberaron dicho juego de video al mercado. Ello permitirá conocer los elementos articuladores de su trama, los precursores de sus mecánicas de juego y los distintos aditamentos que gradualmente fueron incorporados en su interior.

Para comenzar este apartado, resulta importante indicar que Pokémon Go es considerado por diversos especialistas como uno de videojuegos más populares actualmente y al mismo tiempo es un fenómeno tecnológico que ha impactado a nivel global (Monfort, 2017). Según el sitio web británico BarginFox, Pokémon Go logró conseguir 75 millones de descargas alrededor del mundo tan solo en la primera semana de su aparición. Además, el mismo día en que se liberó a escala global logró recaudar 4.5 millones de dólares.

Por su parte el sitio oficial de Pokémon Go indica que sus usuarios han logrado caminar en su conjunto 200,000 viajes alrededor de la tierra, por supuesto, desde que surgiera de forma oficial en julio de 2016 y hasta mediados de 2017. Incluso, a partir de la información disponible tanto dentro del sitio oficial de Internet de Pokémon Go así como en el portal web de Nintendo Japón puede afirmarse que Pokémon Go representa actualmente un título con presencia mundial en el marco de la telefonía móvil.

Ahora bien, los antecedentes creativos de este videojuego particularmente incluyen elementos provenientes de dos empresas tecnológicas las cuales unieron sus fuerzas para

generar dicha entrega audiovisual (Monfort, 2017). Pokémon Go, por un lado, puede considerarse como la última pieza angular de una franquicia oriental, The Pokémon Company, que nace en 1995 bajo el brazo de la multinacional japonesa Nintendo. Se trata de una pieza intelectual derivada de la afición a cazar insectos por parte de su padre y productor ejecutivo, el japonés Satoshi Tajiri, importante creativo dentro de la empresa Nintendo (Doncel, 2013).

Por otro lado, el universo de Pokémon también se origina a partir de unas determinadas prácticas culturales orientales que existen en Japón. En el Asia actual, en locales clandestinos se suelen llevar a cabo peleas entre arañas y escorpiones. También animales como osos y lobos son puestos a luchar entre sí hasta morir. Todo para la diversión y la ganancia económica de apostadores ilegales. En México las peleas de gallos y de perros ilegales son un fenómeno que guarda semejanza con esa tradición.

El fenómeno Pokémon nace originalmente en Japón en 1995 inicialmente como videojuego, es decir su producto original, a partir de ambos referentes, el coleccionismo y la batalla entre creaturas. Solo un año después, a mediados de 1996, se comercializa mundialmente la serie animada de Pokémon (Monfort, 2017). Ese será su segundo producto, directamente relacionado con el videojuego en cuanto a trama y personajes.

Según datos ofrecidos dentro de la plataforma de noticias Nintendo Direct, propiedad de la empresa de videojuegos japonesa, Nintendo, para el año 1999 ya son censurados varios episodios de dicha serie y comienzan restricciones culturales en diferentes países a los títulos de este juego. Eso quiere decir que desde su nacimiento es todo un éxito audiovisual. Ese producto engancha a diversos públicos, principalmente a las generaciones más jóvenes de Japón y posteriormente, al ser introducido a diversas partes del mundo, Asia, Europa y América (Monfort, 2017).

### **1.1 Impacto de Pokémon en el mundo**

Una vez que el título es lanzado al mercado, Nintendo aprovecha ese momento para lanzar productos, bienes y servicios derivados de esa plataforma audiovisual a diversos continentes. Las figuras coleccionables, series de videojuegos y hasta ropa para disfraz, son solo algunos de los artículos oficiales de esa empresa. Destacan en ese sentido las tarjetas

coleccionables oficiales de Pokémon, mismas que muestran atributos y características de los personajes de esa aventura digital.

Tal es el impacto de Pokémon que justo en 1999 se crea en San Francisco, en los Estados Unidos, el Campeonato Mundial Pokémon. Este evento logra reunir a videojugadores de 35 países (México incluido) para competir entre sí por un premio acumulado de quinientos mil dólares. La transmisión en línea de ese evento se vuelve un éxito global, al transmitirse por Twitch TV, canal de streaming, de transmisión en tiempo real de contenidos en Internet exclusivo para videojuegos, propiedad de la empresa Amazon. Para ese mismo año ya existían 150 especies Pokémon. Más de cien personajes que se debían buscar para participar de este juego. Actualmente son 742 pokémons y su número sigue en aumento.

Pikachu, su actual mascota oficial, no era el principal personaje considerado para representar esa franquicia. Era una más de las cientos de creaturas del mundo Pokémon (Vélez, 2016). Si bien era un personaje secundario dentro de la trama, logró rápidamente colocarse en el gusto popular al grado que, por mencionar un ejemplo, para los juegos olímpicos de Japón, Tokio 2020, sería incluido como uno de sus embajadores (Vélez, 2016).

Respecto al nombre de esa saga, la empresa japonesa Nintendo afirma dentro de su página web oficial que el título original de Pokémon deriva de Poket-Moster, monstruos de bolsillo, hecho que hace alusión al éxito comercial, el juego de video de mascotas virtuales llamado Tamagotchi.

Será en el año de 1999, tras su impacto y éxito global, que el personaje mascota de Pokémon revele su brillante futuro, al ser considerado como “la segunda mejor persona del año” por la revista Time. Sin embargo, es en el año 2003 cuando se aprecie su verdadero valor comercial, estimando la franquicia de Pokémon con un valor total en 825 millones de dólares, según la Revista Forbes de ese año.

Su impacto cultural crecerá conforme avanzan las entregas de títulos de juego y será tal que en el año 2015 la palabra Pokémon es finalmente incluida al interior de la Real Academia Española como palabra oficial y aplica tanto para singular como para plural.

Aunque los nombres de los personajes de la saga Pokémon han sufrido adaptaciones a lo largo de su historia y el cambio de sistemas audiovisuales para tejer su relato,

actualmente puede apreciarse como una franquicia. Es decir, se trata de una propiedad intelectual que abarca diversos medios. Van desde cartas coleccionables de miles de dólares (algunas se han subastado en 100 mil dólares), episodios animados, películas anime, ropa, peluches, juguetes, etc, según lo afirma el portal oficial de Nintendo Go. Tal es el fenómeno en torno a ese universo, que revistas especializadas en videojuegos como la española Vandal afirman que se trata de la segunda saga de videojuegos de Nintendo más vendida en el mundo.

Pokémon, además de existir como un producto de Nintendo, además tiene un departamento dentro de esa compañía llamado The Pokémon Company, mismo que se encarga del desarrollo y ventas de esa saga exclusivamente. Ese último departamento empresarial será el que desarrolle el juego de realidad aumentada Pokémon Go. Sin embargo, será en el año 2015 cuando da comienzo la creación de Pokémon Go. Según informaciones de The Pokémon Company Nintendo lanzó junto con Niantic Labs el título Pokémon Go, para las plataformas operativas Android y IOs, como resultado del cruce entre las necesidades tecnológicas de ambas empresas.

## **1.2 Gestación y lanzamiento de Pokémon Go**

Para hablar de la confección de Pokémon Go, resulta importante mencionar, además de los aributos de Nintendo, el origen de la segunda empresa creativa detrás de esa plataforma de juego de video: Niantic Labs. Su director, John H., además de dar vida a Pokémon Go estuvo involucrado en otros proyectos de relevancia dentro del mundo del audiovisual interactivo y esos esfuerzos están involucrados en el nacimiento de esa última entrega (Monfort, 2017).

En 1996 John H. crea el videojuego en línea Meridiano 59 y en 2000 lanza Keyhole, empresa de desarrollo de software que vinculaba mapas con fotografías aéreas. En el año 2000 la empresa de talla mundial Google adquiere Keyhole por 35 millones de dólares y de la mano de John H. la convierte en Google Earth (Monfort, 2017). En el año 2010, y a más de 5 años de asumir la vicepresidencia de Google Geo, John H. crea Google Maps y también Google Street view. Precisamente en ese mismo año, financiado por la compañía Google, lanza también la empresa Niantic Labs para generar juegos vinculados a mapas. Para el año 2012, John H. crea la aplicación móvil llamada Ingress. Se trata de un juego de

realidad aumentada en línea de Niantic Labs que adelantaría algunas de las características de Pokémon Go.

Es en el año 2014, con mayor precisión en el día de los inocentes, cuando Google y Pokémon se unen por primera vez, cuando John H. lanza una broma que consiste en encontrar Pokémons dentro de los mapas de Google. La broma tiene tal éxito que enseguida se vuelve una tendencia viral dentro de las redes sociales digitales, por lo que John H. decide convertirla en un videojuego real (Monfort, 2017).

Entrando el 2015 John H., ahora como director de Niantic Labs, reúne a un equipo de más de 40 especialistas en creación de tecnologías interactivas para poner en marcha por primera vez Pokémon Go. De esta manera, el día 6 de julio de 2016 Pokémon Go hace su debut a nivel mundial lanzándose al mercado primero en los estados Unidos, Australia y Nueva Zelanda y posteriormente a diversos países alrededor del mundo, es decir de forma escalonada.

Un día después de ser lanzado al mercado de forma oficial la versión final del juego se posiciona en el top diez de iTunes, plataforma de descarga de aplicaciones digitales de entretenimiento. Sin embargo, antes de esa fecha, Pokémon Go ya era todo un éxito a escala global. Por un lado, Nintendo lo anuncia meses antes por medio de diferentes *trailers* que se mostraban dentro de internet. Por otro lado, Niantic Labs anuncia en marzo de ese mismo año dentro de su sitio oficial de internet el lanzamiento de una versión beta exclusiva para Japón. Se trataba de una versión de prueba en la que se permitió a los jugadores probar el videojuego y comentar sobre las características y detalles para refinar posteriores antes de su lanzamiento mundial.

La fase beta de Pokémon Go se extiende enseguida tanto a Australia como a Nueva Zelanda. Posteriormente, los Estados Unidos también tuvieron acceso a esa versión del juego de video. Por supuesto que las descargas ilegales de la versión de prueba, la beta del juego, no se hicieron esperar. México fue uno de los principales países que llevaron la bandera de la piratería en línea sobre dicho título de juego de video. Aunque, de forma legal e ilegal sus jugadores experimentaron el principal fallo del videojuego en su versión beta. Éste consistió en imprecisiones para reconocer el sistema GPS de los dispositivos móviles, artefacto útil para triangular de forma precisa los datos de la pantalla y los mapas localizados geográficamente de forma satelital.

Debido tanto a la espera de sus fans y a que rápidamente se convierte en un éxito de descargas en internet, según Forbes las acciones de Nintendo en la bolsa de valores crecen y se mantienen a la alza gracias a Pokémon Go, alcanzando los 40 mil millones de dólares. Dada la saturación de servidores por las millones de descargas de forma tanto oficial como ilegal, según detalles ofrecidos dentro del portal oficial de la empresa Niantic Labs a propósito de la liberación de Pokémon Go en el mercado, a mediados de julio de ese mismo año se liberó en Alemania, Reino Unido, Bélgica, Portugal e Italia la versión Beta.

Aunque Pokémon Go necesitaba para ejecutarse de forma óptima, en sus inicios, de sistemas operativos iOS 7.0 y Android 4.0, ahora, tras la actualización del 20 de julio del 2017 requiere por lo menos iOS 8.0 y Android 4.4 como mínimo. Lo anterior sugiere que este crecimiento en el procesamiento de datos por parte del sistema operativo de cada dispositivo móvil despliega de forma distinta los datos del juego. También el tipo de conexión a internet, la cantidad de bus de datos, incide en la manera en que se reproducen y ejecutan las operaciones básicas del juego.

Pokémon Go, según The Pokémon Company International, se ha distribuido en todo continente americano, la mitad de África, casi toda Asia, así como en Oceanía y Europa. Prácticamente alrededor del mundo entero se encuentra disponible, desde Kenia o Mozambique hasta Emiratos Árabes Unidos e incluso Kazajistán.

A partir de datos presentados dentro del portal oficial de Niantic Labs, si bien a mediados de 2016 Pokémon Go generaba ganancias económicas de más de 10 millones de dólares diarios a sus dueños, actualmente ha bajado ese número pero sus cifras diarias siguen siendo millonarias. Además. Sigue en uno de los niveles más altos de descargas online. Justo desde su lanzamiento dicho juego de realidad aumentada reabrió las discusiones en torno a los efectos negativos del videojuego, particularmente según The Pokémon Company (Monfort, 2017), Pokémon Go volvió a poner sobre la mesa la idea del jugador como un individuo aislado y sedentario.

Para jugar Pokémon Go se necesita hacer un recorrido, salir a los parques, plazas públicas y lugares comerciales. Siguiendo ese sentido, el videojuego Pokémon Go buscó desde su lanzamiento que centenares de desconocidos se volvieran cercanos. Esa promesa de venta sí fue cumplida. Incluso, videojugadores que permanecían varias horas al día jugando en sus casas hoy día están realizando actividades físicas e incluso conociendo más



latitudes del mundo. Porque Pokémon Go precisa jugar a pasear a lo largo del mundo real y también se conocen otros jugadores para lograr objetivos (Cooperman, 2017).

Respecto al impacto económico y empresarial de esta particular entrega, Pokémon Go es una de las plataformas digitales más descargadas en la historia de internet. Para inicios de 2017 contaba con más descargas (oficiales e ilegales) que otras aplicaciones ubicuas como es el caso de WhatsApp o Snapchat (Cooperman, 2017).

Al mismo tiempo, desde su lanzamiento se volvió en una oportunidad real de negocio para pequeños comercios, micro y medianas empresas e incluso espacios públicos como iglesias. Dichos lugares se han vuelto dentro de la aplicación en Gimnasios Pokémon o Pokeparadas, lugares de entrenamiento y enfrentamiento entre jugadores en línea.

Según The Pokémon Company, ese fenómeno ha desencadenado por supuesto en el crecimiento de contratos entre la empresa Nintendo y otros conglomerados de medios, es decir empresas de servicios transnacionales, como es el caso de McDonalds, Virgin y Movistar, por mencionar unos ejemplos.

Justo desde que fuera posible la descarga ilegal de esta plataforma en países donde no había sido liberado dicho producto digital, la venta de cuentas para jugar en esas regiones de forma no oficial Pokémon GO (tal es el caso de México), se convirtió en uno de los nuevos negocios globales de Internet. Aunque en realidad el verdadero negocio para Nintendo y Niantic Labs se aloja detrás del mismo videojuego Pokémon Go. Al tratarse de un título gratuito, es decir *free to play*, puede descargarse y jugarse en apariencia gratis (Cooperman, 2017). Sin embargo, según The Pokémon Company, a lo largo de su trama Pokémon Go requiere de una serie de micro transacciones para aumentar niveles o incrementar el espacio de alojamiento así como diversos atributos de esa plataforma de juego.

Otro de los secretos del éxito del ese título consistió en llevar a Nintendo fuera de las consolas caseras (Cooperman, 2017). Una vez que esa empresa cruzó el umbral hacia el mundo de sistemas operativos móviles se convirtió en una tendencia a la alza (Mario Run es otro de los títulos que nace bajo ese mismo esquema comercial).

Ese suceso desencadenó el levantamiento de las acciones de Nintendo en la bolsa de valores las cuales, según el sitio web británico Bargin Fox, se mantenían antes de Pokémon Go a la baja. El éxito de Pokémon Go es también el resultado de un plan de negocios en el

que se consideró lanzar dicho juego de realidad aumentada como el medio ideal para llegar a más personas, a nuevos auditorios quienes juegan ocasionalmente en plataformas no exclusivas de videojuego, quienes por cierto además contratan planes de datos de compañías de internet específicamente para jugar Pokémon Go (Cooperman, 2017).

### **1.3 Tras el lanzamiento mundial de Pokémon Go**

Tras el lanzamiento a escala global de Pokémon Go se suscitaron una serie de discusiones al respecto. En ese sentido, cabe mencionar una de las principales críticas de ese título, la privacidad. Por un lado la empresa Google recopila los datos de cada una de las personas que descargan la aplicación y juegan con una cuenta exclusiva. Por otro lado, los participantes del videojuego también pueden geo-localizarse entre sí, eso quiere decir que pueden rastrearse incluso sin el consentimiento del otro, lo que ocasiona pérdidas para la privacidad tanto digital como de forma física. A pesar de ello en términos de Big Data, es decir de datos duros acumulados de sus usuarios dentro de su servidor de juego, Pokémon Go aprovecha las capacidades tecnológicas de los dispositivos móviles para generar un sistema que cruza los datos del clima, de la superficie y latitud, los entornos arquitectónicos, las calles y planos trazados propios de los artefactos de geolocalización, la realidad aumentada

La plataforma de juego Pokémon Go cruza diversos datos con algoritmos aportando más informaciones al juego en sí y también a la empresa Niantic Labs cada vez que sus jugadores sostienen una partida de juego de video. También, Pokémon Go se ha reconocido como un vehículo de socialización. La psicóloga y terapeuta Marlynn Wei, de la Universidad de Harvard y con especialidades en Yale afirma para Psychology Today que si bien ese videojuego es divertido al mismo tiempo combate la depresión.

Pokémon Go incluso puede funcionar como una terapia cognitiva la cual produce recompensas a nivel cerebral, mismas que se asocian con cambios positivos en el estado de ánimo. La mezcla entre realidad virtual y pasear por el mundo fuera de pantalla puede mejorar la imaginación. Por supuesto, la doctora Wei afirma que Pokémon Go además despierta en sus jugadores el sentimiento de competitividad y de cooperación, para ver quién alcanza el mayor nivel o quién consigue atrapar al Pokémon más raro o difícil de encontrar.

Los fans de la saga Pokémon crecieron y evolucionaron junto a sus personajes de videojuego favoritos. Hoy en día alcanzan los 65 millones. Conscientes de ese fenómeno las empresas de tecnología, Nintendo y Niantic Labs, han logrado hasta julio de 2017, cerca de las 752 millones de descargas a nivel mundial de ese juego de realidad aumentada (Monfort, 2017). En ese sentido, diversos son los casos de problemas registrados sobre la práctica con Pokémon Go alrededor del mundo. Desde personas que han encontrado cadáveres al jugar dicha plataforma, hasta jóvenes en juicios por jugar Pokémon Go en lugares en donde está prohibido, según las autoridades de cada país (Cooperman, 2016).

Concretamente, uno de los asuntos en los que se ha involucrado a dicho videojuego de forma mediática tiene que ver con jugar Pokémon Go en iglesias en países ortodoxos, en espacios donde se prohíbe esa actividad. Por otro, lado algunos de esos espacios públicos han entrado, particularmente iglesias, bares y centros comerciales, han entrado en negociaciones con Nintendo para convertirse en Poképaradas o Gimnasios Pokémon. De esta manera, esos lugares ahora son más frecuentados. Hoy en día se ha vuelto en solo un año en un vehículo para el desarrollo de movimientos sociales. Algunos manifestantes han convocado a marchas y movilizaciones colectivas tomando como punto de partida Pokémon Go (Cooperman, 2016). Incluso, el hecho de pasear a lo largo del entorno real ha generado marchas como la Marcha Pokémon, en México. Es un evento organizado por el Centro de Cultura Digital de la Secretaría de Cultura de México destinado a llevar a cabo un recorrido por la Ciudad de México de forma segura.

En este punto resulta importante mencionar que el fenómeno Pokémon en México ha crecido en términos culturales al punto de que diversos jugadores suelen llevar a cabo cacerías Pokémon Go. Son eventos sociales organizados por contingentes de estudiantes provenientes de diferentes universidades públicas y privadas de México donde, como si salieran de safari, los jugadores salen a atrapar Pokémons. Lo anterior indica que aunque se trata de un título de juego de video liberado al mundo con la intención de ser usado para la práctica de juego pero en realidad a lo largo del tiempo sus aplicaciones comprenden otros usos y servicios.

Pokémon Go contiene una serie de descripción sobre los sitios arqueológicos y las edificaciones arquitectónicas que sus videojugadores visitan. De esta manera, no sólo se conocen detalles culturales e históricos sobre un sitio, una escultura o un basamento

piramidal, sino también se trata de un recurso que utilizan los mismos gobiernos para generar y atraer turismo.

Hoy en día existen paquetes de viaje Pokémon Go, es decir estrategias comerciales para viajar en avión por el mundo, y diversos sitios de taxi exclusivos han emergido para poder atrapar pokémons a lo largo del mundo de forma eficiente (Cooperman, 2016). No es nada raro que la policía también esté involucrada en alguna medida con este juego de video de realidad aumentada. Precisamente la última posibilidad tecnológica de Pokémon Go precisa en visitar lugares reales. Entonces, no pocos videojugadores, para conseguir un pokémon difícil de atrapar, irrumpen en propiedad privada.

Debido a que Pokémon Go es un videojuego desarrollado para sistemas de comunicación móviles su arquitectura interna y externa ha extendido actualmente sus funciones. Una de esas aplicaciones consiste en la descarga, desde distintos servicios de productos de geolocalización satelital, de mapas para conocer con mayor precisión una locación geográfica desde una AIP. Una AIP, por sus siglas en inglés *Application Programming Interface*, es una aplicación o software que se comunica con otro semejante. En otras palabras son un conjunto de comandos, funciones y protocolos informáticos que permiten a los desarrolladores programas específicos para ciertos sistemas operativos. Entonces, las AIP aplicadas dentro de Pokémon Go permiten enviar información de forma remota a ese videojuego. Por supuesto, algunas de esas mejoras han sido autorizadas por Nintendo o Niantic Labs pero la mayoría no.

Sin duda la posibilidad de actuar en conjunto al lado de diversos entrenadores pokémon es hoy en día una de las más atractivas funciones. Es usada para capturar creaturas de forma más efectiva y comunicarse con otros para ponerse de acuerdo en la cacería de una creatura. Conscientes de esa posibilidad la empresa Razor, ha tomado cartas en el asunto. Ha decidido liberar al mercado a manera de AIP, una aplicación llamada RazorGo. Se agrupa en tres apartados: global, regional y local.

Otro de esos AIP que han entrado en el ojo del huracán por su *baneo*, por su limitación y censura, por parte de Nintendo y Niantic Labs, es PokéMesh. Se basa en un sistema para atrapar los más raros pokémons. De esta manera, los videojugadores pueden conocer no sólo dónde están las creaturas virtuales sino cuánto tiempo estarán ahí.

Como ha podido establecerse a lo largo de este apartado, Pokémon Go comenzó como un proyecto en el que dos empresas cruzaron sus intereses. Niantic Labs desarrollaba aplicaciones de realidad aumentada, mientras Nintendo precisaba brincar sus franquicias comerciales hacia el mundo de las plataformas móviles. A raíz de ese cruce se liberó un producto al mercado capaz de conjugar la realidad virtual con el mundo fuera de pantalla. Si bien fue un juego que atrapó a bastantes videojugadores, como las cifras arriba mencionadas lo indican, tras un año exacto de haber salido al mercado sigue teniendo una importante presencia en términos de descargas y jugadores en el mundo.

Recientemente tanto Nintendo como Niantic Labs han anunciado dentro de sus portales de noticias oficiales la descarga de una serie de mejoras y actualizaciones para Pokémon Go. Esa noticia promete volver a colocar a ese videojuego como uno de los favoritos a escala global. Esas mejoras incluyen un modo de juego nuevo, denominado “incursiones”. Dentro de ella los entrenadores podrán colaborar para eliminar a los jefes de cada una de las misiones con las que el juego dispone. Por supuesto esa mejora y otras más han sido liberadas por las dos empresas que dieron pie al videojuego de forma gratuita, para buscar nuevos públicos y mantener a los jugadores que desde hace un año permanecen cautivos dentro de ese universo particular de juego de video. Entre las cuestiones señaladas arriba se encuentra la música de fondo del videojuego, compuesta por Junichi Masuda, quien también fue compositor de toda la música de los juegos de Pokémon que inspiraron Pokémon Go.

A grandes rasgos, sobre el presente abordaje puede afirmarse que el videojuego Pokémon Go resultó del esfuerzo de tres compañías: The Pokémon Company, Nintendo y Niantic. Por una parte, el juego Ingress, propiedad de Niantic Labs, aportó la programación básica que hizo funcionar Pokémon Go. Dentro del primer juego sus usuarios seguían coordenadas para capturar portales que se ubicaban en la vida real (desde monumentos hasta sitios históricos y arqueológicos).

Los portales que Ingress desarrolló son los que Pokémon Go emplea como Pokeparadas y Gimnasios Pokémon, pero fueron ajustados y optimizados para cazar pokémons. Por otro lado, The Pokémon Company y Nintendo desarrollaron un videojuego de realidad aumentada con esas informaciones y también utilizando recursos desarrollados por Niantic Labs, como el sistema de geolocalización satelital llamado Google Maps.

## 2. Análisis narrativo del videojuego

Una vez desarrollado el panorama contextual de Pokémon Go, a continuación se presenta un análisis sobre su narrativa y su jugabilidad con la finalidad de seguir comprendiendo la manera en que los distintos elementos incluidos al interior de ese título pueden contribuir a establecer su proceso inmersivo. Para determinar el papel que desempeña su trama en torno a ese último fenómeno se analizarán las claves de su enunciación narrativa y posteriormente se establecerá un abordaje a las dinámicas y acciones mediante las cuales el videojuego se despliega como relato.

Al respecto, si bien existen diversas formas de abordar el relato (análisis deconstructivos, mitológicos, de matriz gramatical, etc.), cabe aclarar que particularmente el videojuego constituye un tipo de exposición discursiva en la que un tiempo y un espacio varían de acuerdo a la actuación de sus jugadores y donde unos determinados personajes así como un tipo de narrador resultan esenciales para entender lo que se desarrolla en su interior, siendo ese un motivo por el que se ha contemplado comprender su enunciación narrativa.

Es importante señalar que “dentro de la teoría de la narración, o narratología, la definición más amplia de narración es como un proceso (...) de enunciación narrativa, es decir, como una manera de organización de un texto” (Sánchez, 2006: 13). Siguiendo esa definición, Filinich (2014) menciona que la enunciación narrativa corresponde a un nivel de comprensión del relato que permite conocer la manera en la que está organizado, a partir de los elementos básicos que le dan pie. Dichos elementos corresponden a su historia, su trama, sus personajes y las acciones que llevan a cabo, un tiempo y un espacio a través de los cuales se desenvuelve el relato así como un tipo de narrador y su importancia o implicación como constructor y partícipe de lo relatado (Filinich, 2014).

El estudio de los elementos arriba mencionados para el caso de Pokémon Go permitirá dar cuenta de los principios narrativos más importantes que subyacen a la interior de su trama así como las pautas dentro de ella que bien pueden incidir en el establecimiento de la inmersión por parte de sus jugadores. Porque el videojuego presenta un tejido de signos sucesivos que permite a sus jugadores involucrarse dentro de un proceso de transportación cognitiva dentro del cual van asimilando de forma imaginaria y posteriormente comprenden de forma gradual distintos elementos relatados al punto de

permitirles comprometerse con lo ocurrido, de tal manera que al desprenderse mentalmente a él, sus jugadores se enriquecen mediante esa experiencia. De esta manera, resulta importante comprender cuáles son los elementos narrativos del videojuego y cómo éstos se organizan para saber posteriormente la manera en la que sus jugadores se implican con ellos. Por ello, el presente análisis contempla nociones en torno a la enunciación narrativa, desarrolladas por Elena Beristáin (1982) para el estudio de textos literarios, que permitirán enriquecer la etapa de observación.

Primero se precisa la historia o tema, es decir el asunto del que trata la obra, y su distancia con el discurso o trama, es decir, la organización del discurso y la selección de acontecimientos para su enunciación. Ambas dimensiones, tanto historia como trama, resultan ser categorías útiles para distinguir lo que gradualmente ocurre dentro de un tejido narrativo como es un videojuego porque permiten establecer una separación entre lo que implica de forma general el relato y la manera en la que aplica dentro de él un principio de acción, que corresponde al desarrollo de su trama.

La historia corresponde al punto de vista del tema. Tiene que ver con el asunto del que trata la obra. Por su parte, el discurso corresponde al punto de vista de la trama. Es la forma en que se organiza el tejido de significados propio de su enunciación. La historia, por un lado, es lo que efectivamente ocurrió o bien pudo haber ocurrido dentro de un relato, mientras que por el otro, el discurso es lo que puede denominarse como argumento, es decir, la forma en que el lector toma conocimiento de la historia (Beristáin, 1982).

El estudio de la historia debe precisar un qué, particularmente sobre qué trata concretamente una narración. Por su parte la trama o discurso indica cómo ocurre dicha narración. En ese sentido, el videojugador puede quedar involucrado dentro de la trama narrativa del juego de video, al poder ser partícipe de ella, pero también puede quedar implicado mentalmente debido al potencial que tiene el videojuego para posicionarlo como parte importante dentro de ese relato, al brindarle la oportunidad de desarrollar una parte específica de la narración, en un espacio y un tiempo específico, anulando parte de lo contado o activando otra parte, de acuerdo a su particular forma de jugar.

Otro elemento importante para comprender el desarrollo de los sucesos relatados dentro de la trama serán los diversos personajes que forman parte de la misma. Los personajes son aquellos agentes involucrados al interior de una narración. Sus acciones

serán todas aquellas actividades que realizan en el marco de ese universo (Beristáin, 1982). De hecho, las acciones de los personajes dentro de la trama de un videojuego, en términos narrativos se articulan mediante una cadena sucesiva de acciones que se revelan mediante una constante toma de decisiones por parte de quienes participan de él. Es decir, para conocer lo relatado en su interior se debe jugar, experimentar de una partida de juego de video.

Si bien el desarrollo de la trama al interior de un videojuego precisa jugarlo, al mismo tiempo aquello que es relatado dentro de ese entorno va cambiando de acuerdo a las diversas deliberaciones que el propio jugador establece, mediante su particular forma de jugar. Por tanto, el presente abordaje en torno a la narrativa de Pokémon Go precisa conocer el sentido en que se teje dicha obra audiovisual y además la forma específica en que transcurren los sucesos dentro de ella, elementos indispensables para permanecer dentro de ese lugar.

Por ello, dentro de ese mismo abordaje se desarrollan otras categorías importantes, se trata del tiempo y el espacio en los que ocurre lo relatado así como del tipo de personaje que narra los sucesos y su capacidad para imbricarse dentro de la trama como un constructor de lo sucedido. La generación del proceso inmersivo implica que un usuario de una interface conozca no solo la historia y los hechos que se desarrollan dentro de ella sino también el tiempo y el espacio en el que se desenvuelven. Bien puede ser un tiempo cronológico o bien temático.

El tiempo del tema corresponde al que tiene que ver con la historia y la temporalidad cronológica se relaciona con el tiempo en que se relatan unas acciones circunscritas en el marco de su trama (Beristáin, 1982). Por su parte, la espacialidad es una instancia en que se desarrolla, a manera de proceso, un relato. El acto narrativo instaura la representación de un ámbito, un espacio donde la acción se concreta y significa. Es un lugar en donde evoluciona el discurso de lo narrado. Su función principal consiste en convertirse en el marco ideal en el que suceden las cosas de un universo narrativo (Beristáin, 1982). Es por tanto un escenario indispensable para que la acción tenga lugar.

El propio entorno virtual, donde sucede lo relatado en el videojuego, puede ser uno de los principales elementos de su narración que logren desencadenar el proceso inmersivo. Porque la experiencia inmersiva implica la colocación de sus participantes en un lugar que



es el del relato. Dentro de Pokémon Go bien puede ser tanto el entorno virtual e incluso el espacio fuera de pantalla.

Por su parte, un elemento importante es el narrador. Dentro de un relato tiene que ver con aquella entidad que describe unos sucesos, pudiendo estar o no presente, como un locutor real o imaginario, reconstituido a partir de los elementos que se refieren a él (Beristáin, 1982). En otras palabras, el tipo de narrador que cuenta una historia será un personaje con el poder suficiente para participar o no en diferente medida dentro de los diversos hechos ocurridos, a la vez que él mismo los va relatando. El narrador extradiegético relata unos hechos pero no participa de forma directa al interior de ellos. Permanece fuera de la historia. El narrador intradiegético permanece dentro de la historia sin otro papel que el de narrador. Es un testigo de los hechos que no interviene en ellos. El narrador homodiegético es un personaje que narra y también participa en los hechos. Es un personaje más dentro de la trama que cuenta lo ocurrido. Mientras que un narrador autodiegético corresponde al personaje principal de la obra narrativa, quien relata lo que le ocurre a su propia historia (Beristáin, 1982).

La capacidad de los lectores-jugadores para asumirse como partícipes y como narradores de unos sucesos puede desencadenar en sus ellos un compromiso mental así como un tipo de presencia específico dentro de la interface virtual donde se desenvuelven. En el caso del videojuego Pokémon GO bien podrían ser sus jugadores tanto un partícipe como un narrador, elemento que los podría invitar a permanecer en ese entorno.

## **2.1 Historia / Trama**

La narración dentro del videojuego no se presenta de forma lineal e incluso lo narrado se proyecta de forma particular. Puede decirse que la narración del juego de video está articulada para poder editarse por parte del jugador. Será éste último quien pueda realizar un montaje, siguiendo, buscando, actualizando y guardando información de diversas formas. Ese es un elemento que bien puede invitar a involucrarse de forma amplia dentro del juego. Lo anterior puede inferirse debido a que si bien la historia del videojuego Pokémon Go de forma concreta consiste en buscar y capturar personajes, pokémons, escondidos en ubicaciones del mundo real, desplazándose por calles y ciudades, para posteriormente ponerlos a luchar para ganar el título de mejor entrenador pokémon, por su

parte, la trama de dicho videojuego, es decir la forma en que se organiza la obra para su comprensión a lo largo de la partida, contempla la exploración y captura de esas creaturas en el mundo de Pokémon Go, ya sea tanto en la interface digital como en el entorno fuera de la pantalla. Esa búsqueda siempre será personalizada y, además, dependiendo del alcance obtenido dentro del juego será el despliegue y la capacidad de actuación del jugador.

Los elementos esenciales para articular la trama en el videojuego son tanto el entorno virtual dentro del juego, donde se realizará el trabajo de búsqueda de creaturas y su futura confrontación, así como el lugar cotidiano en el que cada jugador podrá realizar una determinada serie de acciones, necesarias todas para obtener la mayor cantidad de creaturas y evolucionarlas. Si bien cada uno de los movimientos y objetivos que el videojugador sorteará en su camino forman parte de dicha trama, además su argumento tiene que ver con la forma en que se entrena una creatura pokémon y también con la manera en que se ponen a luchar esos seres dentro de miles de Gimnasios pokémon o bien pueden llevarse a cabo otras deliberaciones que van más allá de esas dos últimas opciones.

El videojuego retoma y continúa la historia de la saga homónima y también extiende el sentido de las anteriores entregas de ese universo al punto de llevar su trama, gracias a la realidad aumentada, a la calle, al entorno de vida del propio videojugador. De esta manera, lo que ocurre fuera de pantalla conforma la mitad de la trama del juego de video. Calles, avenidas, mares, desiertos, etc. así como diversas locaciones y zonas geográficas articularán esa primera parte. La otra parte de la trama se despliega y realiza dentro de la interfaz del juego digital. Concretamente en sus mapas virtuales y en las líneas de las ciudades y caminos que existen en la pantalla.

Puede afirmarse que la narración del videojuego en sí misma representa una virtualidad, una potencialidad, o bien una abstracción discursiva, que cuenta con al menos dos soportes, tanto la realidad virtual así como la realidad aumentada, el entorno en tres dimensiones y el espacio fuera de pantalla.

La trama por tanto se lleva a cabo, como se verá más adelante, en más de un único espacio. De hecho su desarrollo discursivo no culmina cuando la búsqueda de creaturas en ese entorno ha concluido. Gracias a ese último logro es que se revela una nueva característica de la narrativa, la cual consiste en evolucionar creaturas y sostener encuentros

con otros entrenadores haciendo uso de ellas. La trama se desenvuelve, es decir se revela al jugar, a partir de las distintas opciones que su protagonista va deliberando a lo largo de una partida. Dentro de su interfaz digital se puede pasear y también es posible hacerlo, gracias a la realidad aumentada, a través del mundo fuera de esa aplicación. Además, aun cuando el videojugador decida suspender la trama, terminando una partida, dicha narración sigue su marcha. Pokémon Go es un videojuego que, de alguna manera, no puede apagarse o desconectarse. Debido a ello es que la trama puede ser desarrollada por otros videojugadores independientemente de que el protagonista, el jugador, salga de ella o suspenda su participación dentro de la trama que él específicamente experimenta. Desde ese punto de vista, la narración dentro del videojuego puede entenderse como la realización de un modo de pensar e imaginar, es decir una particular concreción de ideas por medio de material lingüístico, siendo en este caso su lenguaje una serie de representaciones visuales y sonoras articuladas a partir de lenguaje binario.

Cada jugador puede convertirse entonces en el protagonista de su propia trama, misma que al mismo tiempo es una trama compartida, o bien una meta-trama que aloja la trama de todos sus jugadores, debido a que los servidores de ese juego alojan a usuarios de distintas partes del mundo de forma simultánea, y entonces, todos ellos pueden colaborar al retocar el lienzo que representa el hecho de jugar la trama del videojuego. Si uno de sus jugadores decide no participar más en el desarrollo de su discurso, la interface virtual del juego permanecerá abierta y operando de forma intermitente, lista para que otros jugadores formen parte de esa trama. Por lo anterior puede decirse que la narración en el videojuego es una mediación, una instancia que permanece anclada entre lo que se encuentra físicamente realizable dentro de ella y aquello que se ha considerado como información interpretable por parte de sus jugadores.

Ahora bien, la trama de Pokémon GO consiste además en explorar la plataforma de juego de Niantic y Nintendo para utilizar ubicaciones reales que los jugadores deben recorrer a lo largo y ancho del mundo en búsqueda de pokémons. Aunque la historia de Pokémon Go gira en torno al hecho de recolectar centenares de especies pokémon, su trama tiene que ver con la manera, la forma específica, en que se exploran los alrededores del mundo fuera de la pantalla para llevar a cabo dicha labor de captura.

Aunque la serie de videojuegos de Pokémon ya ha utilizado lugares del mundo, como Nueva York, París o las regiones japonesas de Hokkaido y Kanto, como fuente de inspiración para crear la historia en que se desenvuelven sus entregas digitales, en Pokémon GO el entorno fuera de pantalla es el propio escenario del juego. De hecho ese videojuego sostiene un grado de autonomía respecto a lo jugado dentro de la pantalla, ya que permite a sus jugadores conocer escenarios reales e incluso obtener información útil de esos entornos y, al mismo tiempo, jugar a través de los atributos reales de esos sitios.

Como se revisará más adelante dentro de este mismo apartado, el videojuego arroja detalles sobre sitios arqueológicos reales o bien despliega información respecto a monumentos, sitios arquitectónicos, etc., gracias a la tecnología de realidad aumentada con que se encuentra desarrollado. Esas informaciones son utilizadas por la interfaz del juego y trianguladas en su sistema interno junto con las distintas mecánicas del juego para así desarrollar parte de la trama del juego. Es decir, en ocasiones el jugador, para cazar pokémones de tipo oscuridad, deberá entrar a lugares donde existe poca o nula luz, como cuevas o iglesias, y otros sitios semejantes existentes en el mundo fuera de pantalla. Esos bien pueden ser elementos que invitan a sus jugadores a permanecer sumergidos mentalmente dentro de ese entorno.

Para el caso de la narración del videojuego, puede afirmarse que el proceso de realización de su trama implica llenar los vacíos, figurar no únicamente en la imaginación las acciones posibles a realizar sino más bien concretarlas dentro de un entorno en tres dimensiones. Esa es posiblemente una de las claves de la inmersión de ese videojuego, poder concretar dentro de un entorno aquello con lo que se involucra mentalmente, llevarlo a cabo de forma cognitiva mediante unas herramientas digitales, como pueden ser un entorno y unos personajes.

La experiencia gestada dentro de su trama es posible porque el texto narrativo habla sobre una realidad, pero con un grado de autonomía, es una realidad que se basta a sí misma, pero que mantiene en diversos grados, una relación con la realidad a la cual se refiere, puesto que utiliza los datos que proceden de una cultura dada y sus circunstancias de vida, aunque los organiza en función de otras características. La trama del videojuego toma en cuenta elementos de una realidad existente en el mundo de la interface donde ésta se relata y al mismo tiempo posee una cierta autonomía respecto de dicha instancia donde

es experimentada. Dicho entorno en específico, esa realidad a la que se refiere el juego, será entonces el mapa, o bien el sistema de geolocalización exclusivo para esa aventura, así como los distintos atributos para jugar con que se articula Pokémon Go. Por supuesto, se trata de atributos valiosos para reconocer de forma visual el entorno y adecuarlo a cada una de las partidas de juego de video. Es decir, la trama del videojuego puede entenderse gracias a las mecánicas del videojuego. Se trata de una serie de acciones y lógicas de juego que hacen de esa experiencia interactiva lo que es. Esa parte será revisada de forma precisa en el apartado de la jugabilidad. Sin embargo, es preciso indicar que el discurso del videojuego, es decir su trama, está hecho a base de esas mecánicas (elementos, principios o fundamentos para jugar). La misma trama, gracias a las mecánicas de juego, permite desarrollarse desde el momento en que el protagonista se lanza al mundo a conocer la interface de juego de video, para posteriormente reconocer los personajes que forman parte de ese entorno, hasta encontrar el primer pokémon.

El protagonista logra obtener a lo largo de la historia una serie de herramientas y objetos que le permiten realizar una mayor cantidad de capturas así como de técnicas para hacerse de las criaturas llamadas pokémones. Una vez logrado el nivel cinco, tras tener suficientes personajes virtuales, artículos y objetos alrededor del universo de ese videojuego, el protagonista deberá formar parte de un equipo, de tres existentes. Cada equipo posee características únicas, que permitirán evolucionar las criaturas pokémon y más tarde ponerlas a luchas al interior de los gimnasios exclusivos para esa labor.

La narración del videojuego implica una serie de hilos conductores, es decir, una serie de redes temáticas que a menudo van en camino opuesto o distintos a la dirección en que gira su historia en sentido más amplio. Por supuesto, esas deliberaciones enriquecen la narración del propio jugador y al mismo tiempo le invitan a permanecer dentro de sus propias trayectorias.

Si bien el texto, es decir el tejido o urdimbre de significados, que articula la historia y la trama del videojuego es un objeto virtual, una representación imaginativa de unos sucesos, éste consigue su virtualización, su concreción gracias a la realidad aumentada. Dentro de ese espacio se pueden recorrer redes de hipertexto, se puede navegar en un lugar de tres dimensiones. Puede afirmarse entonces que la narración del videojuego está compuesta por una base de datos en la que las acciones funcionan como enlaces. Dichos

enlaces o conectores permiten navegar, pasear, etc. y al mismo tiempo ordenar la información en su interior según las necesidades del jugador. Ese fenómeno conlleva al desarrollo de unas acciones específicas que detonan una trama dentro de la que se puede actuar para continuar dentro de ella, al modo en que el jugador así lo desee. Entonces, la capacidad performativa que ofrece la trama del videojuego puede ser un elemento capaz de invitar a sus jugadores a permanecer sumergidos en su partida de juego.

## **2.2 Personajes / Acciones**

Siguiendo el punto de vista de los personajes y sus acciones dentro del videojuego, puede afirmarse en un primer momento que el videojugador será el navegante y relator de la historia del juego, y al mismo tiempo es el intérprete y creador de su propia historia de juego, ya que es él quien gradualmente va desarrollando el sentido a lo relatado dentro de la interface virtual interactiva.

La narración dentro del videojuego figura ser una manera concreta de representar y de comunicar lo que sus creativos imaginaron previamente. Aunque, puede afirmarse que al mismo tiempo que resulta ser un agente efectivo para convertir ideas abstractas en símbolos complejos, en tres dimensiones por supuesto, por otro lado, la propia imaginación puede estar también comprometida en ello. Porque al plasmar en un entorno digital una serie de ideas subjetivas éstas podrían incluso llegar a perder su valor interpretativo, al mostrar unos personajes y unas acciones de forma material e inmanente, dentro de una pantalla.

Ahora bien, una pieza clave para comprender la forma en que se desarrolla la trama dentro del mundo del videojuego Pokémon Go es el profesor Willow. Dentro de la trama del videojuego, será quien se encarga de recibir al jugador, es decir al protagonista o entrenador Pokémon, así como de brindarle un panorama sobre los atributos de ese universo, las posibilidades de acción con que cuenta el jugador, los diferentes recursos, bienes y servicios del mismo, etc.

Aunque el profesor Willow aparece al inicio de la aventura, su participación se ve limitada a lo largo de la misma, ya que es el mismo entrenador pokémon, el videojugador, quien va aprendiendo gradualmente lo que ocurre dentro de la interface virtual. Puede afirmarse que no hace falta leer la narración del videojuego por completo para saber de qué podría tratar, de hecho lo narrado en el videojuego siempre es menos que lo que puede

jugarse dentro de él para enriquecer su trama. Además, el hecho de existir personajes con los que el jugador no puede tomar control por completo, o incluso jugar con ellos, puede indicar que la presencia de esos personajes puede no ser esencial del todo en la práctica de juego, porque no es absolutamente necesario entablar una relación con algunos de ellos a lo largo del juego para desarrollar su trama. Puede ser más atrapante controlar al personaje en todos los sentidos posibles que acompañar a otros, desarrollados mediante la inteligencia artificial del juego de video.

Por su parte, otra pieza fundamental sobre el tema de los personajes es el denominado entrenador Pokémon. Es el protagonista de la aventura dentro del videojuego. Su papel es asumido por el jugador. El entrenador pokémon será controlado por el jugador a lo largo de la trama del juego completa. Cuando se juega Pokémon Go por primera vez, la apariencia del entrenador se puede personalizar al gusto. Ese perfil corresponde al de un avatar virtual propio de juegos de video y aplicaciones digitales.

Entre las distintas opciones que pueden modificarse en torno a dicho personaje se encuentran sus prendas, la vestimenta, el color de su piel, el género y hasta los accesorios que porta. Todos esos elementos se agregarán al gusto del propio videojugador al cargar por primera vez la partida de juego y podrán cambiarse un par de veces como máximo a lo largo de la aventura completa.

El avatar personalizado, también reconocido como un personaje virtual seleccionable dentro de la partida de juego de Pokémon Go, aparecerá en la pantalla una vez que el personaje se mueva por el mapa así como también dentro de su propio perfil. El *nick name*, o nombre de usuario dentro del videojuego, es otro de los atributos que se puede cambiar al gusto del personaje. Se trata de un nombre único de jugador que permitirá reconocerlo a lo largo de su aventura dentro del juego de video frente a otros personajes, es decir otros videojugadores. Precisamente es que a partir de lo anterior, esos otros jugadores podrán verán el avatar del protagonista cuando visiten un Gimnasio controlado por el videojugador y lo reconocerán siendo ellos los protagonistas.

La interactividad tanto selectiva como comunicativa que establece el videojuego sobre sus jugadores puede ser uno de los elementos que más los atrape desde el punto de vista de su narrativa. Las posibilidades de actuación y caracterización específicas de los roles y personajes que presenta el juego por parte de cada jugador dentro de la plataforma

invitan a generar una mayor transparencia en el marco de las mecánicas posibles. Es decir, las propiedades explícitas del juego de video podrían ponerse en relación con la configuración propia del jugador, con la experiencia y la forma de jugar dentro de ese entorno, logrando una sensación de invisibilización de las mecánicas de juego. Incluso, el desarrollo de la trama dependerá tanto del protagonista así como de otros jugadores quienes participan en su conjunto al interior de la interfaz del juego. Serán coprotagonistas a la vista del jugador principal; y al mismo tiempo podrán ser cada uno de ellos los protagonistas de su propia aventura, observando de esta manera a otros jugadores como sus coprotagonistas. Es decir, cada jugador se convertirá en protagonista de la trama al jugar dentro de su propia interfaz de juego móvil, y podrá entender la actuación de los demás jugadores conectados a ese videojuego como la de un coprotagonista dentro de su trama, y viceversa. Entonces, puede afirmarse que, dentro del entorno virtual del videojuego, la narración se desarrolla cuando sus jugadores actúan, en cuanto a manifestaciones de los perfiles construidos por ellos mismos, para trazar una serie de trayectorias que les permiten abrir un sentido de la trama o bien otro, dependiendo de su actuación en ese entorno y a sus posibles motivaciones para jugar.

Las tramas, los puntos de vista en que articularán su propia partida como protagonistas, permitirán gobernarse mediante un cúmulo de argumentos alojados dentro de esa plataforma y desplegados en forma de trama en el juego de video.

Debido a que la trama de Pokémon Go gira en torno a ganar niveles como entrenador pokémon, cuanto mayor sea el nivel del jugador, más poderosos serán los monstruos que se podrán atrapar para desarrollar la aventura. En ese sentido, la aventura dentro de Pokémon Go depende cuando menos de los atributos del jugador acumulados a través de su participación con el entorno y con otros videojugadores, mismos elementos que se verán reflejados en la barra de inventario del jugador.

Uno de los elementos que bien puede atrapar dentro del juego de video a sus participantes será la posibilidad de tener la última palabra en cuanto a decisiones dentro del entorno virtual. Por ejemplo, los distintos atributos del equipo pokémon al cual pertenece cada uno de los entrenadores conformarán las características específicas que se le dan a cada forma de jugar dentro del entorno de Pokémon Go. Eso quiere decir que, dependiendo



del desempeño logrado por el videojugador a lo largo de la trama, se alcanzarán unos determinados atributos y por tanto unas insignias en concreto.

La pertenencia a cada uno de los equipos se obtiene cuando el entrenador pokémon alcanza el nivel 5 como mínimo dentro del juego Pokémon Go. En este momento de la trama el jugador deberá elegir un equipo para poder continuar con su aventura. Se trata de una estrategia de juego bajo la que debe articular su experiencia como entrenador pokémon. Si decide no continuar su juego, los demás jugadores dentro del servidor de juego no podrán contar con su experiencia y sus puntos de jugador para poder vencer los desafíos que se presentan en su interior. Puede afirmarse entonces que la trama de un videojuego no es necesariamente un objeto, es más bien un proceso en donde se representa no únicamente lo que un jugador es, sino además lo que podría o desearía ser.

El perfil de cada uno de los líderes de equipo puede establecerse a partir de las creencias bajo las que cada uno de ellos conforma sus aptitudes de líder. Unos a partir de la sabiduría o la intuición o bien a partir de la fuerza, velocidad y capacidad de respuesta en combate. Es decir, los atributos psicológicos, culturales y cognitivos, cuando menos, del propio jugador se pondrán en relación con los de la plataforma de juego.

Las opciones que de ella emanan coinciden en alguna medida con las deliberaciones personales de sus jugadores. Ese es un elemento que invita a permanecer dentro de ese entorno a los videojugadores, elaborando una trama como personaje y como protagonista.

Por su parte, otro de los personajes que dan pie a la aventura de Pokémon Go es el compañero pokémon. Se trata de una de las criaturas capturadas previamente por el protagonista. Dicho personaje aparece junto al avatar del jugador una vez que ha sido seleccionado por él y lo acompaña durante el desarrollo de sus múltiples desafíos y encuentros frente a otros jugadores. El tipo de compañero que se tenga durante la partida permitirá recibir una determinada recompensa, es decir objetos valiosos para poder evolucionar a los pokémones durante la aventura.

Los juegos articulan, mediante creación y exploración, un entorno figurado que es el de la narrativa en sí misma. Precisamente, la esencia de lo relatado dentro del videojuego subyace a su carácter dinámico. Se trata de un mapa o bien una constelación, en un tiempo y un espacio, cuyas dimensiones narrativas tienen principios de acción que permiten seguir

en primera persona la evolución o el crecimiento de un mundo virtual mismo que a la vez coincide con escenarios reales fuera de pantalla.

### **2.3. Espacialidad / Temporalidad**

La esencia narrativa del juego, en la que un sujeto puede narrar lo sucedido mediante una serie de deliberaciones, resulta de la suma de un espacio en el que habitar así como de un tiempo cuyos principios permiten pasear dentro de ambos pero al mismo tiempo es resultado de la capacidad de los jugadores para modelar ese lugar, más allá de los preceptos originales que permiten que lo sucedido ahí marche de acuerdo a la plataforma de juego de video lo precisa.

Tanto la espacialidad como la temporalidad, es decir, las coordenadas en donde se sitúa el universo narrado del videojuego Pokémon Go serán una serie de plantillas virtuales, desplegadas de forma audiovisual al interior de la pantalla del juego. Es importante indicar además que las características del espacio digital donde ocurre la trama coinciden incluso, en su mayoría, con las características de los mapas de sistemas en línea para la geolocalización, principalmente Google Maps y Google Street View.

Como se ha señalado, el espacio en que se lleva a cabo la trama de dicho juego deriva su estructura del videojuego Ingress. Se trata de un título del año 2009, como se ha visto en el apartado del análisis contextual, creado también por Niantic labs, misma compañía que participó en la elaboración y venta de Pokémon Go. Dicha empresa cuenta hoy en día con un complejo y elaborado sistema de datos, recopilados todos a partir de Ingress. Es decir, los miles de mapas y sistemas de localización remota de ese juego, denominados portales dentro de su interfaz gráfica de video, han sido utilizados para llevar a cabo la experiencia de paseo y recorrido por la realidad fuera de pantalla en Pokémon Go. Lo anterior permite indicar que el videojuego, específicamente el de realidad aumentada, contiene dos tipos de planos espaciales virtuales. El primero de ellos es el modelado en tres dimensiones y el segundo es el capturado gracias a la mediación de artefactos tecnológicos de captura de pantallas. Sin embargo, el segundo entorno, que pareciera la realidad fuera de pantalla, en realidad es más bien una prolongación de la propia virtualidad generada en tres dimensiones. Representa pues, una virtualidad no modelada poligonalmente sino modelada de forma plana en las dimensiones que una cámara electrónica lo permite.

El primero de los dos grandes escenarios que conforman Pokémon Go es una compleja red de locaciones, correspondientes todas a las múltiples partes o lugares, las zonas geográficas más diversas del mundo entero. Ese escenario es producto de una triangulación entre las informaciones que ofrece la cámara del dispositivo donde se juega el videojuego y los distintos datos de geolocalización que existen en el propio sistema de juego. Las locaciones en donde es posible ubicarse para cazar pokémones en realidad son millones de espacios que existen fuera del juego de video y que se cruzan con la mediación de una cámara.

La capacidad de uso de ambos entornos invita a permanecer en ese espacio, descubriendo las fronteras entre dos instancias “virtualizadas” (modeladas digitalmente en tres dimensiones) mediante tecnologías diferentes pero que se integran en diferente medida y proporción al interior de la partida de juego.

Una de las cuestiones más importantes que resultan de ese elaborado cruce, alojada en el propio campo de la trama del juego de video, es la posibilidad de trasladarse para capturar un pokémon distinto al que otros jugadores posean. El jugador deberá así desplazarse a distintos lugares, diferentes a los del resto de los participantes de ese videojuego. Cuanta más distancia presente el protagonista y en cuanto visite más locaciones poco reconocidas se podrán encontrar creaturas más novedosas y extrañas.

El coleccionismo virtual, mismo dentro del cual es posible recorrer un entorno en la vida fuera de pantalla, permite a sus jugadores trazar trayectorias siempre novedosas, más allá del ordenamiento bajo el que el juego de video se organiza. Precisamente, al ir desplazándose el jugador deberá al mismo tiempo elegir un equipo. Eso le permitirá jugar de forma cooperativa para obtener un objetivo que va desde generar recursos, ganar un gimnasio o hasta obtener un pokémon.

Por su parte, el segundo gran escenario en que ocurre la trama del videojuego es una interface visual articulada mediante una serie de cuadrículas, es decir, un mapa de las calles tal como aparece en el sistema de geolocalización de Google Maps y Google Street View. La estructura de ese espacio aparece de forma cuadriculada principalmente debido a que así aparecen representadas calles y avenidas dentro de esos sistemas de localización remota. Además, el escenario virtual de Pokémon Go varía entre el día y la noche. Es decir, de día las locaciones aparecen en color verde y es posible ubicar un cielo azul con algunas nubes

dentro de ese entorno. Sin embargo, cuando el jugador participa dentro del videojuego durante la noche el escenario se tornará más oscuro, cambiando las locaciones del verde a un cielo azul marino oscuro con un cielo más oscuro y estrellado. Sobre ese tipo de escenario, tanto de día como de noche es posible encontrar una cuadrícula color verde con líneas amarillas que dividen cada una de las calles, avenidas, ejes, cruces y secciones postales tal como se encuentran en el mapa fuera de la interfaz visual del juego.

Una explicación al respecto es que el jugador vive, experimenta la trama del juego de video al tiempo que la va escribiendo mediante su particular forma de jugar y a la vez el sistema de juego despliega informaciones en torno a esa partida en el marco de un tiempo que se asume como un presente, continuo y en movimiento.

Un atractivo importante de la narración del juego con relación al espacio y el tiempo serán las afectaciones de la plataforma de juego a medida que transcurren, tanto tiempo como espacio, fuera de él. Bien puede ser un elemento que logre cautivar a sus jugadores.

La narración del videojuego está abierta a múltiples entramados temáticos los cuales pueden desarrollarse a partir de una situación dada, como el día y la noche, y cada particular trayectoria dentro del videojuego se convierte en una posibilidad para trazar un camino que incide en la trama de forma, en apariencia, novedosa. En ese sentido, uno de los elementos importantes dentro del espacio en que se desarrolla la trama del videojuego Pokémon Go son las pokeparadas. Esas instancias, que conforman parte de las mecánicas del juego, lucen un color azul al ser visitadas y al momento de recorrerlas, y ser vaciadas por el protagonista, cambian a color púrpura. Dentro de las pokeparadas se ubican objetos que son más raros de encontrar a lo largo y ancho del juego de video. Suelen tardar en recargarse varios minutos, por supuesto, dependiendo de los distintos objetos que puedan hallarse en su interior (pociones, revivir, huevos pokémon, pokébolos, incienso, etc.).

Al igual que en los juegos de Game Boy, el protagonista comienza el juego con la elección de uno de los tres pokémon de la región de Kanto (una población existente dentro del universo de la saga Pokémon) que se ubican en ese plano. Incluso otros aspectos de suma importancia, como los gimnasios pokémon se encuentran en ese espacio. Ahora bien, dentro de Pokémon Go el jugador tiene un gradual crecimiento como entrenador pokémon dentro de ese escenario de la interfaz del juego de video. Particularmente lo hace en los gimnasios pokémon. Es decir, los gimnasios pokémon representan otro de los escenarios

principales de Pokémon Go. Se trata de ubicaciones geográficas específicas, como quioscos, salones de eventos, zócalos o plazas de armas, etc. Determinados lugares abiertos, concurridos todos ellos por cientos de personas a diario los cuales se muestran dentro de la pantalla del juego con una estructura específica a partir de los jugadores que lo controlan. Es decir, son jugadores que tienen cuando menos el nivel cinco de experiencia. De hecho, la trama de Pokémon Go, desde el punto de vista de sus escenarios, no únicamente consiste en atrapar pokémons y hacerlos evolucionar. Es importante también el hecho de poner a combatir a las cientos de creaturas que forman parte de esa aventura.

Los gimnasios pokémon son el espacio perfecto para dicha actividad. Al alcanzar el personaje el nivel cinco, puede entrar en esos sitios virtuales dentro de la interfaz del juego. En el mapa aparecen como unas torres elevadas gobernadas por un pokémon y un color que corresponde al equipo. Aunque se explicará con mayor detalle dentro del apartado de la jugabilidad el fenómeno de los encuentros en los gimnasios pokémon, es importante mostrar las características de esos entornos por dentro. Se trata de sitios específicos que contienen una arena de batalla para poner a luchar pokémons. Se compone de una plataforma circular de color verde o azul, dependiendo de la hora, cuya circunferencia es color blanco y del color del correspondiente equipo al cual pertenece ese espacio (equipo Valor. Incluso, puede afirmarse que la aventura en línea es probablemente uno de los factores que más atrapa a sus jugadores. Provenientes de diversas partes y latitudes, sus participantes pueden encontrarse dentro de un gimnasio, y entablar un duelo. Dependiendo del equipo que posea un gimnasio aparecerá en la parte superior de la escultura una efigie que caracteriza el tipo de equipo (valor, etc.) que lo posee.

Por su parte la idea de la temporalidad hace referencia a la particular forma en que van sucediendo las acciones dentro del relato. El tiempo en la trama es pues, un principio de “sucesividad narrativa”. Eso quiere decir que el tiempo dentro de una narración puede establecerse de dos maneras. Por un lado, puede incluirse como parte del orden de la historia en sí misma mientras que, dentro del orden de la trama, también puede articularse una temporalidad. La primera de esas temporalidades, es decir el tiempo de la historia, sucede y se mide con los mismos parámetros con que se contempla la vida fuera del relato, formando parte del orden del relato bajo una historia entendida con una temporalidad humana. La segunda temporalidad, el tiempo de la trama, aparece dentro de una narración a

partir de su aspecto cronológico, es decir, cuando los acontecimientos se narran de acuerdo a como van ocurriendo dentro de su tejido.

El tiempo de la historia dentro de Pokémon Go corresponde al momento en que el jugador comienza una partida al interior de la interface, donde el profesor Willow invita al jugador a ayudarlo con su investigación viajando por el mundo, coleccionado, entrenado y poniendo a prueba a los pokémon. Dentro de ese eje temporal, el profesor Willow está tan ávido de saber más sobre las familias de creaturas pokémon y su evolución, que le dará al jugador un caramelo si se ofrece a transferirle o mandarle un pokémon.

Precisamente es que, al interior de ese plano temporal los tres asistentes de profesor Willow, los líderes de cada equipo de Pokémon Go cuyos propósitos son distintos, operan para invitar al jugador a formar parte de su respectivo equipo. En ese tiempo, se relata dentro del videojuego que Spark, líder del grupo Instinto, considera que el carácter de un pokémon proviene de la incubación y la naturaleza. Blanche, líder del equipo Sabiduría, investiga la evolución y considera que el análisis calculador es el secreto del éxito de cualquier pokémon. Candela, líder del equipo Valor, considera que el entrenamiento, la dedicación y la determinación podrán convertir a cualquier pokémon en ganador. Sin embargo, el tiempo de la trama tiene que ver con cada una de las acciones que el jugador realiza para lograr hallar pokémones y también para evolucionarlos e incluso para ponerlos a luchar dentro de los gimnasios pokémon. Dicha temporalidad corresponde a cada una de las acciones que permite la jugabilidad dentro del videojuego, tanto dentro del espacio de la interface digital como de la realidad fuera de pantalla. Se trata pues, de un tiempo en el que se usan tanto la realidad aumentada, para cazar un pokémon con ayuda de la cámara y los recursos táctiles de la pantalla así como el recorrido por la interface digital del videojuego, mediante el uso de sus sistemas de geolocalización en tiempo real.

El tiempo de la trama ocurre desde el momento específico en que cada jugador va haciendo un recorrido dentro del mundo real para obtener algún dividendo dentro del mundo del videojuego. Desde que el tiempo de la historia se suspende y el jugador toma control del protagonista. En otras palabras, el tiempo de la historia es el momento que se cuenta dentro de la interface de juego de video y el tiempo de la trama corresponde al lapso en que los videojugadores llevan a cabo sus acciones en el mundo real.

Cada cierto número de acciones realizadas en el tiempo de la trama, desencadena una serie de nuevas instrucciones dentro del plano de la historia, articulando así una narrativa cada vez más compleja dentro del videojuego. Dentro de Pokémon Go, el tiempo de la historia se conjuga con el tiempo de la trama. Ambas temporalidades existen dentro de ese videojuego debido a que la realidad aumentada (sus mecanismos de geolocalización y de despliegue de imágenes reales dentro de la interface del juego) se concreta gracias a su mixtura. Puede indicarse por tanto que el tiempo cronológico y el tiempo de la narración coexisten dentro del videojuego, específicamente el de realidad aumentada. De esta manera, la representación de hechos en un entorno tridimensional se articula mediante un texto que puede leerse bajo distintas temporalidades, dependiendo del momento en que se juega, lo cual puede estimular al jugador al punto de involucrarse de forma amplia con ese entramado de significaciones.

#### **2.4 Narrador / Constructor**

La idea del narrador como constructor dentro del relato del videojuego tiene que ver con que, aquél que describe unos sucesos será el locutor imaginario, reconstituido a partir de los elementos que se refieren a él. En el caso de esa interface se trata del jugador. En otras palabras, ese tipo de narrador corresponde al personaje capaz de contar con el poder suficiente para participar o no en diferente medida dentro de los hechos ocurridos a la vez que él mismo los relata. Por supuesto, el narrador, jugador y constructor de la trama puede presentarse de múltiples maneras dentro de ese tejido de significaciones.

Si bien el videojuego Pokémon Go tiene un narrador principal, el profesor Willow, mismo que cuenta la historia del juego y explica la forma en que se debe proceder para articular su trama, puede considerarse que al mismo tiempo existe otro narrador más.

El primer tipo de narrador que aparece de forma cronológica dentro del videojuego Pokémon Go es el homodiegético. Quien lleva a cabo esa función es el propio Profesor Willow, debido a que narra unos hechos y también participa de ellos. De vez en cuando el jugador debe actuar con él e intercambiar una serie de objetos para avanzar en el desarrollo de la trama.

Otro tipo de narrador que existe dentro de Pokémon Go es el autodiegético. Ese papel es ocupado por el videojugador. Debido a que será él quien vaya gradualmente

revelando su particular trama al tiempo que va formando parte de ella. En ese sentido, el narrador puede asumirse, efectivamente, como constructor dentro de la trama. Pero ese narrador constructor es el videojugador y no el profesor Willow. Es un tipo de personaje que al tiempo que revela una serie de acciones es él mismo quien las vive o experimenta, por supuesto a través del protagonista del juego.

Cabe la posibilidad de considerar que esa última es quizá una forma novedosa de relatar que el videojuego posee en relación a otros tejidos culturales o bienes simbólicos audiovisuales. Porque al mismo tiempo en que se puede ir relatando, al jugar, al mismo tiempo es necesario participar de los hechos. Es un tipo de relator constructor, pero de su propia aventura en el juego de video. Puede afirmarse por tanto que el relato dentro del videojuego, desde el punto de vista del narrador, tiene que ver con la capacidad de movilidad del jugador con respecto a los objetos que se muestran dentro de la plataforma de juego. Si los objetos con los que puede jugar el narrador y protagonista de la trama presentan unas determinadas mecánicas, entonces las dinámicas que permitirán jugar con ellas, crearán una parte de la trama y no otra.

El hecho mismo de que los jugadores puedan convertirse en narradores y protagonistas de lo relatado dentro de un videojuego invita a sus participantes a permanecer ahí. De hecho la historia del juego de video sería entonces definida, desde ese punto de vista, como un espacio vivo que proporciona un entorno al jugador.

La interactividad tanto selectiva como comunicativa del videojuego es un factor que contribuye a establecer, en unos momentos y luego en otros dependiendo del avance en su trama, a su particular narrador. Siendo ese uno de los elementos de su jugabilidad que pueden sumergir cognitivamente a sus jugadores. Para precisar la correspondencia entre los tipos de narrador dentro de la historia así como el narrador como constructor dentro de la trama, a continuación se coloca una tabla misma que sintetiza la presencia de cada figura discursiva dentro del videojuego Pokémon Go.

La tabla desarrolla las dos dimensiones en las que se relata lo ocurrido dentro del videojuego Pokémon Go. Por un lado, el derecho, se muestra el eje de la historia. Dentro de ese orden del relato se presentan los personajes y sus funciones. Se trata del juego de video mostrando un relato, al interior de un espacio, desde el punto de vista de un tipo de narrador homodieético, que a lo largo del videojuego es el mismo profesor Willow.



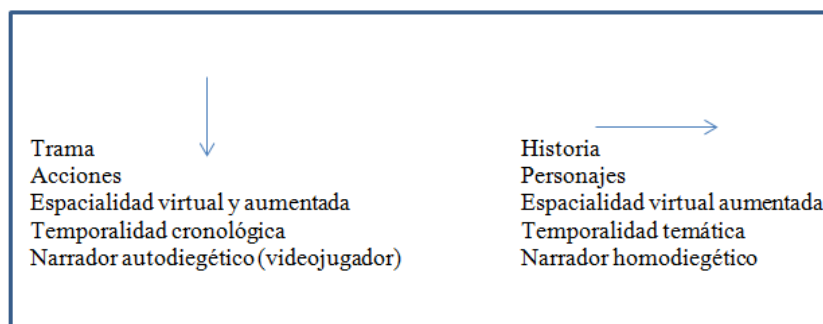


Figura 4. Dimensiones narrativas del videojuego Pokémon Go. Elaboración propia.

Por su parte, el eje de la trama, el izquierdo, tiene que ver con las acciones de los personajes, los jugadores, en un tiempo cronológico, mismo que va relatando unos hechos de forma sucesiva; donde el jugador, pieza clave en el relato, aparece revelando lo ocurrido de forma autodiegética. Las flechas en color azul caracterizan los dos ejes en que se articulan cada una de esas dimensiones narrativas. En ese sentido, ambas podrían cruzarse en determinado momento al interior de lo sucedido en el juego de video.

La correspondencia entre los distintos elementos que dan pie a lo que ocurre dentro del videojuego Pokémon Go en términos narrativos subyace a la capacidad de los jugadores para poder jugar dentro de la plataforma interactiva. En ese sentido, puede afirmarse que la forma en que el videojuego permite contar y ser contado, corresponde a los distintos momentos en que sus participantes pueden actuarse, desde el punto de vista de una temporalidad cronológica, donde una sucesión de hechos y un narrador autodiegético, el videojugador mismo, serán parte sustantiva para entender cómo se desarrolla el discurso del juego.

El videojugador además de convertirse en un narrador autodiegético, además puede ser, en el caso del videojuego Pokémon Go, el protagonista del propio relato que él mismo va tejiendo y que al mismo tiempo resulta singular para él. Precisamente, para comprender de forma precisa las condiciones de la trama narrativa así como las acciones de su narrador dentro del videojuego es importante establecer su tipo de jugabilidad. Por tanto, a continuación se procede a realizar un análisis a los elementos internos que articulan al videojuego desde el punto de vista de sus mecánicas de juego, es decir los principios que permiten y desencadenan su lógica discursiva.

### **3. Análisis de la jugabilidad**

Si bien un videojuego se articula mediante una trama discursiva que da en su conjunto articula una historia, además, en términos narrativos se implementa mediante una cadena consecutiva de mecánicas y dinámicas. Eso quiere decir que además de lo que se cuenta es indispensable dar cuenta de las acciones y los principios de acción que permite armar un juego de video. Dichos elementos se revelan mediante una constante toma de decisiones por parte de sus jugadores. Si bien se ha afirmado que el desarrollo de una trama al interior de un videojuego precisa jugarlo al mismo tiempo lo que es relatado dentro de ese entorno va cambiando de acuerdo a las diversas decisiones que su jugador establezca, mediante su particular forma de jugar. Entonces, conocer el sentido en que el dispositivo de juego de video permite tejer dicha obra audiovisual permitirá establecer cuáles de sus principios son capaces de articular un proceso inmersivo en sus jugadores.

La jugabilidad precisa conocer la forma específica en que transcurren los sucesos dentro de ella, para comprender de forma más amplia lo relatado dentro de un título de juego de video. Es decir, una vez comprendidos los distintos elementos que dan pie a la narrativa dentro del título de videojuego seleccionado dentro de esta investigación, a continuación se presenta el análisis de la jugabilidad de dicho título. Es importante recordar que un videojuego, como se comentó más arriba dentro del presente apartado, permite revelar la trama que ocurre en su interior en la medida en que se va jugando.

A diferencia de otros productos culturales audiovisuales como el cine o la televisión, el videojuego precisa de la acción conjunta con sus jugadores para poder relatar lo que acontece ahí. Además, como se ha revisado, dependiendo del desempeño del jugador dentro del videojuego la historia del último se desarrollará y resolverá de una forma concreta hacia una determinada parte. Por lo que jugar de una manera implica una forma de vivir lo relatado y, al mismo tiempo, revelar una parte de la trama y no otra abre nuevas vetas de exploración para sus jugadores dentro de esa interface. Por tanto, la siguiente etapa de análisis, de la jugabilidad, se desarrolla a partir del reconocimiento que se ha hecho después de entender su narrativa, principalmente dentro de tres momentos o niveles que incluye el juego en su interior al ser jugado.

Las instancias bajo las que gradualmente puede desentrañarse con detalle la arquitectura interna de un videojuego y que bien pueden articularse de forma encadenada se

establecen dentro de tres momentos. En ese sentido, a continuación se presentan cada uno de dichos momentos y más adelante se procede a desarrollar dentro de este mismo apartado un análisis sobre cada uno de ellos. Resulta importante además indicar la forma de proceder dentro de este apartado. Consiste en realizar primero una definición por separado de cada una de esas categorías y a continuación se procede a desarrollar su análisis dentro del videojuego Pokémon Go.

El primer elemento son las mecánicas del juego. Se trata de los distintos principios de juego que hacen del videojuego lo que es. Es decir, son sistema encadenado de reacciones y opciones para desarrollar una práctica lúdica

El segundo elemento que articula la jugabilidad son las dinámicas. Se trata de una serie de acciones o actividades que deben llevarse a cabo para jugar y que al mismo tiempo complementan las mecánicas principales del videojuego.

Una tercera etapa de la jugabilidad es la estética del juego de video. Consiste en la variedad de elementos sonoros, visuales y hápticos que enriquecen la experiencia de juego y que además complementan las mecánicas de juego. Se relaciona por tanto con la fruición estética, al considerarse que sus mecanismos internos están creados para desencadenar una serie de reacciones placenteras en el jugador mientras éste va jugando dentro de una partida.

### **3.1 Mecánicas del videojuego**

Las mecánicas del juego dentro de Pokémon Go consisten en una serie de principios que permiten jugar ese título en dos entornos, el virtual y el virtual aumentado, al tiempo que brindan de una profundidad al juego. Las mecánicas pueden ser uno de los principales elementos que invitan a los jugadores a permanecer en ese entorno, porque su lógica permite establecer a sus jugadores un estado cognitivo distinto al existente fuera de la plataforma del juego de video. Al brindar de una profundidad de campo visual así como un involucramiento directo con las acciones que acontecen dentro del juego, desde la perspectiva del jugador como narrador y además como constructor de lo relatado, están hechas para generar una recreación de actividades.

El jugador opera la superficie del juego y trabaja todo el tiempo en esa instancia ignorando la presencia y el funcionamiento de los mecanismos internos que existen dentro

de él. Las mecánicas del juego están elaboradas para que el jugador no perciba que están ahí pero pueda moverse, recorrer y pasear por ese entorno.

Las mecánicas proveen de una sensación de simulación de lo real a sus jugadores. Dentro de la plataforma de Pokémon Go el jugador cuenta con mecánicas que le permiten una libertad para actuar, para moverse libremente dentro de un entorno en tres dimensiones. En ese sentido, es posible que la interfaz basada en realidad aumentada pueda resultar más atrayente que cada una de sus virtualidades por separado, es decir la virtualidad del sistema de geolocalización y la virtualidad de los dispositivos que capturan la imagen existente fuera del marco del juego de video.

Las mecánicas del juego se presentan de dos formas dentro del videojuego. Pueden ser tanto centrales como periféricas, parten de un núcleo, una de las acciones más importantes para comprender dicho centro. Para el caso de Pokémon Go, consiste en comprender los distintos sistemas de reconocimiento que ofrece el juego, denominados insignias. Se trata de una mecánica que permite reconocer parte de la trama narrativa del videojuego articulada mediante los nombres de las distintas clases de entrenadores pokémon que pueden desarrollarse. Dichas insignias dentro del videojuego brindan la posibilidad para clasificar cada uno de los logros de sus jugadores, dando un título o insignia particular al desempeño específico que tengan dentro de su partida. Las insignias van desde “-corredor o principiante”, hasta “-campeón”. Dependiendo del tipo de desempeño la insignia crecerá del bronce, pasando por la plata, hasta llegar al oro, elemento que corresponde al máximo nivel de la insignia. Para llegar a tener insignia de tipo oro, será necesario tomar en cuenta una serie de requisitos o bien estimar unos alcances que deben cubrirse. Algunas insignias pueden cubrirse tomando en cuenta únicamente el recorrido, otras serán alcanzadas cuando se obtengan cierto número de horas defendiendo los espacios de entrenamiento y batalla entre pokémones.

Dependiendo del avance que se obtenga dentro del videojuego, el conjunto encadenado de reacciones dentro de ese título permitirá un tipo específico de acción, desarrollando así gradualmente un tipo de insignia la cual mejorará el estatus o nivel del videojugador frente a otros participantes de ese juego. En ese sentido, los entornos visuales articulados por la base de datos del juego, son una de las mecánicas esenciales del juego. Esas instancias pueden recorrerse, navegarse para seguir abriendo parte de la trama. Puede

afirmarse que esas mecánicas están hechas para que sus jugadores lleguen a perder, o suspender en el mejor de los casos, cognitivamente el lenguaje del sistema de juego. Al desprenderse cognitivamente de la presencia del mismo juego se genera una posibilidad de profundidad, de una presencia no mediada por el dispositivo de juego.

El juego de video genera mediante sus mecánicas periféricas una transparencia de ese soporte. Perder cognitivamente el medio puede generar un nivel de compromiso en sus jugadores que variará dependiendo de la manera en que puedan resolver y actuar con esas mecánicas. En ese sentido, las mecánicas periféricas que complementan la experiencia dentro del juego Pokémon Go consisten principalmente en el principio que el juego establece para permitir a sus jugadores ganar una determinada experiencia al interior de ese título. Ahora bien, ganar ese atributo, desarrollar una experiencia mediante, desplegada por el juego mediante puntajes, es posible siempre y cuando se realicen una serie de tareas específicas dentro de Pokémon Go. De esta manera, la experiencia se incrementará en la medida en que se obtenga un crecimiento, traducido en términos de insignias dentro del juego. Así, la experiencia misma complementa la necesidad de poseer o elevar un cierto estatus dentro del juego de video. Deberán realizarse una serie de tareas dentro del videojuego para obtener una determinada experiencia o puntaje de crecimiento concreto dentro del estatus del jugador.

A medida que la experiencia del jugador crece el tipo de tarea a realizar dentro del juego de video aumentará su grado de complejidad. Incluso, para ganar una cierta experiencia será necesario repetir incluso una actividad en repetidas ocasiones. Las mecánicas periféricas dentro del videojuego también tienen que ver con la manera en que se desarrollan en su interior una serie de niveles o grados de progreso dentro del juego. Por un lado, se relacionan con el alcance que obtiene el jugador en términos de acceso a uno de los tres equipos (Valor, Instinto y Sabiduría). Por otro lado, consisten en la capacidad que el juego articula para que el videojugador pueda obtener objetos valiosos que hacen evolucionar a los pokémons, o que bien permiten atraerlos, atraparlos, para sostener un combate y librarlo de forma efectiva. Dependiendo de la pokeparada visitada por el videojugador los objetos que puedan salir de ella variarán. Por lo tanto, una de las tareas más importantes a realizar dentro de la plataforma de juego consistirá en buscar la mayor

cantidad de esos objetos. Algunos permitirán obtener *ítems* tales que permitirán subir de nivel, pero otros además darán la oportunidad para obtener pokémones.

La capacidad de los jugadores para visitar distintas pokeparadas, para obtener dentro del juego una serie de artículos u objetos que permitirán elevar los niveles mientras juegan al mismo tiempo permite alcanzar un cierto nivel para revelar y obtener cada vez mejores objetos dentro de una determinada pokeparada. Eso quiere decir que la sensación que el jugador pueda llegar a desarrollar dentro del juego dependerá del nivel mismo de involucramiento con esa plataforma de juego. Puede pensarse que a mayor contacto con el juego de video desarrollará un mayor compromiso con lo jugado así como una presencia más amplia en términos cognitivos. Comprender las mecánicas del juego a analizar aquí permitirá comprender la manera en que la plataforma de juego de video articula una serie de principios atrapantes, para entender posteriormente si logran o no sumergir a sus jugadores.

### **3.2 Dinámicas de participación**

Las dinámicas para el caso de Pokémon Go consisten en recolectar a lo largo del entorno físico existente fuera del entorno del juego distintos objetos obteniendo dentro de esos espacios características concretas dentro de la plataforma del juego de video. Por supuesto, esas capacidades de actuación por parte del jugador podrán realizarse siempre y cuando posea una determinada experiencia y, por tanto, un determinado estatus e insignias.

A lo largo del juego existen múltiples objetos para coleccionar y recolectar. Algunos de estos ítems servirán para cazar, otros para la batalla y otros para generar evoluciones de los pokémones dentro del juego de video. Todos estos elementos permitirán que las mecánicas tanto centrales como periféricas operen dentro del juego de video.

Resulta importante mencionar los niveles de experiencia requeridos para desbloquear y tener acceso a diversos recursos. Cada nivel que se vaya alcanzando dentro del juego, permitirá obtener una determinada experiencia y viceversa. Además, cada cierto nivel los objetos obtenidos mejorarán. Por tanto, la experiencia requerida para obtener cada tipo de objeto dentro del videojuego Pokémon Go desencadenará una lógica o principio complementario. La necesidad de obtener una insignia para tener más nivel.

Es importante indicar que la búsqueda de esos objetos desencadena una curva de aprendizaje. Ésta se lleva a cabo dentro de Pokémon Go cuando el videojugador puede comprender los distintos atributos y características de cada una de las criaturas pokémon que puede capturar así como con la forma en que esos elementos permiten librar las batallas dentro de los gimnasios cada vez con un mayor éxito.

Precisamente, la curva de aprendizaje dentro del videojuego Pokémon Go tiene que ver además con la forma en que pueden capturarse los pokémons. Comprender la manera en que esas criaturas aparecen, dependiendo de la latitud del entorno fuera de pantalla, permitirá establecer un dominio sobre el juego de video y, por tanto, apropiarse de las distintas mecánicas dentro del juego.

Uno de los principales atractivos del juego, derivado de sus mecánicas de juego, estriba en realizar la dinámica de buscar unas criaturas dentro de espacios. Las apariciones de los pokémones dentro del videojuego dependerán del tipo de geografía, de ubicación o latitud fuera del marco del juego de video, en que será posible encontrarlos y capturarlos. Los pokémones tipo acero. Se pueden encontrar en puentes, algunos edificios, estaciones de tren, vías férreas de diferente tipo, desde metro hasta tren. Los de tipo agua pueden ubicarse en lagos, mares, estanques, cascadas, playas y puertos. Prácticamente aparecen en lugares donde el agua está presente dentro de una locación geográfica. Los de tipo bicho se ubican dentro de parques infantiles, en césped, jardines, caminos, reservas naturales, bosques y locaciones de naturaleza verde y humedad.

Conocer la forma en la que probablemente pueden aparecer unos pokémones al interior de unos espacios invita a sus jugadores a involucrarse más en su búsqueda. Si bien el coleccionismo es importante, también será buscar en sitios emblemáticos, monumentos y lugares históricos famosos. Puede afirmarse que si bien las mecánicas aumentan el nivel de compromiso de sus jugadores con ese entorno, ese fenómeno es posible gracias a las dinámicas, las acciones que precisamente permiten involucrarse en diferente medida sobre lo que ocurre al interior del videojuego. Incluso, puede estimarse que las dinámicas del juego de video están hechas para proveer una sensación de simulación de lo real a sus jugadores, para poder actuar libremente en el entorno de lo que ocurre fuera de pantalla e incidir en el desarrollo de una trama narrativa simultáneamente.

El jugador puede optar por no realizar ni las mecánicas del juego ni las dinámicas del juego complementarias a dichos principios. En ese caso su partida de juego puede comprometerse con intereses cognitivos individuales más allá de los objetivos del juego, estableciendo unos fundamentos que no afectan la arquitectura interna del juego ni cambian sus formas elementales. Sin embargo, esas deliberaciones más allá de las opciones que el juego necesita para seguir narrando pueden ser otro de los factores que invite a sus jugadores a permanecer e involucrarse con ese entorno digital.

Puede afirmarse que en ocasiones la interface digital del juego de video permite aproximar su funcionamiento a la lógica de los propios juegos, es decir una serie de dinámicas libres en las que se puede experimentar una serie de fantasías y situaciones imaginarias. En otras ocasiones, la plataforma de juego brinda la posibilidad de figurar un mundo, realizar unas actividades semejantes a las que ocurren en la vida fuera de pantalla. Puede asumirse como un juego sin los principios reguladores del juego en sí mismo y, a la vez, ser un entorno que precisa una serie de coordenadas para poder seguir jugando. Conocer las dinámicas o acciones que el jugador puede llevar a cabo permitirá comprender la forma en que se involucra y compromete dentro del juego de video al punto de quedar fascinado por dicha actividad.

### **3.3 Estéticas del videojuego**

La estética del juego tiene que ver con los elementos dentro del videojuego que están contruidos para desencadenar una serie de respuestas emocionales en sus jugadores cuando ellos interactúan dentro del juego de video. Dentro de Pokémon Go tiene que ver, en un primer momento, con lo que ocurre dentro de su interfaz gráfica. No solo se trata de jugar a Pokémon, sino que la trama consiste en jugar Pokémon en la vida real. En otras palabras, las estéticas del videojuego son aquellos elementos que lo hacen divertido.

Los sistemas electrónicos de realidad aumentada del videojuego permiten desarrollar una partida que al mismo tiempo que se despliega en la pantalla del juego de forma virtual, también aparecen fuera de pantalla, en la vida que el propio jugador experimenta, hasta determinado punto. Ese es un principio regulador de la narración y que también permite al jugador experimentar una serie de emociones mientras juega. Otro de los puntos esenciales de ese título que enriquecen la experiencia del videojuego en términos



de percepción consiste en salir a explorar los alrededores y hacer ejercicio de forma real. Es un atributo que hace al videojuego más cercano con el entorno con respecto a otros títulos de la entrega Pokémon. Incluso para eclosionar huevos y atrapar a las creaturas hay que hacer ejercicio de verdad.

Las mecánicas dentro del juego permiten una dinámica particular, el descubrimiento. Se trata de un mecanismo emotivo que el juego incluye para que el jugador revele gradualmente dentro de él una serie de personajes, entornos y detalles sobre su narrativa, así como dentro del desplazamiento mismo a lo largo del juego mismo.

El videojuego incluso, gracias a su interconexión en red y a sus servidores de juego, permite una sociabilidad directa y virtual al mismo tiempo entre jugadores. Entonces, se puede conectar con gente y entablar lazos con ellos, ya que ese es un principio regulador del juego. En ese sentido, alcanzar metas en conjunto es uno de los principios que genera una experiencia sensible en sus jugadores.

El videojuego tiene una mecánica en su interior que genera, gracias a su dinámica, la sensación de tener la completa atención a lo que ocurre en su interior y al mismo tiempo precisa de moverse y mirar el dispositivo móvil para jugar. Es decir, una sensación de profundidad de campo. Esto lo logra al poder personalizar parte de la interfaz, hasta determinado punto. Por ejemplo, es posible elegir el nombre de entrenador perfecto para cada jugador así como el diseño visual para cada avatar. Incluso el compañero pokémon puede elegirse así como el equipo específico bajo el que podrá integrarse el jugador para sostener futuros combates al interior de los gimnasios pokémon. Es importante indicar que el *game feel* de Pokémon Go tiene que ver además con los ajustes visuales, sonoros y hápticos del juego que dicho título permite a sus jugadores dentro de su interface gráfica. El menú del juego incluye los siguientes elementos:

Algunos de los elementos estéticos que pueden derivar de la expresión que los jugadores imprimen dentro del juego de video tienen que ver con los ajustes del juego personalizables. En el entorno visual e pueden desactivar el sonido, la vibración y el modo ahorro de la batería. También se puede acceder a una guía básica, obtener ayuda e informar de fallos que existan en el juego

La tienda está elaborada, desde el punto de vista de las mecánicas, para que los jugadores incrementen su inventario pero también es una mecánica que invita a realizar

microtransacciones dentro del juego de video. Dentro de ella se pueden gastar las Pokémonedas obtenidas y usar los puntos de defensor para comprar cebos, pokebolas, etc. Como en cualquier juego libre para comprar, puede estimarse que puede comprarse todo lo que la plataforma del juego incluye, y no necesariamente hacer un gran esfuerzo por obtener algo en su interior.

La sensación de ganancia es uno de los atributos que deriva en la necesidad de competencia del juego. Ese es uno de los principios reguladores que dan pie al juego a lo largo y ancho de éste. Principalmente cuando hay rivales que desafiar en línea.

Por otra parte, el videojuego establece como una parte esencial de sus mecánicas la capacidad para poder domar un pokémon. La capacidad que tienen los principios del juego para hacer sentir a sus jugadores mediante unas dinámicas que controlan parte del entorno o bien múltiples elementos de éste, por un lado, permite capturar el momento en el que se cruza un jugador con un pokémon salvaje, con la opción de captura de pantalla. Esa instantánea se puede compartir con otros jugadores. De hecho, las Bayas Frambu y los inciensos son muy efectivos para atraer pokémones. De esta manera, los jugadores pueden aproximarse al cebo que ha lanzado un jugador y colaborar todos para atraparlo. Las mecánicas del juego de esa parte de la trama están elaboradas para que el jugador pueda sentir que es él quien puede cazar de forma personal a las creaturas. La forma en que aprende gradualmente cómo cazar puede ser uno de los principios que le inviten a permanecer sumergido mentalmente dentro de lo que ocurre en la plataforma del juego.

Se ha podido identificar que el juego contiene tres principios reguladores de su práctica discursiva. Además dentro de cada uno de ellos existe otro elemento que lo precisa de forma más amplia. Las mecánicas del juego son tanto mecánicas nucleares como periféricas. Mientras que las dinámicas del juego de video tienen que ver con el bucle del juego y la curva de aprendizaje. Por último la estética del juego tiene que ver con las sensaciones que desencadena el juego. A continuación se resumen dichos elementos dentro de una tabla.

Dentro de la tabla de abajo es posible ver la manera en la que operan al interior del juego de video. En ese sentido, es posible indicar que las mecánicas del juego y las dinámicas no siempre están escalonadas, es decir, una mecánica de juego puede tener varias dinámicas para realizar ese principio dentro del juego de video. Además, varias mecánicas

pueden llegar a tener una misma dinámica, por lo que se trata más bien de un proceso de ida y vuelta en el que el jugador va reaccionando de acuerdo a como entiende que el entorno del juego y las opciones que puede tomar se asumen a manera de mecánicas.

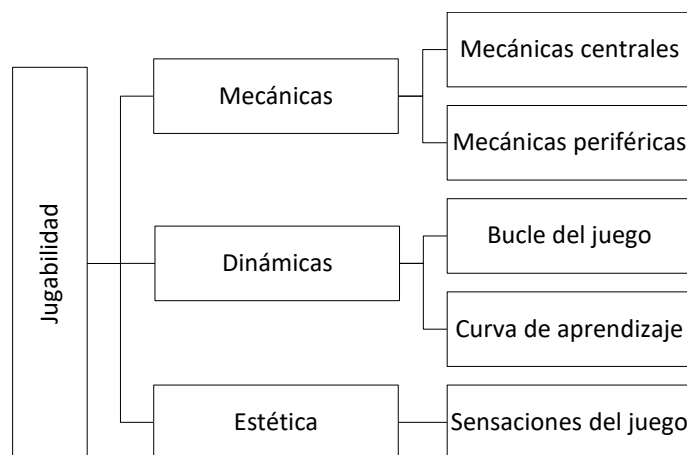


Figura 5. Dimensiones de la experiencia dentro del videojuego Pokémon Go. Elaboración propia.

Puede afirmarse incluso que, después de comprender los principios de la jugabilidad que arman una partida de juego cada vez más amplia conforme el jugador se involucra en esa interface, si las mecánicas del juego no precisan una dinámica acorde a los principios que les dan pie las estéticas, en términos de sensaciones que el jugador puede experimentar, entonces no permiten un involucramiento del jugador dentro de ese entorno.

Los videojuegos no pueden clasificarse como otros medios, únicamente por las respuestas emocionales que permiten desarrollar en sus usuarios. En ese sentido, un videojuego provee de una cantidad múltiple de sensaciones. La participación del jugador es central en la forma de describir y dar una clasificación al videojuego. Más que sus signos es la interactividad lo que provee de una inmersividad al videojuego. No se trata de la contemplación en sí, más bien el fenómeno de enganche tiene que ver, desde este punto de vista de las formas, con las mecánicas y dinámicas que permiten actuar dentro del videojuego.

Las mecánicas y dinámicas del videojuego están compuestas por entornos virtuales y que permiten generar una determinada experiencia sensible. La interactividad es una clave, pero debe reconocerse que no se trata únicamente de una acción conjunta entre una interface y un usuario, tanto selectiva como comunicativamente. Más bien la clave de la

interactividad como mecanismo inmersivo dentro del videojuego tiene que ver además de esas dos posibilidades con la capacidad que los mismos jugadores tienen para participar de unas coordenadas de sentido incluidas dentro de las mecánicas de juego, mismas que llevan a cabo en el momento en que sus dinámicas se ponen en marcha.

#### **4. La observación participante**

Una vez realizado el análisis narrativo y de la jugabilidad del videojuego Pokémon Go, dentro de los cuales ha sido posible identificar los elementos discursivos y mecánicos más importantes de esa plataforma de juego de video, así como las estrategias narrativas y de acción más importantes que permiten llevar a cabo una partida en su interior, a continuación se procede a desarrollar la etapa de la investigación correspondiente a la observación. Dicho análisis precisa comprender qué elementos existentes dentro de la práctica con ese videojuego logran concentrar la atención de sus jugadores y en cuáles sus jugadores establecen un mayor compromiso, es decir con cuáles características del juego de video se ven implicados de mayor forma y cómo lo hacen. Es decir, una vez determinado que el juego de video tiene una cantidad específica y un orden particular de principios y acciones de juego, como se ha visto en las fases de análisis anteriores, es importante entender ahora cuáles cómo son utilizados esos aditamentos por los jugadores, para establecer la manera en que esas lógicas de juego permiten sumergir a sus jugadores y cómo lo hacen.

Resulta importante mencionar entonces los dos espacios contemplados para dicha fase de observación. El primero de ellos consiste en una práctica de juego colectiva, llevada a cabo de forma presencial por diversos videojugadores dentro de espacios públicos abiertos, mientras que el segundo espacio toma en cuenta las actividades de jugadores llevadas a cabo dentro de una plaza comercial. Si bien se explicitarán los criterios para determinar estos dos espacios a lo largo de este mismo apartado, cabe mencionar en un primer momento que el primero es un entorno abierto y el otro es un lugar cerrado.

Para el primer entorno de la observación se ha tomado en cuenta un evento denominado por los propios jugadores como “Cacería masiva de pokémones” o también “Safari Pokémon” mismo que ha sido llevado a cabo al interior de la Alameda Central de la Ciudad de México. Se trata de un lugar en donde distintos videojugadores también se han

dado cita para articular una actividad llamada *meet up*, es decir un encuentro colectivo de fans de la saga Pokémon de forma presencial. Eso quiere decir que tanto jugadores asiduos como amantes de esa franquicia japonesa, es decir, quienes gustan de jugar los videojuegos pero no son necesariamente expertos de ese título en particular, todos se dan cita en dicho lugar.

Por su parte, sobre el segundo espacio contemplado para la observación, se ha considerado la plaza comercial de nombre Pikashop, la cual está ubicada en el Eje Central, Lázaro Cárdenas, en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Se trata de un lugar comercial donde decenas de jugadores se reúnen a diario, aunque con mayor frecuencia los sábados y domingos, para llevar a cabo diversas partidas de juegos de video, principalmente los títulos de la saga Pokémon de la empresa japonesa Nintendo. Se trata además un espacio recreativo y comercial convertido en un Gimnasio Pokémon, dentro de la plataforma de juego. Es decir, representa una arena de lucha virtual, dentro del juego, que logra reunir de forma presencial a jugadores provenientes de diversas partes de la Ciudad de México. De esta manera, la presente observación incluye un análisis tanto de las actividades llevadas a cabo por los videojugadores dentro de ambos espacios, tanto en la Alameda como en Pikashop. Por tanto, resulta importante indicar en este punto sobre la observación que, en un primer momento, para articular un instrumento capaz de detallar lo observado se consideró hacer *hacking*, es decir, acceder de forma ilegal a los teléfonos de los jugadores y visualizar sus contenidos sin el consentimiento de ellos. Sin embargo, esa opción fue descartada por considerarse poco ética. Más bien lo observado en los dos lugares se estimó a partir de la visualización de lo ocurrido dentro de la pantalla de los jugadores mientras ellos llevaron a cabo sus partidas. Además, la interface gráfica del juego Pokémon Go permitió al propio investigador observar el desenvolvimiento de los jugadores, debido principalmente a que la participación dentro de un equipo en el juego (Valor, Coraje y Sabiduría) hace posible a sus integrantes visualizar su desempeño de forma cooperativa.

Otra de las tareas importantes dentro de esta etapa de investigación consistió en obtener el nivel suficiente dentro de la plataforma del juego para poder acceder a uno de los tres equipos que el juego precisa para entablar encuentros con otros videojugadores y así poder visualizar el estado de sus partidas dentro del teléfono inteligente. De esta manera,

ambas miradas, tanto al interior como fuera de la plataforma de juego, son valiosas para comprender la manera en la que sus jugadores se concentran, involucran y comprometen con esa tecnología interactiva.

Como se revisará a lo largo de este apartado, la inmersión del videojuego estriba en un escape cognitivo activo y consciente, un viaje cuyo sentido estriba en proveer de una serie de experiencias a sus jugadores. Experiencias de éxito, de destreza mental y física, de prueba y error, de superación y solución de problemas, de desafío y de recompensa, al brindarles un papel activo a sus vidas en el marco de un entorno que pueden dominar.

Gracias a una serie de elementos sobre los cuales concentran su atención y se involucran de forma amplia, como son los objetivos del juego, sus principios y dinámicas, su capacidad de retroalimentación y la misma participación voluntaria de sus jugadores, dichos sujetos se implican con mayor intensidad en el juego tratando de esforzarse en aumentar el nivel dentro de su partida, tanto del protagonista así como de las criaturas que van obteniendo y también de los equipos con los que se reúnen para sostener combates de forma cooperativa.

Resulta importante comentar que los dos indicadores más importantes que se han evidenciado en este abordaje son la concentración y el compromiso. El primero tiene que ver, como se verá más adelante, con la atención mostrada, la forma en la que se interesan los jugadores por unos aspectos específicos en la práctica de juego (Incursiones, Modo cooperativo, Eventos, etc. El segundo tiene que ver con los elementos derivados del desafío que bien propone el juego o incluso los que el mismo jugador se ha planteado en su particular forma de jugar. De acuerdo al dominio que pueda lograr dentro de la interface, y a medida que el esfuerzo en las acciones se incremente, la implicación dentro del juego de video aumentará.

Se ha identificado que los jugadores se comprometen con el videojuego debido a que, por una parte, es usado por ellos como un marcador, es decir, como un dispositivo que permite usos expresivos distintos a los existentes fuera de pantalla y al mismo tiempo es un artefacto que establece un desapego de las cualidades del entorno inmediato. Sin embargo, la realidad aumentada del juego simultáneamente es usada por los jugadores para aumentar los atributos físicos de los objetos fuera de pantalla; volverlos animados y e interactivos, jugar con el entorno aumentando o exagerando sus atribuciones mediante formas, objetos

colores digitales, hace que los jugadores se concentren en ellos con mayor intensidad respecto a otras actividades del juego.

El videojuego, se ha visto, es una actividad en la que se le dota de cierta libertad al jugador, y éste último tiene la posibilidad de ingresar al juego y abandonarlo cuando él lo decida. Esa es una atribución de dicha plataforma que hace que jugadores casuales y expertos permanezcan en ella. No es cuestión de matar o morir, más bien es una actividad liberadora, de pasear, recorrer, conocer, recolectar, siendo esos por supuesto elementos sobre los cuales los jugadores centran su atención y se comprometen en mayor medida respecto a otros aspectos del videojuego. Aunque, se ha identificado que dentro de la práctica de juego de los sujetos observados no existen marcas que indiquen finales, un fin del juego, llegar a morir, ser asesinado o derrotado de forma definitiva, cuestiones que al principio se consideraban como posibles aspectos del juego que podrían hacer comprometerse e implicarse más con esa práctica.

El jugador es quien permanece en el juego bien porque se trata de una actividad segura, y además porque su trama desencadena diversas sensaciones mientras les permite dominar el sentido de una historia, misma que se vuelve más atrapante para ellos en la medida en que las metas del propio jugador se resuelven a su conveniencia junto a los principios del juego de video, mediante una particular forma de retroalimentarse con la interface del juego. Esa parte debe trabajarse en la fase de grupo de discusión, principalmente aspectos como la sensación de una presencia no mediada o bien la sensación de transparencia de la interface de juego.

La acción conjunta con el juego de video por parte del jugador mismo aumenta de acuerdo a los motivadores que ofrece el juego como puntajes, nivel, estatus, encuentros sociales, vinculación con el entorno, actividad física así como el dominio de los espacios dentro de la interface, siendo estos los elementos detonantes de sensaciones sobre los cuales los videojugadores posiblemente concentran su atención. De hecho las sensaciones de satisfacción, disfrute o dolor deben revisarse con mayor profundidad en la etapa del grupo de discusión. Se trata de cuestiones subjetivas que los propios jugadores pueden considerar de forma diferenciada de acuerdo a la manera en la que juegan y a partir de los objetivos previos que tienen al sostener una partida, e incluso aquellos que encuentran en el interior de la plataforma de juego.

Otro indicador evidenciado por la presente observación es el de profundidad. Se trata de un elemento que bien puede seguir ampliándose de cara al estudio del grupo de discusión pero que dentro del trabajo de observación se relaciona tanto con la concentración como con el compromiso. Se trata de la experimentación de la narrativa así como de los elementos expresivos del juego tanto dentro como fuera de pantalla. Es decir, los elementos del juego arriba mencionados resultan ser objetos de primordial interés, sobretodo el segundo para los jugadores.

#### **4.1 Jugando en el espacio abierto**

La Alameda Central es uno de los espacios más importantes para jugar Pokémon Go dentro de la Ciudad de México debido a que dicho videojuego cuenta con corredores completos que alojan múltiples Pokeparadas, portales virtuales, cuyos cebos, objetos virtuales que sirven para cazar pokémones, atraen dentro de ese espacio a decenas de creaturas virtuales distintas. De hecho se ha observado que son esos objetos los que guardan un mayor interés en sus jugadores. En ese sentido, la Alameda es uno de los lugares en donde se puede realizar la cacería de esas creaturas, de todo tipo y nivel, incluyendo los pokémones más raros de avistar e incluso hasta los más difíciles de atrapar. Por esa y otras razones que se mostrarán a lo largo de este apartado, la Alameda es un lugar que aloja cotidianamente a decenas de jugadores quienes la recorren desde el Palacio de Bellas Artes hasta la estación del Metro Miguel Hidalgo, de la línea 2.

Por cierto, si el videojugador se queda sin batería en su Smartphone mientras juega Pokémon Go, dentro de la Alameda se encuentran personas que, aprovechando la presencia de diversos jugadores, se ofrecen para hacer la carga de la pila del teléfono bajo una remuneración económica de cuarenta pesos por dispositivo. De esta manera, gracias a la abundante cantidad de objetos y creaturas virtuales es que personas de universidades públicas, principalmente contingentes de la Universidad Nacional Autónoma de México (Facultad de Ciencias, Facultad de Ingeniería, Facultad de Contaduría, Facultad de Estudios Superiores Aragón, Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Colegio de Ciencias y Humanidades Oriente, Azcapotzalco y Vallejo) y del Instituto Politécnico Nacional (ESIA y UPIITA Ticomán, Escuela Superior de Medicina, Escuela Nacional de Ciencias



Biológicas del Casco de Santo Tomás) se dan cita en esos espacios para sostener sus partidas de juego.

Se ha identificado que tanto Ciudad Universitaria como el Casco de Santo Tomás, según algunos jugadores de ambos contingentes, anteriormente constituían dos de los principales espacios para jugar Pokémon Go. Sin embargo, la Alameda Central figura ser un mejor espacio para jugar debido a su arquitectura, precisamente porque sus fuentes son lugares dentro del juego en los que aparecen abundantes pokémones de tipo agua, así como sus quioscos, estatuas y esculturas, mismos que alojan a diversas creaturas de tipo roca, fantasma, hada y normal. Además, dentro de sus áreas verdes y amplias arboledas abundan esas creaturas, dentro de la plataforma del juego de video. Sobretudo creaturas con dientes, garras, roedores, seres alados, etc.

Otro de los motivos por los que diversos jugadores frecuentan la Alameda para jugar Pokémon Go es porque se trata de un lugar que tiene una cantidad diversa de personas y no únicamente estudiantes. Es decir, los participantes de la plataforma Pokémon que arriban a la Alameda Central para realizar la cacería de creaturas virtuales y sostener combates dentro del juego provienen de varios puntos de la Ciudad y de la Zona Metropolitana. Se trata de un espacio en el que los jugadores pueden obtener una cantidad de mecánicas realizables de una sola vez y en un mismo entorno. Además, la presencia de otros jugadores para llevar a cabo determinadas acciones en el juego facilita la apertura de nuevos principios dentro del juego de video.

#### **4.2 Incursión. Concentración e interés**

Una vez que han arribado a la Alameda Central, se ha observado que uno de los elementos sobre los que concentran su atención los videojugadores es el envío entre jugadores de las coordenadas precisas que les permitirán atrapar pokémones. Eso lo hacen dentro del juego con ayuda de las redes sociales digitales que despliegan dentro de sus teléfonos celulares. Mediante dichas coordenadas pueden conocer la latitud y longitud exacta en que se ubica una nueva creatura o un Pokémon Legendario. Se ha observado que se trata de creaturas muy difíciles de avistar dentro del juego de video las cuales pueden aparecer precisamente en el momento en que varios jugadores intentan hallarlas al mismo tiempo. Tras enviarse la localización precisa de las creaturas virtuales que han identificado, se ha identificado que

una de las actividades que concentra su atención y que logra que establezcan un compromiso en su práctica de juego es el hecho de desplazarse corriendo a través de la Alameda, para ser los primeros jugadores en atrapar la criatura avistada de forma virtual en la pantalla.

Otra de las actividades sobre las que se principalmente se involucran los jugadores consiste en la búsqueda o cacería en el Modo de Incurción. Se trata de realizar una serie de eventos de acción cooperativa en las que los videojugadores pueden derrotar a los pokémons de mayor nivel y obtener diversas recompensas. Dichas incursiones requieren del trabajo en equipo entre múltiples grupos de jugadores, ya que se debe enfrentar a una criatura extremadamente poderosa, conocida como Jefe de la Incurción. Puede considerarse por tanto como un motivador que logra un mayor compromiso por parte de sus jugadores dentro de su experiencia de juego. Lo anterior puede afirmarse debido a que dicha modalidad de juego requiere que sus participantes se ubiquen físicamente cerca unos de otros. En ese sentido, todos los participantes deben acreditarse dentro de la plataforma virtual como jugadores de nivel 20 o superior. Una vez que lo logran, se ha identificado, comienzan a reunirse con otros jugadores que cuentan con atributos semejantes a los de ellos. Entonces, por un lado, es posible entender que el compromiso de los jugadores estriba no únicamente en concentrarse en un punto, poner atención sobre un atributo o una mecánica del juego, sino también en su capacidad para implicarse ya sea colaborando de forma grupal para resolver una serie de problemas dentro del juego e incluso mediante una experiencia de juego cada vez más integral, es decir buscando obtener unos logros, unos personajes y unos avances cada vez más amplios. A partir de lo anterior puede afirmarse que los videojugadores encuentran en su partida de juego dentro de la Alameda, y al mismo tiempo dentro de la plataforma de juego, un espacio donde comprometerse, una instancia virtual en donde concentrar sus capacidades intelectuales, su esfuerzo físico e incluso su tiempo. Invierten también su propio intelecto en una actividad que les dará la sensación de dominio del entorno y de unas determinadas circunstancias.

Un factor con el que se ven implicados de forma constante es el modo cooperativo de juego, elemento que permite a sus jugadores establecer estrategias conjuntas para lograr sus objetivos y al mismo tiempo les brinda la posibilidad de realizar sus metas individuales. Puede afirmarse que la colaboración es uno de los motivadores principales del juego para

obtener logros y a la vez es un elemento esencial para buscar acceder a partidas de juego más amplias dentro del juego, es decir, con la finalidad de participar de mecánicas más amplias que se ubican dentro de las mecánicas de juego generales. Entonces, cabría considerar que a mayor capacidad de cooperación dentro del juego, los jugadores podrán involucrarse más al grado de ser absorbidos por esa actividad.

Se ha identificado que no todos los mecanismos internos del videojuego, es decir las mecánicas y las dinámicas de dicho título, están articulados de forma virtual dentro del juego para estimular las mismas capacidades en los jugadores. El modo cooperativo por ejemplo, es usado por algunos jugadores para obtener nivel de forma individual pero también en modo multijugador. Se ha identificado que los jugadores diseñan sus propias dinámicas, sus propias acciones particulares, para obtener algún logro dentro del juego, principalmente los relacionados con la captura de criaturas pokémon, actividades que no siempre se llevan a cabo de la misma forma entre unos y otros jugadores, sino que se ha observado dependen de cada jugador, de la forma en la que teje una serie de disposiciones para actuar en el entorno del juego.

Uno de los elementos importantes sobre los que los jugadores centran la atención son las estrategias que permiten obtener objetos y criaturas. En ese sentido, a pesar de que el juego de video establece una serie de desafíos excitantes, que derivan en las estéticas del juego, es decir, en una serie de reacciones emocionales que buscarán que esos sujetos permanezcan dentro del entorno virtual, debido a que buscan maximizar sus capacidades mentales e incluso motrices al tiempo que les brindan la posibilidad de responder a ellos, los jugadores (diversos jugadores, no todos) permanecen dentro del juego buscando la forma de esquivar esos objetivos o esos principios de tal manera que el esfuerzo en torno a las acciones aleatorias del juego, acciones no contempladas dentro de la trama del mismo, al mismo tiempo les brinda una mayor capacidad de dominio de la interface del juego. Así, al dominar más el juego, al obtener una mayor destreza en él y al establecer sus propias dinámicas o acciones concretas para realizar una mecánica, desarrollan un mayor compromiso con el juego de video.

Una vez agrupados, los videojugadores de la Alameda abren cada uno su denominado Pase de Incursión. Ese pase es un objeto que puede obtenerse previamente dentro de los miles de gimnasios virtuales que existen a lo largo del juego. De hecho,

dentro de la cacería Pokémon en ese sitio se ha identificado que los jugadores se ayudan entre sí dentro de la plataforma del juego para obtener dicho Pase de Incursión. Ese pase puede entenderse como un elemento estratégico del juego que les hace no solo concentrar su atención en esa mecánica de juego, sino es un elemento que brinda coherencia a lo jugado, de hecho lo vuelve plausible, de esta manera, se convierte en un aspecto que les da la posibilidad de interesarse más en lo que juegan, y al mismo tiempo es un motivador del juego mismo que los anima e invita a permanecer dentro de la partida.

A partir de dicho pase de Incursión puede decirse que probablemente el fenómeno inmersivo se produce con mayor facilidad en cuanto las herramientas e interfaces de juego guarden un mayor parecido con las existentes en el mundo fuera de pantalla. Es decir, en cuanto exista una mimesis en cuanto al uso que tienen físicamente y además en cuanto al parecido en torno a sus funciones. De hecho, la posibilidad de caminar en el juego y caminar en la vida fuera de pantalla, como principio fundamental para desplegar la trama del juego, integra en su conjunto una partida que capta gran parte del interés de los jugadores. Lo mismo sucede con la acción física de atrapar un pokémon al tiempo que se atrapa dentro de la pantalla. El desplegar un inventario dentro de la plataforma del juego y compartirlo de forma virtual con los personajes que conforman su trama, será otro elemento que se ha observado, ocupa la atención de los jugadores. En ese sentido, los gimnasios como espacios digitales a los que se accede de forma física serán otras herramientas que capta su interés. Aprovechando que se encuentran físicamente unos frente a otros dentro de la Alameda, los jugadores acceden con mayor facilidad a los gimnasios virtuales dentro de la plataforma del videojuego y se apoyan entre sí para derrotar a sus múltiples enemigos, quienes en realidad son los jugadores miembros de otro equipo que tienen tomado ese sitio de combate o bien algunos pokémones difíciles de atrapar.

Es importante indicar que los jugadores que poseen previamente dominio del gimnasio no necesariamente se encuentran físicamente unos junto a otros, es decir, no están en ese sitio dentro y fuera de la pantalla del juego, en el momento en que los retadores los atacan. Ellos pueden ubicarse posteriormente de forma presencial en ese lugar cuando los jugadores que están juntos de forma física en su Incursión los desafían en ese entorno virtual o bien cuando los han derrotado y buscan nuevamente tomar posesión de ese espacio. Además, los *ítems* de incursiones solo están disponibles uno a la vez. Eso quiere

decir que únicamente se pueden encontrar uno al día. Por ello, todos los jugadores que participan en el evento de cacería se apoyan para obtener su acreditación virtual. Aunque, hay jugadores que no necesariamente obtienen ese objeto mediante los Gimnasios Pokémon. Más bien se ha observado que algunos más bien compraron dicho objeto por 100 pokemonedas. Se trata de un pase *premium* que si bien tiene las mismas características que el pase normal, además es un artículo virtual que sí se puede acumular. Los jugadores de Pokémon Go pagan por los servicios de los juegos, pero los jugadores de otros espacios, como se revisará más adelante en el caso de Pikashop, más bien los obtienen mediante otros recursos como el *hacking*.

Los *ítems* exclusivos pueden entenderse como motivadores del juego que hacen que los videojugadores no solo permanezcan en ese entorno, sino que además de ser objetos sobre los que se tiene una expectativa dentro del juego, son artículos que animan a sus jugadores a implicarse con la partida y a generar un esfuerzo sobre las acciones que establecen para acreditar un principio, un reto o un atributo del juego.

Una vez que se ha obtenido la acreditación para una Incursión la pantalla del juego mostrará una leyenda escrita donde será posible apreciar que la plataforma buscará nuevos jugadores conectados al juego. Al encontrarlos, por supuesto los que están dentro de la Alameda Central, comenzarán la Incursión.

Si bien los jugadores que participan de una Incursión Pokémon, una cacería masiva, pueden no haberse conocido previamente antes de ese evento, dentro de la Alameda ello también ocurre. Por un lado, se han identificado jugadores que se encuentran preparados para la Incursión previamente y arriban a la zona acompañados de otros jugadores o bien existen otros sujetos que entablan contacto por primera vez con otras personas para atrapar de forma cooperativa a una de las creaturas que la plataforma de juego ha liberado precisamente para ser capturada dentro de ese evento. Lo último ocurre con la denominada Incursión Legendaria. Se ha observado que en esta actividad los jugadores tratan de dar caza a un pokémon extremadamente raro y difícil de atrapar. En ese evento la plataforma de juego invita mediante esta nueva dinámica a que sus jugadores se reúnan entre sí, volviendo cercanos a sujetos que antes del juego serían completos extraños.

La pantalla del juego en ese evento muestra un código para cada grupo de videojugadores que se conectan, en modo multijugador, esa clave les sirve para que todos

se encuentren entre sí y se alojen dentro del mismo servidor de juego. Ese fenómeno ocurre de forma semejante a la mayoría de videojuegos de tipo multijugador en línea, donde es necesario abrir una cuenta de usuario y migrar la información de la partida de juego a una plataforma virtual capaz de alojar esos datos en línea, y también dentro de un servicio de almacenamiento de información digital remoto. Sin embargo, como podrá verse más adelante en el siguiente apartado, no es la única forma de lograr que los jugadores accedan a un servidor de juego. Un elemento que ocupa el interés de los jugadores y que parece centrar su atención es acceder a esos entornos digitales de forma no legal.

Ahora bien, por su parte puede afirmarse que el propio servidor de juego de video permite que los videojugadores se involucren más con la plataforma de juego, debido a que aloja el *estatus* y avance de cada jugador. Por lo que, todo aquello que se ha ganado u obtenido dentro de la experiencia de juego no se perderá a menos que el jugador elimine esa cuenta de usuario. Ese hecho permite comprender que el coleccionismo en sí será otro de los elementos que logra que sus jugadores se comprometan, que busquen la forma de desarrollar partidas de juego en modo cooperativo de forma constante.

Uno de los motivadores importantes dentro del juego seguramente, estriba precisamente en atrapar a la mayor cantidad de criaturas posibles, es decir, algo que los anima a seguir jugando, y una actividad con la que se comprometen en mayor medida es el coleccionismo en sí. Ese elemento debe ser considerado posteriormente en la etapa de estudio correspondiente al grupo de discusión.

Nuevamente, en lugares donde existe agua el juego despliega de forma virtual pokémon es de tipo agua, en lugares donde hay tierra el juego prepara criaturas tipo tierra. Es decir, las herramientas virtuales miméticas logran, como se ha observado, que los jugadores se vean implicados en esa actividad de forma constante. Entonces, se ha observado que Pokémon Go es tanto un juego para un jugador, principalmente en la cacería y evolución de pokémons, así como un juego tipo multijugador en línea, sobretodo en el periodo de Incursión y en los combates. Al combinar las bondades de dos formas de jugar, la plataforma permite que sus jugadores se comprometan con sus principios y dinámicas, ya sea para buscar atributos y coleccionarlos o bien para aproximarse a otros y lograr objetivos compartidos. Además, los gráficos y el sonido de ese juego así como los entornos en tres dimensiones estimulan la capacidad mental de esos jugadores, tanto al captar su atención

en las tareas que deben cumplir dentro del juego, en este caso las Incursiones multijugador, así como en la necesidad de realizar una tarea para desarrollar una parte de la trama, para visualizar una parte del contenido desplegable del juego de video.

Algunas Incursiones dentro de la Alameda están conformadas por equipos de unos diecisiete jugadores y otras llegan hasta los cuarenta jugadores participando simultáneamente de una misma partida de juego. Durante la incursión la mayoría de jugadores toman foto del equipo al que han accedido y también obtienen una captura visual del pokémon al que se enfrentarán de modo colectivo gracias a que dentro de la pantalla del juego, donde es posible pasear, aparece una creatura de forma semejante a una estatua misma que puede obtenerse gracias a los dispositivos del teléfono inteligente.

Posteriormente, esas imágenes de la estatua del pokémon así como la creatura en sí una vez que han accedido a la Incursión, son subidas a las redes sociales digitales de diversos jugadores. Particularmente las colocan dentro de los grupos de Facebook especializados en Pokémon Go de la Ciudad de México. En ese sentido, puede estimarse que la capacidad del juego para mostrar imágenes dentro de las redes sociales digitales hace que sus jugadores permanezcan de forma constante dentro de esa plataforma, principalmente cuando buscan mostrar un *estatus* elevado a otros jugadores así como dar cuenta del pokémon que han atrapado y lo muestran como un trofeo ganado, como una creatura que ha sido cazada por sus propias manos.

Una vez iniciado el combate en modo Incursión, dentro de la pantalla de todos los jugadores involucrados aparece la creatura pokémon a vencer y debajo de ella, en la parte inferior, los pokémons de todos los participantes de la batalla rodeándolo. Posteriormente todos los participantes proceden a atacar a la creatura virtual usando las habilidades que han conseguido a lo largo de sus partidas de juego, aplicando los poderes que sus evoluciones les han permitido como jugadores.

No solo el coleccionismo es uno de los motivadores del juego que les hace permanecer en el entorno virtual profundizando a propósito de sus contenidos, sino también, como se ha visto, la escalabilidad, el gradual crecimiento que van obteniendo los jugadores mientras permanecen cada vez más comprometidos con la plataforma de juego.

Otro elemento que capta la atención de los jugadores son las Incursiones. Se ha observado que se trata de mini juegos dentro del juego más amplio que se han habilitado

para hacer de la práctica con sus interfaces una labor compartida y al mismo tiempo más atrapante. Pareciera que el juego envuelve más a sus jugadores en la medida en la que existen principios dentro de otros principios más amplios. Además, se ha identificado que esos minijuegos pueden afectar al juego en su sentido más amplio. Algunos jugadores permanecen conectados mentalmente a los minijuegos, buscando la manera en la que pueden afectar al juego de video.

Ha podido apreciarse que cuando han eliminado al pokémon que desean obtener dentro de la Incursión, cada jugador intenta atraparlo dentro de una pokebola. Es un artefacto virtual que permite coleccionar a los pokémones. En ese sentido, se ha observado que algunos jugadores dentro de la Alameda emplean artículos virtuales como bayas y frutas de olor que atrae virtualmente a las creaturas, mientras que otros únicamente lanzan el objeto redondo donde podrá contenerse la creatura para así formar parte del inventario de cada jugador, y posteriormente poder entrenarlo y evolucionarlo.

La habilidad específica con la que logran atrapar a cada creatura es otro de los elementos del juego que logra captar su interés. Conocer los secretos con los que obtuvieron ese logro los hace involucrarse en mayor medida con la interfaz de juego. Algunos jugadores les muestran a otros compañeros su experiencia encontrando y cazando pokémones. Principalmente aquellas creaturas virtuales que han sido obtenidas sin la necesidad de accesorios, artículos o aditamentos. Es importante indicar que al tiempo en que se está tratando de atrapar el pokémon vencido dentro de la Incursión dicho personaje virtual aparecerá en la pantalla tanto de forma virtual como real. Es decir, la creatura aparecerá tanto en el sitio específico de la Alameda Central en donde se le ha ubicado o bien dentro de un paisaje virtual en el que se aprecia un verde campo y un cielo azul despejado.

Las operaciones virtuales del juego mismo, principalmente las de realidad aumentada, donde el juego figura oponer resistencia a los jugadores y donde gradualmente se vuelve más difícil de vencer conforme sus jugadores se hacen más expertos en la partida, aumentan la dificultad de juego al tiempo en que permiten abrir novedosas formas de redefinir los objetivos de mismo introduciendo distintas mecánicas que establecen un mayor grado de dificultad y una serie de recompensas virtuales y al mismo tiempo



cognitivas, que bien podrían derivar en emocionales. Esa puede ser una de las principales expectativas sobre el juego bajo la que sus jugadores centran su atención.

La mayoría de los jugadores que participan de la Incursión optan por tomarle foto a las criaturas Pokémon en el marco del entorno propio de la Alameda Central. Algunos las avistan dentro de una fuente o en el Hemiciclo a Juárez. Otros las encuentran en las jardineras.

Se ha identificado que otro aspecto del videojuego para cautivar mentalmente a sus jugadores es la dificultad para capturar dentro de una pokebola a la criatura de la Incursión. Se ha observado que si dicho pokémon no se deja atrapar tras arrojarle pokebolas, ni puede ser domado de forma alguna mediante artículos virtuales como bayas, pasará un tiempo en el que eludirá todas las oportunidades para arrojarle ese anzuelo o la trampa y entonces será necesario volver a enfrentarlo y derrotarlo para poder obtenerlo. Entonces, los jugadores que no lo atraparón comienzan nuevamente a buscar un equipo al cual conectarse y tratar en conjunto de derrotarlo en otro nuevo combate directo para, posteriormente, ahora sí por fin obtenerlo. Esta operación la realizan los jugadores dentro de la Alameda en repetidas ocasiones.

La plataforma del videojuego permite que sus jugadores se involucren más dentro de él debido a que si bien la incursión se realiza de forma cooperativa, la mecánica de obtención de un pokémon dentro de dicha plataforma suelen realizarla sus jugadores de forma individual. Haciendo que una dinámica se realice en repetidas ocasiones. Por cierto que, las criaturas que los jugadores buscan con mayor insistencia dentro de su Incursión en la Alameda Central son Entei, Raikou y Suicune, tres pokémones legendarios difíciles de atrapar porque cambian de locación constantemente. Esos pokémones se trasladan cada vez que se les avista y no se les puede atrapar. Por lo que representan todo un desafío para sus jugadores, no solo para encontrarlos sino para coleccionarlos dentro del juego.

Una actividad identificada capaz de centrar la atención y que hace que sus jugadores se involucren con el juego es el cambio constante de ubicación de las criaturas. Los jugadores necesitan entonces caminar a otra locación, y en el camino, como se ha visto, encuentran a otras criaturas que tienen un mayor nivel o que son todavía más difíciles de atrapar. Estas últimas criaturas han llegado a captar su interés todavía más que las

anteriores y el reto por obtenerlas hace que el grado de involucramiento sea mayor con respecto al resto de la partida.

#### **4.3 Nidos. Atención y Expectativa**

Una de las actividades que llevan a cabo en colectivo los dos grandes contingentes de universitarios de la UNAM y del IPN dentro de la Alameda Central, cada uno por su parte, es la búsqueda de Nidos Pokémon. Los Nidos son locaciones específicas dentro de la plataforma del juego de video en las que aparecen con frecuencia pokémones. Las criaturas que se encuentran dentro de los Nidos Pokémon son raras o poco avistadas. De hecho, se ha observado que la Alameda Central es el epicentro de una gran cantidad de Nidos Pokémon. De esta manera, se ha identificado que precisamente esa es otra de las razones de sus jugadores para hacer Cacerías Pokémon de forma colectiva en ese sitio. Nuevamente, los nidos virtuales funcionan como marcadores de la realidad fuera de pantalla, debido a que permiten usos expresivos particulares, pero también hacen que diversos jugadores observados aprendan mediante prueba y error las destrezas que el juego y lo que se requiere para acceder a niveles más altos de desafío. Aspecto que además de lograr concentrarlos, bien puede generar unas sensaciones como satisfacción e incluso dolor, elementos que deberán ser tomados en cuenta dentro de la etapa del grupo de discusión.

Los contingentes de estudiantes de ambas universidades se conglomeran en círculos y avanzan cada uno por su lado guiados por un líder quien porta un escudo de su universidad dibujado en una pancarta de papel cartulina color blanco. Los estudiantes de la UNAM y del IPN que se han reunido en la Alameda van caminando por distintas partes de ese espacio geográfico mientras visualizan y monitorean dentro de la pantalla del juego de video la aparición de Nidos Pokémon.

Debido a que los Nidos Pokémon pueden cambiar de criaturas, es decir el tipo de pokémon que alojan, aunque se encuentre uno de estos espacios de forma física con ayuda de la pantalla de juego el personaje obtenido variará. Esta es una de las principales razones por las que los jugadores se movilizan constantemente entre Nidos. Una vez que un videojugador ha avistado algún personaje difícil de obtener dentro de la pantalla, todo su contingente completo comienza a correr para tratar de obtenerlo antes que el grupo de universitarios de la otra escuela logre ese mismo objetivo. De esta manera, a lo largo de

prácticamente toda la Alameda Central es posible ver cómo los jugadores de la UNAM compiten contra los universitarios del IPN por hallar las creaturas dentro del videojuego. Puede afirmarse por tanto que los jugadores superan una serie de retos y obstáculos de forma voluntaria, sortean objetivos que desafían a su capacidad y la de otros jugadores, ayudándoles a descubrir sus propias fortalezas personales, tanto cognitivas como emocionales, y a la vez cooperativas, en un entorno que figura ser un espacio para probar sin consecuencias directas en el marco fuera de pantalla. Así los jugadores podrán omitir alguna actividad que no desean hacer y, de esta manera, la trama continúa y se extiende hacia otra línea discursiva, dependiendo del nivel del jugador y de su inventario.

Una labor importante observada dentro de los contingentes de videojugadores estriba en encontrar a Pikachu. Como se ha mencionado previamente, ese pokémon es la actual mascota de la franquicia Pokémon. Es una creatura color amarillo con franjas negras, cuyo aspecto semeja al de un gato debido a sus orejas puntiagudas y su cola. Durante el registro de las dos observaciones realizadas, cuya duración fue aproximadamente de cinco horas cada una, fue posible precisar que la Alameda Central actualmente aloja Nidos donde se puede encontrar a Pikachu. Si bien se ha observado que diversos jugadores dentro de Pokémon Go pueden obtener a Pikachu al iniciar una partida nueva, esperando al menos tres intentos sin cazar creatura alguna para que de esta manera aparezca Pikachu dentro de la Alameda Central, incluso pueden obtenerlo y capturarlo en repetidas ocasiones dentro de los Nidos Pokémon.

Los jugadores de los dos contingentes de estudiantes universitarios se despliegan a lo largo y ancho de la Alameda Central buscando capturar la mayor cantidad de creaturas Pikachu posibles. Ha sido posible apreciar que algunos jugadores al tiempo que encuentran un nido acceden dentro de sus teléfonos inteligentes a Reddit, una plataforma en línea cuyos foros especializados versan completamente en torno al universo Pokémon. Es un espacio dentro de la *web* que al mismo tiempo que les permite subir imágenes sobre los hallazgos y capturas de pokémones que bien invita a otros jugadores a incorporarse a uno u otro colectivo.

El uso de esa aplicación, para ubicarse y dar a conocer a los demás la locación exacta en donde se encuentra un pokémon, no altera en forma alguna la arquitectura interna y externa del videojuego. De hecho los jugadores de Pokémon Go dentro de la Alameda

Central observados no han alterado su teléfono inteligente con programas que modifiquen las rutinas informáticas del juego. En ese sentido, puede afirmarse que los jugadores pueden establecer una práctica dentro de la plataforma interactiva, y hasta permanecer implicados directamente en ella, debido a que tienen garantizado que pueden perder o al menos encontrarse en un nivel inferior respecto a otros jugadores.

Para tratar de lograr sus objetivos, la interactividad diseñada dentro del videojuego les brinda la posibilidad de cambiar la situación. La capacidad de subir de nivel, como se ha podido apreciar, es uno de los atributos que genera una mayor concentración por parte de los jugadores, junto con la cacería de creaturas y la misma batalla dentro de los gimnasios virtuales. Es decir, el hecho de intentar ganar o bien de mejorar el perfil y dominar los atributos del juego es uno de los principales atractivos que ocasiona que sus jugadores se involucren de forma profunda con el videojuego.

Aunque la mayoría de jugadores usan la realidad aumentada y la mantienen activada durante toda su partida de juego, hay otros pocos que mejor han optado por desactivarla. Al tener un pokémon en frente, los objetos de la realidad fuera de pantalla que acompañan su escenario pueden distraer al jugador, por lo que desactivar ese mecanismo les permite lograr una mejor captura dentro de las pokebolas. Además, el uso de la aplicación de realidad aumentada dentro del videojuego Pokémon Go hace que los insumos de energía sean mayores. Por tanto, hay quienes la mantienen, a ratos, encendida y más tarde la desactivan o bien hay quienes prefieren jugar con ella únicamente durante la captura de pokémones. Sin embargo, se ha identificado que la realidad aumentada es un mecanismo que hace que sus jugadores se involucren con el juego y permanezcan dentro de él porque se trata de un mecanismo que se despliega en al menos tres vías. En primera, el videojuego, como se ha observado, despliega virtualmente una respuesta visual que permite dar cuenta del avance y los logros efectivos de sus jugadores. En segunda, establece una respuesta de forma cuantificada capaz de dar cuenta de las aptitudes y cambios de estado de la práctica de juego a manera de base de datos desplegable, en los menús del juego y en la pantalla de juego misma. En tercera, envía una respuesta cualificada debido a que es una de las instancias virtuales en las que el jugador mismo es quien experimenta un incremento constante del nivel de dificultad planteado por el juego de video mismo.

Algunos otros jugadores observados, más de una decena de ellos, forman parte de un contingente juvenil que asiste a un evento denominado “Caminatas Pokémon”. Esas actividades tienen comienzo en el Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México o bien parten del monumento al Ángel de la Independencia, sobre la avenida Paseo de la Reforma, y avanzan hacia la Alameda Central. Precisamente, para algunos jugadores el hecho de jugar en la Alameda Central, independientemente de que formen parte o no de uno de los contingentes de universitarios que sostienen encuentros tipo Incursión, es un espacio de la Ciudad frecuentado, para visitar dentro del videojuego Pokémon Go. De ahí se desenvuelve otra actividad importante dentro de la práctica de juego de los contingentes de personas de la Alameda. Los mismos grupos de universitarios, tras terminar su cacería pokémon se unen en un momento. Si bien, ambos parecieran estar alejados e incomunicados entre sí, en realidad al término de sus Incursiones y de la búsqueda de Nidos Pokémon, cada uno por su lado, en realidad ambos entran en contacto y realizan mediante la aplicación Reddit el cálculo de su cacería.

Ambos contingentes, UNAM e IPN, compiten entre sí realizando un juego más amplio aprovechando el juego de video mismo. Se trata de dar distintos obsequios al equipo que obtenga una mayor cantidad de pokémones y que resulte ganador en las Incursiones. Media hora más tarde, en la misma Alameda, se reparten mochilas oficiales de Pokémon Go, de la empresa Nintendo. En su interior se encuentran figuras de peluche de los pokémones. Todos los artículos son importados de Japón.

Resulta importante mencionar el hecho de que el juego que no está configurado dentro del juego, una actividad lúdica que no está programada dentro de la interface sea uno de los motivos principales que les hace permanecer durante varias horas buscando pokémones y tratando de hallar la mayor cantidad de objetos que hagan de su partida un éxito. Entonces, existen minijuegos dentro del juego más amplio, pero en realidad hay juegos que van más allá de la pantalla.

El Hemiciclo a Juárez resulta ser una de las más importantes Pokeparadas y, al mismo tiempo, es también un espacio de encuentro para un *meet up* de Pokémon Go. Ese espacio es un punto de encuentro para la articulación de un evento colectivo de personas. Cabe precisar que la práctica denominada *meet up* consiste en una reunión de fans, convocada al interior del sitio [www.meetup.com](http://www.meetup.com). Dicha plataforma permite a sus miembros

reunirse de forma física a partir de un interés que todos tienen en común. En este caso se trata de encontrarse en una Pokeparada dentro del videojuego Pokémon Go.

La convocatoria de encuentro se destinó en este caso para los miembros del equipo Valor de Pokémon Go que habitan la ciudad de México. A ese encuentro en particular acudieron aproximadamente cien personas. De hecho se les pudo ubicar como sujetos asiduos a Pokémon Go, además de usar la plataforma de juego en sus celulares, por su vestimenta, la cual era alusiva al universo Pokémon. Algunas personas portaban gorras, camisetas, mochilas y hasta relojes con el diseño visual de los personajes del videojuego o de la animación de la saga Pokémon.

Si bien los contingentes de jugadores provenientes de universidades se formaron aproximadamente por ochenta jugadores, el *meet up* reunió todavía más personas. Por cierto que, esa última práctica no es exclusiva para el mundo del videojuego ni mucho menos de Pokémon Go. Sin embargo, es una herramienta útil para poder gestionar de una sola vez un interés específico donde las personas pueden reunirse en una misma ocasión. De hecho, también fue posible encontrar a jugadores que asistieron a jugar Pokémon Go a la Alameda sin necesidad de formar parte de un contingente y sin saber nada sobre el *meet up* exclusivo para esa actividad. Algunos de esos jugadores buscaron a alguien con quien medir su nivel de juego o bien hacer *farming*, es decir, elevar los puntos de experiencia de su partida con las Pokeparadas. Otros asistieron más bien a aprender cómo jugar, principalmente viendo a otros jugadores y también preguntándoles sobre la jugabilidad y las estrategias de juego que realizaron durante sus partidas. De esta manera, la plataforma de juego de video les permite conectar con gente con intereses semejantes. Es decir, el juego de video se vuelve en espacio virtual, y a la vez una herramienta, para superar la barrera psicológica, social y cultural de contactar por primera vez con un extraño y de comunicarse posteriormente con él.

Se ha observado que todos los jugadores atrapan los mismos personajes del juego si están en el mismo sitio, y cuantos más jugadores se presenten en ese espacio, la plataforma libera un pokémon difícil de encontrar. Por tanto, la plataforma de Pokémon Go respresenta una forma de juntar personas para cooperar. En ese caso la plataforma no necesariamente sirve para el juego competitivo sino más bien para lograr objetivos compartidos.

Las partidas de juego mediante competencia, ya sea en cualquiera de sus modalidades, desde encontrar a los pokémones, o bien cazarlos y hallar nidos, e incluso hasta ponerlos a luchar, son elementos que, como se ha observado, mantienen concentrados en el juego a sus jugadores. La actividad en modo competitivo es uno de los motivadores, es decir, un factor que anima a sus participantes a seguir implicándose con ello más que sin la presencia de esa actividad.

Los jugadores que se encuentran en la Alameda, quienes no forman parte de los contingentes universitarios y tampoco asistieron a ese lugar convocados por el *meet up*, con los niveles más altos escogen un equipo y entrenan a sus pokémones para buscar conquistar Gimnasios Pokémon. Sin embargo, existen otros aspectos del juego que invitan a esos jugadores en específico a permanecer dentro de la plataforma de juego.

Algunos de esos jugadores se encuentran al acecho. Puede decirse que son jugadores acechadores, que únicamente se les observa paseando con su celular buscando las Pokeparadas y los Gimnasios Pokémon, así como sus distintos equipos, pero nada más. No sostienen encuentros con otros jugadores ni tratan de armar batallas. Al parecer vigilan desde afuera a otros jugadores. Uno de los indicadores que permite comprender el interés, es decir, cómo es que algunos jugadores gradualmente logran integrarse de forma amplia en lo que se juega implicándose al punto de generar cada vez mayores destrezas es precisamente a través de avistar a otros, espiarlos y vigilarlos incluso sin que se den cuenta, de forma sigilosa aguardando al tiempo en que aprenden los movimientos de otros jugadores.

Otros de esos jugadores observados son los coleccionistas. Ellos juegan Pokémon Go a lo largo y ancho de la Alameda para completar su Pokédex, es decir, el inventario digital que almacena todos los pokémones a lo largo del juego. Su principal meta parece consistir en obtener todas las creaturas que existen en esa plataforma de juego.

El jugar a pasear y el coleccionismo son dos atributos que el juego establece para que sus jugadores permanezcan apegados mentalmente en su trama. Si bien se puede luchar o evolucionar creaturas, además existe la posibilidad de conocer la ciudad o a otras personas e incluso, como es ese caso, armar un inventario y ver jugar a otros. Algunos de estos últimos videojugadores ocasionalmente se juntan con los jugadores acechadores. Sin

embargo en realidad a los dos suele apreciárseles dentro de la Alameda principalmente en solitario.

El coleccionismo requiere, como se ha observado, no solo la atención del jugador, concentrarse en el juego en sí, sino además generar un interés legítimo por algo, es decir, lograr articular una expectativa sobre lo que acontece dentro del juego. Ese hecho hace que los jugadores se involucren más con la partida al punto de esforzarse por llevar a cabo unas acciones dentro de la plataforma de juego concretas. En este caso se trata de coleccionar, acción que precisa seleccionar aquellos objetos que interesan y desechar otros que no son de valor, además es una actividad en la que se reúne una cantidad específica de esos artículos. Es una práctica que requiere, dentro de la plataforma de juego, de un esfuerzo quizás superior al de conquistar los Gimnasios Pokémon o a las batallas en Modo Incursión. Requiere encontrar los mejores nidos y también trasladarse a las locaciones en donde puede ser avistado tanto un pokémon como una baya, un huevo, etc.

Otros de esos jugadores observados dentro de la Alameda son los que se dedican a atrapar y socializar. Juegan para tomar provisiones dentro de las Pokeparadas y atrapar cualquier pokémon que aparezca en su recorrido dentro de ese lugar. Las mismas dinámicas del juego operables de forma específica por el propio jugador hacen que sus jugadores se involucren en ese entorno, haciendo de la práctica de juego una oportunidad para perfeccionar las habilidades del jugador una y otra vez.

A pesar de que el juego reitera ciertas dinámicas en su interior, elementos que deben ejecutarse una y otra vez para seguir jugando, el hecho de hacerlas a modo, a partir de un determinado interés y bajo un específico punto de vista de acuerdo a una ruta de acción particular, brinda a sus jugadores dentro una partida una oportunidad novedosa, que a la vez es la misma, para permanecer involucrados al juego. Otros jugadores de ese tipo que existen, pero con menor frecuencia que los demás dentro de la Alameda, son los cazadores de logros. Juegan para conseguir todos los logros, principalmente ganar insignias por cada uno de los diferentes retos del juego y posteriormente las mencionan, mediante imágenes de la insignia o el mapa del juego, dentro de sus redes sociales digitales en la misma plaza una vez que las han obtenido.

Si el coleccionismo es importante en el entorno virtual del juego de video también lo es el hecho de poder compartir los logros que se han obtenido dentro de una partida. Uno



de los motivadores más importantes que ofrece el juego es precisamente la capacidad para hacer logros cada vez más difíciles de obtener, mismos que pueden colocarse en las redes sociales digitales mediante su captura con la cámara del dispositivo. Uno de los elementos que junto con el coleccionismo probablemente puede traer certezas sobre la profundidad en torno a la sensación de alejamiento perceptivo de un entorno y la aproximación cognitiva hacia otro probablemente estriba en la cacería de logros. Es un elemento que por supuesto debe comprenderse de cara al estudio subjetivo de las afirmaciones de los sujetos del grupo de discusión.

Existen otros jugadores en ese espacio, que no forman parte de los contingentes universitarios ni en el *meet up*, pero sí juegan con ellos y con otros jugadores que arriban en solitario, principalmente para desafiarse entre sí. Son los competidores. Se trata de los videojugadores que han alcanzado el nivel suficiente para incursionar dentro de un equipo (Valor, Sabiduría, Coraje) y entablar batallas en los Gimnasios Pokémon.

La competencia, independientemente de la forma de juego y de las personas con las que se participe dentro de la Alameda, es uno de los principales motivadores que tiene el videojuego para permitir a sus jugadores entablar encuentros de forma amplia, comprometiéndose con su trama. Los Gimnasios Pokémon son el punto esencial de encuentro para armar una competencia, sin embargo ésta puede tejerse en cuestiones como las Incursiones y hasta los Nidos Pokémon. Porque se ha observado que la competencia va más allá de un duelo dentro de Pokémon Go. Tiene que ver además con ser el primero en avistar un pokémon o ser el jugador con el nivel más alto e incluso se relaciona con la capacidad de cada entrenador para evolucionar mejor a su creatura virtual dentro del juego.

Un tipo de jugadores observado dentro de ese entorno son los combatientes. Se ha identificado que su propósito consiste no solo en entablar desafíos con otros jugadores, independientemente su nivel, pero quienes buscan siempre conquistar y mantener en su poder todos los Gimnasios para su equipo. Incluso, otros jugadores, en equipo, apoyan a los compañeros de su equipo dentro de los Gimnasios Pokémon para que éstos sigan siendo dominados por ellos.

Se ha observado que un elemento que logra comprometer a sus jugadores en ese entorno virtual es el combate. Es una de las estrategias básicas del juego y de la saga misma de títulos de juego de video de Nintendo. Uno de los motivos principales para entablar

partidas que obligan a sus jugadores a subir un nivel gastando tiempo, semanas, meses, etc., es poder enfrentar a otros jugadores.

Como se ha identificado, la competencia dentro de Pokémon Go es uno de los principales factores que hace que los jugadores salgan a las calles a buscar retadores, siendo la Alameda Central un lugar perfecto para llevar a cabo esa actividad. Ahora bien, un elemento que ayuda a todos los jugadores dentro de ese sitio es el GPS. Es uno de los artefactos incluido dentro del dispositivo de juego que les permite localizar y actualizar la localización tanto de los jugadores como de los distintos elementos que existen dentro del juego. Es decir, las imágenes se actualizan constantemente mientras los jugadores van recorriendo la zona lo cual hace que la aventura continúe y no se detenga por un procesamiento de datos.

La cámara es un elemento esencial dentro de la experiencia de juego en espacios públicos, ya que le da su mejor característica de realidad aumentada al juego de video, colocando las figuras de las creaturas y sus atributos, así como otros objetos del juego como *ítems* y accesorios, dentro de un marco existente fuera de pantalla. Se ha observado que la posibilidad de tomar una captura o bien una foto al pokémon con el que se va a combatir, o que se ha encontrado a lo largo del recorrido, es otro de los factores más recurrentes y que invita a los jugadores involucrarse más con el juego. Prácticamente todos los jugadores que encontraron un pokémon le tomaron foto y se la mostraron tanto a sus amigos de manera presencial o bien lo hicieron dentro de las redes sociales digitales y los sistemas de comunicación instantánea.

Por su parte, aunque la música del juego no puede percibirse del todo al aire libre, debido a que la Alameda Central cuenta con una serie de ruidos y sonidos ambientales, en realidad esa serie de factores auditivos no han afectado la práctica de juego, los jugadores siguen atrapando pokémones o encontrando objetos a lo largo de la partida sin importar demasiado el audio.

Algunos jugadores, principalmente los acechadores y coleccionistas, usan audífonos de distinto tipo para jugar. De hecho, esos jugadores son principalmente quienes portan la Pokémon Go Plus. Se trata de una pulsera con un dispositivo del tamaño de un reloj que les ayuda, durante su partida de juego, a detectar pokémones sin la necesidad de sacar su

*smartphone*. Posteriormente, una vez que han detectado una criatura o un nido, etc. se ha apreciado que sacan el celular y comienzan su búsqueda.

Unos cuantos de esos jugadores portan la Pokémon Go Plus Deluxe, accesorio cuyas características son las mismas que las del dispositivo mencionado arriba, pero cuya particularidad consiste en un anillo para ajustarse al Pokémon Go Plus. Se trata de un artículo que todavía no llega a su venta al continente Americano, y menos se ha colocado dentro de México. Su lanzamiento recientemente se hizo únicamente para Japón.

Esos jugadores además de rastrear pokémones también los incuban. Obtienen Huevos dentro de las Pokeparadas y, dependiendo de la técnica con la que lo eclosionan, saldrá un determinado Pokémon. Se han detectado tres tipos de Huevos que los jugadores encuentran. Existen unos de 2 kilómetros, otros de 5 km, y también de 10km. Se ha observado que cuanto más caminan los videojugadores dentro de la Alameda, más raros y poderosos serán los pokémones que nazcan de esos Huevos. Los huevos permiten que los videojugadores permanezcan involucrados dentro de la partida de juego al ser elementos estratégicos que les permitirán llevar a cabo una partida. El interés de diversos jugadores estriba en tenerlos todos.

Los jugadores tienen un espacio de hasta nueve Huevos dentro de su inventario, mismo que despliegan en el menú del juego. Si reciben más de nueve Huevos no podrán colocarlos en dicho espacio virtual, así que se preocupan constantemente por incubarlos y eclosionarlos para no perderse ningún pokémon que pueda salir de ellos.

Los Huevos también proporcionan a los jugadores puntos de experiencia y otros objetos como Polvoestelares y Caramelos cuando eclosionan. Se trata de una estrategia con la que el juego hace caminar a sus jugadores y mantenerlos activos físicamente. Puede afirmarse que el dominio de los Huevos es un elemento que aumenta la concentración de sus jugadores, y por tanto representa uno de los factores que probablemente disminuye la atención al entorno inmediato y aumentan la capacidad de sus jugadores para involucrarse de forma cognitiva en el marco del juego de video.

Ahora, se ha identificado que el videojuego Pokémon Go utiliza el GPS y el podómetro del teléfono para registrar los pasos de sus jugadores. Para ello es necesario que la aplicación permanezca abierta cuando se avanza. Es decir, los pasos solo se contabilizarán cuando la aplicación permanece encendida. Justo por ello, la Alameda

Central es un espacio que permite esa actividad de forma amplia. Si bien se puede caminar para eclosionar Huevos, llevando una actividad de paseo desde 2 hasta los 10 kilómetros para eclosionarlos, ésta se complementa con la cacería pokémon, es decir, la búsqueda física para atrapar a dichas creaturas. De esta manera, la actividad física para eclosionar huevos, para obtener atributos dentro del juego que harán evolucionar pokémones, es una de las actividades que se ha observado sostienen el interés de sus jugadores al punto de mantenerlos comprometidos con la actividad de caminar y recorrer distancias físicas para lograrlo. Además, explorar de forma física el entorno para completar la Pokedex es otra de las formas en las que el juego logra que sus jugadores se muevan. Si el jugador permanece en un solo sitio, limitará su experiencia a únicamente un tipo de pokémon. Pero, si decide salir a caminar y dar una vuelta le será más fácil llenar su inventario con la captura de nuevos personajes. En ese sentido, los Nidos son de gran importancia, debido a que alojarán una cantidad siempre variable de pokémones. Precisamente la Alameda es un espacio ideal para dicha labor, por su gran cantidad de Nidos, Poképaradas pero también porque las capacidades aleatorias para obtener ganancias virtuales dentro del juego se elevan, lo que genera un mayor compromiso por parte de sus jugadores dentro del videojuego. Así, los distintos tipos de intereses logran cautivar la atención de sus jugadores, y algunos establecen algún grado de expectativa en ellos o algún interés.

#### **4.4 Jugando en el entorno cerrado**

El segundo entorno de observación es la denominada Plaza Pikashop. Se trata de una plaza comercial, que aloja diariamente a cientos de personas. Tanto menores de edad como adultos, pero principalmente jóvenes provenientes de diversos lugares de la Ciudad de México y también de la Zona Metropolitana.

Ubicada en el Eje Central Lázaro Cárdenas número 12, entre las avenidas Madero y 16 de septiembre, del Centro Histórico, es una plaza dedicada exclusivamente a la comercialización de productos, bienes y servicios relativos a la franquicia Pokémon de la empresa japonesa Nintendo. En su interior también se realizan frecuentemente concursos de *cosplay* (disfraces relacionados con productos audiovisuales animados e interactivos) y venta de *anime* (animación japonesa), *manga* (historietas gráficas japonesas), novelas gráficas y videojuegos derivados de esa saga japonesa así como otras semejantes. La venta

de comida japonesa es otro de sus atractivos así como la reparación de celulares y consolas de juegos de video.

Los jugadores de videojuegos de la saga Pokémon se reúnen dentro de este espacio todos los días ya sea al interior de su planta baja así como a lo largo de sus cuatro pisos. Si bien se les puede ubicar en abundancia entre semana, los días sábados y domingos todavía hay más personas dentro del lugar. Se pueden encontrar jugadores todos los días en ese entorno debido a que la zona cuenta con servicio de seguridad privada en todos sus pisos así como circuito de video vigilancia cerrada.

Como se podrá ver a lo largo de este y los siguientes dos subapartados, el juego no se llevará a la práctica a través de espacios abiertos como la Alameda, sino más bien los jugadores buscarán las condiciones necesarias para articular una práctica en la que no importan los recursos, las metas de cada uno de ellos será el verdadero objetivo, y el espacio cerrado será el lugar preciso para llevarlo a cabo, por sus condiciones para alterar la programación interna del juego y para crear nuevas disposiciones al juego mismo, presionando a la compañía a que abra nuevas rutas virtuales de acceso de objetos y artículos virtuales.

Al interior de Pikashop también se identificó que sus administradores articularon ese espacio durante quince días como una Pokeparada, por supuesto al interior del juego de video. Eso quiere decir que la plaza se convirtió en una Pokeparada con la finalidad de ofrecer una serie de conferencias sobre el videojuego las cuales generalmente informaron a sus jugadores sobre las últimas actualizaciones de la plataforma así como los nuevos productos exclusivos de Japón, como el Pokémon Go Plus Deluxe. Eso quiere decir que los administradores de la plaza también aprovecharon que los jugadores de esa plataforma digital estaban reunidos dentro de un mismo evento para llevar a cabo una rifa de un Pokémon Go Plus, un artefacto que, como se ha mencionado, permite avistar pokémones sin la necesidad de sacar el celular.

Por su parte, dentro del mismo evento, los miembros de Pokémon Go México, la comunidad más grande de Pokémon en México, organizaron dentro de la plaza un torneo de Pokémon dentro de ese espacio, Llamado *Challengers VG*. Se trata de un torneo de videojuegos de la saga Pokémon en donde sus participantes acumulan puntajes para poder disputarse una única invitación al Pokémon World Championship, torneo mundial del

videojuego Pokémon que se celebra en los Estados Unidos anualmente. Esa es una de las invitaciones que, junto con otras 45 en todo Latinoamérica, alcanzan los jugadores con más puntaje en los torneos mundiales de dicho videojuego. Por lo que el torneo involucra jugadores asiduos y expertos.

Los dueños de locales comerciales dentro de la plaza acondicionan sus productos y servicios para sus clientes, es decir los jugadores de Pokémon Go. Es decir, los negocios de comida de ese lugar han capitalizado sus productos modificando sus menús para intercalar el diseño del arte culinario japonés con los de la saga de Pokémon, principalmente las formas y colores de los pokémones así como los accesorios y artículos de los juegos de video.

Si bien la plaza comercial Pikashop oferta distintos productos relacionados con el universo Pokémon, como consolas, títulos de juego, series animadas y hasta ropa para *cosplay*, incluso la comida (llamada por los locatarios Pokecomida), los postres Pokepostres) y hasta las bebidas (Pokebebidas) dentro de la plaza tienen la forma de la industria Pokémon.

Otra de las actividades que hacen algunos jugadores dentro de ese lugar es la venta de cuentas de juego de Pokémon Go con niveles avanzados. Las cuentas en nivel 22 se venden en 100 pesos. Las cuentas con niveles más avanzados oscilan entre doscientos y quinientos pesos. Si aquella cuenta ofertada contiene algunos pokémones legendarios, entonces, el monto por ella se incrementará al doble o triple, dependiendo de los personajes virtuales obtenidos. Algunos jugadores reconocen dentro de la plaza que se trata de una estrategia para obtener dividendos económicos porque existen jugadores que deciden no gastar su tiempo haciendo puntaje o experiencia y más bien entran a los Gimnasios Pokémon a combatir una vez que han adquirido una cuenta con unos determinados atributos alimentados por otros jugadores.

Pokémon Go es un juego que parece tener una lógica principal que lo articula, la cual consiste tanto en el coleccionismo y la evolución como objetivo y desenlace, y al mismo tiempo ese título no culmina cuando se ha alcanzado un nivel ni se obtienen todos los pokémones. Más bien la plataforma permanece en constante actualización tanto por parte de sus creativos en la medida en que el calendario y el clima cambien y también por parte de sus jugadores de acuerdo a los nuevos jugadores que se incorporen a ella. De

hecho, el entorno cerrado por sí mismo podría considerarse como lugar contrario a la lógica de juego de video, que precisa de caminar, salir a conocer sitios y pasear para desarrollar la trama del juego. Sin embargo, la plaza es un lugar que aloja una nueva forma de habitar la plataforma de juego, una novedosa forma de participar del juego y de controlarlo en más de un sentido.

#### **4.5 Eventos. Destreza y Compromiso**

Uno de los principales intereses que reúne a diversos sujetos en el espacio de la plaza son sus partidas de juego dentro de los llamados Eventos Pokémon Go. Se ha identificado que se trata de una serie de actividades que pueden llevarse a cabo al interior de la plataforma de ese juego las cuales varían de acuerdo con el tipo de clima o la temporada del año. Se ha observado además que, principalmente los Eventos Pokémon Go mantienen unidos a diversos grupos de jugadores dentro de la plaza Pikashop debido a que un pokémon a evolucionar responderá únicamente a unos determinados cambios del entorno, siendo el momento preciso para cambiar su forma y completar, por tanto, su inventario en la Pokedex. Es uno de los intereses que centra la atención de los jugadores y les lleva a tratar constantemente de dominar en mayor medida la interface del juego de video. En ese sentido, el hecho de que el videojuego puede ser afectado por las condiciones climáticas, geográficas o bien de las estaciones del año mismo, e incluso hasta las festividades, existentes fuera del mundo de pantalla, es uno de los principales atributos que lleva a sus jugadores a reunirse dentro de esa plaza comercial y jugar. Puede decirse que si bien es un principio del juego además es un elemento que los invita a involucrarse más con su partida de juego. El hecho de que el videojuego responda al entorno físico fuera de pantalla así como la misma indeterminación de sus dinámicas para articular un principio específico del juego permite a sus jugadores comprometerse de forma amplia con la trama de ese audiovisual interactivo. Además, la capacidad de respuesta del videojuego, confrontada con la capacidad de respuesta de sus jugadores ante las distintas mecánicas del juego, puede resultar relativamente estrecha dentro de una partida de juego, lo cual convierte la experiencia misma en una instancia capaz de captar la atención del jugador y hacer que se involucre con esa instancia virtual.

Se ha identificado que decenas de jugadores de Pokémon Go quienes frecuentan la plaza ya han estado presentes en ese mismo lugar para celebrar, es decir para jugar, eventos tales como el Día Mundial del Agua, dentro del cual les fue posible encontrar a los pokémones de tipo agua, principalmente los más difíciles de hallar a lo largo de todo el juego. Esto fue posible de identificar debido a que se realizaron dos observaciones preliminares en el espacio a indagar en las que se identificaron a dichos grupos de jugadores quienes se reúnen entre sí en los mismos pisos de la plaza comercial. Se ha identificado que recientemente los administradores de la plaza comercial se preparan para el evento de Halloween. Se trata de una celebración que permitirá a sus jugadores, durante un tiempo limitado, elevar los atributos de sus pokémons tipo fantasma y siniestro dentro de la plataforma de Pokémon Go. Además, dentro de dicha eventualidad ese juego de video ofrecerá a sus jugadores una cantidad más elevada de caramelos y también se lanzarán distintas ofertas exclusivas para que los jugadores extiendan su partida de juego aún más.

Se ha observado que los principios de juego implementados gracias a la realidad aumentada, pueden extenderse todavía más en el marco de las dinámicas particulares que realizan sus jugadores dentro del juego de video. Precisamente, los jugadores se reúnen en la plaza para realizar, dentro de la plataforma de videojuego, las diversas celebraciones que se presentan en el calendario, fuera de pantalla.

Resulta importante indicar que algunos jugadores acudieron disfrazados a los Eventos Pokémon Go observados con los *cosplay's* de sus pokémones favoritos, bien portando sombreros, máscaras, vendas y maquillaje alusivo a personajes de videojuegos y animación japonesa. En ese sentido, la plaza es un espacio que les permite reunir sus intereses y gustos dentro de un mismo lugar, siendo un entorno clave para desarrollar su práctica con el videojuego cooperativa. De hecho, diversos videojugadores además se reúnen en Pikashop debido a que en su conjunto, mediante grupos de jugadores, envían solicitudes a las empresas Niantic Labs y Nintendo, vía correo electrónico, desde las mismas cuentas con las que acceden a sus partidas de juego.

Se ha identificado que los mensajes que envían a los empresarios dueños del videojuego están destinados a solicitarles que se coloquen Pokeparadas y Gimnasios Pokémon en los lugares que dichos jugadores lo desean. De esta manera, dentro de Pikashop los videojugadores se dan cita de forma física para mostrar e intercambiar las



distintas fotografías de los lugares físicos que consideran pertinentes para su solicitud, y las envían por correo junto con una carta de motivos que justifica por qué debería existir un portal de ese tipo dentro del juego de video. Incluso, debido a que las peticiones deben ser votadas por al menos 150 jugadores, todos los interesados van reuniendo a sus compañeros de juego dentro de la plaza y en su conjunto hacen de las paradas y gimnasios una realidad de una sola vez, poniéndose todos de acuerdo y votando dentro del videojuego en el mismo día dentro de un mismo espacio. Se ha identificado que ese es uno de los principales aspectos que los lleva a comprometerse con la plataforma del videojuego al punto de esforzarse de forma más amplia en la búsqueda de beneficios para su partida de juego.

Se ha identificado que otra de las razones por las que esos sujetos frecuentan la plaza obedece a que ese espacio dispone de Wi-Fi abierto. Ese elemento permite a los jugadores visualizarse entre sí dentro de la plataforma del juego. También se han observado algunos jugadores dentro de la plaza que usan programas para obtener internet gratuito, visualizando las contraseñas del Wi-Fi de usuarios que tienen internet en sus móviles o de algunos negocios comerciales dentro de la plaza, por supuesto sin su consentimiento. Precisamente gracias a los servicios de internet que existen dentro de esa plaza, varios jugadores se comunican a través de plataformas de redes sociales digitales, principalmente Facebook e Instagram, y también usando servicios de mensajería instantánea en línea tales como Whatsapp y Messenger. Esas, como ha podido verse, las usan como herramientas para ponerse de acuerdo tanto para llevar a cabo estrategias de cacería en equipos así como también para conocer el momento preciso en que aparece un pokémon dentro de la plataforma y, de esta manera, avisar a otros jugadores sobre su avistamiento.

Se ha observado que las criaturas pokémon que existen dentro del videojuego aparecen de forma espontánea, es decir, de acuerdo al avance y desempeño de sus jugadores dentro de esa plataforma. Por tanto, en el momento en que los jugadores logran identificar la aparición de un pokémon dentro del juego, particularmente uno difícil de atrapar, dichos sujetos se ponen de acuerdo para darle alcance y poderlo atrapar. De esta manera, los integrantes de los equipos (de los tres grupos existentes dentro de Pokémon Go: Sabiduría, Valor y Coraje) tejen distintas estrategias para lograr obtener dentro de su equipo dichas criaturas antes que otros jugadores. Plaza Pikashop se vuelve entonces tanto en un punto de encuentro para los jugadores de Pokémon Go como en una trinchera para la

conformación estratégica de movimientos dentro del juego para obtener distintos dividendos.

Se ha observado que la práctica de juego de video dentro de la plaza comercial se vuelve para no pocos videojugadores en la oportunidad precisa de encuentro físico de sus equipos. Se ha visto que los jugadores aprovechan ese entorno como un espacio en donde pueden de una vez conocer a quienes ayudan y con quienes colaboran dentro de la plataforma de juego.

Por su parte, se ha observado que otra de las actividades que realizan con mayor frecuencia dentro de ese espacio es el *farming*. Se trata de subir puntos, para alcanzar un mayor nivel de sus personajes, ya sea obteniendo la mayor cantidad de objetos dentro de las Pokeparadas o mediante la lucha en los Gimnasios Pokémon.

El *farming* está relacionado tanto con la forma de juego tipo coleccionismo, como con la de combate y hasta con la de acecho. Es decir, el *farming*, se ha visto, es un método para lograr un fin que puede sumergir a sus jugadores en dicha práctica. Se ha visto que los jugadores al llevar a cabo esa práctica se concentran principalmente en la búsqueda de un objetivo mayor que el de obtener puntos. Cambian los puntos por personajes u objetos dentro del juego o bien ganan mayor nivel para poder sostener combates con jugadores de mayor rango y así dominar los Gimnasios Pokémon con mayor facilidad. Y otra de las actividades importantes que realizan los jugadores de Pokémon Go dentro de la plaza consiste en intercambiar trucos para generar logros de forma más eficiente dentro del juego. Los secretos ocultos y los detalles no previstos por el juego son de suma importancia para que los jugadores se comprometan a profundidad con el juego de video. Se ha observado además que, al experimentar una partida poniendo constantemente a prueba sus capacidades, el jugador debe ir desenvolviéndose dentro de ella y permaneciendo directamente involucrado en mayor medida a ella, al punto de encontrar formas más óptimas de jugar así como una serie de secretos y trucos. Estos elementos le permiten tener dominio sobre el entorno virtual del juego y además le brindan la posibilidad de intercambiarlos como información valiosa con otros jugadores. Si bien forma parte de una forma de jugar por parte de sus participantes, el hecho de desbloquear elementos ocultos dentro del juego, de hallarlos a lo largo de su partida, y mostrarlos a otros de distintas maneras les lleva, como se ha visto, a permanecer dentro del juego interesados en ello. Las

pistas que el juego incluye para ser reveladas son sectores, principios reguladores, del juego que hacen que los jugadores permanezcan involucrados en ello. Al mismo tiempo, como se ha visto, la mayoría de jugadores muestran de forma presencial sus logros a otros jugadores, lo que les da la posibilidad para intercambiar secretos y dinámicas específicas para obtener tales logros, siendo probablemente otro de los motivos que los convoca dentro de la plaza comercial.

Una de las actividades que realizan con mayor frecuencia dentro de la plaza consiste en subir nivel a los pokémons, ganando hasta ciento veinte mil puntos de experiencia en un lapso de media hora. Debido a que la experiencia adquirida dentro del juego variará de acuerdo al nivel alcanzado, principalmente desde el nivel treinta, los jugadores de la plaza obtienen el máximo con una “bomba de experiencia”. Se ha observado que para ello primero obtienen al pokémon Pidgey. Posteriormente le dan únicamente doce caramelos y automáticamente evolucionará. A diferencia de otros pokémons, Pidgey solo requiere unos cuantos caramelos para evolucionar. Entonces, se deben atrapar todos los Pidgey que se encuentran incluso sin trasladarse geográficamente, ya que es una criatura sumamente abundante a lo largo del juego, y hacerlos evolucionar a todos. Esa actividad requiere de su concentración así como de un conocimiento cada vez más profundo del juego, factor que, se ha visto, los lleva a implicarse más con los elementos expresivos del juego y con sus principios. Incluso, se ha visto que para desarrollar esos movimientos en el juego diversos jugadores de la plaza transfieren muchas de esas criaturas al profesor Willow, que está presente dentro de la plataforma virtual de juego, a cambio de caramelos. De esta manera, los jugadores tendrán caramelos para poder evolucionar más Pidgey’s. Posteriormente, los activan mediante un Huevo de la Suerte. Dicho artefacto, un objeto dentro del videojuego, permitirá que los puntos de experiencia totales obtenidos por atrapar y por evolucionar un pokémon se incrementen al doble e incluso al triple.

Esta estrategia de juego resulta más efectiva para algunos jugadores que el *farming*. En ese sentido, uno de los elementos que lleva a diversos jugadores a comprometerse con los contenidos y la trama del videojuego es justamente la forma de obtener por otros caminos un mismo fin. De hecho, se ha observado que para realizar esa operación con éxito algunos jugadores acceden, utilizando el mismo celular con el que juegan dentro de la plaza comercial, a un sitio web que les permite calcular la experiencia que se puede ganar y el

tiempo que se tarda en realizar dicho truco. El sitio en línea para poder realizar dicho cálculo, <https://www.pidgeycalc.com>, permite ver los puntos de cada uno de los pokémones así como la transferencia de dulces para obtener una cierta experiencia, dependiendo de los atributos de cada uno de ellos. Uno de los motivadores que les lleva a jugar de forma constante y amplia dentro del juego es precisamente la búsqueda de novedosas rutas para obtener el nivel de sus pokémones y poder evolucionarlos.

Se ha logrado identificar que esa página *web* además les permite a esos jugadores descargar la aplicación digital capaz de realizar esa operación dentro del *smartphone* sin configurar el navegador, el *browser*, específicamente para móviles. Además, se ha ubicado que PidgeyCalc for Pokémon Go es solo una de las decenas de aplicaciones más que permiten realizar la labor de obtención de experiencia de forma acelerada y que son usadas por los jugadores.

Si bien los jugadores de Pokémon Go dentro de Pikashop comparten las aplicaciones que más les ayudan a realizar trucos de forma más eficiente, además dentro de esa plaza comercial también realizan el *crackeo* del juego de video. Se ha observado que el *crackeo* de Pokémon Go consiste en usar parches informáticos, programas computacionales que modifican determinadas rutinas y comandos dentro del juego. Dichos programas les permiten eliminar barreras, restricciones de usuario, firmas, etc., para obtener acceso a opciones completas dentro de la aplicación. Otro de los elementos que cautiva su interés en el juego es precisamente contar con la capacidad para dominar la interface del juego en la medida de lo posible. Es una de las actividades que de hecho a los jugadores dentro de la plaza los lleva a permanecer conectados al juego de video por horas.

Una de las opciones que abren los videojugadores dentro de la plaza mediante programas informáticos consiste en obtener pokémones sin necesidad de desplazarse a diferentes latitudes geográficas. Se ha detectado que un tipo de parche dentro de Pokémon Go, también conocido como APK, permite introducir datos al sistema de geolocalización para dar una información de GPS falsa. Mediante esta herramienta, diversos jugadores dentro de la plaza envían información al Sistema de Posicionamiento Global que les permite encontrar pokémones tal como si se movieran de ese lugar hacia otros espacios como la playa o cementerios.

El programa que más emplean diversos jugadores de Pokémon Go dentro de la Plaza es Fake GPS Location Spoofer Free. Se trata de un programa que permite alterar la ubicación del GPS del teléfono celular. Por supuesto que existen cientos de aplicaciones dentro de internet, disponibles para plataformas Tanto Android como IO's.

Algunos jugadores aseguran que esta aplicación, además de ser una herramienta para el *crackeo* de Pokémon Go, también les ayuda en caso de que un posible secuestrador intente raptarlos. Dicho programa les permite manipular las opciones técnicas de los procesos de ejecución del teléfono donde juegan Pokémon Go. Posteriormente, dentro de la aplicación Fake GPS Location aparecerá un mapa en donde puede indicarse la latitud en donde se quiere posicionar el jugador. De esta manera, dentro del juego aparecerá una latitud, y no será precisamente aquella sobre la que ubica el jugador realmente. Ese es uno de los métodos más empleados por los jugadores dentro de la plaza, compartido entre unos y otros sujetos, a través del cual podrán obtener las creaturas, incluso las más difíciles de atrapar a lo largo y ancho de todo el juego.

Puede afirmarse que dependiendo de la capacidad de acción conjunta con las mecánicas y dinámicas del juego, entre mayor sea la retroalimentación mayor será la intensidad percibida de involucramiento, fenómeno que puede desencadenar sensaciones placenteras. Además, si los objetivos del juego resultan atractivos, los jugadores tejerán estrategias más allá de las mecánicas permitidas por el juego para lograr obtener los resultados que desean de esa partida.

Para obtener algún tipo de dividendo al interior de la plataforma del juego de video, los jugadores recurren a plataformas y aplicaciones digitales ilegales que les permitirán desbloquear sus logros o subir de nivel, etc.

Otra de las posibilidades de juego que tejen sus usuarios dentro de esa plaza, aunque principalmente gracias a los dueños de los diversos espacios comerciales que existen en ese lugar, consiste en la instalación de emuladores para jugar Pokémon Go desde la computadora. Se ha observado que los emuladores de juego de video permiten jugar sin la necesidad de tener un sistema operativo específico o bien un artefacto electrónico en concreto para jugar. Los emuladores de dispositivos móviles les dan la oportunidad de visualizar y desplegar todas las funciones del juego existentes en el teléfono celular dentro de otros sistemas computacionales.

Se ha identificado que este tipo de forma de juego permite a sus videojugadores *crackear* el sistema de geolocalización de Pokémon Go y también les permite usar aplicaciones de todo tipo, más allá de las disponibles para sistemas operativos Android y iOS, es decir, para ambientes gráficos como Linux, Unix, Windows, etc. Para dicha labor, realizan la tarea de descarga de emuladores de Sistemas Operativos Android y iOS dentro de su computadora. Se ha visto que el más utilizado por diversos jugadores dentro de la plaza es BlueStacks. Es importante indicar que la capacidad de interactividad juega un papel importante en esta parte, porque de hecho estos jugadores, a diferencia de los de la Alameda, logran establecer una partida de juego más amplia en el sentido en que pueden abrir los condicionantes electrónicos que les dan pie, para obtener los dividendos que les importan o que cumplen con sus expectativas y que bien podrían servirles de motivadores para establecer una mayor presencia dentro de la interface de juego. Es decir, participan de forma más amplia en conjunto con la interface, siendo probable que el propio *hackeo* sirva como marcador para involucrarse en mayor medida con lo que sucede en el juego.

Se trata de un programa que les permite desactivar la cámara de los dispositivos móviles o bien migrar su experiencia de juego dentro de una Tablet. Por supuesto, se ha visto que algunos negocios comerciales realizan esta labor por una módica cantidad de cien pesos por dispositivo advirtiendo que en realidad no hay afectación alguna al hardware o al software original del dispositivo de reproducción del juego, y más bien ese programa se encarga de ocultar las instrucciones que derivan en encendido y apagado de las cámaras frontal y trasera del teléfono. Sin embargo, se ha visto que más de la mitad de negocios de servicios de reparación y venta de videojuegos y *gadgets* tecnológicos ofrece ese tipo de servicios. De esta manera, se ha identificado que varios jugadores que no saben cómo usar emuladores, es decir sistemas que ejecutan y despliegan la arquitectura interna de un dispositivo dentro de otro distintos, o que no comprenden cómo *crackear* un celular para jugar Pokémon Go, pueden hacerlo a cambio de una cantidad económica dentro de la plaza comercial. Puede entonces afirmarse que, para permanecer concentrados y comprometidos con la plataforma de juego, aumentando atributos que harán más integral la partida de juego, algunos jugadores precisan de métodos de intervención tanto del *software* como de *hardware* del sistema de juego que, a manera de atajo, les permitirán seguir participando de

la partida. Probablemente, involucrarse en el juego implica en ocasiones ir más allá de los parámetros establecidos por el propio sistema de juego.

Podría decirse que los jugadores de Pokémon Go dentro de la plaza son más *hackers*, específicamente *crackers*, que los jugadores que asisten a cacerías públicas. Porque los primeros usan herramientas informáticas ilegales para cazar pokémones sin tener que salir a capturarlos de forma presencial. Además, porque usan aplicaciones que les permiten realizar trucos para subir de nivel sin necesidad de pasear para recorrer distancia que permiten obtener objetos que hacen evolucionar sus creaturas.

Por otro lado, se ha identificado que una de las actividades predilectas por los jugadores dentro de Pikashop es jugar dentro del Gimnasio Pokémon que precisamente está ubicado fuera de pantalla en ese mismo lugar. Incluso, se ha podido comprobar que esa plaza es una de las arenas de lucha virtual más importantes de la Ciudad. Es considerada por diversos jugadores dentro de ese espacio como uno de los principales lugares para subir nivel dentro del videojuego. Prueba de ello es la cantidad de jugadores que la visitan frecuentemente para entablar encuentros virtuales con los jugadores de alguno de los tres equipos que se arman dentro del videojuego y que, como se ha visto, entablan desafíos virtuales entre distintos jugadores comprometiéndose con la interface del juego y con su trama. De esta manera, ha sido posible apreciar que, dentro de la pantalla, los jugadores de Pokémon Go sostienen encuentros entre jugadores al interior del Gimnasio Pokémon que aloja la plataforma dentro de Pikashop. Se ha identificado que se trata de un espacio que constantemente cambia de equipo, debido a que es conquistado una y otra vez por cada uno de los tres equipos (Valor, Coraje y Sabiduría). Los peleadores dentro de los Gimnasios Pokémon de la plaza sostienen combates tanto defensivos como ofensivos. Bien defienden su arena de lucha de otros jugadores rivales y también son atacados por ellos hasta que son vencidos y pierden ese espacio virtual. La competencia del juego dentro de los Gimnasios Pokémon, se ha observado, es prácticamente el principal centro del interés de los jugadores, al punto que ambos permanecen en combates de hasta dos horas, logrando poner en juego sus destrezas y poner su esfuerzo para involucrarse con los detalles de pelea, principalmente los puntos de peleador del rival, su nivel de energía, los movimientos de sus personajes, entre otros atributos.

#### **4.6 Sistema de Motivación. Interactividad e Involucramiento**

Una estrategia de juego que logra captar la atención de sus jugadores dentro de ese gimnasio es el Sistema de Motivación. Ha sido posible identificar que los pokémones poseen, al interior de la pantalla, la imagen de un corazón ubicado sobre ellos que corresponde a su nivel de motivación dentro de la plataforma.

A medida que se va perdiendo un mayor número de batallas respecto a los combates ganados, la motivación de esa creatura virtual irá en aumento o bien disminuirá. Se ha observado también que, además de la pérdida de batallas en sí, el tiempo es otro de los factores principales que afecta el nivel de motivación del pokémon dentro de la plataforma de juego. A menor porcentaje de motivación de la creatura su puntaje de combate (PC) disminuirá y por tanto resultará más fácil de derrotar frente a otros videojugadores. De hecho, la motivación de un pokémon llega a cero, dicha creatura será expulsada del gimnasio. Para atender esa eventualidad, la plaza representa un espacio ideal donde es posible encontrar siempre combatientes. Al contar con jugadores todos los días es posible sostener encuentros más seguidos y, por tanto, tener mayor nivel de motivación en cada pokémon.

Tal como en otros juegos de video como es el caso de Nintendogs o bien Tamagotchi, los pokémones necesitan de una serie de atenciones. Esas atenciones son algunos de los atributos que cautivan a sus jugadores al punto que, como se ha observado, logran establecer una interactividad profunda con el juego, dominando sus atributos y lógicas de juego para comprometerse así con los personajes virtuales del juego de video, centrando sus esfuerzos y atención en sus pokémones.

Ahora bien, se ha identificado que el Gimnasio Pokémon de la plaza incluso permite a sus jugadores conseguir Pokémonedas gratis. Eso es posible gracias a que cada diez minutos que son capaces de permanecer dentro de esa arena virtual de combate sus participantes obtendrán una Pokémoneda.

Se ha observado que el hecho de que sus jugadores puedan hallar un ítem denominado como Motivador dentro del juego, resulta ser un objetivo tan potente que centra su interés y los anima a jugar, como lo es el hecho mismo de la victoria, del triunfo frente a otros oponentes, o incluso el de la potencial pérdida, siempre latente dentro del juego. Esos aspectos bien pueden considerarse como unas de las instancias más importantes



que pueden detonar un mayor compromiso, y por tanto una mayor presencia por parte de sus participantes dentro del videojuego Pokémon Go.

Ahora, se ha visto que, a pesar de que la plataforma del juego permite acumular un máximo de cincuenta Pokemonedas al día dentro de un gimnasio, esto no necesariamente puede así dentro del Gimnasio Pokémon de la plaza Pikashop. El programa informático Git Hub que permite alterar los atributos de esa arena de batalla digital de tal manera que se pueden obtener más de cincuenta Pokemonedas al día, es decir sin límite de Pokémonedas, y e incluso ha podido apreciarse que sus jugadores pueden seguir obteniéndolas solo con estar parados de forma física en ese lugar, es decir, sin sostener combate alguno.

Si bien se ha identificado que la plaza entonces, gracias a esa posibilidad se convierte en un espacio de encuentro para poder *farmear*, es decir acumular puntaje, obtener nivel mediante la experiencia reiterada de juego, para cada uno de los pokémones sin la necesidad de migrar o trasladarse de forma física, entonces puede decirse que no necesariamente pudiera ser el esfuerzo físico o el hecho de trasladarse geográficamente el factor más importante que invite a sus jugadores a permanecer comprometidos con los que ocurre dentro de la plataforma de juego. Incluso, se ha visto que diversos jugadores se comparten entre sí esa y otras aplicaciones no oficiales dentro de la plaza usando el *Bluetooth* o mediante *Wi-Fi* de sus teléfonos inteligentes.

Se ha podido descubrir que a pesar de que el propio videojuego cancela o suspende las cuentas de usuarios que *hackean* su interface digital, los locatarios de la plaza y los jugadores usan programas, principalmente Hack Pokémon Go, que logran desbloquear dicha suspensión o cancelación y además les permite alterar atributos del juego sin que los servidores de juego de Niantic y Nintendo los identifiquen. De hecho puede estimarse que probablemente esa es una de las cuestiones que permitan establecer un mayor nivel inmersivo con la plataforma de juego, porque el involucramiento quizás estriba en cómo sienten los jugadores la forma en que la interface de juego disminuye su presencia durante su partida de juego, precisamente al ser alterada. Eso por supuesto debe ser analizado en el grupo de discusión, para saber si los jugadores lo sienten así.

Ahora bien, otra de las cuestiones que los videojugadores hacen con frecuencia dentro de la plaza es la obtención de Piedras Evolutivas. Se trata de unos objetos especiales que hacen crecer, es decir evolucionar, a ciertos pokémones. El hecho de considerar una

serie de objetos especiales para evolucionar a unas criaturas virtuales y no otros hace del juego una plataforma más competitiva y al mismo tiempo más parecida a las anteriores entregas de videojuegos de la saga Pokémon. Ese hecho recuerda la posibilidad de que la concentración y el centro de atención durante una partida de juego se alojen en el coleccionismo, y en la evolución de criaturas. Incluso, se ha visto que ese es un factor presente en la partida de juego de las personas que también frecuentan la Alameda.

Puede considerarse que uno de los principales motivadores del juego consistiría en la obtención de objetos extremadamente raros de hallar, siendo a la vez uno de los factores que hace que los jugadores permanezcan más involucrados con el videojuego. La labor de descubrimiento y el logro de crecimiento dentro de la plataforma puede ser capaz de detonar algún interés por investigar objetos y espacios novedosos. Si bien el potencial que subyace al interior del juego para permitir a sus jugadores explorar en busca de objetos virtuales al interior de espacios físicos es uno de los principios fundamentales que da pie al juego de video, a la vez la capacidad de los jugadores para dar cuenta de esos objetos, artículos y accesorios por sí mismos, es un factor que, como se ha visto, los compromete en esa instancia digital todavía más.

Se ha identificado que dentro de Pokémon Go, las Piedras Evolutivas pueden ser conseguidas dentro de las Pokeparadas. Sin embargo, su aparición es rara y difícil de hallar en relación a otros objetos que pueden obtenerse en ese lugar, como es el caso de los caramelos, los Huevos o las Bayas Frambu. Ahora bien, se ha visto que dentro de la plaza diversos jugadores obtienen diversas Piedras Evolutivas debido a que, además de que la zona es un Gimnasio Pokémon, Pokashop además aloja diversas Pokeparadas en su interior, a lo largo de su planta baja y sus cuatro pisos. De hecho, como se ha visto al inicio del apartado de juego dentro de la plaza comercial, los jugadores han elegido ese lugar para que se alojen múltiples Pokeparadas en su interior. Eso lo han realizado enviando solicitud a Niantic y Nintendo, como bien se ha mencionado.

Asimismo, ha resultado posible dar cuenta que las Pokeparadas de Pokashop ofrecen una mayor cantidad de objetos raros a sus jugadores debido a que dichos sujetos pueden abrir su interior y elegir los *ítems* que desean. Pero esa obtención no estriba únicamente en una única vía. Es decir, se ha identificado que diversos jugadores dentro de la plaza o bien instalan y posteriormente usan la aplicación Hack Pokémon Go dentro de su

*smartphone*, o bien arriban a ese lugar con ese programa previamente cargado. El hecho de volver transparente la interface del juego es un factor que probablemente dota de una mayor profundidad a la presencia que guardan los jugadores dentro de su práctica, pero también el coleccionismo mismo, la búsqueda y la recompensa son factores que se convierten en elementos que captan su interés, posibles motivadores que seguramente los jugadores atesoran y que les hacen involucrarse dentro de ese entorno. Ese último hecho debe contrastarse de cara al grupo de discusión, que permitirá comprender de forma amplia y subjetiva los puntos de vista de dichos sujetos respecto a ese y otros elementos de la inmersión que subyacen en su práctica de juego de video.

Retomando el sentido de la primera parte del párrafo anterior, ha sido posible ver que diversos jugadores dentro de la plaza logran introducir a la base de datos del juego una serie de carpetas que alojan archivos, denominados APK, mismos que logran abrir la programación original del videojuego y hacer que las Pokeparadas, en lugar de dar objetos de acuerdo a un nivel estadístico porcentual, regalen una serie elevada de Piedras Evolutivas en un menor tiempo.

Las distintas mecánicas del juego relacionadas con la curva de aprendizaje son elementos que ocupan a los jugadores de forma amplia dentro de la pantalla. Una de las cuestiones relacionadas con ello tiene que ver con el hecho de poder domar un pokémon. En ese sentido, algunos jugadores se reúnen en grupos de entre seis y doce jugadores para descubrir cómo otro es que el jugador, su compañero dentro de la plaza, logra tener dominio de un pokémon difícil de atrapar, por supuesto cuando ha superado el nivel nueve de su experiencia de juego.

Se ha observado que una de las técnicas que emplean para lograrlo consiste en entrar a la visualización del juego en donde se ubica el pokémon difícil de atrapar y enseguida acceder al inventario, conocido como Mochila Pokémon, y posteriormente seleccionar las Bayas Frambu. Automáticamente las Bayas Frambu aparecen dentro de la pantalla en lugar de la pokebola. Entonces, los jugadores arrojan dicho *ítem*, mismo que el pokémon comenzará a comer al tiempo que dicha actividad le va restando puntos a su espíritu de lucha. Algunos jugadores pasan horas dentro de la plaza comercial tratando de diezmar el espíritu de lucha de los pokémones dentro de la plataforma del juego de vídeo, mientras que otros más bien optan por conseguir Super Balls y Ultra Balls. Claro que

dichos objetos los obtienen cuando alcanzan el nivel veinte. Las Súper Balls y Ultra Balls permiten atrapar de forma más eficiente a un pokémon con respecto a las pokebolas. Además tienen un mayor índice de éxito, en términos de porcentaje dentro de la pantalla, cuando se enfrentan a pokémones raros o con puntos de combate superiores a los del jugador.

Un atributo de Pokémon Go que comparten sus jugadores entre sí, de forma física dentro de la plaza o bien también en ese mismo sitio pero de forma virtual, a través sus redes sociales digitales y plataformas de comunicación instantánea, son tanto el nombre como la apariencia de su avatar. Sin embargo, se ha observado que el hecho mismo de descubrir de forma colectiva que ningún pokémon es igual a otro los involucra más dentro de la plataforma del juego de vídeo. Porque, las evoluciones de los pokémones son uno de los elementos más importantes a considerar en la estrategia de juego así como en el desarrollo mismo de la trama. De hecho algunos de los pokémones únicamente se pueden obtener mediante la evolución de su forma. Por tanto, los jugadores pasan tiempo monitoreando el avance de las evoluciones de aquellas criaturas virtuales que van atrapando. Esto lo hacen al dar *click* en la pokebola que aparece en pantalla. Eso abre el menú que les permite posteriormente seleccionar la Pokedex. Al acceder a ese último *ítem* eligen el pokémon que han capturado y desde ahí es posible ver como evoluciona y en qué etapa se encuentra de su evolución final.

Dentro de la plaza los jugadores se reúnen para mostrarse entre sí las evoluciones o bien indican a otros jugadores el avance que tienen no solo de los pokémones atrapados sino además en qué los han convertido o evolucionado. Sobre ese último factor, se ha detectado que los jugadores usan los Caramelos para evolucionar más rápidamente a sus pokémones. De hecho los jugadores se reúnen en la plaza dentro de su Pokeparada, debido a que ese espacio les proporciona una mayor cantidad de esos artículos virtuales para transformar a sus pokémones. Se ha visto que si los jugadores no desean obtener caramelos dentro de las Pokeparadas o al eclosionar Huevos también pueden conseguirlos con ayuda del profesor Willow al intercambiarlos por pokémones repetidos que hayan atrapado.

La evolución de algunos pokémones depende también de la hora del día en que se realice esa actividad así como del uso de objetos especiales, e incluso, del nivel de felicidad, es decir de alegría, con que cuente esa criatura virtual dentro de la plataforma del

juego de video. De esta manera, algunos jugadores pasadas las dos de la tarde se reúnen en grupos de seis a quince sujetos al interior de la plaza para esperar el momento indicado en que será posible evolucionar la forma de su pokémon. Otros pokémones son evolucionados dentro del videojuego a partir del nombre que reciben tras haber cambiado de forma. Eso hace que los jugadores se compartan dentro de la plaza, en grupos, el mote de cada creaturas evolucionadas para seguir aumentando su transformación. Se trata de factores que permiten la concentración de sus jugadores, y un mayor grado de compromiso con lo que se juega.

Las diferentes evoluciones de esas creaturas han hecho que algunos jugadores de la plaza suban de nivel, lo que conlleva a que el propio pokémon suba de nivel y se vuelva más poderoso al tiempo que su entrenador lo hace junto con todas sus creaturas obtenidas a lo largo del juego. Puede decirse que uno de los elementos que cautiva la atención de los jugadores consiste en la evolución simultánea tanto del personaje o avatar de juego así como de las creaturas, los pokémones, que se han avistado, capturado y evolucionado. A mayor capacidad de interactividad con la plataforma de juego, mayor posibilidades de comprometerse con lo que allí dentro ocurre. Por tanto, la profundidad con la que se implican los jugadores de esa plataforma probablemente esté relacionada con las capacidades expresivas que puedan articular en su interior en conjunto con las capacidades expresivas de la plataforma de juego.

Esos factores pueden derivar en una mayor concentración dentro de la plataforma de juego por parte de sus jugadores. Además el hecho de dar pie a las mecánicas, los fundamentos y principios del juego, probablemente incide en la realización de una serie de dinámicas que atrapan a sus jugadores todavía más. Es decir, el hecho de llevar a cabo una serie de acciones que permiten dar pie y completar una determinada mecánica en el juego y posteriormente descubrir que éstas se encuentran cruzadas podría invitar a sus jugadores a permanecer en ese entorno hasta quedar profundamente presentes en él. De unas mecánicas pueden emerger otras dinámicas más y al mismo tiempo, una mecánica puede realizarse con diversas dinámicas. Por lo que una misma forma de actuación y desenvolvimiento dentro del juego puede resolver más de un principio o fundamento del juego de video.

A propósito, se ha identificado que los jugadores pueden cruzar las mecánicas de juego entre sí. Pueden jugar a evolucionar personajes y también en los Gimnasios

Pokémon. Además se ha visto que se relacionan entre sí para coleccionar todos los pokémones al tiempo en que se incorporan a las Incursiones o bien dentro de los Eventos Pokémon Go. Ese último hecho representa un factor que permite que la experiencia de juego misma se extienda más y, por tanto, quizás el jugador permanezca involucrado dentro de lo que ocurre en su interior.

A medida que el jugador se vuelve capaz de afrontar los diversos desafíos dentro del juego y dominarlos cada vez con mayor eficacia, ya sea al descubrir y controlar las instrucciones del videojuego sobre la marcha o bien abriendo los principios del juego más quedará implicado con todos los elementos que éste tiene. Incluso, si los objetivos que precisa el juego de video son cambiantes y novedosos, el jugador seguramente participará de forma más activa dentro de ese entorno, revelando una y otra vez sus elementos, bien explorando la interface caminando por calles y avenidas o usando programas que permitan dicha labor.

Si bien se ha visto que el juego de video es un espacio en donde sus jugadores logran involucrarse, porque pueden concentrar ahí sus capacidades intelectuales y motrices, simultáneamente podría ser una instancia que les da la posibilidad de estimular su creatividad y hasta su imaginación, al punto de sortear una serie de enfrentamientos y combates excitantes o bien al cooperar y conocer a otras personas e incluso conociendo sitios y espacios que les proveen de unas recompensas virtuales y hasta físicas. Esos factores deben estimarse en las apreciaciones subjetivas que los jugadores ofrecerán en el grupo de discusión. Se ha visto que los factores que propician la inmersión son varios. Éstos van desde la concentración en torno a los desafíos propuestos el juego mismo y la forma mental de cada jugador en la que espera o intenta resolver cada uno de esos desafíos, o bien en la selección y deliberaciones dentro de ese entorno complejo. Incluso, no solo concentrarse sino comprometerse con la narrativa o los aspectos gráficos de ese audiovisual interactivo son cuestiones que van articulando una profundidad cada vez más amplia en el universo del juego de video.

Puede considerarse que los videojugadores permanecen involucrados con la plataforma de juego debido a que dentro de ella pueden enfrentar obstáculos personales, que bien se incluyen en los principios del juego, y a la vez hallar desafíos compartidos, por

lo que se desplazan en su interior de forma activa, comprometiéndose con mayor intensidad en la medida en que las metas personales coinciden con las lógicas de juego cooperativas.

Por su parte, el hecho de jugar Pokémon Go dentro de una plaza comercial podría considerarse una práctica contradictoria en términos de una plataforma de juego de realidad aumentada, principalmente porque para jugar es necesario trasladarse geográficamente. Sin embargo, como se ha visto a lo largo de este apartado, jugar con dicha plataforma es una actividad frecuente dentro de ese espacio, porque los jugadores han encontrado la manera de jugar a modo, de personalizar el entorno virtual, fenómeno que vuelve más atractiva la práctica con dicho videojuego.

A diferencia de los jugadores de Pokémon Go de la Alameda, quienes se ha observado juegan más con los atributos ofrecidos por Niantic Labs, como es el caso del sistema de geolocalización remoto o los sensores de portales, estos otros jugadores, los jugadores de Pikashop, más bien muestran una tendencia por emplear la parte japonesa con que se lanzó al mundo comercialmente ese título, que corresponde a ser entrenadores más dedicados a ello por todas las vías, según la narrativa de esa saga de juegos de video, así como jugadores más exhaustivos en cuanto a ser los mejores entrenadores y coleccionistas cueste lo que cueste, como ocurre precisamente con los demás videojuegos de la saga Pokémon de la empresa Nintendo.

Se ha observado dentro de la plaza que si bien el videojuego está diseñado para generar experiencias que van comprometiéndolo a sus jugadores con lo ocurrido en su interior gracias al trabajo que realizan por voluntad propia y que el juego de video brinda la posibilidad de canalizar la energía de sus participantes en algo en lo que pueden volverse cada vez mejores al tiempo en que disfrutan de ello, de hecho serán éstos últimos quienes decidan bajo qué intereses articulan su práctica y qué tanto permanecen en ella. El jugador seguramente requiere de una serie de expectativas sobre lo que el juego es o al menos sobre lo que le puede dar, así como unos motivadores que animen al jugador a permanecer dentro de esa plataforma. Sobre ese aspecto debe ponerse atención en la etapa de los grupos de discusión, debido a que se trata de un aspecto que logrará seguramente una mayor presencia por parte de sus jugadores en la plataforma, y por tanto una mayor absorción en términos de involucramiento cognitivo.

Ahora bien, se ha observado que los videojugadores de la plaza muestran una baja en la atención al entorno inmediato para concentrarse dentro del juego en cuestiones que están incluso relacionadas no solo con la plataforma del juego sino con su configuración interna. No es solo su narrativa lo que más los invita a estar dentro del juego sino más bien su jugabilidad y sus principios reguladores.

Si bien en esta etapa de observación se ha podido entender la relación que guardan los jugadores con el juego en términos de concentración, de atención a lo que se juega, de coherencia, estimando que lo que se juega es plausible de realizarse, y de interesarse gradualmente en lo que ocurre dentro del juego bajo un previo horizonte de expectativas sobre dicha actividad, o bien hallando una serie de motivadores, jugar algo que anima a permanecer en ese entorno. Sin embargo, también se han ubicado cuestiones relacionadas con el compromiso, como una gradual destreza y dominio de lo que ocurre dentro del juego, llevando a cabo un esfuerzo específico cada vez mayor para implicarse dentro de los aspectos narrativos, jugables y contemplables del juego.

Ambos indicadores, tanto la concentración como el compromiso, serán a continuación analizados en relación al tema de la sensación subjetiva de profundidad por parte de los jugadores, puntualmente indagando en torno a la sensación de alejamiento perceptivo de un entorno para aproximarse mentalmente en otro espacio, así como la potencial suspensión de la incredulidad a través de la experimentación narrativa y de los elementos expresivos del juego y las potenciales afectaciones sensibles y emocionales en torno a ello, e incluso la posible transparencia de la interface percibida por los jugadores y el tipo de satisfacción, disfrute o incluso posibles sensaciones desagradables experimentadas así como también el compromiso mental e imaginativo dispuesto para dicha actividad.

## **5. El grupo de discusión**

Tras el desarrollo de las fases de análisis contextual y narrativa, así como de la jugabilidad y de observación se han identificado elementos que permiten comprender el fenómeno inmersivo en el videojuego. Uno de ellos es la concentración. Al respecto, dentro de la etapa de la jugabilidad y de la observación participante se han reconocido aspectos como la atención necesaria para desarrollar unas determinadas mecánicas de juego y también dentro



de la etapa de análisis narrativo se dio cuenta sobre las distintas características enunciativas que derivan de esas acciones así como el interés puesto en ese sentido al interior de las dinámicas o acciones necesarias para jugar revelando así una parte de la trama. Otro elemento identificado dentro de la fase de análisis de la jugabilidad y en la etapa de la observación participante es el compromiso implicado en el juego de video. Éste último tiene que ver con los mecanismos diseñados dentro de la plataforma que conlleven la generación de un determinado nivel de esfuerzo por parte del jugador para la realización de los múltiples retos, desafíos y objetivos del videojuego. Además se relaciona directamente con la destreza en el juego por parte de este último y con el dominio gradual de su interface así como con el nivel de involucramiento del jugador en torno a los elementos narrativos y expresivos del juego.

Ambos elementos permiten comprender que la generación de la inmersividad precisa de una serie de elementos generados por parte de la misma plataforma de juego mismos que se vuelven indispensables para poder desplegar una experiencia de ese tipo, en la que sus jugadores perciban de forma subjetiva que están participando de forma amplia en lo ocurrido dentro de la plataforma de juego de video. A partir de ello es que el presente grupo de discusión comienza justamente ahondando en torno a esos elementos, concentración y compromiso, para así ubicar otros indicadores que pueden ayudar a explicar de forma profunda al fenómeno inmersivo en el videojuego. Se trata de las expectativas y motivaciones para implicarse en el juego, la sensación de alejamiento perceptivo del entorno fuera de pantalla para aproximarse al espacio del juego, la absorción cognitiva, la sensación de estar presente de forma mental dentro del juego de video, etc.

Ahora, dentro de la siguiente etapa de la investigación se analiza, por un lado, la manera en la que los jugadores son absorbidos de forma cognitiva dentro de las mecánicas y dinámicas del juego, es decir los elementos hacia los que centran su atención, los aspectos que los llevan a establecer un compromiso e involucramiento dentro de la plataforma de juego de video, la potencial presencia cognitiva de los jugadores dentro de la interface de juego, la posible transparencia del medio y la experimentación tanto de sensaciones como de emociones dentro de la práctica con el videojuego, el disfrute, la satisfacción e incluso las sensaciones y emociones derivadas de la misma práctica de acuerdo a cómo son percibidas por parte de los jugadores.

## 5.1 Consideraciones preliminares sobre el grupo de discusión

La tarea de las anteriores fases de análisis consistió en dar cuenta de aquellos elementos narrativos, mecánicos, etc., que resultan más atractivos dentro del juego y sobre los que sus jugadores centran principalmente su atención, es decir los aspectos por los que se interesan más y también aquellos en los que asumen un mayor compromiso, en el sentido de dedicar su esfuerzo implicándose al punto de generar una mayor destreza en ese entorno, estableciendo así un gradual dominio de sus interfaces, ya sea tanto por aspectos relacionados con sus mecánicas y dinámicas de juego así como con sus elementos expresivos, estéticos y narrativos. Por tanto, la presente fase de análisis además de abordar los elementos arriba mencionados desde el punto de vista de la experiencia subjetiva de los videojugadores también se preocupa por comprender la forma en que perciben y entienden la sensación de profundidad en su práctica de juego, es decir la percepción cognitiva de absorción al experimentar en el juego de video y la forma subjetiva en que se envuelven en ella.

Debido a que el grupo de discusión que se analiza a continuación ahonda respecto a la forma en que los jugadores experimentan la práctica de juego de video, resulta importante recordar que para dicha actividad ~~la~~ muestra de la población no se extrae de forma aleatoria (como en la encuesta estadística) sino de forma intencional: seleccionando a las personas según la relación que estas guarden con el objeto de estudio” (Rubio y Varas, 1997, p. 336).

Siguiendo el criterio de selección arriba señalado es que los ocho sujetos tomados en cuenta para esta fase de investigación son todos jugadores asiduos de dicha plataforma quienes además tienen una cuenta de usuario superior al nivel 20. Lo último es indispensable para poder acceder a las múltiples mecánicas y dinámicas que ofrece el juego y para poder reunirse de forma virtual y presencial mediante la plataforma de juego. Además, son jugadores que cuentan con un inventario lo suficientemente amplio como para comprender los elementos interactivos del juego y cómo se llevan a cabo. Es decir, son jugadores que llevan frecuentemente a cabo su práctica videolúdica dentro del dispositivo móvil.

A continuación se describe brevemente cada uno de los sujetos que conformaron el grupo de discusión. El primero de ellos es Roberto, apodado Gerson (R) y cuyo *Gamer tag*

(rubrica de jugador) es el mismo. Actualmente es estudiante de la carrera de Apreciación Cinematográfica en la Universidad de Ecatepec, municipio donde actualmente reside. A sus 30 años dedica la mitad de su día a trabajar como Community Manager y como encargado del contenido audiovisual de un micrositio de internet. El resto de su tiempo diario lo pasa entre su práctica con el fútbol y los deportes electrónicos, es decir, practica el juego de video de forma semi profesional, en torneos donde la bolsa económica es para el jugador ganador y no para un equipo. Se encuentra actualmente inscrito a dos equipos de soccer y uno de E-Sports. Sus videojuegos favoritos son los de deportes, algunos títulos de aventuras, concretamente los de tipo mitológico. Ha participado en las caminatas de pokémon realizadas al interior del Centro de Cultura Digital y es fanático de Pokémon Go desde que salió la plataforma.

Por su parte, el segundo sujeto es Alejandro Silva (A). Actualmente vive en Iztapalapa, lugar donde recientemente ha desarrollado una casa productora audiovisual llamada Producciones Silva. Actualmente tiene 23 años y se encuentra en proceso de titulación desarrollando una tesis centrada en elementos psicosociales derivados de las prácticas comunicativas intra e interpersonales de las nuevas tecnologías interactivas. Entre sus intereses se encuentran las reuniones y celebraciones con sus amigos, cuyo centro de interés son los juegos de video, concretamente, Pokémon Go. Las *LAN Party's* son algunas de las actividades más recurrentes. Se trata de celebraciones o fiestas en donde distintas personas juegan en un mismo espacio físico. En ese sentido, lleva jugando Pokémon Go desde que la aplicación apareció de forma ilegal alrededor del mundo y su equipo dentro del juego de video es Sabiduría.

Erick (E), cuyo *Gamer tag* es Cory Matius, es tercer sujeto contemplado en el grupo de discusión. Actualmente trabaja como presentador y entrevistador para el canal de televisión pública TV UNAM donde incursiona en la presentación de contenidos elaborados por él mismo. También es profesor de la Escuela Bancaria y Comercial EBC, donde imparte el Taller de Análisis de Videojuegos clásicos, en el campus Reforma. Erick tiene 27 años y actualmente dedica sus ratos libres a jugar videojuegos del género MMORPG, principalmente se interesa por el juego World of Warcraft. Entre sus múltiples ocupaciones también se encuentra coleccionar cómics y *mangas* japoneses que consigue en la Frikiplaza o en las plazas comerciales de Plaza Freak Center o Pikashop. Actualmente

vive al sur de la ciudad de México. Además juega Pokémon Go desde que la plataforma pudo ser liberada en el mundo, aunque no había sido lanzada en nuestro país de forma oficial. Gusta de jugar en los gimnasios y sostener encuentros en el modo Incursión.

El cuarto sujeto del grupo de discusión es Sergio Gerardo García (S) quien se desempeña como pasante profesional en el área de locución dentro de Grupo Radiofórmula. En ese mismo sentido pero de forma independiente, maneja y dirige un podcast dentro de internet dedicado a los videojuegos. Además, se encuentra estudiando diseño y desarrollo de juegos de video y talleres de estudio analítico del videojuego en diversas instituciones educativas de la ciudad de México. Entre sus actividades se encuentra en la fase de diseño de niveles y del guion para un juego de plataformas. Además de los juegos de video, su interés se centra en los cómics, *mangas*, anime y aplicaciones digitales. Todos esos gustos suele compartirlos al interior de distintos foros y *meet ups*, encuentros dedicados a videojuegos, principalmente portátiles y para computadora. Juega Pokémon Go y otros juegos para móviles con frecuencia y además está aprendiendo a *hackear* su estructura interna.

El quinto participante es Clara (C). Actualmente es una estudiante egresada de la Facultad de Artes y diseño de la UNAM. En esa institución ha estudiado Diseño y Comunicación Visual y pretende continuar sus estudios en el área de cine digital o diseño de videojuegos. Su tesis versa sobre la evolución del lenguaje sonoro y visual en el sistema de expresión de la imagen movimiento del siglo veinte. Es una aficionada a la música subterránea y a la comida oriental. A sus 22 años cuenta ya con con experiencia laboral dentro de casas desarrolladoras de cine independiente y estudios de efectos especiales para cine y videojuegos. Entre sus múltiples gustos e intereses se encuentra la animación japonesa y los videojuegos. Clara frecuenta espacios como la Frikiplaza y Pikashop, ubicados en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Además ha jugado títulos de juego de video tanto clásicos como de última generación.

Jeremy (G), sexto sujeto de la investigación, es un joven de 23 años. Actualmente vive al sur de la Ciudad de México y una de las actividades más habituales que realiza en esa zona consiste en frecuentar salas de cine, principalmente en Perisur. Es un gran aficionado a los videojuegos. Entre ellos se encuentra Pokémon Go. Considera ser un gran aficionado al universo Pokémon y también a la saga del personaje de ficción Batman. Su

tesis profesional defendió precisamente un estudio sobre la adaptación del “hombre murciélago” hacia distintas plataformas y medios de distribución físicos y digitales interactivos. Ha participado en encuentros públicos y privados como ponente sobre esos temas. Además, es fanático del universo de las industrias culturales Marvel y DC. Jeremy participa también en torneos semi profesionales de juegos de video tanto de géneros de pelea como de carreras.

Luigi Durán (L), el séptimo sujeto del grupo de discusión, es un joven de 22 años originario de Michoacán quien actualmente radica en la Ciudad de México, lugar en donde ha realizado sus estudios de educación media y también superior. Actualmente es profesor universitario y también se desempeña profesionalmente al interior de Grupo MVS Radio. Es jugador profesional de videojuegos tipo multijugador masivo en línea. Uno de sus principales intereses consiste en jugar todas las sagas de Pokémon, sobre las cuales posee una colección amplia tanto de títulos de juego y de accesorios, personajes, figuras de acción y artículos relacionados con el mundo Pokémon. Juega Pokémon Go desde que la plataforma fue lanzada y es uno de los mayores aficionados a nivel nacional. Su presencia como profesional dentro de foros, concursos y eventos derivados lo demuestra. Además, es mencionado por diversos jugadores de Pokémon como un profesional de esos títulos.

El último y octavo miembro del grupo es Fernando López Solís (F). Actualmente es Licenciado en Historia por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Fernando trabaja en el Museo Nacional de Antropología e Historia. En ese mismo espacio actualmente juega en sus ratos libres Pokémon Go. Sin embargo, juega esa plataforma prácticamente desde que ésta se liberó al mundo. Tiene una cuenta de juego digital con uno de los niveles más altos de esa plataforma a nivel nacional. Además, el lugar donde trabaja es un gimnasio pokémon, lo que le ha permitido tener un gran nivel y estatus, así como control de ese entorno virtual. Fernando es aficionado a los videojuegos y a la cultura friki. Suele visitar Frikiplaza y otras plazas comerciales relacionadas. En esos espacios suele sostener encuentros virtuales con otros entrenadores pokémon. Además de frecuentar diversas zonas de Chapultepec para jugar también suele asistir a la Alameda Central para sostener encuentros virtuales y cacerías pokémon.

Una vez que se han mencionado los sujetos tomados en cuenta para el grupo de discusión, cabe indicar algunas precisiones sobre la forma de aplicación de esta estrategia

metodológica. En un inicio se planteó la idea de articular un grupo de discusión a partir de distintos miembros del taller de análisis de videojuegos que actualmente se imparte dentro de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Sin embargo, esa selección fue descartada tras la elaboración de una prueba piloto con dicha muestra. Lo anterior obedece a que dentro de ésta última actividad se pudo identificar que los jugadores, a pesar de que tienen actualmente instalada la aplicación, en realidad no sostienen combates frecuentemente, ni mantienen en activo sus cuentas de usuario en fechas recientes. Incluso, algunos miembros del taller han dejado de jugar ese título y si lo hacen no necesariamente para continuar dentro de un equipo o elevar su nivel de juego.

La prueba piloto sirvió para conocer a los sujetos que finalmente conformaron al grupo de discusión. Eso ocurrió gracias a que varios de los miembros de la prueba piloto sugirieron a otros amigos suyos quienes actualmente juegan y tienen todavía más experiencia con la plataforma de juego de video. De esta manera, la conformación de la muestra definitiva para el grupo de discusión se obtuvo mediante una estrategia de bola de nieve. Es decir, los primeros jugadores, los de la prueba piloto, dieron cuenta dentro de ese ejercicio de otros jugadores quienes contaban todavía con mayor destreza y compromiso actual con la plataforma de juego en relación a los primeros sujetos tomados en cuenta.

En cuanto al análisis de la información obtenida en el presente grupo de discusión cabe señalar que aunque ~~no~~ existe en ningún caso un procedimiento único (formalizado) para realizar la tarea analítica” (Mayorga J. & J. Tojar 2004: 34), más bien el único punto de acuerdo entre los investigadores es la idea de que el análisis es el proceso de extraer sentido de los testimonios orales (Tesch, 1990).

Por tanto, resulta importante resaltar en este punto la importancia de realizar un grupo de discusión con respecto a otras técnicas de investigación. Aunque si bien se detalla en la parte metodológica de la presente tesis, el análisis de un grupo de discusión pretende resaltar o poner de relieve ciertos enunciados con la intención de ir ratificando sentido sobre lo establecido grupalmente (Gutierrez, 2001).

Una práctica habitual en ese sentido estriba en llevar a cabo un análisis que consiste en el ordenamiento toda la información recogida de acuerdo con los principales temas tratados (Gutierrez, 2001). En tal informe se incluyen citas ejemplificadoras de las ideas más relevantes expresadas durante la discusión (Gil, García & Rodríguez, 1994). Entonces,

el presente análisis consiste en segmentar los distintos datos textuales del grupo de discusión a partir de temas clave identificados en su interior a propósito de la inmersión en los videojuegos.

El primero de ellos es la concentración. Se encuentra conformado por elementos tales como son lo atractivo del juego, lo que más llama la atención, el centro de interés y los motivadores de la práctica de juego.

Derivado del estudio de la concentración se presenta posteriormente un segundo tema que es el compromiso. Se articula mediante aspectos como la dificultad, el desafío, la interactividad así como el nivel de desempeño dentro del juego.

Un tercer asunto desarrollado en el presente análisis, resultado de los dos primeros temas, es la profundidad en el juego. Se compone mediante aspectos tales como la sensación de transparencia del medio, la pérdida de la noción de tiempo y espacio, el desprendimiento cognitivo.

Como resultado del estudio de ese tercer factor, se ha estimado la absorción. Se integra por la presencia mental del jugador en el juego y por el involucramiento físico y cognitivo de éste último dentro de la interface.

Por su parte, la fruición, quinto elemento estudiado en el presente análisis, se compone por elementos como el placer y la diversión, la imaginación, la fantasía, la emoción y la ansiedad. Ese elemento resulta de un constante involucramiento con la interface del juego por parte del videojugador, de tal manera que al concentrarse de forma profunda en el juego, éste último podría permanecer cognitivamente en ese entorno, experimentando constantemente una serie de sensaciones y emociones que le invitan a conectar a ese entorno una y otra vez.

Para dejar en claro lo arriba mencionado, dentro del presente capítulo se establecen las cinco etapas que dan pie al proceso inmersivo de manera cada vez más profunda iniciando con la concentración y el compromiso, elementos observados tanto en el análisis narrativo, de la jugabilidad y en la observación participante como pautas esenciales para desencadenar una práctica de juego cada vez más profunda. Ahora, respecto al primer elemento, en las anteriores fases de análisis se han ubicado características sobre la atención y el interés. Por su parte, respecto al segundo elemento se han identificado la destreza, el dominio y el esfuerzo empeñado en la plataforma de juego. Por tanto, dentro del siguiente

apartado ambas dimensiones se complementan (y más adelante se desarrollan tres más, la profundidad, la abSORCIÓN y la fruición) de acuerdo a las afirmaciones de los propios jugadores en torno a su experiencia subjetiva con el juego de video. Dichas partes se articulan de forma sintética al interior de la siguiente tabla.

<p><b>1. Concentración</b></p>	<p>1.1 <b>Atención</b>            1.2 <b>Atractivos del juego</b>            1.3 <b>Coherencia</b>            1.4 Centro de <b>Interés</b></p>	<p>Elementos identificados en las anteriores fases de análisis</p>
<p><b>2. Compromiso</b></p>	<p>1.5 <b>Expectativa</b>            1.6 <b>Motivación.</b></p>	<p>Elementos ubicados en la fase del grupo de Discusión</p>
	<p>2.1 <b>Destreza</b>            2.2 <b>Dominio</b></p>	<p>Elementos identificados en las anteriores fases de análisis</p>
	<p>2.3 <b>Esfuerzo</b>            2.4 <b>Implicación</b></p>	<p>Elementos ubicados en el grupo de discusión</p>

Figura 6. Relación de elementos identificados en las fases de análisis anteriores en torno al proceso inmersivo en la práctica con el videojuego. Elaboración propia.

Resulta importante indicar que al interior de la etapa correspondiente a las conclusiones del capítulo esta tabla se incrementa en cualidades de acuerdo al estudio de los diversos elementos identificados que integran al proceso inmersivo en la práctica con el juego de video propios del estudio de todas las fases de análisis.

## 5.2 Concentración. Atractivo y motivadores

El primer elemento identificado dentro del grupo de discusión capaz de dar cuenta del fenómeno inmersivo es la concentración. A continuación se analizan cuestiones subjetivas sobre él desde el punto de vista de quienes lo experimentan. Por un lado, es posible distinguir a la concentración como un factor clave para potenciar la baja en la atención al entorno inmediato por parte de los jugadores y así lograr posicionarse cognitivamente en otro entorno, que corresponde al del juego de video:

E: —Cuanto más te concentras más te absorbe lo que estás haciendo en el juego, y hay unas cosas que absorben más que otras. Como los gimnasios y las Incursiones”.



Por otro lado, la disminución en la atención al entorno fuera de la interface de juego podría provocar que algunas cuestiones existentes en ese espacio si bien no se obvian por completo, al menos no se asuman como primordiales frente a la práctica del videojuego realizada en ese momento:

S: –Cuando estoy jugando bien concentrado se me olvida a veces algo. La tarea”.

R: –He dejado alguna actividad pendiente, mi clase de cine. Estás en clase y de repente –está bien la clase pero no es lo mejor, tantito mejor juguemos-, dejaba mi clase de cine a un lado y no le ponía mucha atención al profe, y más me fijaba en mi juego”.

En ese sentido, se ha identificado que existen distintos elementos dentro del juego sobre los que los jugadores centran su atención. Algunos miembros del grupo de discusión afirman que los más atractivos para ellos serían las diferentes mecánicas, principalmente las más indeterminadas dentro del juego, es decir, aquellos principios que difícilmente se repetirán de la misma manera en una u otra partida a manera de dinámica o acción:

L: –La concentración es mayor en los gimnasios y en los nidos”.

A: –Al atraparlos debes estar bien concentrado, usar todas tus técnicas y objetos posibles. Pero, el juego cuando está en modo incursion, es cuando de verdad te atrapa y, tienes que dedicarle toda la atención”.

Gracias a esos elementos es que los jugadores centran voluntariamente su atención ya sea hacia una determinada dinámica, una actividad que realizan en el instante en que juegan o bien en una posible estrategia de juego mientras siguen jugando, e incluso hacia una mecánica en particular, una forma de resolver un problema que se plantea dentro del juego. La concentración puede ser uno de los elementos que potencian la implicación dentro del juego. Uno de los principales motivadores, una de causas más importantes para involucrarse de forma profunda dentro del juego de video, tendría que ver entonces con la diversión. Los jugadores pueden disfrutar al resolver de diferentes maneras una misma mecánica, es decir, pueden tejer redes de dinámicas distintas para dar solución a un reto o desafío que se les presente dentro del juego. Lo anterior puede sugerir que existe una

relación entre la concentración y el nivel de diversion obtenido. Aunque, como también se verá más adelante dentro de este apartado, el primer elemento está relacionado incluso con la generación de ansiedad y tension:

L: –Te diviertes si estás bien concentrado. Si farneas nada más por puntos como que no es lo mismo (...). Pero te sientes bien cuando haces un logro juntando cosas de las pokeparadas”.

A: –A mí en lo personal me da coraje cuando se me escapa. Ese suspenso. Cuando he tardado horas y horas. Pero me concentro más y logro atraparlo”.

La concentración es particularmente importante para comprender la manera en que sus jugadores se comprometen con el juego de video. Como bien afirman algunos de ellos, la concentración tiene que ver con el suspenso en el juego, con la forma en que los retos se presentan y con la manera en la que el jugador debe de ingeniárselas para poder afrontarlos o bien tratar de resolverlos.

La concentración puede ser tomada en cuenta como un primer momento para lograr que los jugadores se comprometan con el juego de video y generen una presencia dentro de ese entorno, un primer estado cognitivo que permite una baja en la atención hacia el entorno inmediato, estableciendo un mayor involucramiento con el juego y lo que ocurre en su interior al tiempo que permite que la imaginación se oriente hacia esa actividad:

R: –Una vez que te has concentrado en el juego, que estás participando de manera activa quedas con hechizado, como encantado, es ese sazón que tiene el juego”.

F: –Quedas como atrapado en lo que ahí ocurre y ya no puedes hacerte el desentendido de lo que ahí ocurre. Los cambios y el estado del juego logran sujetarte tan fuertemente, mentalmente claro, que ahora ese misterio, ese suspenso, es tú suspenso. Es un suspenso que no le pasa igual a nadie”.

L: –Ese suspenso te da esperanza. Ese umbral de esperanza, donde tú puedes buscar algo que no sabes qué vas a encontrar. Y al ver el arte y al leerlo puedes encontrar cosas que tu psique tiene impresas, o que la psique del autor tiene impresas. Entonces, quieres saber qué dijo el autor dentro del juego mediante su interactividad, jugándolo. Eso te involucra más y te hace concentrarte de lleno”.

Un factor que cautiva la atención de los jugadores, permitiéndoles concentrarse en la práctica videolúdica es el suspenso. Es un elemento subjetivo en el que tanto incertidumbre como misterio se reúnen para enriquecer la partida de juego. De acuerdo a alguno de ellos, se trata un mecanismo que el juego desarrolla para generar un mayor atractivo hacia el jugador, tratando de captar su atención en la medida de lo posible. A la vez es un estado cognitivo en el que el jugador queda desconcertado ante lo que el juego le presenta:

R: –Esperarlos, a los pokémones, a ver en qué momento salen. Es un atractivo que tiene el juego para mantenerte en suspenso. Para generarte una sensación de suspenso, el no saber lo que sigue”.

El suspenso en la plataforma digital es generado, por una parte, mediante las propias dinámicas del juego de video, las cuales llevan a los jugadores a concentrarse en ellas. Principalmente, actividades como la búsqueda, el coleccionismo y la cacería son elementos que logran captar la mayoría de la atención en el juego por parte de sus usuarios y al mismo tiempo son instancias sobre las cuales la plataforma de juego articula una determinada mecánica para generar sorpresa:

F: –Jugar a ver dónde te vas a encontrar de repente a un pokémon. Ese suspenso”.

R: –Que te mantenga como en suspenso”.

A: –Ø los Huevos porque no sabes qué va a salir de ahí. Hay que eclosionarlos. Y ese factor de incertidumbre anima a seguir jugando. Eso le da un mayor toque de misterio que te anima a jugar”.

S: –Sí, el hecho de no saber lo que te va a esperar ni cómo va a cambiar tu partida”.

F: –Al atrapar al pokémon debes estar bien concentrado, usar todas tus técnicas y objetos posibles. Pero el juego cuando está en modo incursión es cuando de verdad te atrapa y tienes que dedicarle toda la atención”.

El suspenso dentro de la experiencia de juego puede generarse cognitivamente por parte del propio jugador, ya sea por la expectativa que este último pueda tener respecto a algún aspecto a desbloquear o superar, o bien por un logro o reto que vencer. Ahora, el

suspense bien podría ser un elemento subjetivo capaz de comprometer a sus jugadores e involucrarlos en una mayor medida dentro del juego debido a que les permite una práctica lúdica más estrecha, donde juego y jugador se compenetran.

La sorpresa y la indeterminación en el juego, producto de sus dinámicas, parece apelar a cada uno de los jugadores:

R: –Sí. El suspense en el videojuego es –tú” suspense. O sea que es algo que te pasa y no le pasa a nadie más, porque tú eres el que lo está jugando y todo lo que le pase a tu personaje es como si te pasara a ti de alguna manera. Una vez que te has concentrado en el juego, que estás participando de manera activa quedas como hechizado, como encantado, es ese sazón que tiene el juego”.

F: –Quedas como atrapado en lo que ahí ocurre y ya no puedes hacerte el desentendido de lo que ahí ocurre. Los cambios y el estado del juego logran sujetarte tan fuertemente, mentalmente claro, que ahora ese misterio, ese suspense, es tú suspense. Es un suspense que no le pasa igual a nadie”.

En su práctica con el juego de video los jugadores pueden intensificar o reducir la sensación de suspense, debido en parte a que éste último apela precisamente a cada uno de los jugadores, en cuando a su forma específica de jugar y de participar de la experiencia de juego. A pesar de que varios de los jugadores afirman ser conscientes de que el suspense en realidad surge de mecánicas y dinámicas propias de un juego, aún a sí se concentran en ello debido a las emociones que puede desencadenar dicha actividad.

Puede al mismo tiempo decirse que es una actividad en la que el jugador se compromete de forma consciente en un entorno que le resulta estimulante:

A: –Sabes que no es un nido lo que buscas pero de alguna manera crees que sí lo es. Porque es un entorno virtual que alguien ha configurado de forma matemática para el jugador. Pero le crees a lo que juegas y te la pasas por la Alameda buscando nidos, como si esos fueran lugares reales que te dan ítems cada vez que los frecuentas. Resulta coherente o posible saber que puede aparecerte algo de repente. Y hasta ese misterio, ese suspense que dices, es parte de ese involucrarte en lo que ocurre de forma plena”.

E: –Pero, al principio, para que te guste Pokémon Go y para que te genere ese suspenso, debes tener la voluntad de quererte meter ahí, debes estar dispuesto a creértela. Como en una película. Para que te espante debes hacer un pacto contigo mismo para poder estar ahí viviendo lo que te pase y creértela”.

El suspenso, entendido por los jugadores como una serie de indeterminaciones en términos narrativos y de jugabilidad así como también el hecho mismo de no saber qué emoción puede despertar el futuro despliegue de una parte de la aventura dentro del juego, puede ser tomado en cuenta como un elemento capaz de dotar de un realismo a la práctica de juego, mismo factor que logra comprometer a los jugadores en la partida. Incluso, algunos jugadores consideran que las experiencias emocionales producidas por forma en la que el juego genera actividades hasta cierto punto aleatorias e indeterminadas es parecida a la que sienten con otros medios, principalmente el cine. Aunque, además reconocen que el videojuego permite una mayor actividad conjunta sobre lo que ocurre dentro de la plataforma de juego respecto a otras formas audiovisuales:

A: –Sí, me gusta un atractivo que tiene el juego, que logra que te atrape más. Y es que te trae en suspenso como una película”.

F: –Yo creo que eso le da cierto realismo. Lo había pensado así, como si fuera una película, como si fuera otro tipo de audiovisual. Y es porque el juego te permite interactividad en tiempo real. Participar activamente de una narrativa que tú mismo vas desarrollando. Ahí te ves más involucrado y por ello te da más placer, de ser el que investiga a ver cuándo te va a pasar algo malo o bueno en el juego”.

G: –Es como buena película, como cuando ves una película en la que esperas que el monstruo te espante. Pero acá, en el juego, en vez de que te espante, esperas a ver a qué hora salen los monstruos para cazarlos”.

Cabría considerar entonces que el juego de video permite un mayor grado de compenetración mental respecto a otros medios, por el despliegue de las capacidades expresivas que sus jugadores deben realizar dentro de su interfaz al tiempo que las actividades realizadas dentro de la plataforma permiten concentrarse actuando. Aunado a ello, según sus mismos jugadores, dado que la tecnología de realidad aumentada permite

obtener información por más vías dentro de la partida de juego, sus interfaces podrían aumentar el grado de suspenso, y por tanto el interés y la concentración hacia esa actividad se incrementarían.

El involucramiento que el jugador sostiene al interior de la plataforma deriva de las sensaciones que la plataforma le genera:

E: —Yo creo que depende de qué tan involucrado estés el hecho de sentir fascinación, o ese misterio, ese suspenso dentro del juego ante lo desconocido o ante lo que va a pasar. Depende de una cosa: de tu imaginación. Tu imaginación es la que te lleva a tomar una determinada —determinación”, voluntad o ruta, de acuerdo en cómo tú te sientes ahí. O sea, si puede ser algo de la mente pero también tiene que ver con lo que sientes en ese lugar”.

F: —Yo creo que si no hubiera sido por la realidad aumentada difícilmente hubiéramos experimentado ese suspenso. La realidad aumentada lo que tiene dentro del juego es que te permite sentir más. Desde el nervio óptico que asimila información dentro de la pantalla al cruzar información virtual con lo que ocurre fuera de ella, en la calle, hasta la posibilidad táctil de la pantalla de poder capturar un pokémon, o como en mi caso poder tomar fotografía cuando lo acabo de encontrar. Como quien captura en foto aves o insectos raros”.

Es decir, el suspenso experimentado como parte del proceso de concentración al interior de la práctica de juego podría ser entendido como una sensación mental de incertidumbre producto de la falta de noción o conocimiento. Concretamente la falta de entendimiento sobre el funcionamiento de una determinada mecánica o dinámica del juego puede detonar ese suspenso, mismo que podría hacer que el jugador se involucre más tratando de revelar su significado o su forma de operación dentro del juego de video.

Si bien puede considerarse que el suspenso que experimentan los jugadores es articulado mediante la realización de una serie de mecánicas dentro de juego ese mismo fenómeno permitiría a sus jugadores detonar el pensamiento creativo, haciendo que se involucren de forma más amplia al interior de la partida.

Otro de los elementos que puede dar cuenta de la concentración son los diferentes atractivos que los jugadores encuentran en el juego mediante los cuales centran su atención y logran establecer un contacto cognitivo con la plataforma.

En ocasiones lo más atractivo del juego para sus jugadores puede ser una determinada dinámica fija, pero las acciones de la propia plataforma cambian gracias a la realidad aumentada, así que la manera de desenvolvimiento dentro del juego de video cambia y los aspectos que le resultan atractivos también lo hacen o bien aparecen de forma aleatoria o indeterminada. Cabe la posibilidad de considerar que dependiendo del desempeño que el jugador tenga dentro de la plataforma su nivel de concentración será más alto, aún cuando éste no siempre se trate de realizar una misma actividad:

E: Dependiendo de la forma y el tipo de juego dentro de Pokémon Go te vas a sumergir más en la aventura. Porque el nivel de satisfacción es distinto dependiendo de las acciones que realices ahí dentro. Además creo que depende del tipo de destrezas con que apantalles a otros dentro del juego: las técnicas y el nivel de evolución que tengas. Y también el número de pokémones que tengas en tu inventario.

F: Hay diferencias e intereses por los cuáles uno va jugando. Primero el coleccionismo, y segundo como todo buen juego RPG, desarrollar el personaje.

A: Creo que eso es indispensable al momento de jugar. Para que estés a la expectativa dentro del juego debes asumirte como un entrenador pokémon. O al menos dentro de alguno de los tres equipos que tiene el juego para tú formes parte de la aventura.

El cambio de estado en las mecánicas y dinámicas del juego permiten que, según los jugadores, éstos tengan una práctica más novedosa, si bien no necesariamente en cada nueva partida pero al menos sí cada cierto tiempo en que se va actualizando la plataforma de juego. Incluso una misma mecánica puede derivar en distintas dinámicas para su realización. Tal es el caso del acto de realizar el coleccionismo dentro de la interface, mismo que sus jugadores pueden orientar ya sea hacia las propias creaturas virtuales o hacia sus distintas evoluciones:

E: –El hecho de pasarlo bien dentro del juego te hace tratar de juntar todo lo que está ahí. A veces coleccionas pokémones, otras veces coleccionas sus evoluciones. Puedes llegar a coleccionar hasta gimnasios conquistados o pokeparadas visitadas. La idea del coleccionismo hace más divertido jugar y hace que te sumerjas más en el juego, te da más satisfacción porque recibes más gratificaciones o compensaciones, como son personajes, etc”.

Los jugadores reconocen que otro elemento que les resulta atractivo dentro del juego es su historia. Aunque algunos no están de acuerdo totalmente en que se trate de un desarrollo discursivo complejo sí consideran que la presente entrega de la saga de esos juegos de video tiene mejoras que los hacen concentrarse en esos elementos, sobretodo porque presenta referencias de otros juegos que en el presente videojuego pueden desarrollarse:

L: –Yo considero que mucho tiene que ver con el desarrollar la aventura. Como que el juego te lleve a desarrollar una historia. La historia que te maneja a mí me fascina demasiado. Como que esa evolución de la historia me encanta demasiado”.

G: –A pesar de que Pokémon Go no tiene la gran historia compleja, a mí en lo personal conozco los personajes de la primera generación y descubres que hay una segunda generación también dentro de Pokémon Go. Que aparece un personaje y te acuerdas de tu infancia. Si aparecen los legendarios te acuerdas de la película principalmente. Pokémon 2000, y aparecen dentro de Pokémon Go”.

El juego de video establece una relación con otras aventuras previas de la misma saga de juegos de video al tiempo que proporciona novedosas formas de entender esas aventuras, debido a que esta entrega de realidad aumentada permite realizar acciones que anteriormente no eran posibles. Ese fenómeno es posible gracias a los mecanismos interactivos que se encuentran integrados dentro del juego de video:

L: –Y las referencias o guiños que hace éste a todo el universo pokémon. Tiene consonancia de las historias y los universos con Pokémon Go. Es que yo por ejemplo, juego Pokémon Go, pero como le falta esa parte de las batallas de los juegos tradicionales de los juegos, yo juego porque quiero más bien criar a mis



pokémon y verlos crecer. Sí saco varios, pero elijo a uno, y digo, -este es el bueno, todos los demás los voy a cambiar por caramelos, y éste es mejor. Ese es al que lo voy a hacer crecer, al que le voy a dar mi cariño”.

Precisamente la capacidad que tiene la arquitectura interna del juego para contar su historia desde las propias acciones del jugador, desde la propia experimentación que cada jugador imprime en su práctica de juego, resulta ser un importante centro de interés para algunos de sus jugadores. El hecho de que el jugador vaya desarrollando la historia de acuerdo con sus propias acciones al punto de enriquecer su propia trama de juego no solo cautiva su atención sino también los hace involucrarse más tanto en su historia como en las distintas mecánicas de juego de esa plataforma.

Elementos como la cámara y los mapas son importantes para los jugadores. Se trata de capacidades expresivas que ellos mismos emplean para desarrollar su partida de juego llevando su trama hacia un determinado punto.

E: —Los capturas en la calle y los capturas en la pantalla. Dependiendo del pueblo en el que estés. El pueblo Paleta es ahora tu calle y tu colonia. Pueblo Coyoacán.

A: En los otros juegos siempre había límites y en Pokémon Go no los hay, porque sales del pueblo y el mundo es tu lugar dónde jugar. El límite es el mundo. Es una plataforma más abierta que los demás juegos. Eso es lo que te invita a estar ahí. Al haber una mayor interactividad con el juego hay una mayor complicidad de tu parte. Meterle de tu psique al juego”.

E: —Les doy mi amor a algunos de ellos. Se acuerdan de Tamagotchi, Nintendogs, se parece de alguna manera”.

Otro de los objetivos hacia los que el jugador centra su atención estriba en las actividades que puede realizar más allá de los objetivos principales del juego de video, es decir, acciones que no complementan las tareas principales del juego pero que bien permiten al jugador compenetrarse más dentro de la partida. Algunos de esos elementos son los siguientes:

L: –Lo puedes como acariciar, pero se les puede dar de comer, y ya jugar con ellos. Eso comprendería otro valor, porque lo importante en todas las sagas de pokémon son las batallas, y aquí que no tienes batallas, que es lo importante, es verlos crecer es lo importante, cuidarlos”.

Entre los distintos objetivos hacia los que el jugador centra su atención se encuentran las pokeparadas. Se trata de espacios dentro del juego que permiten obtener distintos atributos y objetos para enriquecer la partida de juego. Los jugadores afirman que ese es precisamente otro de los atractivos del juego. De hecho, el entorno inmediato deja de cobrar importancia cuando los jugadores se han concentrado sobre ese objetivo del juego, al punto, según algunos de ellos, de suspender las actividades cotidianas propias de ese entorno:

R: –Por mi colonia la misma iglesia a la que asisto, es cristiana, la iglesia es una pokeparada, entonces la reunión de jóvenes no era tanto de escuchar la prédica sino conocer con otros –cuál agarraste, qué pokémon capturaste-. Era muy atractivo e impresionante”.

C: –Eso yo creo que fue lo llamativo del juego, eso fue lo que hizo que millones de personas estuvieran en la calle consiguiendo su propio pokémon. O tú fueras parte de la historia. Esa es como la cereza en el pastel. Si me estás diciendo que vas a salir a la calle a buscarlos, a esta realidad. Es lo que hizo que la gente saliera a la calle a buscarlos y esté en sus celulares pegado”.

Debido a que algunos jugadores consideran que cada espacio fuera de pantalla puede ser tomado en cuenta como un potencial lugar para realizar la práctica de juego siempre de forma novedosa, ellos mismos entonces centrarían su atención sobre ese entorno de forma constante así como sus distintos elementos. Los lugares que aparecen dentro del juego pueden ser tomados en cuenta como instancias proprotagónicas dentro de la plataforma digital.

Otro elemento importante dentro del fenómeno de la concentración en el juego son las motivaciones que los jugadores tienen para llevar a cabo su práctica de juego. Por

ejemplo, algunos de jugadores son impulsados por las características con las diferentes características que esa tecnología cuenta:

E: –Yo jugué y vi que tiene realidad aumentada, tiene a mis personajes favoritos. Tiene muchas cosas que me llaman la atención”.

Para otros jugadores, la posibilidad de usar dos tecnologías, la de realidad virtual y la realidad aumentada, dentro de un mismo dispositivo, es otro de los motivadores que los hace concentrarse en lo que ocurre en la plataforma del juego. De hecho esta tecnología, además de ser uno de los principales atributos que diferencian a la presente entrega respecto a otros títulos de la saga, cambia la forma en la que sus jugadores se involucran dentro de esa práctica:

E: –Al fin salió la oportunidad para capturar el pokémon. El salir y usar tu cuerpo tiene mucho que ver. La idea de Nintendo de que siempre te ha invitado a la calle durante todo su crecimiento, -juega con tus amigos- y ahora sí lo hace realidad –sal a la calle”.

Ahora bien, el juego de video brinda a sus jugadores, desde su particular punto de vista, una serie de estímulos, es decir motivadores a nivel cognitivo, que llevan a un jugador a concentrarse y permanecer conectado al interior de la partida de juego. Aquello que lleva a sus jugadores a comprometerse en la partida particularmente tiene que ver con el coleccionismo y con la posibilidad de abrirse camino de forma física y virtual mediante el juego de video:

E: –Creo que esa parte de evolucionar es algo de lo que le da a uno un enorme placer como jugador. De entre las diferentes actividades que te permite el juego, esa es una de las preferidas, porque como jugador sabes que has logrado algo que quizás nadie más ha logrado. Es una recompensa que ofrece el juego por tus horas de esfuerzo y dedicación”.

Para el caso de arriba, el estímulo recibido por parte del sistema de juego hacia el jugador tiene que ver con la capacidad de terminar una labor o llevar a cabo una tarea propuesta de forma satisfactoria. Se trata de una compensación, principalmente establecida por el tiempo específico invertido en concentrarse y comprometerse en la plataforma.

Otro elemento que impulsa a sus jugadores a sostener encuentros dentro de la plataforma es la capacidad para poder alterar aspectos del juego o bien concretar de forma rápida logros que de otra manera tardarían más tiempo en concretarse. Uno de los jugadores indica específicamente que el cambio de coordenadas dentro del videojuego para obtener creaturas virtuales sin desplazarse así como encontrar *ítems* en espacios suscita ese fenómeno:

R: –Yo sí, cambiarle con joystick lo de la parte del desarrollador, ponerle ubicación falsa y cuando iniciabas Pokémon Go no había tanta seguridad dentro de la aplicación, entonces, gracias a mi nuevo coordinador que me enseñó ese truco, estaba en la casa, y ya que no tenía nada que hacer, entonces te mandaba las coordenadas y ya nada más las metías con el joystick y te la pasabas dando la vuelta al mundo, es Japón, en Estados Unidos. Entonces, había lugares en específico donde te la hacían más interesante”.

Un motivador del juego, según los jugadores, es aquella actividad que permite concentrar su atención sobre un aspecto del juego al tiempo que los impulsa a permanecer cognitivamente involucrados en ella. Algunos jugadores del grupo de discusión llegan al acuerdo de que ese último factor tiene que ver con las distintas mecánicas y dinámicas, principalmente las que resultan menos predecibles o las que no pueden realizarse de forma consecutiva dentro del juego de video:

L: –Otro motivador es que tienes que estar resolviendo problemas constantemente dentro del juego. Tienes que ideártelas para saber cómo atrapar un pokémon, tanto al avistarlo tú solo como en modo Incursión. También debes saber cómo combatir en los gimnasios (...). Los equipos con los que juegas hacen que te motives junto con otros. Además otro aspecto que me motiva a ser fiel es que mantiene la idea de mejorar a los personajes, tanto al entrenador pokémon, que eres tú, como a los

pokémones que tienes, hasta el punto de evolucionarlos. De hecho la clave de todo es que diviertes jugando a tal punto de estar feliz todo el día por haber hecho alguno de todos esos logros. Creo que eso hace que yo siga creyendo en Pokémon”.

Como puede apreciarse, algunos jugadores son motivados por las propias mecánicas y dinámicas del juego, por supuesto, aquellas que invitan a los jugadores a tener un dominio de las interfaces y las lógicas del juego que apelan a sus capacidades cognitivas y a su particular forma de interactuar dentro de la plataforma.

El jugador se compromete más en el entorno del juego de video entre más se encuentra implicado de forma personal con lo que ocurre. Esto lo logra en la medida en que puede controlar los distintos objetos y formas, correspondientes a los personajes y espacios virtuales:

E: –Y que te sientas mal cuando no atrapas un pokémon o que te sientas feliz al hacer logros entre otros jugadores en una Incursión. O que disfraces a tu pokémon o a tu entrenador pokémon cuando hay un evento. Las normas del juego te siguen dando placer y logran que tú te involucres tanto como si te asustaras con una película de horror, o te sientas al borde del asiento en un partido de fútbol”.

E: –Y Pokémon Go te permite eso, porque la realidad aumentada es eso. Permite aumentar los atributos de los otros juegos en una entrega que ahora sí te permite capturar físicamente creaturas virtuales”.

El compromiso dentro del juego puede derivar de una determinada experimentación de sensaciones y emociones por parte del jugador. En ese sentido, un aspecto que motiva a varios jugadores a seguir jugando concentrados en el videojuego es el hecho de poder evitar de forma cognitiva unas determinadas situaciones existentes fuera de la pantalla mismas que no desean afrontar o que les resultan desagradables en ese momento para así aproximarse a otras, dentro del juego, que les proporcionan otro tipo de satisfacciones emotivas:

F: –El juego tiene algo muy interesante. Te ha pasado que cuando tienes un problema o un asunto que te cae mal te pones a jugar para olvidar lo que te desagrada de tu día. Hubo un tiempo en que ya era demasiado el estrés del trabajo,

la escuela, la familia, lo que ustedes quieran, entonces me decía –tengo que relajarme o concentrarme en algo que no sean mis problemas-. Entonces, sí llegué a ese punto, me ponía a jugar para olvidarme de todo, me salía un rato a la calle, como hay un gimnasio cerca de mi casa, ahí me iba a jugar un rato. Regresaba ya como que más despejado”.

C: –Te alivianas”.

R: –Ajá. Como un placebo”.

De esta manera, el jugador de forma consciente toma la deliberación de evitar de forma cognitiva algunas situaciones mediante el juego. En ese momento, la concentración bien puede ser alcanzada por los jugadores, desde su punto de vista, mediante elementos subjetivos como el suspenso, los atractivos del juego. Se trata de aspectos que ellos reconocen en su práctica de juego como agentes capaces de hacerlos permanecer cada vez de forma más profunda dentro de la aventura del juego de video.

### **5.3 Compromiso. Desafío, interactividad e involucramiento**

El compromiso es otro elemento capaz de dar cuenta del proceso inmersivo. Esto es debido a que algunos jugadores comentan que entre mayores capacidades expresivas dentro de la plataforma de juego se involucran en mayor medida con los contenidos del juego de video y sostienen una partida más amplia.

Dos de los aspectos que llevan a sus jugadores a implicarse con la partida de juego tienen que ver con los logros, es decir, las capacidades de dominio y la experiencia dentro del entorno digital del juego de video:

A: –Mostrarle a otros los logros es un factor que invita a concentrarse y comprometerse con la partida de juego”.

C: –Sí, se siente satisfacción. Conlleva cierta alegría el poder mostrarle a otros tus logros. Compartir los logros. Puedes expresarte más”.

Si bien el hecho de dominar la interface de juego, controlar las herramientas y aplicaciones para poder desarrollar una determinada mecánica dentro del juego, permite a sus jugadores adentrarse en la partida, al mismo tiempo las capacidades de expresión por

parte de ellos dentro del juego conllevan una sensación de dominio y poder, de contar con la capacidad para participar de forma más directa con los personajes y entornos virtuales y además con otros jugadores de forma simultánea al llevar a cabo una partida.

Resulta importante considerar el hecho de que los jugadores entienden que el juego de realidad aumentada dentro de un dispositivo móvil es una potente herramienta de comunicación, siendo un elemento sobre el cual precisan su conocimiento y dominio:

E: –Con Pokémon Go así pasa, a diferencia de otros juegos con los que podías participar menos, es ese puedes comunicar más”.

A: –Jugar en un celular también puede ser una herramienta que te ayuda a expandir tu forma de comunicarte con el mundo. Ese tipo de juegos, al salirte a la calle, te comprometes más en el juego”.

El hecho de lograr involucrarse con la partida se relaciona con la posibilidad de mostrar a otros jugadores los logros y tiene que ver incluso con el reconocimiento por parte de ese sector. Además, entre más posibilidades de comunicación dentro de la plataforma, algunos jugadores afirman establecer una mayor implicación con esa práctica, es decir, se envuelven más en ella y se involucran de forma más amplia con su interface digital desarrollando así distintas actividades que consideran les retribuirán algún dividendo ya sea en terminos de reconocimiento y de conformación de capital social.

El compromiso además está relacionado con cuestiones como la dificultad y el desafío. Para comenzar, la dificultad, es un elemento que permite entender el compromiso de los jugadores en su práctica de juego, en parte debido a que algunos de ellos se involucran más con el juego en la medida en la que enfrentan y resuelven los diferentes grados de desafío que tiene el juego de video:

F: –Estar en el juego es como hablar de esfuerzo. Tiempo invertido igual a -salió todo bien-, hice las cosas como debía-. Creo que ese es el mayor placer que puede dar jugar por horas Pokémon Go”.

S: –Cuando logras la evolución del personaje dices –ah, ya mi hijo creció, ya casi va a tener dieciocho-. Te da una satisfacción, sí porque tienes una retribución por el esfuerzo. Yo una vez quería un Bulbasaur, me tardé como a las tres de la mañana

atrapándolo. Lo agarré y –ahora sí a dormir-. Si no lo hubiera atrapado me hubiera desvelado todo deprimido, pero sí, se siente una gran satisfacción, a lo mejor no necesariamente directamente de la evolución sino de atraparlo”.

La dificultad va gradualmente en aumento en la medida en la que avanza el juego, es decir, en la medida en que los jugadores van contando con mayores destrezas y dominio de los elementos operativos de la interface y sus distintas dinámicas y mecánicas. Una partida de juego de video supone ir comprendiendo una curva de desafío cada vez mayor misma que se va volviendo cada vez más intensa, liberando una serie de sensaciones novedosas sobre sus jugadores de acuerdo a la capacidad que los últimos logran comprometerse. Entre mayor grado de compromiso, el juego abrirá nuevas vetas de exploración, personajes más difíciles de hallar y mecánicas cuyo grado de dominio y destreza precisa una mayor concentración. Ese hecho invita a los jugadores a tratar de permanecer dentro del entorno del juego para alcanzar unos objetivos. Además, el hecho de sortear dificultades dentro de la plataforma de juego supone un tipo de compensación emocional y cognitiva, una recompensa al esfuerzo empeñado al interior de dicha actividad.

El compromiso dentro el juego de video estriba en lograr un determinado reto personal, de superar un obstáculo o un momento dentro del juego de video para lograr mayor experiencia y dominio de esa actividad:

A: –Cuando juegas sabes que eres el que gobierna, pero al mismo tiempo el que padece de todo lo que le pasa ahí dentro. De cierta manera, jugar ese videojuego te permite afrontarte contra lo peor o lo mejor de ti mismo, es la oportunidad para ponerte a prueba y tratar de mejorar constantemente en cada partida”.

R: –Lo que se me hizo más difícil del juego fue evolucionar pokémones. Eso es algo que me ha costado muchísimo tiempo. He estado comprometido durante horas y horas. Farmeando”.

Los jugadores se comprometen en los entornos virtuales cuyas mecánicas de juego establecen niveles de dificultad más altos dentro de la plataforma. El jugador entiende que algunas partes del juego no tienen el grado de dificultad que otras instancias digitales sí pueden tener. Particularmente, las evoluciones de las criaturas virtuales son instancias del



juego con mayor grado de dificultad. Esos elementos invitan a que ellos se superen a sí mismos constatemente.

La dificultad tiene que ver no necesariamente con enfrentar una etapa del juego en concreto, sino además con obtener los suficientes requerimientos en términos de habilidad, destreza y dominio de la plataforma, para acceder a un recurso, nivel o entorno dentro del videojuego en específico.

Si bien los jugadores aseguran que el desafío del juego implica al final de esa actividad un reto personal, un desafío para el jugador y sus capacidades cognitivas, su capacidad de tejer estrategias, sus posibilidades de reacción, también puede considerarse que a mayor grado de dificultad superado, mayor necesidad de superar retos más desafiantes. Entonces, los jugadores se comprometen con los espacios desafiantes del juego que consisten en hallar y desbloquear instancias dentro del juego que les ofrezcan esa dificultad más elevada:

E: “Los gimnasios son de esos lugares dentro del juego que te dan la oportunidad para probarte a ti mismo frente a otros. Creo que esos son unos de los principales principios del juego entero. Enfrentarte a otros es enfrentar tus miedos, tus dudas y todo lo que tú has aprendido, frente a otros jugadores que están haciendo exactamente lo mismo que tú pero en otro sentido. Están aprendiendo otras estrategias y otra forma de jugar para después, no sabemos contra quién, demostrarlo por completo”.

S: “Cuanto más reto tienes más te sumerges en el juego, a mí me pasa con las Incursiones, pero también en los gimnasios, porque si es más el nivel de otros jugadores entonces debes hacer un mayor esfuerzo por lograr dominar ese espacio. Te concentras más, te sientes más parte del juego al punto en que todas las estrategias y destrezas con que juegas se ven cristalizadas, tus técnicas y la forma en que aprendiste sobre la marcha se resuelven ahí. Si es más difícil entonces pasas más horas tratando de ser mejor cada día hasta lograr tus objetivos en el juego”.

Puede estimarse que el reto es un elemento dentro del juego que ofrece a quienes participan de esa actividad una compensación. El dividendo obtenido dentro del juego tiene que ver con alcanzar un objetivo que otros jugadores no tienen o bien un logro que hace al jugador cada vez más profesional en el juego. El compromiso dentro de la plataforma

deriva de la capacidad que tiene el juego, desde su punto de vista, para ofrecerles esa característica.

El jugador entiende que lo que le motiva a seguir jugando es la propia experiencia, a pesar de que se asume como participante de un desafío lúdico, comprende que ese desafío le reta a él como ser humano, en sus capacidades motrices, físicas, mentales y emocionales. El compromiso en el juego deriva entonces de cuestiones como las preferencias que el jugador establezca y persiga dentro del juego así como de la capacidad de dominio y comprensión de las características tácticas del juego. De esta manera, el jugador que se compromete en el juego tiene un grado de dominio o al menos de competencia que desarrolla al jugar constantemente o bien como resultado de un previo conocimiento de la plataforma de juego, sus mandos y sus dinámicas:

L: –En un videojuego requieres de acciones, tú propiamente. Y si tú no las haces tú no te concentras en el juego y no te comprometes con lo que pasa. Con Pokémon Go, se necesita un grado de compromiso y de afectividad a lo que está ahí para poderse meter. Eso es lo que hace que el videojuego tenga unas capacidades expresivas mayores. El que me hace a mí participar y meterme más en la obra”.

A: –Creo que, el que haya implementado esta posibilidad, ir caminando con tu pokémon, hace que te compenêtres más con ellos. En los eventos por ejemplo dan muchos caramelos. Fíjate, cómo la plataforma parece que intuye cómo vas a jugar. Y en el día del agua salen muchos pokémones de agua, en el día de Halloween aparecen muchos pokémones tipo fantasma. Eso te tiene horas buscando, porque son cosas que te involucran más a seguir jugando”.

Los jugadores mencionan que la plataforma de juego constantemente va mejorando distintos elementos. Ese fenómeno no es debido únicamente a sus más recientes actualizaciones y parches digitales sino a la inteligencia artificial que les brinda la sensación de intuir su forma de jugar.

Ese hecho les brinda la expectativa de encontrar nuevos desafíos y retos que superar, haciendo que el juego de video represente gradualmente una novedosa forma de experiencia. Además, el jugador entiende que las consencuencias derivadas de la trama

serán de alguna manera responsabilidad del jugador, de su desempeño y compromiso dentro de la plataforma:

F: Cuando juegas sabes que eres el que gobierna, pero al mismo tiempo el que padece de todo lo que le pasa ahí dentro. De cierta manera, jugar ese videojuego te permite afrontarte contra lo peor o lo mejor de ti mismo, es la oportunidad para ponerte a prueba y tratar de mejorar constantemente en cada partida.

El jugador se compenetra en el juego de video de acuerdo a la forma en que comprende que el reto mismo de esa plataforma le puede brindar una serie de capacidades de expresión. Al final del día, es el propio jugador quien domina el entorno de esa actividad y quien se vuelve más experto en ello.

Al aumentar la dificultad, como lo afirman algunos jugadores, éstos últimos pueden demostrarse a sí mismos, y a otros, sus capacidades de dominio y de experiencia dentro del videojuego. Ese fenómeno está relacionado con la interactividad que puede tener dentro de la plataforma de juego. De acuerdo a la forma en que participa el jugador con lo que juega, más podrá implicarse en ese espacio.

Entre más pueden participar de la partida de juego sus jugadores más se verán implicados en dicha práctica, sobretodo cuando sientan la partida más íntima, al punto de sentirse presentes de forma cognitiva dentro de las mecánicas y dinámicas que el juego les presenta.

Otro de los elementos identificados capaces de dar cuenta del compromiso cognitive por parte de sus jugadores dentro de la plataforma de juego es la interactividad. Se encuentra directamente relacionada con las capacidades expresivas y con el grado de desempeño con el que pueden participar. Para comenzar, los jugadores reconocen la interactividad del juego como la capacidad para actuar de forma activa al interior de los contenidos del videojuego. También tiene que ver con la posibilidad de acción con el entorno virtual que presenta el juego.

Para el caso del presente videojuego, la realidad aumentada permite un mayor grado de acción conjunta con los jugadores y el artefacto electrónico. Ese es uno de los elementos que les permite concentrar su atención y comprometerse cognitivamente en las actividades del juego:

S: –El juego te permite interactividad en tiempo real. Participar activamente de una narrativa que tú mismo vas desarrollando. Ahí te ves más involucrado y por ello te da más placer, de ser el que investiga a ver cuándo te va a pasar algo malo o bueno en el juego”.

R: –Sí, son otros factores, como ser tú ahora el protagonista, porque eres tú el que lo está atrapando, entonces, te haces semejante al juego, y entonces es la parte interesante. Que tú eres parte del juego”.

Por tanto, la interactividad es un elemento que les da la oportunidad a los jugadores de establecer una partida más íntima dentro del juego de video. El jugador, al actuar dentro de la plataforma, reconstruye de forma consecutiva el discurso que el juego le plantea. Esa experiencia de participación le brinda la capacidad de sentir, desde su punto de vista, que puede involucrarse de forma más directa y profunda con los contenidos que el videojuego le presenta:

F: –Sí. La interactividad. Eso lo estoy empezando a relacionar con el porno, cuando tú ves porno, en alguna manera, en algún momento, el que está dentro haciendo el porno es como tú. Hay una transferencia. Por eso la gente tiende a ver porno, porque suplanta al actor, y es como si él estuviera viendo. Y luego sigue la masturbación. Pero en pokémon, en este caso al ser tú ese personaje que está viviendo la acción, empezarías a sufrir como él, el protagonist”.

El jugador puede mediante la interactividad materializar acciones comunicativas y selectivas con los contenidos dentro de la plataforma de juego. Ello obedece a que en esta entrega de la saga de Pokémon, los jugadores, desde su punto de vista, pueden establecer una relación más directa con los personajes y sus características gracias a que pueden participar con la trama por distintas vías, encarnando la situación de forma más íntima y profunda:

E: –Me llamó la atención la idea de la perspectiva en la que los pokémones empezaron a interactuar con nosotros”.

L: –Lo que más me hace a mí estar en el juego es la capacidad de tomar mis propias decisiones, esas pautas que hacen que yo pueda a mi modo sortear los retos y

desafíos del juego y pasarlos como yo decido, al mismo tiempo en que yo mismo me pongo a prueba en mis capacidades y habilidades como jugador. Esa capacidad performativa es lo que hace que yo incluso me divierta más con videojuegos que con otros medios”.

Ese punto de vista sugiere que el jugador entiende que las capacidades expresivas que el juego le permiten la acción conjunta entre dos entornos virtuales, el de la plataforma digital y el de la realidad aumentada, mismo fenómeno que le atrae más y lo implica en lo jugado en la medida en la que el jugador personifica unas determinadas situaciones dentro del juego:

L: –Es como tu propio juego, donde el guion lo escribes tú constantemente. Participas en el texto. Eso es agradable y divertido. Ahí son tus designios y entonces ese mundo se vuelve tu mundo. Entonces, tienes que rifarte más en la aventura, porque esa interactividad que tienes ocasiona cambios y rupturas en el juego, tanto en su línea temporal como espacial”.

El nivel de desempeño dentro del juego está relacionado con la sensación de profundidad dentro de ese entorno. Principalmente, gracias al factor tecnológico de realidad aumentada es que los jugadores logran sentir que la partida es más íntima, es decir que apela a las capacidades de acción y desenvolvimiento de cada jugador. Ese es un fenómeno que articula una partida más integral, desde el punto de vista de los miembros del grupo de discusión, la cual corresponde a los propios designios del jugador a lo largo de su partida.

El jugador puede brindar desde su particular forma de juego una dirección específica al videojuego, cambiando su estado. Al afectar la narrativa y los elementos estructurales de su trama, la interactividad con la que se relaciona bien puede desencadenar una la sensación de dificultad, misma que puede ser asumida por el jugador como una serie de experiencias personales que debe sortear, gracias a distintos grados de acción conjunta entre el juego y sus jugadores.

Ahora bien, dado que la tecnología de realidad aumentada logra que los jugadores participen más con el juego de video, la experiencia, desde el punto de vista de los

jugadores, se amplía más allá de los elementos digitales, y se orienta, según los sujetos analizados, en el marco de la vida fuera de la plataforma de juego:

A: –La realidad aumentada en el juego es esta idea de poder introducir elementos del mundo virtual al mundo físico a través de un medio digital como es el caso del celular. Entonces, tú puedes, gracias a tu celular, ver lo que no está físicamente pero está de forma digital, con la cámara”.

La sensación de profundidad es por supuesto un elemento que logra comprometer a sus jugadores con el juego de video. Si bien les permite establecer una partida más amplia al mismo tiempo les da la capacidad cognitiva para sentirse más involucrados con el juego y sus contenidos.

#### **5.4 Profundidad. Transparencia del medio el entorno**

La sensación de profundidad es uno de los factores de importancia para comprender el fenómeno inmersivo. Si bien es posible dar cuenta de la concentración de los jugadores en torno a distintos elementos existentes dentro del juego de video, y posteriormente su compromiso cognitivo ante esas características y etapas de la partida, al involucrarse de forma amplia en esa actividad experimentan una partida que se desarrolla y desenvuelve de forma más amplia de acuerdo a su propio desempeño, sobretodo a partir de la incorporación de unas determinadas acciones.

La sensación de profundidad supone una actividad performativa en la que, si bien el juego permite participar dentro de su urdimbre el jugador, éste último entiende que puede incorporar su propio sentido al interior de la plataforma, es decir sus propias representaciones:

L: –Me gusta más el lado de ver y sentir a los pokémones cerca de mí. Tal vez como de agregar cosas más para el hardware, hablar con tus pokémones y darles tu cariño. Para estar con ellos, para interactuar con ellos. Pokémon Go permite interactuar más con los pokémones que las demás entregas”.

E: –Sí, porque los capturas en la calle y los capturas en la pantalla. Dependiendo del pueblo en el que estés. El pueblo Paleta es ahora tu calle y tu colonia. Pueblo Coyoacán”.

Si bien los jugadores, al encontrarse concentrados y comprometidos con el juego de video, interactúan de forma más intensa con la plataforma de juego en la medida en que el mismo dispositivo les permite desenvolverse en dos instancias virtuales, a lo largo de esa experiencia, según ellos, los objetos con los que interactúan se vuelven más cercanos e íntimos.

Cuando el jugador se encuentra concentrado siente que el videojuego rompe de forma subjetiva los límites propios de la realidad virtual y se aproxima hacia la realidad aumentada, confexionando una partida más integral. De esta manera, profundiza en torno a unos determinados objetivos propios de esa última tecnología.

El jugador también establece que las fronteras y los límites del juego son menos perceptibles, entendiendo que se trata de un mundo abierto sobre el cual trazar trayectorias y estrategias para sus múltiples intereses, entre los que se encuentra por supuesto intimar con las instancias virtuales que acompañan ese entorno:

A: –En los otros juegos siempre había límites y en Pokémon Go no los hay, porque sales del pueblo y el mundo es tu lugar dónde jugar. El límite es el mundo. Es una plataforma más abierta que los demás juegos. Eso es lo que te invita a estar ahí. Al haber una mayor interactividad con el juego hay una mayor complicidad de tu parte. Meterle de tu psique al juego”.

L: –Sí, es lo que pasa con la serie de Pokémon, cuando el protagonista va creciendo y conoce a los pokémones y entonces, dentro del juego Pokémon Go yo también quiero ser amigo de los pokémones. Quiero vivir y pasar aventuras. Quiero abrazarlo”.

G: –Sentías que tú eras Ash Ketchum, Te sientes que tú eres el maestro pokémon que va a capturar a las creaturas”.

El grado de cercanía entre las características de la plataforma, sus contenidos, personajes y situaciones se estrecha en la medida en la que los jugadores se involucran y

comprometen de forma más amplia con la partida de juego gracias a los mecanismos interactivos que articulan unas determinadas mecánicas de juego. Los jugadores afirman establecer una mayor compenetración con los personajes del juego en la medida en que interactúan dentro de la plataforma de juego, es decir, a partir de la concreción de los principios de juego mediante la mayor cantidad posible de dinámicas de juego.

#### **5.4.1 Transparencia del medio**

Un elemento importante relacionado con la sensación de profundidad es la percepción de transparencia del medio. Tiene que ver con la manera en la que los jugadores dejan de lado la plataforma misma de juego mientras se encuentran jugando. Es decir, el medio se vuelve de forma cognitiva para ellos invisible o al menos se hace transparente en el sentido en que obvian su existencia durante la partida de juego:

G: -Cuando tú juegas beisbol y estás bien apasionado se te olvida el bate, o el equipo que traes puesto igual, porque estás bien clavado en el juego. Llega a pasar un momento en donde se te olvida que estás con un celular o con una plataforma y te involucras demasiado con ella, como pasa con un videojuego”.

Los jugadores, mientras juegan concentrados, se involucran con el juego de video al punto de olvidar el mismo sistema de juego, es decir, suspenden de forma conciente las directrices del juego y al mismo tiempo dejan de lado la interface digital y física del juego de video.

La idea de transparencia del medio tiene que ver con la forma en la que el jugador afirma que la plataforma de juego se desvanece pero a la vez está relacionada con la forma en que el jugador logra asumir como parte de un mismo juego las múltiples disposiciones, en terminos de mecánicas y dinámicas, que se han configurado en su interior, estimando que se trata de principios de juego diseñados especialmente para ellos de acuerdo a como van jugando o se desempeñan dentro de la plataforma:

L: -La plataforma parece que intuye cómo vas a jugar. Y en el día del agua salen muchos pokémones de agua, en el día de Halloween aparecen muchos pokémones



tipo fantasma. Eso te tiene horas buscando, porque son cosas que te involucran más a seguir jugando”.

G: —Lo que pasa es que yo me atasco porque las acciones dentro del juego sí impactan toda la plataforma, entonces, me involucro más porque en realidad eso que yo estoy haciendo, ‘farmando’, combatiendo o cazando, tienen un impacto importante dentro del juego. Ahí dentro marco la diferencia con mi forma de jugar”.

El fenómeno de transparencia es potencializado por la tecnología de realidad aumentada y la manera en la que sus dispositivos tecnológicos permiten desarrollar dinámicas en más de un entorno virtual simultáneamente. Para este caso esa tecnología puede asumirse como un mecanismo que permite, según el jugador, encontrarse dentro del entorno virtual y al mismo tiempo es posible salir de él para así optar por articular la partida dentro de los espacios propios del marco fuera de pantalla.

La capacidad para poder entrar y salir de una virtualidad y enfocarse en otra dentro del juego de video (el entorno en tres dimensiones y el entorno que utiliza el espacio fuera de pantalla) genera en sus videojugadores una sensación de profundidad durante la partida:

L: —Esque eso es lo que te permite la realidad aumentada. Hace que te sientas adentro del juego pero al mismo tiempo afuera. O sea, hace que te concentres en lo que ocurre en el juego, pero el mismo juego está afuera. Está en la calle, fuera de la pantalla y dentro al mismo tiempo”.

F: —Mientras estás jugando estás manejando dos realidades. Estás aquí, y estás cambiando constantemente en el entorno virtual. Por lo menos a mí me confundía”.

La realidad aumentada permite que el jugador se comprometa de forma más intensa con el juego, al manejar simultáneamente dos mecanismos tecnológicos de realidad, la virtual y la aumentada, que instan al jugador a tener que comprometerse más para poder jugar, al punto de sentirse dentro de la trama narrativa. Es un mecanismo que el juego de video articula en múltiples ocasiones durante una partida, mismo que debe ser utilizado de forma consante para desarrollar una determinada tarea dentro del juego. En ese sentido, la realidad aumentada permite que algunos de los aspectos sobre los que los jugadores

concentran principalmente la atención puedan ser experimentados con mayor profundidad o intensidad:

S: –El factor de búsqueda. Si estás buscando un pokémon en específico, estás tan concentrado de ver al pokémon en la pantalla que no ves lo que está alrededor”.

A: –Sabes que no es un nido lo que buscas pero de alguna manera crees que sí lo es. Porque es un entorno virtual que alguien ha configurado de forma matemática para el jugador. Pero le crees a lo que juegas y te la pasas por la Alameda buscando nidos, como si esos fueran lugares reales que te dan ítems cada vez que los frecuentas. Resulta coherente o posible saber que puede aparecerte algo de repente. Y hasta ese misterio, ese suspenso que dices, es parte de ese involucrarte en lo que ocurre de forma plena”.

Ese hecho conlleva a que los jugadores, al encontrarse concentrados dentro de la plataforma de juego de forma intensa, lleguen a lo que consideran un punto de credibilidad en el juego, para lograr así comprometerse con sus contenidos interactivos, mismo punto que les genera la sensación cognitiva de profundidad al punto de perder la noción de aspectos como es el tiempo y el espacio. Es decir, la concentración específica en el juego de video y el compromiso implicado en dos instancias virtuales mediante la inteligencia artificial podría permitir a sus jugadores una mayor sensación de profundidad al punto de dar crédito a lo que ocurre dentro de la plataforma antes que a cuestiones presentes fuera del entorno del juego de video.

#### **5.4.2 Pérdida de la noción espacio tiempo**

Durante su partida los jugadores afirman que al estar involucrados en esa actividad, suspenden cognitivamente algunos aspectos como son la noción del tiempo y el espacio. Eso quiere decir que el jugador, al estar comprometido en el juego obvia cuestiones existentes fuera del juego y le da mayor prioridad a lo que ocurre dentro de la plataforma:

G: –Yo no llegué a un lugar. O sea, estaba en Perisur, iba a entrar al cine, y como me faltaba una hora para la función entonces empecé a jugar; y cuando me di cuenta

ya había pasado media hora de mi función. Se me olvidó la función de cine que había pagado”.

F: –Tienes una pila que se te acaba. Pero sí hay cosas que se te olvidan del entorno. No es que se pierda uno ahí, pero se mete de tal manera que al ser una actividad agradable desapegarse de ahí es triste, le recuerda a uno los peligros y deberes de la vida real”.

Ese hecho obedece a que los jugadores se involucran en el juego de forma cognitiva, concentrándose en los objetivos que más les agradan o que bien les ofrecen una recompensa en términos emocionales, e incluso les ayudan a concentrarse de tal forma que otras actividades no se perciban con la misma intensidad que la experiencia de juego:

A: –No sé si les haya pasado pero se te va la noción de cuánto tiempo llevas jugando y de la pila que tienes”.

R: –Piensas que es eterno. Pero no. Se te olvida al jugar, sobretodo al evolucionar”.

Si bien los jugadores aseguran olvidar algunas cuestiones relacionadas con la vida fuera de pantalla mientras están comprometidos con su partida de juego, al mismo tiempo ellos afirman estar concientes de que en realidad el entorno fuera, el que es necesario para jugar usando la tecnología de realidad aumentada, no puede desaparecer:

F: –Lo único que no se te debería olvidar es la noción del espacio. Porque estás en la calle y pasa gente. Es que en ese juego el jugador puede perder, como luego me pasa, la consciencia total del tiempo y del lugar, es como no estar en ningún lado de los dos espacios el virtual y el de la calle, al mismo tiempo”.

S: –Me he tropezado”.

Ese fenómeno tiene que ver con el hecho de que el espacio de juego, es decir el entorno donde se deben atrapar las creaturas durante el juego, mismo que corresponde al espacio público alrededor del mundo, es decir, es otra virtualidad más que el juego despliega, factor que es importante para el jugador, porque se encuentra lleno de elementos

que pueden afectar la partida de juego o causar consecuencias y afectaciones e forma visual en el entorno que figura representar.

Puede decirse que si bien el jugador al permanecer implicado mentalmente en su partida de juego al tiempo que suspende elementos como es el tiempo y obvia de forma concientemente algunos espacios en la medida en que se va compenetrando en esa experiencia, derivada por supuesto de la concentración y el compromiso dentro del juego, a la vez tiene conocimiento del entorno fuera del videojuego, sobretodo del espacio fuera de la representación virtual que se le presenta mediante la realidad aumentada.

Durante la partida de juego, el jugador da credibilidad a su experiencia dentro de la partida suspendiendo o al menos haciendo menos perceptibles determinados elementos existentes fuera del juego que bien le pueden resultar menos agradables que esa última actividad, es decir, se concentra y compromete en el juego de tal manera que la sensación de profundidad que genera en ese entorno deja de hacer evidente otras actividades menos divertidas o interesantes:

S: –Se me olvida a veces algo. La tarea”.

L: –A mí lo que más me gusta es salir a caminar los días que tengo libres, a buscar y estar haciendo puntos. Pasando de parada en parada. Y la que sigue, y luego a la que sigue. Ya cuando me doy cuenta, ya caminé cinco kilómetros”.

E: –Sobre eso, hay un principio que yo le llamo, que el videojuego, más allá que la diversión, provoca una pérdida de la sensación del tiempo, una ruptura del tiempo, al estar ahí, perdiste la noción del tiempo. Estás jugando, son las dos de la tarde, sigues jugando, seis de la tarde, y dices, qué chingados acabo de pinches hacer”.

Por cierto que ese ultimo fenómeno permitiría explicar el uso prolongado del juego de video. Si bien no forma parte de los objetivos de esta investigación bien puede decirse al respecto que, sobre pregunta respecto a las horas de juego que sostienen algunos jugadores y por qué permanecen por horas sujetos a esa actividad por encima de otras, , al menos dentro de las respuestas que ofrecen los miembros del grupo de discusión puede indicarse que el nivel de compensación derivado de la práctica con el juego de video invita a desapegarse de otras ocupaciones al punto de desear dejar de percibir el entorno inmediato para posicionarse mentalmente en esa actividad y también que el involucramiento constant

en el videojuego es una acción racional en la que el propio jugador es quien decide de qué manera participar, motivado por una serie de experiencias estimulantes dentro de la partida:

S: –A mí me pasa mucho. Seis horas jugando. Y sigues en el mismo lugar”.

L: –Se nos hizo tarde por estar jugando”.

A: –Cuando venía para acá, en la pokeparada que está en el edificio H, hay un pokémon que no tenía en mi pokedex, entonces ya me había pasado y me tuve que regresar. Aunque por eso llegué tarde aquí”.

C: –A mí me pasó que, yo vengo llegando en transporte microbús, entonces había un chico que iba jugando Pokémon Go hasta atrás. Y yo estaba justo al lado, se le olvidó pagar. No pagó y no le dijeron nada”.

Existe la posibilidad de que el jugador acceda a realizar una partida en el videojuego y establezca una experiencia profunda dentro de ese entorno, concentrándose y comprometiéndose con unos objetivos, con tal de salir de forma conciente y deliberada de situaciones que le resultan desagradables o que no desea realizar en un determinado momento.

El juego de video, de esta manera podría funcionar como un dispositivo que permite un cierto alejamiento cognitivo de una determinada parte de la realidad para aproximarse hacia otra instancia más agradable. El sujeto usa la plataforma de juego para salir de un estado mental y dirigirse hacia otro al tiempo en que intencionalmente deja pasar el tiempo o que bien el espacio no se perciba como lo hace en el marco exterior de esa actividad. Ese hecho le lleva a tratar de concentrarse en el juego al punto de obviar en qué punto se comprometió a desprenderse del juego:

G: –Yo ya no iba a hacer lo que tenía que hacer de mandado. Y me iba a buscar pokémones”.

R: –Y yo las tortillas. Dejamos de hacer otra actividad por seguir jugando. Me ha pasado que mejor he dicho –mejor voy a seguir atrapándolo-”.

A: –A mí me ha pasado que he llegado a varias clases tarde, quince minutos tarde, tan poco era tan tarde, por quedarme afuera en la escuela, o en el camino a la escuela, me quedo a atrapar pokémones”.

Dicho fenómeno puede a la vez estimarse como una fase más amplia del desprendimiento cognitivo que realiza al involucrarse en esa actividad, correspondiendo a la etapa posterior a la concentración y el compromiso cognitivo con unos determinados elementos del juego de video, resultando en una sensación mental de profundidad sobre aquellos elementos a partir de los cuales resulta implicado.

### **5.5 Absorción. Presencia**

Después de comprender la manera en la que los jugadores van involucrándose hasta el punto de quedar comprometidos mentalmente en la práctica de juego, es posible indicar un factor que ellos mismos entienden como absorción. Es un factor cognitivo que resulta de la concentración, en este caso hacia el juego, así como del involucramiento en sus distintas mecánicas y una sensación de profundidad dentro de sus dinámicas.

Particularmente, una vez que el jugador se ha concentrado comprendiendo los distintos elementos con los cuales puede participar dentro de la partida, el control y sus distintos grados de movimiento dentro de la plataforma de juego, puede explorar y posteriormente dominar las mecánicas en su interior al punto de buscar distintos motivadores en su interior:

E: –Algo que también me atrapa son los minijuegos, pero hacer que tu pokémon principal gane mayor experiencia. Un minijuego de tantas caminatas, y que el pokémon capturara bayitas, y que brincara tu pokémon. Como es el Pokémon Party, así”.

L: –O como los minijuegos de Pokémon Stadium”.

E: –Esos minijuegos son excelentes. Yo me la paso horas ahí”.

Ese nivel de involucramiento con el juego de video correspondería a una etapa de atención más amplia que la realizada cuando el jugador se introduce en la plataforma para comprender de qué manera se establece la partida y cuáles son las mecánicas. Los minijuegos dan cuenta de principios del juego más profundos dentro de la partida, los cuales son alcanzados por jugadores que comprenden distintos elementos de la partida y que se han implicado en búsqueda de un motivador dentro del juego, un elemento dentro del juego en concreto que les provee de una determinada comprensión.

La participación sobre el texto interactivo presente de forma virtual dentro del videojuego lleva a que los jugadores al dejar de participar activamente en la plataforma de juego sientan desagradable el entorno fuera del marco del propio videojuego. Este momento tiene que ver entonces con la articulación del jugador como pieza clave dentro del juego así como con las sensaciones que puede generar al tomar el control hacia un determinado punto dentro de la partida. Entonces, una vez que el jugador se desconecta de ese estado cognitivo, puede terminar con las sensaciones que le brinda la plataforma de juego, al punto de sentir emociones desagradables:

F: –Cuando vas en el videojuego en un momento muy difícil atrapando a uno, y de repente te interrumpen y te dicen –tienes que hacer esta otra cosa, que no es jugar-. Por el ritmo de la acción, es más envolvente, si estás en medio de una batalla no puedes detenerte o si lo hacen no te agrada”.

El mismo juego de video, entre sus principales núcleos narrativos cuenta, por un lado, con el desarrollo de mundo abierto construido para no poder apagarse o bien para continuar a pesar de que el jugador ya no se encuentre dentro de la partida, mientras que por el otro aprovecha el entorno físico fuera de la pantalla para convertirlo en una virtualidad gracias a la tecnología de realidad aumentada, logrando que los jugadores busquen la mayor cantidad de habilidades para enfrentar a otros jugadores que podrían tener más tiempo de estancia en ese espacio así como una experiencia dentro de la plataforma.

Otros elementos como el diseño de personajes, la narrativa del juego y las distintas mecánicas dentro del juego permiten que el jugador se implique de forma más amplia en el juego en la medida en que reconoce que las experiencias del juego cambiarán y las formas de actuar y desenvolverse dentro de la plataforma limitarán o abrirán un determinado estado del juego. Además, el jugador podrá crearse un modelo del espacio específico gracias a la tecnología interactiva y a la realidad aumentada:

L: –Otra cosa es el asunto de los MO para variarle los ataques a tu pokémon. Si es un tipo acero, le puedes poner ataque tipo tierra para que te de ventaja. En eso te pasas horas y te olvidas de todo. Yo he llegado a dejar de hacer la tarea por eso”.

E: –Jugar Pokémon Go, requiere de estar en el entorno público. Tú estabas en un museo y el incentivador te decía en una estatua qué había pasado. En una aplicación de realidad aumentada, te dice todo sobre el museo. O lugares y personajes famosos. Cuando salgas y que te digan que pasó algo. La plataforma te dice sobre algunos lugares”.

F: –Es que yo los he visto en bastantes lugares, en museos, en sitios arqueológicos. Pero dentro del juego. La misma cámara del juego te dice. Se está trabajando mucho en ello. En sitios arqueológicos y en lugares subacuáticos. Eso es muy interesante. Jugar con la realidad aumentada del juego es algo muy atractivo que te envuelve y te hace permanecer ahí. Es algo de lo que yo más prefiero, de hecho”.

El hecho de poder mover y controlar de forma relativa el entorno físico dentro de la plataforma, gracias al uso de la realidad aumentada, le brinda una mayor sensación de profundidad a la experiencia de juego de sus participantes. Asimismo, el jugador se hace más presente y logra desapegarse del propio entorno que percibe al interior de la pantalla (la calle, un museo, etc.) de acuerdo a la forma en la que controla la tridimensionalidad del juego.

Su participación es importante para dar cuenta de las mecánicas específicas que el juego le ha preparado, es decir, el jugador siente al espacio como un personaje, le da un protagonismo, mismo dentro del cual él mismo será su protagonista al encarnar la trama. La profundidad de su compromiso se vuelve más intensa de acuerdo no solo al dominio de ese entorno, sino a las emociones generadas y a la credibilidad que le da a sus principios de acción y desempeño. Ese fenómeno deriva en la conformación de un estado cognitivo en el cual siente que está más presente dentro del juego, es decir, se percibe como implicado de forma personal dentro del entorno en el cual se encuentra jugando.

Un elemento que se ha identificado dentro del fenómeno inmersivo es la presencia. A medida que el jugador simula la trama dentro del juego, es decir, en la medida en la que encarna unas determinadas situaciones como propias se implicará mentalmente de forma más amplia en sus contenidos. La presencia tiene que ver con la sensación de estar dentro del juego, de percibirse dentro del juego interactuando con sus distintos elementos:



A: –Creo que a todos nos ha pasado, en algún momento en el videojuego, llega un momento en el que ya estoy tan inmerso en el juego que ya siento que ya soy Capitán de mi ejército. Tengo amigos que también”.

S: –A mí me gusta jugar Pokémon Go porque yo siento que soy Maestro pokémon por fin. Tiene esa sensación de inmersión, de ser ese que por tanto tiempo quise ser”.

G: –Creo que es esta parte de sentirte Maestro pokémon. Caminar, capturar tus pokémones, que no los puedas capturar y que se te escapen, que de repente tengas un Bulbasaur, y de repente no esté y tengas que volver a buscarlo. Lo mismo que hacía Ash en la serie tú sientes que lo hacen en tu ciudad. Siento que es el gancho”.

La presencia no solo tiene que ver con estar presente de forma simbólica dentro de la partida de juego, concentrado dentro del contenido audiovisual y su narrativa, sino además también por la sensación perceptiva de estar presente como jugador dentro de la partida de juego.

Si bien el jugador se siente envuelto en la experiencia de juego gracias a los distintos periféricos y dispositivos de entrada y salida de la plataforma de juego, al mismo tiempo las mecánicas de juego establecen principios en los que el jugador se siente transportado hacia el juego, como principal protagonista y como el único responsable de las potenciales consecuencias que sus actos conlleven dentro del juego:

L: Tú creas tu propia historia dentro del juego. Tú eres la historia del juego. La trama es lo que vas haciendo todo el tiempo jugando, y es tu trama porque al final del día depende de cómo tú vas jugando. Eso te involucra más. Si tú estás jugando a las tres de la mañana y lo tienes al pokémon, o si no lo tienes y te dan las siete de la mañana, o de plano lo apagué y no sigo quince días en él porque ya me cansé, pero es tu historia al final del día. Ese es uno de los atributos que nos hace seguir jugando Pokémon Go.

E: Como que sientes más como el personaje del juego y logras que te atrape más lo que le pueda pasar. Al ser tú el entrenador logras que tu aventura sea lo más profesional posible, sin errores, con el mayor puntaje, sin gastar demasiados recursos. Todo porque al estar presente en el juego es como si tú estuvieras realmente presente, osea, tú como persona.

El fenómeno de generación de la presencia, de estar sensorialmente presente e involucrado a lo que acontece dentro de la plataforma de juego, es atribuido por los jugadores a los mecanismos de realidad aumentada incluidos en su interior. Esa tecnología permite que los jugadores, desde su punto de vista, estén de forma más directa involucrados con lo sucedido en la trama y las mecánicas del juego.

De alguna manera, los jugadores entienden que la realidad aumentada potencializa la capacidad de interactividad entre ellos y los distintos entornos virtuales del juego de video a la vez que les dan cada vez una mayor cantidad de información:

E: –Es lo que llamamos como realidad aumentada, lo que nosotros conocemos como realidad aumentada, en la que nosotros estamos –ahí”, o lo vemos y lo percibimos, pero siempre dentro del sistema de realidad aumentada lo vemos más, incluso se puede encontrar el error en la realidad”.

G: –A mí me ha pasado que me gustan mucho los colores del juego, entonces, me pongo a ver figuras y cómo se recrean con la realidad aumentada dentro del juego, y eso hace que me pierda un ratote ahí. De hecho cuando vuelvo ya voy más avanzado caminando de lo que creía”.

Otro elemento que permite generar la sensación de presencia en el entorno digital del juego de video es establecido por los mecanismos de inteligencia artificial incluidos en su interior. Las trayectorias que articula el propio sistema de juego como parte de sus operaciones lógico aritméticas, de acuerdo a la forma en que se desenvuelva al jugador dentro del título de juego, le brindarán la sensación de estar presente en el entorno digital. También las mecánicas del juego están diseñadas para generar de manera aleatoria distintas opciones del juego, hecho que articulará mecánicas aleatorias que no pueden ser comprendidas o dominadas al ser memorizadas, debido a que su aparición y propuesta dinámica no siempre aparece de la misma manera ni en los mismos términos:

E: –A mí me pasa como Jeremy, porque los pokémones se mueven diferente, o salen en lugares, encima de una mesa, debajo de un ropero, en un puente, no sé, y entonces eso me gusta a mí (...) el pokémon se te puede escapar y luego para encontrarlo tienes que tener mucha suerte buscando en la ciudad”.

A: –Sabes que no es un nido lo que buscas, pero de alguna manera crees que sí lo es. Porque es un entorno virtual que alguien ha configurado de forma matemática para el jugador. Pero le crees a lo que juegas y te la pasas por la Alameda buscando nidos, como si esos fueran lugares reales que te dan ítems cada vez que los frecuentas. Resulta coherente o posible saber que puede aparecerte algo de repente. Y hasta ese misterio, ese suspenso que dices, es parte de ese involucrarte en lo que ocurre de forma plena”.

Cabe la posibilidad de considerar a la realidad aumentada como un factor clave para pensar un mayor involucramiento sensorial y al mismo tiempo un mayor involucramiento cognitivo al punto de generar percepción de una presencia por parte de sus jugadores. Esta podría ser potencializada por una mayor cantidad de periféricos y sistemas hápticos de juego, es decir entradas de información sensible por parte del sistema digital hacia sus jugadores.

Ahora bien, la realidad aumentada es la principal clave para la generación de una sensación de estar presente dentro del juego de forma cognitiva por parte del jugador. Hay que precisar que esa tecnología, bien identificada por el jugador, sustrae elementos de un fono de la propia pantalla y los compara con otros de tal manera que articula una superposición de imágenes con las que es posible interactuar.

Bien sea mediante la implementación de un fondo previo a la imagen insertada de forma digital o bien debido a la sustracción de imágenes superpuestas, los jugadores se implican en el juego debido a que la plataforma les permite participar con modelos digitales sobre los cuales es posible agregar información más allá de la que dispone su configuración dentro del juego de video:

L: –La realidad aumentada, porque, no solo es que está un elemento virtual dentro de lo que tú ves, sino que el mismo pokémon está interactuando con ese mundo. No es que esté sobrepuesto a la imagen de la cámara. Sino que está arriba de un poste, sentado en una banqueta o está jugando nadando en una fuente. Entonces, dices – ah, está aquí, y está más cerca de mí. La realidad aumentada te hace sentir al pokémon más cerca todavía de ti como jugador. De hecho están arriba hasta de monumentos. O llegabas y en el mar estaba la serpiente marina azul en el agua y de

repente llegas a la playa y está un cangrejito y te quedas con una sensación de –ay, cómo la plataforma te va dando eso–”.

El fenómeno de la presencia puede estimarse como un mayor desprendimiento cognitivo respecto al estado de concentración o de compromiso inicial con la plataforma de juego de video. Puede entenderse como un momento en el que el jugador deja de prestar atención a cuestiones existentes en el marco fuera del juego de video, cuando es absorbido por lo que acontece en el juego de video, y decide comprometerse con lo que juega al punto de sumergirse con la plataforma y asumir mentalmente como propio lo que le ocurre a la trama interactiva:

E: –Es que en el juego dejas en un momento de percibir el entorno natural fuera del juego y concentras toda tu atención a lo que el juego te narra, sumergiéndote mentalmente en ese lugar. Aunque como es un juego de realidad aumentada, te sumerge físicamente, porque también tienes que actuar para que la trama se desarrolle. Tienes que hacer actividades que afectan el mundo virtual donde juegas y vives la aventura”.

En ese sentido, puede decirse que incluso el estado de concentración más alto en donde se genera la sensación perceptiva de una presencia dentro del juego por parte del jugador corresponde a un estado conciente por parte de éste último. El jugador decide de forma conciente involucrarse de esta manera con el juego de video de tal forma que genere una baja en la atención al entorno inmediato para posicionarse por sí mismo dentro del marco de la experiencia del juego de video. Por supuesto, que en ese mismo orden, la realidad aumentada será ese elemento que impulse al jugador a estar conectado dentro de la plataforma:

E: –No es que se pierda uno ahí, pero se mete de tal manera que al ser una actividad agradable desapegarse de ahí es triste, le recuerda a uno los peligros y deberes de la vida real”.

L: –Como que ves tu celular y –ah, ahí está un pokémon-, pero lo quitas y ves la realidad –realidad” y de repente –ya no hay nada; me hubiera quedado más tiempo

ahí adentro. Algo así. Eso es interesante, ver cómo la realidad aumentada es la clave de ese juego”.

Por su parte, algunos periféricos y elementos como el sonido pueden aportar para la generación de una sensación de profundidad sobre sus jugadores, al punto de desprenderse cognitivamente del entorno fuera del marco del juego de video estableciendo un contacto y también una relación más amplia con el contenido del videojuego. Además, el factor de juego intermitente, que no se apaga o sigue a pesar de que el jugador no juegue, logra que éste último se envuelva cognitivamente todavía más:

S: –Me absorbe cuando me pongo los audífonos y luego estoy jugando con la realidad aumentada encendida, es una experiencia más envolvente que hace que participes más con lo jugado, que intervengas más como un cómplice de tu propia aventura que al mismo tiempo afecta la de todos. Porque el juego no se puede apagar. Literalmente no se puede apagar”.

Uno de los elementos relacionados con la baja en la atención al entorno inmediato de los jugadores para involucrarse de forma cognitiva con el juego de video tiene que ver con la percepción de elementos que se encuentran dentro de la plataforma pero fuera del juego no se ubican. Esa sensación hace que los jugadores se confundan e incluso, podría ser una de las causas que interrumpa la concentración y el jugador deje de comprometerse con la partida del juego:

F: –Mientras estás jugando estás manejando dos realidades. Estás aquí, y estás cambiando constantemente en el entorno virtual. Por lo menos a mí me confundía”.

S: –A mí me ha pasado que cuando un mapa no está bien en la plataforma, me confundo, porque al caminar por ahí mi mente lo ubica pero en la calle eso no existe. Como que percibo que está ahí por verlo en la pantalla, pero en realidad no está. Eso me pasa cuando voy de regreso a mi casa después de la universidad por una calle en especial”.

Los jugadores del grupo de discusión afirman ser conscientes del hecho de que mientras se encuentran desarrollando su partida existen dos mecanismos de realidad virtual, el primero tiene que ver con la realidad virtual, los personajes y sus mapas principalmente, y la realidad aumentada, las calles y el espacio público con el que se puede interactuar de forma virtual dentro de la partida.

Un elemento presente dentro de toda la experiencia de juego y que bien puede explicar la manera en la que los jugadores permanecen concentrados cada vez más en esa actividad al punto de quedar involucrados en esa práctica es el placer producido, como se verá en el siguiente subapartado, mismo que gradualmente se incrementará a la vez que el nivel de absorción cognitiva por parte de los jugadores se va haciendo más profunda.

### **5.6 Fruición. Emoción y ansiedad**

La fruición es un elemento importante dentro del proceso inmersivo por de los jugadores debido a que el placer, el deleite que se produce dentro de la práctica de juego al estar de forma consciente implicado en dicha actividad al punto de percibirse cognitivamente dentro de ese espacio, puede derivar en la generación perceptiva de una presencia.

La fruición tiene que ver con la sensación de dominio de los distintos periféricos e interfaces, de tener la sensación de control pleno sobre unas determinadas actividades. Además, se establece por parte de los jugadores cuando ellos sienten la libertad plena para concentrarse en una determinada tarea dejando de lado todo aquello que no se quiere experimentar dentro de la misma partida y además lo que no se desea tomar en cuenta en el marco de la vida fuera del juego de video:

F: –Yo a lo que más le dedico horas es a eso pero también me paso muchas horas disfrutando ver cuando aparecen los pokémones en los eventos especiales”.

E: –Creo que cuando estás más emocionado jugando a las evoluciones es cuando más sumergido te encuentras, porque te divierte pensar hasta dónde puede transformarse la apariencia de tu pokémon y hasta dónde pueden cambiar sus poderes y los atributos que éste tiene”.

Además, la presencia cognitiva en el juego tiene que ver con la diversión que provocan los diferentes estímulos provenientes por parte del juego, desde cuestiones

hápticas, donde el jugador puede introducir información en el juego y aquellos periféricos que le brindan sensaciones físicas al jugador e incluso se relaciona con las capacidades cognitivas que pueden desarrollarse dentro de la plataforma de juego.

Por otro lado, puede decirse que la generación de una experiencia profunda dentro del juego tiene que ver con la compensación de una serie de motivaciones que van desde logros personales subjetivos hasta cuestiones que la plataforma dispone y que hacen de la partida un fenómeno intenso en términos de emociones.

E: –Creo que los factores que hacen que seas fiel a la marca, y que al mismo tiempo te sumerjan más en la aventura del juego es la diversión por explorar, por coleccionar y por dominar ese entorno en un determinado momento, pero también por las recompensas virtuales y los estímulos que te brinda a manera de gratificaciones”.

De hecho, la satisfacción también es producida ante la contemplación y ante la experimentación sobre distintos elementos dentro del juego de video. Se trata de un placer estético, en el que el jugador disfruta paseando e involucrándose con los espacios que existen en el entorno virtual:

R: –En el juego siempre te diviertes. Bueno, sí. Existen ocasiones en las que te diviertes buscando”.

S: –Creo que los factores que hacen que seas fiel a la marca, y que al mismo tiempo te sumerjan más en la aventura del juego es la diversión por explorar, por coleccionar t por dominar ese entorno en un determinado momento, pero también por las recompensas virtuales y los estímulos que te brinda a manera de gratificaciones”.

Los jugadores además se divierten, como se ha visto, ante los elementos inesperados del juego de video. Dicho fenómeno provoca que traten de buscar los distintos momentos dentro de la plataforma que dan la sensación de misterio, donde el jugador no puede revelar el sentido de una parte de la trama, de una mecánica o bien una forma de actuar de acuerdo a un principio dentro del juego de video. En ese sentido, el juego va generando un flujo,

una sensación de emociones constantes mientras se va jugando, el cual logra que el jugador se involucre en cada partida:

A: –La plataforma va agregando cada vez más cosas, muchísimo más cada vez. Es un juego que parece que se va volviendo cada vez más infinito. Que no se cierra. Tú apagas el juego, pero aunque tú lo apagas el juego sigue”.

A: –Le añade a esto de la realidad. Cuando te vas a dormir la vida sigue. A mí se me hizo increíble saber que te vas a dormir y dejas el juego y los gimnasios siguen funcionando. Aunque tú ya no estés ahí sigue todo funcionando. Entonces te estás perdiendo de muchas batallas”.

F: –Es algo que me gusta más. Porque no es como en un videojuego en el que lo apagas y se pierde todo. O hasta donde hayas guardado o salvado tu partida. Eso te hace involucrarte más”.

La fruición se produce también al revelar en el juego de video una serie de objetos desconocidos que van dando una sensación de conocimiento gradual sobre la forma completa en que se juega. El dominio de la plataforma permite que el jugador pueda controlar las mecánicas del juego y las diferentes maneras en las que puede ser resuelta al jugar. A partir de ello, la fruición tiene que ver también con las propias vivencias del jugador dentro de la plataforma y la manera en que puede imprimir su propia personalidad de forma relativa dentro del juego de video:

F: –Cuando opera la inmersión del juego es cuando estoy plenamente gobernando lo que ocurre. Creo que debes saber que cuando estás más atrapado en la interface del juego es cuando más dominas los movimientos, los personajes y los movimientos. Aunque en pokémon es algo difícil de lograr, porque no siempre encuentras lo mismo en los mismos lugares, llega un momento en donde sí puedes tener una serie de objetivos bien claros y sabes incluso –bien” cómo cumplirlos. Entonces, la inmersión en el juego es mayor en cuanto yo más tengo siempre una respuesta rápida y correcta del juego mismo, cuando los mapas y el sistema de juego completo responden a las instrucciones que yo le inserto. Al no corresponder entonces me frustró”.



El juego se vuelve una partida íntima para sus jugadores en la medida en la que ellos habitan ese espacio de forma individual, bajo los propios designios, introduciendo la información que ellos mismos han logrado comprender y dominar sobre ese entorno:

E: -«Creo que esa parte de evolucionar es algo de lo que le da a uno un enorme placer como jugador. De entre las diferentes actividades que te permite el juego, esa es una de las preferidas, porque como jugador sabes que has logrado algo que quizás nadie más ha logrado. Es una recompensa que ofrece el juego por tus horas de esfuerzo y dedicación. Yo a lo que más le dedico horas es a eso pero también me paso muchas horas disfrutando ver cuando aparecen los pokémones en los eventos especiales».

R: -«Ese placer, lo divertido que es ganarte por ti mismo las cosas».

G: -«Yo creo que para que el juego te atrape tiene que ser divertido. Farmear también puede ser divertido o darte una satisfacción porque es una labor que te va a dar una compensación en el juego».

E: -«Pero te divierte si estás bien concentrado».

Si bien la frución, como se ha visto en las etapas de compromiso y presencia, está relacionada con la capacidad de salir de lo habitual e insertarse en un espacio más agradable, es un fenómeno que puede descansar incluso en la capacidad mental para poder habitar y vivir algo en un sentido distinto o bien como una experiencia específica. Es decir, se halla precisamente en la capacidad cognitiva para involucrarse de a poco, y de un modo particular para cada partida, en torno a un fenómeno determinado.

G: -«El juego como que te estimula, te pone de punta en unos momentos y en otros es más relajado, te deja descansar de esas sensaciones más estresantes y solo tienes que pasear para encontrar pokémones. Y ahí aparece nuevamente el estímulo de querer atraparlo y la cosa se pone más difícil. Pero esa dificultad es más aceptable que la que pasa con las Incursiones. Son como un caramelo virtual, o sea, no los caramelos que encuentras en el juego en sí, sino más bien es como un aparato que te da unas ciertas recompensas por hacer algo. Eso es lo que hace que pases más horas jugando. Al menos conmigo ese es mi caso, porque quieres más placer, quieres más

la golosina. Quieres divertirte y no estar luego esperando tiempo o los trayectos largos”.

Elementos derivados de los aspectos técnicos del juego tales como el sonido y el audio representan para algunos jugadores un factor que activa las sensaciones placenteras e invitan a permanecer más conectados con lo que ocurre dentro del juego:

G: –De hecho los sonidos de los ataques son otro de los factores que hacen que yo me la pase jugando y juegue en modo Incursión. Me encanta cómo suena cuando el monstruo que quiero atrapar se resiste. En realidad la aventura se hace más real cuantos más efectos de sonido tiene. Y Pokémon Go logra eso. Logra que yo me sienta ahí también por su música”.

Un elemento que da cuenta del gozo al permanecer conectado mentalmente de forma profunda dentro de la plataforma es la emoción, particularmente la ansiedad derivada de la misma experiencia de juego de video. Cuando alguno de los jugadores se encuentra profundamente involucrado con la plataforma del juego, puede experimentar una serie de emociones que pueden ser tomadas en cuenta como ansiedad:

L: Yo me hago presente en ese lugar, en mente y cuerpo de alguna manera. Yo me siento y me vivo en ese lugar, no solamente es con la mente, sino que me emociono más cuando más estoy jugando y estoy a punto de librar con bien una Incursión, sobre todo cuando son las legendarias. Me sudan más las manos y mi respiración y mi pulso se aceleran.

La búsqueda de una compensación emocional gratificante en términos sensibles puede derivar en la experimentación de frustración e incluso en emociones desagradables para los jugadores. La imposibilidad para dominar la interface no logra necesariamente una desconexión cognitiva respecto al entorno del juego de video por parte de sus usuarios. En ese sentido, algunos de los miembros del grupo de discusión consideran que se emocionan al tratar de obtener un logro, pero al no poder realizar esa actividad comienzan a frustrarse

y enojarse, pero no aseguran dejar el juego de lado, más bien se involucran más a pesar de sentir desagrado:

S: –Te emocionas, porque dices, ya voy a encontrar un pokémon”.

G: –También hay frustración. Porque ves cuando un pokémon se te va. Te enojas porque lo tenías y de repente se va”.

F: –Sí, se siente frustración”.

E: –Se siente una frustración más cuando lo viste, y se fue. Yo creo que esa es más la frustración. A mí me ha pasado que llegué, y dice –ah mira es un...- y ni tiempo me da de decirlo cuando ya desapareció”.

G: –Se siente como frustrante. Porque no tienes el pokémon adecuado para atraparlo. Sientes la desesperación por tratar de evolucionarlo, o cuando aparece uno difícil de atrapar tratas lo más rápido que se pueda de volverlo a atrapar”.

A: –Me enojo porque estoy en desventaja con otros jugadores, pero trato de esforzarme para que no sea así y entonces me va el coraje y me vuelvo a sentir ocupado y eso hace que todo se me olvide, que me enfoque en eso”.

Las sensaciones como la frustración tienen que ver también con la desconexión mental y sensorial de las instancias que producen placer dentro del juego a sus participantes. El salir de esas situaciones agradables, a varios jugadores les produce insatisfacción, ya sea por cuestiones relacionadas con la plataforma y su funcionamiento o bien con laguna determinada mecánica dentro del juego.

R: –Cuando se te traba la aplicación. De repente estás enojado porque al ver el pokémon y no responde la aplicación. Entrás en ese modo de desesperación. Luego empiezas a aclararte y te resignas, dices –ya que hago-”.

C: –Cuando se pone a dar vueltas solo o aparecen unos pequeños glitches en la pantalla”.

Las emociones experimentadas por parte de los jugadores que han generado una presencia cognitiva dentro de la plataforma van conformando un flujo dentro de ese entorno. Es un constante ir y venir dentro de la partida que bien puede estar determinado

por la tecnología de realidad aumentada, misma que permite al jugador extender su partida por más tiempo:

L: —La realidad virtual dentro del juego sumada a la realidad aumentada hace que el juego crezca todavía más. Te permite darte cuenta de que la aventura puede cambiar de escenarios y de lugares. En sí lo virtual del juego es como que más real que en otros juegos. Eso hace que te guste más y que te divierta todavía más. Eso pasa con los eventos”.

G: —A mí me pasa que luego me encuentro tan envuelto en el juego que, al percibir como que estoy jugando con un mundo virtual en tiempo real es como si fuera algo que tiene una continuidad, un fluirte entre una y otra atrapada, o los nidos, un ratote a ver cuándo te van a dar algo, que se me va el tiempo, es como si me hubiera transportado a otro lado pero al mismo tiempo es el de la calle”.

De esta manera, puede afirmarse desde el punto de vista de los entrevistados que el jugador siente que la partida se hace más integral al punto de desear permanecer experimentando una serie de emociones y sensaciones, bien desplegadas por medio de las propias mecánicas del juego o bien articuladas por el propio jugador mediante el desarrollo de sus acciones en ese entorno. La realidad aumentada incide en la manera en que los jugadores pueden despertar una serie de emociones dentro de ese entorno, principalmente al sentir que interactúan en dos planos diferentes que se integran entre sí. De alguna manera, los jugadores estiman que jugar dentro del entorno de realidad aumentada es una experiencia más cercana a la realidad en relación a su práctica dentro del entorno de realidad virtual.

Es importante poner atención en un futuro respecto a la necesidad de realizar una investigación que implique un estudio profundo al interior de ambas instancias, para saber si existe la posibilidad de que los jugadores consideren en un momento dentro de su práctica, al volver transparente el medio, al jugar dentro de la realidad aumentada sientan que es semejante a la realidad. Habría por supuesto que estimar un marco teórico preciso para ello, contemplando una serie de nociones como realidad y ubicuidad.

## 6. Síntesis y reflexiones del capítulo.

El presente capítulo ha permitido dar cuenta de los distintos momentos en que los jugadores se aproximan al videojuego desarrollando su partida hasta el punto de quedar gradualmente absorbidos dentro de esa práctica. Para entender de forma precisa la manera en que se ha identificado dentro de esta investigación al fenómeno inmersivo a continuación se elabora una tabla que sintetiza las fases en las que se ha apreciado los jugadores se involucran con el juego de video hasta quedar implicados de forma amplia en lo que ocurre en su interior.

<p><b>1. Concentración</b></p>	<p>1.1 <b>Atención.</b> Concentrarse en el videojuego (sus mecánicas, su trama narrativa y las acciones ejecutables).          1.2 <b>Interés.</b> Algo dentro del videojuego resulta <b>atractivo</b>.          1.3 <b>Coherencia.</b> Considerar que aquello que se está jugado en un videojuego es posible.          1.4 <b>Expectativa.</b> Tener una perspectiva sobre lo que se puede hacer en el videojuego.          1.5 <b>Motivación.</b> La capacidad de jugar algo que motive a seguir participando de dicha práctica.</p>
<p><b>2. Compromiso</b></p>	<p>2.1 <b>Destreza</b> dentro del juego. Comprender de forma la forma en que se despliega su trama y entender las mecánicas de juego.          2.2 <b>Dominio</b> cada vez más amplio de la interface de juego física y digital superando dificultad y desafíos cada vez más grandes.          2.3 <b>Esfuerzo.</b> Empeño por ejecutar unas determinadas acciones.          2.4 <b>Implicación.</b> Involucramiento físico y cognitivo con lo jugado. Mayor interactividad y desenvolvimiento.</p>
<p><b>3. Profundidad</b></p>	<p>3.1 Sensación de <b>alejamiento perceptivo</b> de un entorno aproximándose gradualmente de lleno al entorno del juego de video.          3.2 Sensación de <b>transparencia de la interface</b> del videojuego          3.3 Pérdida de la noción <b>espacio temporal</b>.          3.4 <b>Suspensión de incredulidad.</b> Considerar cada vez más que lo que se juega es posible.</p>
<p><b>4. Absorción</b></p>	<p>4.1 Sensación de <b>estar presente en lo jugado</b> (contribuir en la experiencia de juego tomando parte en los elementos expresivos del videojuego).          4.2 Sensación de <b>envolvimiento cognitivo</b> en lo jugado. Formar parte de manera plena en las acciones del videojuego.</p>
<p><b>5. Fruición</b></p>	<p>5.1 <b>Placer</b> al implicarse de forma directa en la liberación de unas estéticas dentro del juego de video. <b>Gozo</b> al</p>

	<p>continuar abriendo el sentido de la trama o avanzar en unas mecánicas del juego de video.</p> <p>5.2 <b>Diversión y emoción.</b> Experiencias sensibles derivadas del constante flujo del juego.</p> <p>5.3 <b>Ansiedad</b> y frustración al no poder avanzar en el flujo del juego.</p>
--	---

Figura 7. Momentos del proceso inmersivo en la práctica con el videojuego. Elaboración propia.

El primer elemento ubicado al interior de la tabla es la concentración. Como se ha visto a lo largo de este capítulo, se compone por la atención, los atractivos del juego, la coherencia y el centro de interés. Esas características, mismas que serán a continuación sintentizadas, como se ha señalado anteriormente, se han encontrado desde las fases de análisis correspondientes a la jugabilidad y la observación participante. Ahora, otros elementos que dan pie al mismo fenómeno de la concentración son la expectativa y la motivación, ambos identificados en la fase de análisis del grupo de discusión.

La concentración tiene que ver con el hecho de reunir la atención hacia los distintos elementos que presenta el juego de video. Principalmente, se ha identificado que los jugadores atienden de forma cognitiva elementos como las distintas mecánicas del juego, su trama narrativa así como las distintas acciones que pueden ejecutar dentro de la interface de juego. De esta manera, los principales aspectos que resultan de interés para los jugadores serán entonces las incursiones, los desafíos en los gimnasios, los nidos así como los eventos especiales y también el hecho de coleccionar la mayor cantidad de personajes con los que cuenta el juego de video.

Se ha identificado que, permanecer concentrados en unos objetivos dentro del videojuego permite a sus jugadores estimar que aquello con lo que juegan resulta posible de ejecutar, concentrándose principalmente en más de una forma de participar para activar distintos momentos del juego de video, ya sea cambiando más de una determinada dinámica para resolver unos principios en particular o incluso aplicando dinámicas semejantes para desarrollar más de una mecánica de juego.

Se ha ubicado que estas acciones las llevan a cabo los jugadores porque bien pueden tener una determinada expectativa previa sobre lo que juego representa para ellos, los distintos momentos que articulan su narración o la manera en la que pueden emplear sus habilidades para superar sus retos y desafíos, e incluso porque pueden tener una perspectiva, unos determinados motivadores sobre lo que el juego puede hacer y ofrecerles

se convierte en uno de los principales elementos que los lleva a profundizar en la partida de juego.

Una vez que han centrado su atención de forma amplia dentro de la plataforma de juego, se ha apreciado que los videojugadores se comprometen en mayor medida con lo que ocurre en su interior de acuerdo a la manera en la que ellos mismos van obteniendo en su interior una mayor destreza y un mayor dominio dentro de ese entorno. En la medida en que van comprendiendo la forma en que se despliega la trama y entienden la forma en que se ejecutan las distintas mecánicas de juego se involucran de forma más amplia tanto de forma física como cognitiva con la partida de juego.

La concentración se incrementa en la medida en la que los jugadores tienen un dominio más amplio de los distintos principios y la manera en la que pueden llevar a cabo unas acciones y unas dinámicas dentro del sistema del videojuego. De esta manera, a mayor interactividad dentro del juego de video, sus videojugadores establecerán un mayor desenvolvimiento dentro de ese entorno, y por tanto, se implicarán de forma cognitiva con una mayor cantidad de elementos que el juego les brinda a lo largo de la partida.

Se ha identificado que una vez que los jugadores se encuentran ampliamente implicados en torno a los objetivos y elementos existentes dentro del juego de video, también experimentan una sensación de alejamiento perceptivo, es decir, deciden concientemente dejar de percibir el entorno físico en el que están jugando para así aproximarse gradualmente hacia el espacio existente dentro del videojuego. En esa fase experimentan una sensación de transparencia de la interface del juego de video. Se trata de un momento en que el jugador deja de darse cuenta de que tiene delante de sí una plataforma de juego y lleva a cabo su práctica lúdica en lo que considera es el entorno fuera de esa pantalla. Dicho fenómeno deriva en la experiencia por parte del jugador de la pérdida de la noción de un tiempo y un espacio. Se ha observado que los jugadores al encontrarse profundamente involucrados en la práctica de juego no logran notar el paso del tiempo a la vez que consideran que lo jugado es cada vez más posible de realizar en el espacio de juego de la realidad aumentada. De esta manera, el jugador es absorbido de forma amplia por la experiencia de juego. Es decir, considera estar presente de forma directa en los sucesos ocurridos dentro del juego de video, contribuyendo por medio de su

expresión, de acuerdo al dominio y experiencia de juego, a la partida, sintiéndose envuelto de forma amplia y formando parte de manera plena en las acciones del videojuego.

El jugador se encuentra inmerso en la partida de juego desde que logra concentrarse en las distintas mecánicas y dinámicas de juego. Sin embargo, en la medida en que se compromete más en ese entorno el nivel de inmersividad aumentará al punto de quedar fascinado por dicha práctica. El gozo al realizar dicha práctica se incrementa al implicarse de forma directa en la partida de juego, logrando abrir los distintos elementos discursivos y mecánicos del juego. El jugador goza no solo al dominar un universo que es el del juego de video y los elementos que en su interior se le presentan, sino también al socializar con otros jugadores dentro de la plataforma de juego los distintos logros que va alcanzando dentro de su partida. Sin embargo, esa diversión, esas experiencias sensibles derivadas del constante flujo del juego, de la cada vez más profunda y constante participación dentro de la plataforma de juego puede llegar a ocasionar sensaciones como la ansiedad y la frustración, principalmente al no poder avanzar en el juego ni detonar dicho flujo de participación e interactividad.

Cabe señalar que si bien la experiencia inmersiva puede desarrollarse al concentrarse y comprometerse dentro del juego, la misma se va volviendo más integral o profunda en la medida en la que los jugadores logran un mayor grado de compenetración con las mecánicas y las dinámicas del juego, mismas que les permitirán la liberación de unas determinadas estéticas. Es decir, la liberación de una determinada actividad o principio dentro del juego a través de unas acciones les proporcionará de un estímulo y unas sensaciones específicas al jugar.

Los primeros dos momentos de la tabla corresponden a lo que bien puede ser la etapa inmersiva del desafío. En esta el jugador se va involucrando en el juego de video de acuerdo a cómo va teniendo un dominio gradual del sistema de juego. Al mismo tiempo, el jugador, a partir de los motivadores, es decir, de los atractivos que el juego de video le puede dar

Es importante indicar que desde la fase de concentración ha sido posible identificar la fruición por parte de los videojugadores. Particularmente las expectativas y los motivadores son elementos que animan a jugar y permanecer dentro de la partida, considerados como elementos que brindan de un placer a sus participantes. Sin embargo, el



fenómeno inmersivo se vuelve más amplio en la medida en que esas motivaciones se confrontan con elementos sensoriales que logran envolver a los jugadores en la experiencia y elementos propios de la imaginación del mismo jugador.

En términos de inmersión, el jugador es un diseñador de su propia experiencia. Si bien tiene una expectativa sobre la cual decide formar parte de una partida de juego, más bien serán la capacidad de manipulación de la interface, el dominio gradual de sus elementos técnicos operativos, así como la interactividad con la que logre expresarse e implicarse dentro de la partida los elementos que permitan sumergirlo en el juego de tal forma que se comprometa con lo jugado al punto de establecer una baja en la atención al entorno inmediato para posicionarse de forma cognitiva dentro de la plataforma del videojuego.

La inmersión debe continuar estudiándose desde el punto de vista empírico, a la luz de trabajo de campo que precise a detalle la manera en la que los videojugadores se involucran con el juego de video y la forma en la que logran ser absorbidos en esa actividad. Aunque aquí se planteaba la necesidad de hacer visible la pantalla de juego de los participantes de la experiencia inmersiva, para ahondar en un futuro respecto a lo que ocurre dentro de la plataforma misma de juego debe construirse un método, no intrusivo y al mismo tiempo ético, capaz de dar cuenta de la manera en que los jugadores se sumergen en la partida de juego.

## **Conclusiones:**

En los capítulos anteriores se ha podido apreciar el punto de partida de este trabajo, que corresponde al proceso de inmersión en los entornos virtuales del videojuego de realidad aumentada. En ese sentido, se trazó el contexto actual sobre dicha tecnología interactiva y también se revisaron las líneas de investigación actuales así como los estudios académicos

más recientes que hoy le dan pie. Además se articuló un marco teórico pertinente para explicar el fenómeno en cuestión y también una propuesta metodológica capaz de ayudar a obtener información significativa al respecto.

Una conclusión respecto a la parte referente al estado del arte indica que los estudios académicos sobre videojuegos recientemente comienzan a tener cada vez mayor presencia al interior de universidades y centros de investigación alrededor del mundo. Ese es sin duda un gran avance para el propio juego de video como objeto de estudio científico. Ha salido victorioso de varias de las discusiones que anteriormente atrasaban su comprensión de manera amplia. Sin embargo, al mismo tiempo existen hoy en día trabajos que continúan hablando de violencia y lenguaje procaz cuando indagan en materia de videojuegos. Además, los trabajos académicos respecto a la inmersión y los entornos virtuales del juego de video siguen pendientes en la agenda de investigación, misma en la que se vuelven más frecuentes temas como son el género, la representación de la mujer y el autismo social. Es decir, resulta frecuente encontrar estudios sobre videojuegos que si bien dejan en claro temas relacionados con distintos campos y puntos de vista científicos en realidad esos estudios no explican al juego de video en sí, ni sus calidades o los fenómenos que ocurren dentro y alrededor de esa tecnología. La investigación sobre videojuegos aún no ha madurado lo suficiente para poder hablar de una teoría propia. Las construcciones preliminares e introductorias al respecto son una tendencia, las cuales, como se ha visto dentro de este trabajo, apuntan a rodear al videojuego antes que aclararlo de forma directa.

Dentro de esta investigación también se ha evidenciado la manera en la que el juego de video hoy en día representa una tecnología importante al interior de distintas esferas de la sociedad. Precisamente, los antecedentes y el contexto actual de este trabajo han llevado a cabo un recorrido capaz de dejar en claro que los videojuegos actualmente representan algo más que un bien de consumo para el entretenimiento: desde los videojuegos que sirven para la educación o para sensibilizar a las personas respecto al arte e incluso los juegos publicitarios y hasta los múltiples espacios en donde se han insertado estos dispositivos de forma exitosa consolidándose como una herramienta interactiva valiosa. Aunque, cabe señalar que en su propia definición el videojuego lleva esa carga de ocio, y de esparcimiento. En ese sentido, la noción misma de videojuego debe seguir reflexionándose de forma rigurosa, porque la actual parece no ser suficiente para explicar de forma amplia

lo que ocurre, como se ha revisado aquí, dentro de estos dispositivos digitales interactivos. Todos los ámbitos de acción en los que participa el videojuego los llevará a crear nuevas categorías para este tipo de dispositivo audiovisual o bien a proponer novedosos referentes capaces de dar cuenta de su naturaleza interactiva.

El juego de video hoy en día es simultáneamente un producto de modelado digital y una plataforma de comunicación. También puede asumirse como un sistema de almacenamiento y despliegue de datos e informaciones digitales (música, video, cine, televisión, programas informáticos, etc.) así como una aplicación de realidad virtual y aumentada. Incluso se ha convertido tanto en un deporte electrónico como en una actividad capaz de retribuir a sus jugadores en términos de construcción de capitales sociales. Todo ello a la vez que reúne bajo múltiples herramientas tecnológicas distintos puntos de vista y elementos expresivos que la vuelven un instrumento de comunicación, en donde sus mecanismos de realidad aumentada, su particular inteligencia artificial y sus cinemáticos interactivos juegan un papel importante. Debido a lo arriba señalado es que, antes de comenzar el presente estudio discutiendo respecto a la historia y los precursores del videojuego, se decidió iniciar directamente con el asunto del contexto actual del juego de video. Principalmente porque se detectó que prácticamente todas las tesis, trabajos e investigaciones sobre videojuegos comienzan abordando el tema con la creación de la empresa ATARI en 1972. Se ha ubicado también que la mayoría de las tesis desde licenciatura hasta doctorado comienzan a investigar al videojuego desde sus antecedentes como industria global. Debe entenderse que la abundancia de esas revisiones, mismas que abonan a la comprensión del objeto en sí, no dan cuenta del crecimiento tecnológico del videojuego, las nuevas interfaces que afectan la práctica de juego digital y los programas informáticos que hacen posible las partidas. Cuando se discute sobre el videojuego académicamente, lo que se hace es un revisionismo desde los antecedentes que gasta un gran número de páginas hablando de los pioneros en la industria del videojuego y dando menor espacio a un estado del arte o bien un marco conceptual y metodológico dentro de diversos trabajos científicos. Además, múltiples investigaciones académicas sobre videojuegos no elaboran un estado del arte.

Ahora bien, se precisa aquí una sugerencia para el diseño de la etapa de antecedentes y contexto sobre videojuegos para futuros trabajos académicos. Se considera

aquí más pertinente partir desde los adelantos tecnológicos que poseen los distintos videojuegos a estudiar para conocer de forma directa el tema y dar cuenta de los distintos elementos que posee tanto su arquitectura interna como su diseño visual y expresivo antes que propiamente hacer una revisión contextual desde el nacimiento de su industria. Esto puede afirmarse debido a que prácticamente toda investigación que habla sobre videojuegos retoma los precursores del videojuego y al hacerlo ocupa una gran parte del cuerpo del trabajo. Dichos abordajes, como se ha visto, pueden ocasionar que el desarrollo de una investigación de ese tipo se oriente a explicar primero fenómenos de corte histórico antes que dejar en claro al videojuego en sí mismo, como ocurre hoy en día con múltiples trabajos de licenciatura y posgrado alrededor del mundo sobre ese tema. A propósito, hace falta una larga revisión sobre el videojuego en ese sentido. Si bien se reconoce aquí que es un objeto que ya se encuentra con frecuencia en la agenda académica y que debería ser materia de futuras investigaciones no solo reconociéndolo como un objeto de estudio serio<sup>77</sup> sino también construyendo teorías al respecto, es decir, articular un sólido cuerpo de conocimientos sobre lo que le ocurre a un videojuego pero, al mismo tiempo se deben explicar los nuevos títulos de juego de video arriba presentados, sobretodo la línea de los *serious games*. Se trata de un tipo de videojuegos que recientemente se posiciona alrededor del mundo dando cuenta de múltiples realidades que pueden volverse interactivas y comunicarse de forma digital, los cuales conllevan múltiples beneficios sociales, educativos, artísticos, culturales, etc. Por tanto debe ser revisados con un mayor detalle que el aquí expuesto, remarcando las necesidades que los distintos públicos tienen para emplear ese tipo de videojuegos y señalando al mismo tiempo los distintos casos de éxito que cada uno de sus géneros ha aportado a su industria. Con ello bien puede iniciar un abordaje sobre el contexto del videojuego que rebase la contemplación del nacimiento de la empresa ATARI. Además, las definiciones sobre los diferentes juegos de video serios deben ser revisadas de cara a diversos autores y especialistas, principalmente poniendo atención a la industria que los articula tanto de forma independiente y no únicamente los títulos diseñados a gran escala y con grandes presupuestos a nivel global. Los juegos de video de este tipo deben reconocerse como potenciales instrumentos al servicio de la sociedad por

---

<sup>77</sup> En algún seminario de investigación doctoral llegó a estimarse por especialistas en comunicación que no era un tema serio. Además, a lo largo de la formación de quien suscribe este documento se ha discutido en diversas ocasiones que no era un tema legítimo dentro del marco de las ciencias sociales.

los múltiples beneficios que le ofrecen y además por la destreza y conocimiento que las generaciones más jóvenes disponen sobre ellos, gracias a elementos como la realidad aumentada y sus entornos virtuales.

Como se ha señalado, dentro de este trabajo además ha sido posible dar cuenta del panorama global bajo el cual el videojuego se ha colocado no solo en la agenda de investigación sino también dentro de distintos sectores de la sociedad. De hecho, resulta importante remarcar que la propia industria va rebasando a la academia en cuanto al entendimiento preciso de esa tecnología. Para dejar ello en claro, se afirma, tras la revisión del estado del arte sobre el videojuego aquí presentado, que, por un lado, existen todavía en nuestros días investigaciones que miran a esa tecnología como un agente negativo para las sociedades. Al parecer esos estudios no han comprendido que el juego de video no es malo ni bueno por sí mismo y que más bien su eficacia en un u otro polo depende de los intereses e intenciones de unos grupos sociales, empresariales, etc. Puede concluirse por tanto que el avance en la investigación y la formulación de ideas que ayuden a explicar de forma amplia lo que ocurre en un videojuego se ve retrasada por ese tipo de trabajos, mismos que arrojan más leña al fuego respecto al tema de las polémicas del juego de video, antes que permitir dejar en claro qué es en realidad un videojuego y cómo explicar sus fundamentos o bien los principios y fenómenos que detona en sus jugadores.

Otras cuestiones que deben revisarse a futuro son tanto la narratología como la ludología. Se trata de elementos conceptuales que, como se ha identificado en este trabajo, resultan ser las principales vías de explicación sobre lo que ocurre en un videojuego. Ambas corrientes epistémicas, por supuesto, son valiosas para entenderlo, sin embargo, resultan insuficientes cuando los juegos de video de última generación articulan narraciones que precisan de unas acciones y unas mecánicas de juego antes que del despliegue de una trama que debe propiamente desplegarse en un recorrido unilineal. Es decir, las múltiples vías de construcción discursiva mediante las operaciones dinámicas de los jugadores abren la trama en múltiples caminos y de diversas formas. Por tanto, se concluye aquí que deben al menos integrarse novedosos referentes conceptuales que permitan ampliar los horizontes de sentido sobre lo que ocurre en la práctica con los videojuegos.

En cuanto al tema de la inmersión queda un largo camino por recorrer, principalmente cuando se piensa al videojuego desde más de una forma de virtualidad.

Cuando los juegos de realidad aumentada, como el aquí presentado hibridan dos o más tipos de virtualidades, es preciso saber si existen diferencias en el modo en que sus jugadores se hacen presentes dentro de sus plataformas de juego. De tal manera que, se debe aclarar cuando menos la idea de lo virtual siempre que se estudie el videojuego. Ahora, el presente trabajo aporta elementos para comprender la manera en la que los jugadores se involucran de forma profunda con el juego de video y la manera en que esa plataforma logra comprometerlos hacia distintos elementos. A grandes rasgos, dicho fenómeno tiene que ver con las distintas mecánicas y dinámicas que el juego articula en su interior, tales como los eventos especiales, las incursiones cooperativas, las paradas y gimnasios de entrenamiento.

Resulta también importante comprender el proceso de inmersión en el cruce con diversos medios interactivos (en el entendido en que el videojuego sea un medio de comunicación), es decir, comparar la experiencia de los jugadores tanto a través de la realidad aumentada como virtual desplegada por un videojuego así como la experiencia al interior de distintos dispositivos e interfaces, para ahondar más sobre el fenómeno mismo de sumergimiento cognitivo y continuar elaborando nociones que permitan comprender dicho proceso con mayor profundidad. En ese sentido, una de las cuestiones que debe tomarse en cuenta dentro de futuras investigaciones respecto al fenómeno inmersivo del videojuego es la generación de una experiencia estética en y con dichas plataformas interactivas. Bien pueden tratarse en un futuro temas alusivos a la percepción y las emociones que derivan de la apreciación de una obra audiovisual que en este caso es interactiva e incluso asuntos como la forma específica bajo la cual sus jugadores experimentan de forma subjetiva un cúmulo diferenciado de emociones al tiempo que participan dentro de una plataforma de juego digital.

Como se ha visto en el análisis narrativo y de la jugabilidad de este trabajo, a diferencia de otras plataformas audiovisuales, el videojuego precisa de la contemplación y de la generación cognitiva de un modelo sobre lo que la trama discursiva de dicho medio le puede ofrecer así como un esquema de acciones, de mecánicas y dinámicas, sobre las cuales el jugador incide afectando la trama al tiempo en que su estado cognitivo es también afectado. De esta manera, debe estudiarse la experiencia estética del videojuego más allá de la contemplación sino desde el punto de vista de unas acciones.

Se concluye aquí que la inmersión en los videojuegos corresponde a una baja en la atención al entorno inmediato de forma consciente para concentrarse en el espacio virtual del juego de video. La inmersión por tanto es una de las bases de la emoción en la práctica con los videojuegos pero ésta se alcanza cuando hay una concentración amplia hacia unos determinados objetivos dentro del juego digital. De hecho, es una pieza clave para que un videojugador obtenga una experiencia gratificante y satisfactoria al llevar a cabo una partida de juego. Al estar presente de forma activa dentro de una experiencia de ese tipo el jugador puede experimentar miedo, alegría, enfadarse o reír. La satisfacción que se obtiene de esa experiencia amerita gastar energía y tiempo. En ese sentido, todos los sujetos de esta investigación aseguraron sentirse inmersos en el videojuego y también afirmaron haber disfrutado de dicha experiencia. Cabría analizar en futuras investigaciones la relación entre inmersión y diversión, principalmente si ambas son directamente o inversamente proporcionales.

Se estima aquí que la inmersión es un fenómeno de ida y vuelta en el sentido en el que un medio, como es el caso del videojuego, logra sumergir a una persona dentro de una experiencia capaz de despertar en él una serie de emociones y a la vez es el propio jugador quién decide adentrarse en el contenido de dicha plataforma para extender el sentido de la misma. El juego de video resulta divertido en la medida en que las propias mecánicas y dinámicas en su interior permiten a sus jugadores desempeñarse de forma siempre distinta. Aunque se trata siempre de un mismo juego, la clave que motiva a los jugadores aquí contemplados para seguir dentro del juego son precisamente las innovaciones en términos de acciones y sensaciones que detonan los distintos principios del juego. Los principales principios que posee el videojuego analizado aquí logran hacer que sus jugadores se expresen con otras personas y al mismo tiempo puedan superar una serie de obstáculos que aumentan en la medida en que logran desbloquear un cierto nivel dentro de la partida. Además el coleccionismo es otro de los grandes elementos que atrapa a los jugadores y logra sumergirlos en la aventura por obtener todos los personajes, subir su nivel y ponerlos a luchar con los que poseen otros jugadores.

La inmersión en los videojuegos no implica perder la realidad circundante para entrar a otra realidad distinta, dónde el primer espacio es real y el otro irreal. Al respecto, tras el desarrollo conceptual y de trabajo de campo desarrollado aquí puede establecerse

que el entorno del juego de video y el existente fuera de pantalla se presentan en una misma instancia, sin embargo el de la pantalla es una virtualidad, es la concreción de una posibilidad en el marco de un entorno en tres dimensiones generadas por computadora y la realidad aumentada es el empalme de otra virtualidad más que da la sensación de mayor profundidad a sus jugadores. Se concluye por tanto que la idea que considera que lo virtual y lo real se encuentran en planos distintos no debería aplicarse al videojuego y su estudio. Sí bien se reconoce aquí que el trabajo académico sobre los entornos virtuales del videojuego recién comienza a tomar forma, éste último debe considerar de forma rigurosa las definiciones colocadas y criticadas dentro de ésta investigación. Al respecto, la noción de inmersión está más cercana a la definición del círculo mágico que propiamente a la de virtualidad. La inmersión tiene que ver más con un momento que permite articular a sus participantes la sensación de alejamiento perceptivo de un entorno y entrar en otro. Es decir, es una instancia cultural, bien puede entenderse como una mediación cultural, que genera la sensación específica de hacer olvidar al jugador que se encuentra frente a un dispositivo electrónico de juego de video situándolo en otro entorno. Es decir, la inmersión se puede considerar una mediación de orden cultural antes que una de tipo tecnológico, llevada a cabo mediante el despliegue de un entorno digital a través de *software*.

Como ha podido verse en el análisis histórico y contextual y también a lo largo de la observación y el grupo de discusión, la plataforma de Pokémon Go, cuya arquitectura interna está basada íntegramente en el videojuego Ingress (propiedad intelectual absoluta de Niantic Labs), ha logrado integrar elementos culturales provenientes de la propia lógica de juego misma que se ha ido construyendo desde hace más de veinte años a través de distintos referentes mediáticos. Esa es una pieza clave para entender el impacto cultural que ha tenido y el éxito comercial que la ha posicionado como uno de los juegos de video favoritos a nivel mundial. Pokémon Go logró lo que Ingress no pudo, porque articuló una inmersión de tipo cultural, en la que los referentes propios de los juegos de video de la saga Pokémon jugaron un papel fundamental.

Asimismo, se ha visto que la inmersión en el videojuego deriva de tres tipos de diégesis que son narrativas, mecánicas y dinámicas. Cómo se ha visto, gracias a esas tres formas en que ocurren las cosas dentro del videojuego es que el jugador se sumerge dentro de su experiencia. Se concluye que, respecto a la inmersión en el videojuego, dicha noción



puede ser usada en un futuro para medir el grado de implicación en el juego, particularmente sobre la manera y el periodo de la experiencia, así como para dar cuenta de las barreras que impiden al jugador sumergirse en su práctica. Sí bien se han visto aquí los principales elementos que dan pie a que el jugador pueda sumergirse en dicha práctica (ver la figura 7, ubicada dentro de las conclusiones del capítulo anterior), ese mismo conjunto de ideas debe ampliarse o acotarse de acuerdo al estudio de la inmersión de otro tipo de sistemas y títulos de juego de realidad virtual, de primera persona, multijugador masivo en línea, etc.

Mientras que en la teoría tradicional de la inmersión el viajero se sumerge en la interface de forma cognitiva, en la inmersión del videojuego el jugador no únicamente ahonda en ese entorno de esa manera sino que además lo hace actuando, es decir, por un lado piensa en forma constante cómo resolver una determinada parte de la trama narrativa y de las mecánicas de juego que le permitirán desarrollar un momento del juego y por el otro decide realizar esas acciones para la obtención de algún tipo de sensación placentera. Puede decirse que se trata de una inmersión en dos vías, es decir, es tanto resultado de las capacidades expresivas e interpretativas del jugador a lo largo de la trama del juego de video como derivado de la experiencia cognitiva al plantear trayectorias de acción y de resolución de opciones. La combinación de ambas posibilidades, interactiva y cognitiva se traduce en una serie de momentos que resultan divertidos al jugador e incluso le pueden ocasionar dificultades. El videojuego se asume desde esta manera como un desafío al intelecto y las capacidades de respuesta de sus jugadores. Es una plataforma para el ensayo virtual de situaciones y escenarios que podrían estimarse en algún momento posterior dentro del mismo juego o en el marco de la vida fuera de pantalla. La realidad aumentada precisamente te juega un papel esencial debido a que dispone de un entorno virtual que figura ser todavía más cercano al existente fuera del juego. Ese hecho logra divertir e involucrar a sus jugadores al punto de lograr sumergirlos en una experiencia que ellos mismos construyen.

La tecnología de realidad aumentada permite sumergir a sus jugadores dándoles más de un referente simultáneamente con el qué jugar. Por un lado, empalma dos virtualidades, una modelada en tres dimensiones y una modelada sobre el marco de la vida fuera de pantalla y, por el otro, logra que el juego se integre en el marco exterior a la pantalla, paseando y

recorriendo escenarios públicos. Esas dos dimensiones, que semejan ser tres en la práctica concreta con ese videojuego, logran una mayor inmersión en sus jugadores. Al mismo tiempo, los primeros dos entornos virtuales empalman sus características para volver la partida de juego más integral, al punto de permitir a los jugadores incidir directamente tanto en la realidad virtual como la aumentada, que como se ha dicho son dos tipos de virtualidades.

La realidad aumentada es una instancia cultural que media entre la experiencia de los jugadores con el entorno digital y también con el espacio existente fuera de la pantalla. Permite articular dos posibilidades dentro de un mismo soporte de juego y lograr cautivar a sus jugadores presentándoles la posibilidad de llevar a cabo una experiencia semejante a la de otras entregas de la saga Pokémon en esta ocasión dentro de lugares comunes para los jugadores, como es el caso de calles, avenidas, parques, e incluso los entornos físicos que frecuentan cotidianamente, como es el caso de puntos de reunión entre amigos y conocidos tales como plazas comerciales cuyos intereses giran precisamente en torno a ese tipo de bienes culturales. En ese sentido, los fans de la saga ahora tienen una plataforma de juego más íntima, es decir un sistema de juego con el que por fin pueden participar prácticamente a toda hora y lugar en el que se encuentren en el mundo llevando a cabo uno de los mayores sueños de esa franquicia. Lo anterior quiere decir que uno de los principios más atractivos de esa franquicia de videojuegos consiste en volverse el mejor cazador, entrenador y combatiente Pokémon en todo el mundo. Justamente las aventuras existentes en todas las entregas interactivas así como las disponibles en cine, televisión, cómic, etc., dan cuenta de la manera en que los personajes van recorriendo el planeta en busca de más entrenadores y los desafían para evolucionar sus pokémones y llenar sus inventarios. Ahora, gracias a la mediación de la realidad aumentada no solo pueden ser ellos mismos los que recorran el mundo en busca de esas criaturas virtuales, sino que además tienen la posibilidad de pasear a través de distintas latitudes que hay en el mundo fuera de la plataforma de juego y de esta manera obtener la mayor cantidad de esas criaturas por cuenta propia. También pueden jugar de manera cooperativa, para lograr estos objetivos.

El jugador siente placer y se divierte en la medida en que se sumerge cada vez más en la experiencia que ofrece el juego de video. Dicho gozo deriva tanto de las expectativas que el jugador tiene sobre su partida como de las propias deliberaciones que él mismo

atribuye dentro del videojuego. De esta manera el juego, aunque repita una serie de principios, produce placer porque invita a que esas mecánicas se resuelvan de una manera particular dependiendo de cada jugador. De acuerdo a la forma en que va incorporando el juego en su interior, el jugador obtendrá una mayor capacidad de respuesta y solución a los distintos momentos alojados dentro de la plataforma digital, al punto de repetir esos momentos que más le agradan una y otra vez. El videojuego de esta manera, es un espacio virtual para la producción de placeres seleccionables, manipulables y realizables de distintas maneras.

La posibilidad de realizar dentro de un entorno virtual una serie de actividades como el coleccionismo, el paseo en entornos digitales y empalmados con la realidad fuera de pantalla, sostener encuentros y batallas, entre otras, da a los jugadores la posibilidad de probar de forma mental e interactiva novedosas rutas para obtener placer. El videojuego, entonces puede servir de hoja de mapa para cartografiar los momentos más placenteros para el jugador y ponerlos en relación con elementos desconocidos.

La incertidumbre ante los elementos desconocidos del juego se traduce en placer. Placer por revelar los momentos indeterminados sobre los que no se tiene experiencia. Esos momentos se ponen en relación con los que el jugador domina previamente al punto de combinarse para hacer la partida del juego de video más integral, es decir, el jugador en la medida en que se sumerge en el videojuego logra triangular su experiencia y dominio de la plataforma con mecánicas y dinámicas que desconoce o bien no sabe en qué momento se desencadenarán del juego. Esa experiencia conlleva a producirle placer, principalmente al momento de superar dichos desafíos, que le han llevado a concentrarse de forma plena, implicándose ampliamente tanto de forma interactiva como mental.

Por supuesto que la realidad aumentada y el propio espacio público juegan un papel importante para implicar de forma amplia a los jugadores, quienes se sumergen más en esa actividad en la medida en que logran recorrer tanto dentro de la plataforma como al interior de espacios abiertos distintos momentos y parte de la trama de la partida de juego. La propia plataforma de juego de video despliega objetos y atributos que cautivan a sus jugadores ya que se trata de marcadores de juego creados para generar una sensación de mayor penetración dentro de la trama del juego. Al recorrer espacios rodeados de agua, como fuentes y estanques, comienzan a aparecer dentro de la plataforma justo en esos

lugares (gracias a la virtualidad de la realidad aumentada) una serie de pokémones de tipo agua. En primavera la plataforma libera más creaturas virtuales de tipo mariposa y volador, como aves y aquellos seres vivos que abundan en esa época del año. Esos elementos logran cautivar la atención de los jugadores dotando no solo de mayor interactividad a la plataforma digital sino también brindando de forma cognitiva la sensación de mayor cercanía con lo que ocurre en la vida fuera de pantalla.

Ahora bien, cabría considerar para estudios posteriores si el videojuego puede ser tomado en cuenta como un medio de comunicación o no, o más bien un nuevo medio de comunicación. Esta idea puede resultar valiosa para dejar en claro las condiciones epistémicas y ópticas que le pueden dar pauta a dicha tecnología, mismas que pueden aplicar para pensar los mecanismos interactivos y expresivos con los que cuenta y al mismo tiempo resultaría una investigación valiosa para saber si se trata de lo que el propio especialista en medios audiovisuales Lev Manovich (2006), (2009), considera que es un ~~nuevo~~ "nuevo medio de comunicación". Los ahora llamados medios tradicionales difieren de los nuevos medios de comunicación por al menos cinco principios. El primero consiste en su representación numérica, es decir, su codificación a través de un lenguaje digital. El segundo principio de los nuevos medios es su modularidad, su capacidad para presentar adhesiones y amalgamas entre sus objetos (imágenes, videos, audio, etc.) e interfaces. El tercer principio de un nuevo medio consiste en su automatización. Se trata de eliminar la presencia del ser humano en alguna parte de sus mecanismos de operación. El cuarto principio que diferencia a los nuevos medios de los tradicionales tiene que ver con su variabilidad, la posibilidad de representar sus objetos dentro de diferentes versiones y actualizaciones. El quinto principio de los nuevos medios consiste en su trans-codificación, el cambio entre formatos de sus distintos objetos (Manovich, 2006).

En un futuro podrían realizarse investigaciones en donde se crucen los cinco principios de los nuevos medios de comunicación propuestos por Manovich (2005) aclarando si el juego de video corresponde a uno de ellos, es decir, es nuevo medio. De esta manera podría establecerse de forma más precisa si el videojuego presenta elementos para entenderlo de cara a los nuevos contextos comunicativos que bien pueden pensarse como imbricados en su interior, como una serie amalgamada de servicios de interactividad

comunicativa, o bien si es un medio en sí. Saber si es un nuevo medio<sup>78</sup> de comunicación o en realidad sigue siendo un dispositivo electrónico que despliega interfaces audiovisuales manipulables como aseguran otros autores (Cooperman, 2017) podría abrir el camino para replantear no solo la inmersión misma sino aportar elementos para trazar un novedoso camino en que se ha de estudiar al videojuego alrededor del mundo.

Cabe señalar que el planteamiento aquí desarrollado respecto al videojuego como medio de comunicación no pretende anclar a dicho dispositivo de juego a un mero soporte de la comunicación, un vehículo para la transmisión de información, sino más bien considerar al videojuego, por sus características y principios (interactivos, modulares, virtuales y codificables) como un nuevo medio de comunicación. No un medio clásico sino uno nuevo, es decir, considerarlo desde dicho planteamiento puede permitir superar la parte de la discusión que ancla los sistemas de expresión colectiva en cuanto a sus capacidades como artefacto, para tratar de entenderlos a través de las mediaciones, las instancias culturales o la manera en la que inciden y afectan aquello que hacen con sus objetos (juegos de video, imágenes en tres dimensiones, interfaces hápticas, etc.) así como con las capacidades enunciativas que permite. Más allá de estimarse como un dispositivo para el intercambio de signos, el videojuego permite una serie de procesos de construcción de sentido como es el caso de la reunión de personas bajo un mismo interés, la colaboración compartida en la construcción de sus piezas comunicativas, la automatización de sus objetos, la recombinación de sus elementos de diseño, la alteración de su arquitectura interna, la creación de comunidades a nivel global dentro de la plataforma, la construcción de servidores virtuales, el retoque de sus entornos digitales y sus personajes, etc. Además, brinda la capacidad no solo de generación de placer estético a nivel contemplativo, sino también participativo. Dicha experiencia también es compartida de manera cooperativa entre diversos jugadores, fenómeno que deriva en el sumergimiento compartido dentro de un mismo entorno digital.

Tras la investigación aquí realizada, más allá de contemplarlos como un medio de comunicación, los videojuegos pueden asumirse como un vehículo para la transmisión de

---

<sup>78</sup> Al respecto cabría considerar hasta cuándo los nuevos medios seguirán siendo tales y en qué momento se convertirán en medios tradicionales. El hecho de considerar a los medios como “nuevos” tiene que ver cuando menos con la capacidad que tienen para representar sus objetos, sus interfaces, en la era digital mediante la migración de formatos físicos a código binario.

cultura. Las formas simbólicas que son capaces de poner en relación al ser jugadas, han servido de inspiración para generaciones completas, quienes han seguido con detalle y pasión el desarrollo de su industria y sus referentes culturales. Los videojuegos crean contenidos y sacan provecho de las tecnologías para explotarlos en diferentes plataformas. Ello es posible sin que necesariamente los vuelva un medio de comunicación. En todo caso, lo que podría a futuro discutirse es si más corresponderían a un nuevo medio y no uno tradicional. De esta manera, sus objetos y sus usuarios podrían ser determinados con mayor precisión así como los procesos socioculturales que desencadenan fuera de pantalla.

Por su parte, el estudio aquí presentado ha permitido reconocer que en realidad no abundan los estudios capaces de dejar en claro el tema de la realidad virtual, y concretamente el asunto de la realidad aumentada, cuando se habla de videojuegos. Puede concluirse que debe seguir estudiándose al juego de video desde esa y otras perspectivas para articular un instrumento metodológico capaz de visualizar ambas instancias dentro de un mismo estudio, es decir articular, una estrategia o una técnica metodológica que precise un análisis simultáneo entre lo físico y lo virtual, capaz de dar cuenta de lo ocurrido dentro y fuera de la pantalla de una sola vez y no de forma diferenciada. Si bien se propuso aquí hacer el “~~h~~acking ético” para dar cuenta de esa posibilidad, en realidad el propio camino de las ciencias de comunicación (y las ciencias sociales) tiene todavía trabajo que hacer, a pesar de los valiosos esfuerzos que se han hecho por estudiar al videojuego desde el punto de vista de la etnografía virtual y las humanidades digitales.

Por otro lado, se precisa aquí, como derivado de las propias definiciones presentes en el marco teórico, que deben seguir articulándose categorías pertinentes desde múltiples disciplinas de las ciencias sociales capaces de explicar con mayor claridad lo que ocurre en un videojuego. El videojuego es un objeto que debe tomarse en cuenta de forma multi e interdisciplinaria. Por tanto las construcciones teóricas para dar respuesta a los fenómenos que derivan de él pueden bien concentrar distintos puntos de vista científicos, es decir, constelaciones epistemológicas provenientes de diversas disciplinas.

Por un lado, se ha visto que si bien la narrativa del videojuego contemplado aquí no es lo más atrapante de ese juego, en realidad su jugabilidad sí lo es, y gracias a la realidad aumentada es que sus jugadores establecen una relación más directa con lo que juegan.

Por otro lado, se ha identificado que una de las razones más importantes por las que los jugadores permanecen dentro de ese entorno digital es que dicha plataforma insta a sus jugadores a permanecer más allá de cuatro paredes y salir al mundo fuera de pantalla. Si bien existen juegos que activan el movimiento de sus jugadores como ocurre con el dispositivo Kinect para las consolas de juego de video de últimas generaciones como Xbox 360 y Xbox One, así como la Wii y la Wii U, en realidad esas consolas hacen que sus jugadores se muevan, pero siguen enganchándolos a una actividad dentro de casa o bien dentro de espacios cerrados. Por su parte, las aplicaciones y consolas de videojuegos portátiles, como es el caso de la Nintendo 3DS y la PlayStation Vita logran que sus jugadores salgan de casa, pero siguen atando a sus jugadores al sistema de juego como único espacio de interacción.

Ahora bien, el juego analizado aquí consigue de forma efectiva que sus videojugadores se muevan tanto en el mundo fuera de pantalla, recorriendo plazas y parques públicos, y además los insta a interactuar con otras personas existentes en el mundo fuera del juego de video para seguir abriendo novedosas mecánicas de juego. Por tanto, la revisión de este título podría permitir en un futuro que algunas de las ideas concebidas desde distintos ángulos de la sociedad (reflejadas en el estado del arte del presente estudio sobre el videojuego), principalmente sobre el sedentarismo de sus jugadores, pueda replantearse. Además, el juego de realidad aumentada aquí analizado debe socializarse para poder seguir jugándose, siendo uno de sus principales fundamentos dinámicos, por lo que las acepciones mismas en torno al autismo social que deriva de la practica con el videojuego bien pueden replantearse en un futuro.

Se ha visto que las proporciones dinámicas del juego son acordes con las mecánicas del videojuego. Es decir, las acciones que precisan las mecánicas del juego se pueden realizar de forma efectiva dentro del juego de video en cuestión. Ese es un factor que hace que los jugadores permanezcan implicados dentro de la plataforma de juego, involucrados mentalmente, tratando de realizar las diferentes actividades que dicha plataforma ofrece al punto de sumergirse en ellas.

Por su parte, la curva de aprendizaje de juego permite que las mecánicas sean llevadas a cabo de forma óptima. El juego ofrece entonces una serie de principios que han de repetirse para que los jugadores vayan profesionalizando su práctica de juego al tiempo

que sienten agradable la experiencia de aprendizaje del entorno, la forma de juego y los momentos en que deben reaccionar ante un determinado suceso desencadenado por los principios internos y narrativos del juego. Justamente es que, se ha identificado en este estudio que el videojuego analizado tiene tres momentos de implicación, en términos de arquitectura interna, que hacen que sus jugadores sean sumergidos en dicha práctica. El primer elemento y más importante para sus jugadores son sus mecánicas. Se trata del núcleo del juego, es decir, una serie de reglas y principios que deben realizarse para jugar o participar de una partida. En un segundo momento están las dinámicas del juego de video. Son las múltiples acciones que deben hacerse para llevar a cabo las mecánicas del juego. Se trata de la aplicación de los principios que rigen el juego de video, la implementación de actividades derivadas de los principios del videojuego. En un tercer momento, los jugadores se implican de forma amplia en el juego a partir de las estéticas del juego. Se trata de la atmósfera que el juego de video produce dando una sensación de credibilidad a lo largo de su práctica y mediante la experimentación de emociones al llevar a cabo distintas acciones dentro de esa actividad.

El hecho de sentir agrado y entender como congruente lo que se hace de acuerdo a la dinámica del juego, si bien es un fenómeno que detona en una serie de emociones que dan pie a la diversión dentro del videojuego al mismo tiempo hace que las mecánicas del juego se encadenen a esa experiencia a manera de flujo. Puede definirse como un constante ir y venir entre los principios del juego y el placer derivado de realizar una serie de acciones constantemente mientras se juega una partida. En ese sentido, puede decirse que las mecánicas no están separadas entre sí de otras mecánicas. La cacería pokémon está relacionada por ejemplo con los Eventos Pokémon Go. O bien llenar el inventario de la Pokedex es una acción que está relacionada con los combates en los Gimnasios Pokémon.

Para contar la historia dentro del videojuego aquí analizado se requiere de un aparato mecánico, una serie de principios que se complementan con acciones o dinámicas, que haga que lo que se relata, o bien lo que ocurre dentro de él, se vaya desplegando de acuerdo al tipo de regla o principio que se decida elaborar. De esta manera, el videojuego aquí analizado no figura una historia lineal, y por tanto la principal fuente de inmersión dentro de él no es narrativa sino más bien mecánica y dinámica. Las constantes acciones de los jugadores articulan derivan en una modificación de la trama discursiva del juego, lo



cual hace que esa misma aventura no siempre sea la misma, aun cuando en realidad se trata de una configuración y programación limitada. Por supuesto que, como se ha visto en el marco teórico y en la propuesta metodológica de esta tesis, para entender ese fenómeno se han cruzado aquí campos disciplinarios como el del diseño junto con el de la comunicación. Para así comprender los distintos momentos que articulan los componentes internos del videojuego.

Debido a que el videojuego en cuestión no puede apagarse, es decir, la partida sigue aunque el jugador quite su cuenta o termine de jugar en ese momento o bien salga del juego de forma definitiva, en un futuro cabría realizar un estudio sobre la muerte en el videojuego como un mecanismo de acción y como un motivador de la jugabilidad, en donde se da un mensaje al jugador sobre la vulnerabilidad que éste tiene, y sobre la articulación de mecanismos emergentes para poder sobrevivir dentro de la partida. En ese sentido, al inicio se pensaba trabajar la identidad en los entornos virtuales del videojuego, pero se hizo indispensable conocer primero cómo se dan los procesos de involucramiento con la plataforma de juego, incluido el de nacimiento, la muerte o la evolución dentro del videojuego. Posteriormente, el trabajo tomó forma en torno a la inmersión debido a que es una categoría capaz de dar cuenta sobre lo que ocurre entre juego y jugador simultáneamente, desde que decide tomar el mando hasta que logra superar unos obstáculos con mayor desafío, que lo pueden llevar a reiniciar la partida. Además, cómo se planteaba en la primera parte de este trabajo, existen diversos abordajes al videojuego que tratan de hablar de ese asunto resolviendo temas ajenos al juego de video.

Como se ha visto, categorías propias del videojuego, para explicar lo que ocurre con el videojuego, no abundan. Ese es uno de los principales desafíos a corto y mediano plazo con el que tendrán que batallar los investigadores del videojuego. Las ideas sobre la inmersión que aquí se presentan permiten entender los elementos interactivos que provocan la inmersión en el videojuego, diferenciándolo del fenómeno derivado al sumergirse con otras interfaces como un libro (que atrapa a sus usuarios de forma mental) pero en el videojuego es necesario participar de unas mecánicas y unas dinámicas. Entonces, sobre la inmersión, cabría indagar sobre la experiencia de sumergirse con respecto a otras interfaces como la lectura interactiva o el cómic interactivo.

Además, debe estudiarse la inmersión en los videojuegos de cara a los nuevos periféricos que permiten una experiencia sensible más amplia, como el PlayStation VR. Y por supuesto, contrastar los elementos encontrados en esta investigación con los analizados en la práctica con dichos aditamentos.

Puede finalmente estimarse que el proceso inmersivo en los videojuegos anteriormente era un acto personal, una experiencia que se desplegaba de forma individual con ayuda del videojuego. Sin embargo, con el videojuego analizado, y gracias a la tecnología que permitió el modo multijugador en línea, ese punto de vista cambió. Al basarse en una serie de intercambios multidireccionales entre distintos jugadores conectados dentro de una misma plataforma dicho juego precisa de una participación colectiva, mismo hecho que conlleva a lograr que múltiples jugadores puedan sumergirse dentro de ella de forma simultánea, todos experimentando dentro de una misma plataforma. Sí bien se consideraba al inicio del presente trabajo que la idea de la inmersión en los entornos interactivos del videojuego tenía que ver con acceder a una realidad distinta, a lo largo del desarrollo del estado del arte y la construcción del marco teórico se descubrió que más bien se trata de un fenómeno que se establece dentro de un mismo entorno. Sin embargo, a diferencia de la inmersión en otras interfaces, el jugador mismo es quien encarna una serie de situaciones que derivan en un cúmulo de sensaciones y emociones. Lo experimentado en la plataforma de juego entonces puede asumirse como una práctica íntima, en la que las deliberaciones a lo largo de la misma inciden en lo que el jugador alcance a sentir dentro de ese entorno. En cuanto más se encuentre inmerso el jugador en la partida de juego más logrará sentirse parte de ese entorno. Sí bien podría pensarse que las interfaces de lectura sumergen a sus usuarios en una experiencia cognitiva en la que la imagen mental construye representaciones, y que éstas se pierden o degradan cuando el sentido de esas interfaces se integra en bienes simbólicos audiovisuales como el cine, en donde la imagen mental que el libro provee a quienes se sumergen en la lectura se sintetiza al configurarse como una imagen visual y ya no mental, en el caso del videojuego esas representaciones visuales se vuelven nuevamente mentales al ponerse en juego, mediante una serie de caracterizaciones y de encarnaciones que permiten figurar a sus jugadores una serie hipotética de deliberaciones trazando unas trayectorias particulares que brindan de un sentido único a la partida de juego. Aunque sea un mismo juego en realidad cada jugador

hace un juego nuevo, o reconfigura el juego a partir de las impresiones subjetivas que establece al jugar. Entonces, cabría que considerar en un futuro qué tipo de interfaz cultural resulta más inmersiva para sus usuarios. Sobretudo empalmar interfaces que presentan una misma trama narrativa dentro de sus particulares condiciones expresivas.

Ahora, el análisis de la jugabilidad dentro de este trabajo representa un aporte que bien puede ser tomado en cuenta para futuras investigaciones sobre videojuegos. Difícilmente se encuentran estudios de ese tipo fuera del campo del diseño productivo de videojuegos. De hecho, ese tipo de análisis ha permitido comprender los elementos narrativos desencadenados por la plataforma de juego a la vez que emergían las dimensiones discursivas del propio videojuego.

La inmersión en los videojuegos consiste en un proceso de involucramiento al interior de los contenidos de dicha plataforma digital, y el compromiso juega un papel esencial. En la medida en que el jugador se implica en la partida y de acuerdo a la forma en la que logra dominar el entorno de juego y sus distintos principios logrará encontrar una instancia cultural en la que podrá sentir agrado. Aunque, la misma experiencia puede tornarse en una actividad frustrante para el jugador, al atorarse en un momento de la trama o bien al verse imposibilitado para revelar una determinada dinámica en su interior.

Si la teoría clásica de la inmersión habla sobre un viajero que disfruta apreciando como espectador unos eventos y sucesos, la inmersión en el videojuego es un acto participativo e interactivo en el que las acciones deliberadas formarán un cúmulo de emociones capaces de sumergir a sus participantes. Ahora, el flujo del juego es una constante que permite llevar a cabo esa experiencia una y otra vez, gozar ese momento una y otra vez. Ese último principio logrará que el jugador se implique de forma constante en una serie de momentos que desatan en él una y otra vez un cúmulo de situaciones emocionantes.

En síntesis, el aporte definitivo de este trabajo consistió en trabajar la inmersión en los videojuegos desde un punto de vista sociocultural, más allá de los trabajos ligados a la tecnología, por lo cual se espera que en un futuro no muy lejano haya una revolución en el desarrollo de videojuegos capaz de integrar a más especialistas capaces de aportar conocimiento paralelamente al del propio proceso productivo tecnológico. Esa sinergia derivará en una mayor comprensión del aparato creativo y de desarrollo del videojuego a la

vez que permitirá entender su introducción en múltiples sectores y esferas de la sociedad. El especialista en videojuegos, desde su formación social y cultural bien enfocaría la inmersión del videojuego para fomentar procesos creativos y productivos en sectores políticos, artísticos, educativos, deportivos, etc.

La academia bien puede tomar la iniciativa en ese rubro, por supuesto, desde posicionamientos interdisciplinarios capaces de sacar provecho a los videojuegos y aportar beneficios que retribuyan a la sociedad antes que la iniciativa privada tome cartas en el asunto y ese conocimiento se integre únicamente o principalmente al plano comercial en beneficio de particulares.

## **Fuentes consultadas**

### **Libros**

- Aarseth, Espen (1997). *Cibertextos: perspectivas sobre la literatura ergódica*. John Hopkins University Press. Baltimore.
- Agudelo, Catalina (2014). *La sociedad de los avatares: videojuegos, representación y discriminación*. Tesis de Maestría. Universidad Javeriana. Bogotá.
- Aranda, D. y J. Navarro (2009). *Aprovecha el tiempo y juega, algunas claves para entender los videojuegos*. UOC Press. Barcelona.
- Arsenault D. & B. Perron (2009). In the frame of the magic cycle: the circle(s) of gameplay en Wolf M. & B. Perron Eds. *The Videogame theory reader 2*. Routledge. New York.
- Barthes, Roland (1979). Introducción al análisis estructural de los relatos en Barthes, Roland et. al. (1989). *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires.
- Bartle, Richard (2004). *Designing virtual worlds*. IN: New Riders publishing. Indianápolis.
- Baudrillard, Jean (1994). *Cultura y Simulacro*. Kariós. Barcelona.
- Baudrillard, Jean (1997). *Art and artefact*, Sage Publications. Londres.
- Baudrillard, Jean (2000). *The perfect crime*. Editorial Verso. Londres.
- Beristáin, Elena (1982). *Análisis estructural del relato literario*. UNAM. México.
- Boellstorff, Tom (2008). *Coming of Age in Second Life*, Princeton University Press. Princeton
- Bogost, Ian (2006). *Unit operations: an approach to videogame criticism*. The MIT Press. Massachusetts.
- Bordwell, David (1991). *Making Meaning: interference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Harvard University Press. London.
- Bourdieu, Pierre (1993). *Cosas dichas*. Editorial Gedisa, Barcelona.
- Bourdieu, Pierre (1997). *Razones prácticas*, Editorial Anagrama, Barcelona.
- Bourdieu, Pierre (1998). *La distinción, criterio y bases sociales del gusto*, Editorial Taurus, Madrid.
- Burney, Nayla (2013). *Inmersión, videojuegos y sonido*. Game Audio Stuff. Bogotá.
- Cagigal. Manuel (1996). *Obras selectas*. Comité olímpico español. Madrid.

- Caillois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. CFE, México.
- Calleja, Guile (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Massachusetts: Institute of Technology.
- Caro A. & O. Islas (2008). *Second Life. Invéntese una vida digital y conviva con ella*. Alfaomega. México.
- Carr, Diane (2002). Playing with Lara en King, G. & T. Krzywinska (eds.). *ScreenPlay. Cinema.Videogames.Interfaces*. Wallflower. London.
- Castronova, Edward (2006). *Synthetic worlds: the business and culture of online games*, The University of Chicago Press. London.
- Castronova, Edward (2007). *Exodus to the virtual World*, Palgrave Macmillan, Nueva York.
- Cherney Louise (1999). *Conversation and community: Discourse in a social MUD*. CSLI Publications. Stanford, California.
- Cooperman, Cara (2016). *Pokémon Go. La guía no autorizada*. Editorial Puck. España.
- Corona, Y., G. Quinteros & M. Morfin (2005). El juego en la existencia. ¿Cómo participamos?, en Y. Corona y N. Del Río (coords.) *Antología del Diplomado Derechos de la infancia, infancia en riesgo*. Universidad Autónoma Metropolitana y Universidad de Valencia. España.
- Crawford, Garry (2013). *Video Gamers*. Routledge. London.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. Harper and Row. New York.
- Clodius (1996). *Shar's return: performance as gifting*. University Press. Cambridge.
- Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona.
- Deleuze. Gilles (1999). *Diferencia y Repetición*. PUF. París.
- Demaría, Rusell (2003). *High Score: la historia ilustrada de los videojuegos*, Mc Graw Hill, España.

- Doncel, Ignacio (2013). *Universo Pokémon*. Dirección de Producción Audiovisual y Multimedia. Universidad Central de Cataluña. Cataluña.
- Echeverría, Javier (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Destino. Barcelona.
- Egenfeld, Simón (2008). *Understanding videogames: the essential introduction*, Routledge, New York.
- Esnaola, Graciela (2006). *Claves culturales en la organización del conocimiento: ¿Qué nos enseñan los videojuegos?* Alfagrama. Buenos Aires.
- Estrella, Carla (2011). *Antropología de los mundos virtuales. Avatares, comunidades y piratas digitales*. Ediciones Abya-Yala, Ecuador.
- Frasca, Gonzalo (2003) "Simulation versus Narrative" in Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (eds.) *The Video Game Theory Reader*. Routledge. New York.
- Frasca, Gonzalo (2004). *Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues*. MIT Press. Massachusetts.
- Frasca, Gonzalo (2010). *Play the message and videogame rhetoric*. Tesis doctoral. Universidad de Copenhague. Dinamarca.
- Fridja, Nico (1986). *The emotions. Studies in emotion and social interaction*. Cambridge University Press. Reino Unido.
- Gadamer, Hans (2001). *Verdad y método*. Ediciones Sígueme. Salamanca.
- Galloway, Alexander (2012). *The interface effect*. Yale University. United Kingdom.
- Gálvez A. & F. Tirado (2006). *Sociabilidad en pantalla. Un estudio de la interacción en los entornos virtuales*. Editorial UOC. Barcelona.
- Gee James, Paul (2009), *What videogames have to teach us about learning and literacy*, Palgrave MacMillan, New York, p. 178.
- Gerrig, Richard (1993). *Experiencing narrative worlds: on the psychological activities of Reading*. Yale University Press. New Haven.
- L. Guido & I. Corduneanu (2008). *Sesiones de Grupo*. Asociación Mexicana de Agencias de Investigación. México.

- Giménez, Gilberto (1994). Teoría y análisis de la cultura. Problemas teóricos y metodológicos, en Jorge González y Jesús Galindo (coords.). *Metodología y Cultura*. CONACULTA. México.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, trans. by Gloria Custance. Massachusetts: MIT Press.
- Herz, Cameron (1997). *Joystick nation: how videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds*. Little Brown and Co. Boston.
- Hudson, Laura (2014). *The videogame that finally made me feel like a human being*. Wired Press. New York.
- Hudson, Bernard. (2014). Funny games: understanding videogames as slapstick and the experience of game-worlds as shared cultural references'. Stobart, D. and Evans, M. *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice*. Inter-Disciplinary Press. New York.
- Huizinga, Johan (2004). *Homo Ludens*. Alianza Editorial. Madrid.
- Ibáñez, Jesús (1979). *Más allá de la sociología. El grupo de discusión. Teoría y crítica*. Siglo XXI. España.
- Järvinen, Aki (2008). *Games without frontiers. Theories and methods for game studies and design*. Tampere University Press. Finlandia.
- Järvinen, Aki (2009). Understanding videogames as emotional experiences. Mark. P. Wolf & Bernard Perron. *The videogame theory reader 2*. Routledge. New York.
- Jenkins Henry (2009). *Fans, Blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós. Barcelona.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge.
- Juul, Jesper (2010). *A casual revolution: reinventing gamers and their players*. The MIT Press. Cambridge.
- Kerr, Aphra (2006). *The business and culture of digital games: gamework / gameplay*. Sage publications ltd. London.
- King, Lucien (2002). *Game on: The history and culture of videogames*. Lawrence King. London.
- Kollok P. & A. Smith (1999). *Communities in cyberspace*. Routledge. London.



- Koster, Robert (2004). *A virtual world by any name*. Terranova virtual worlds. Terra. Washington.
- Levis, Diego (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós. Barcelona.
- Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós Barcelona.
- Lindley Carl (2005). Story and Narrative Structures in Computer Games. In: *Developing Interactive Narrative Content: sagas/sagasnet reader*. Bushoff, B. ed. Munich.
- MacMahan, Allison (2003). Immersion, engagement and presence: a method for analyzing 3-D videogames en Wolf, M. & B. Perron (eds.). *The video game theory reader*. Routledge. New York.
- Madigan, Jamie (2010). *The psychology of immersion in video games*. Psychology of games. Gamasutra. New York.
- Maldonado, Tomás (1994). *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona.
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós. Barcelona.
- Manovich, Lev (2009). *Software takes command*. Bloomsbury Academic. United Kingdom.
- Markham, Annette (1998). *Life online: Researching real experience in virtual space*. Altamira Press, Walnut Creek, California.
- Marrin, Chirs & J. Kent (2003). *Proposal for a VRML Script Node Authoring Interface – VRMLScript Reference*. Silicon Graphics, Inc. United States.
- Mayra, Franz (2009). *An introduction to game studies*. Sage Publications. London.
- Nell, Victor (1988). *Lost in a book: The psychology or Reading for pleasure*. Yale University Press, New Heaven.
- Nakamura, Lisa (2002). *Cybertypes: Race, Ethnicity and Identity on the Internet*. Routledge. Ney York.
- Pearson, Keith (2002). *Philosophy and the adventure of the virtual. Bergson and the time of life*. Routledge. Londres.
- Pépin, Charles (2010). *Una semana de filosofía*. Ediciones Claridad. Buenos Aires.
- Pimentel K. & K. Texeira (1993). *Virtual reality: through the new looking glass*. McGraw Hill. Nueva York.

- Poole, Steven (2000), *Trigger Happy: videogames and the entertainment revolution*, Arcade Editorial, New York.
- Quéau, Phillipe (1997). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Paidós. Barcelona.
- ReidGeelhoed, Hull, Cater & Clayton, (2005). *Parallel worlds: inmersión in location based experiencias*. MIT Press. United States.
- Rheingold, Howard (1994). *Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Gedisa. Barcelona.
- Rubio, M. J. y J. Varas (1997). *El análisis de la realidad, en la intervención social. Métodos y técnicas de investigación*. Editorial CC Madrid.
- Ryan, Marie-Laure (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós. Barcelona.
- Salen K. y E. Zimmerman (2004). *Rules of play: game design fundamental*. MIT Press. Cambridge.
- Scolari, Carlos (2004), *Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Gedisa, Barcelona.
- Sellers, John (2001), *Arcade fever: the fans guide to the golden age of video games*, Running Edit., Philadelphia.
- Sofia, Zoe (1999) "Virtual Corporeality: A Feminist View", pp.55-68 in J. Wolmark (ed) *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edinburgh University Press.
- Stallabrass, Julian. (1993) Just Gaming: Allegory and Economy in *Computer Games*. *New Left Review* 198, March/April, 83-106.
- Stolfi, H. y S. Gálvez (2010). *Mundos virtuales 3d con vrml97*. Universidad de Málaga, España.
- Tesch R. (1990). *Qualitative Research: Analysis Types and Software Tools*. Bristol, United Kingdom. The Palmer Press.
- Thompson, John (1993). *Ideología y cultura moderna*. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas. UNAM. México.
- Turkle, Sherry (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Paidós. Barcelona.

- Van-Tol, Richard (2008). *IEZA. A framework for game audio*. Gamasutra. Think Services. United States.
- Wardrip N. & P. Harrigan (2006). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, The MIT Press.
- Wolf M. & B. Perron, Eds. (2009). *The videogame teory reader*. Routledge. New York.
- Wolf M. & B. Perron Eds. (2009). *The Videogame theory reader 2*. Routledge. New York.
- Wei, Marlynn (2015). *The Psychological Pros and Cons of Pokémon Go*. The Psychology Today, United States.
- Wunenburger, Jean (2008). *Antropología del imaginario*. Ediciones del Sol. Buenos Aires.

## Revistas

- Alloza S. y M. Costal (2015). *Creando inmersión en los videojuegos*. AEV. UEIA. Madrid.
- Andersen, Carrie (2015). “*There Has To Be More To It*”: *Diegetic Violence and the Uncertainty of President Kennedy’s Death*. The international journal of computer game research volume 15 issue 2. December 2015.
- Armenteros, M. y M., Fernández (2010). *Inmersión, presencia y flow*. Revista Contratexto. Universidad Carlos III-Madrid. No. 19. Pp. 165-177.
- Baena, Guillermina (2002). *Impacto de los videojuegos en los usuarios: Usos y abusos de las nuevas tecnologías*, Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- Black, M. (2012). Narrative and Spatial Form in Digital Media: A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert's, *The Secret of Monkey Island*. *Games and Culture*, 7.3, pp. 209—237.

- Bell, Mark (2008). Toward a definition of virtual worlds en *Journal of cultures of virtual worlds*. IT University of Copenhagen. DenmarkKlastrup. Vol.1. No. 1. Pp. 1-5.
- Bonello, Krista (2015). *Self-reflexivity and humor in adventure games*. The international journal of computer game research. Volume 14. Issue 1. July 2015.
- Buchanan, Kurt. (2004). *Video Games; Ritual or Rebellion?* in Media Studies in Aotearoa/New Zealand, ed. L. Goode & N. Zuberi. Auckland: Pearson, pp. 135-145.
- Chory R. & A. Goodboy (2011). Is basic personality relatet to violent and non-violent video game play and preferences? *Cyberpsychology, behavior and social networking*. April 2011. Vol. 14. No. 4.
- Consalvo M & N. Dutton (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games en *The International Journal of Computer Game research*. Volume 6 issue 1. December 2006.
- Cover, Rob (2006). *Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth*. The international journal of computer game research. Volume 6 issue 1. December 2006.
- Curtis, Phil (1992). Mudding: Social phenomena in text-based virtual realities. In P. Ludlow, Pl (Ed.). *High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace*, (pp. 347-374). Cambridge MA: The MIT Press.
- Dormans, Joris (2006). *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*. The international journal of computer game research. Volume 6 issue 1. December 2006.
- Filinich, María (2014). Enunciación narrativa y variaciones discursivas en *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*. No. 24. Vol. 1. Pp. 3-14.
- Gailey, Christine (1994). *Mediated messages: gender, class and cosmos in home video games*. The journal of popular culture. Volume 27 issue I. pp. 81-97.
- Galloway, Alexander (2004). *Social Realism in Gaming*. The international journal of computer game research, volumen 4, issue 1, december 2004.
- Garrido, Miguel (2013). Videojuegos de estrategia. Algunos principios para la enseñanza en *Revista electrónica de investigación educativa*. Volúmen 15, No 1.

- Gil, J., E. García & G. Rodríguez (1994). El análisis de los datos obtenidos en la investigación mediante grupos de discusión en *Revista Enseñanza* Vol. XII, pp. 183-189. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Universidad de Sevilla. España.
- Gutiérrez, J. (2001). Elementos no técnicos para la conducción de un grupo de discusión en *Revista Empiria*. Revista de Metodología de ciencias Sociales. No. 4, pp. 121-143. UNED. Madrid.
- Hall, R. & K. Baird (2008). *Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios*. The international journal of computer game research. Volume 8 issue 1. September 2008.
- Heim, Michael (1991). The erotic ontology of cyberspace en *Benedikt, Cyberspace*. The MIT Press. United States. Pp- 59-80.
- Jennet, C. A. Cox, P. Carnis, S. Dhoparee, A. Epps, T. Tijs & A. Walton (2008). *Measuring and defining the experience of immersion in games*. International journal of human-computer studies, Vol. 66. No. 9.
- Kennedy, Hellen (2002). *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. The international journal of computer game research, volumen 2, issue 2, december.
- Kink D., P. Delfabbro, M. Haagsma, M. Gradisar & M. Griffiths (2013). *Toward a consensus definition of pathological video-gaming: a systematic review of psychometric assessment tools*. Clinical Psychology Elsevier LTV. April. Vol. 33. No. 3. Pp. 331-342.
- Kokkinakis A., J. Linn, D. Palvas, A. Wade (2015). *What is a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a masive online game*. Computers in Human behavior. Vol. 55. Part B. Pp. 605-613.
- Levis, Diego (2003). Videojuegos, cambios y permanencias en *Comunicación y Pedagogía*, No. 184, Enero. Buenos Aires.
- Lindley Carl (2006). *The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design*. The international journal of computer game research. Volume 5, issue 1. October 2005.

- MacCallum, Esther (2014). *Take that bitches. Refiguring Lara Croft in Feminist game narratives*. The international journal of computer game research. Volume 14 issue 2. December 2014.
- Madigan, Jamie (2013). *The Psychology of Video Game Avatars*. Edge Magazine. November 29, 2013.
- Malliet, Steven (2007). *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*. The international journal of computer game research. Volume 7 issue 1. August 2007.
- Mayorga J. & J. Tojar (2004). Grupo de Discusión como técnica de recogida de información en la evaluación de la docencia universitaria en *Revista Fuentes*. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Sevilla. España. Número 5.
- Monfort, Javier (2017). *Pokémon Go sigue consiguiendo cifras espectaculares*. Hipertextual en línea. Consultado el 27 de diciembre de 2017. Ed. 1.
- Park J., Y. Song & Cl. Teng (2011). Exploring the links between personality traits and motivations to play online games. *Cyberpsychology behavior society network*. December. Vol. 14. No. 2. Pp. 747-751.
- Sedeño, Ana. (2010), Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en la educación, en *Comunicar*, Volumen 17 (número 34). Pp. 183-189.
- Squire K. & C. Steinkuehler (2005). *Meet the gamers*. Library Journal. Vol. 130. No. 7. Pp. 38-41.
- Sweester, P. & P. Wyeth (2005). *Game Flow: a model for evaluating player enjoyment in games*. ACM Computeres in Entertainment. Vol. 3. Núm. 3.
- Tabachnick, Silvia (2009). *Juegos de narración colectiva en las comunidades virtuales* en *Versión: Estudios de Comunicación y Política*. Número 22. Pp. 27-48.
- Taylor Lynd (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds” en *The Social Life of Avatars: presence and interaction in shared virtual environnements*, Ed. Ralph Schhoeder. London. March 40-62.
- Teng, Ching (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *Cyberpsichology & behavior*. April. Vol. 11. No. 2. Pp. 232-244.

- Treanor M. & M, Mateas, *Burger Time: A proceduralist Investigation*, paper presented at the meeting of the Digital Games Research Association, March 9, 2011.
- Ward Gailey, Christine (1994). Mediate Messages: Gender, Class, and Cosmos in Home Video Games en *Journal of Popular Culture* 27 (4): 81-97.
- Wirth, W., hartmann, T., Bocking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Holger, S., Saari, T., Laarni, J., Ravaja, N., Gouveia, F., Biocca, F., Sacau, A. Jancke, L., Baumgartner, T., & Jancke, P. (2007). A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences en *Media Psychology*, 9, 493-525.
- 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 en *Computers and human behavior*, Vol. 28, Issue 4, July 2012 pp. 1307-1314.

## Tesis

- Arreola, Eugenio (2008). *Relación entretenimiento-violencia que existe en los videojuegos*. Tesis de licenciatura. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. México.
- Baselga, Javier (2014). *La cinemática introductoria como elemento de identificación e inmersión en el videojuego*. Trabajo final de grado en comunicación audiovisual. Universitat Jaume I. Valencia.
- Bistrain, Jorge (1995). *Videojuegos y realidad virtual: un acercamiento a las nuevas formas de representación*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco. México.
- Cuenca, David (2014). *Mediaciones presentes en la articulación de sentido de los Hard Core Gamers en su práctica con los videojuegos*. Tesis de Maestría. Universidad Nacional Autónoma de México.

- García, Benjamín (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid. España.
- Garfias, José (2011), *El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria*, Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- González, Carlos (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Tesis Doctoral. Universidad de Deusto. España.
- Guio, Esteban (2015). *Del arte a la experiencia estética: interpretación y efectos cognitivos en la función estética*. Tesis de Doctorado. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
- López, Cristian (2013). *El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal*. Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
- López, Sol (2008). *Los efectos del cuento: análisis narrativo de la Ley de Herodes de Jorge Ibargüengoitia*. Tesis de licenciatura en Lengua y Literatura Hispánicas. UNAM. México.
- Pérez, Óliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego., el mundo narrativo y la enunciación discursiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis Doctoral. Universitat Pompeu Fabra. España.
- Sánchez Cázares, María (1994), *Los videojuegos, un nuevo medio de comunicación*, Tesis de licenciatura en Periodismo, Escuela de Periodismo Carlos Septién García, México.
- Valdivia, Sergio (2015). *Los videojuegos de Shigeru Miyamoto desde la teoría de autor: Mario y The legend of Zelda*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.



## Ponencias

- Betts, Tom (2011). *Pattern Recognition: Gameplay as negotiating procedural form*. paper presented at the meeting of the Digital Games Research Association. March 9.
- Brown, E. & P. Cairns (2004). *A grounded investigation of game immersion*. CHI ACM Conference of human factors in computing. ACM Press. New York.
- Cuellar, Joel (2016). *Tetris y los procesos de inmersión en los videojugadores*. Taller de análisis de videojuegos clásicos. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ducheneaut N., R. Moore & E. Nickell (2004). *Designing for sociality in massively multiplayer games: an examination of the “third places” of SWG*. In J. Smith & M. Sicart (eds.). Proceedings of the other players conference. Copenhagen: IT university of Copenhagen.
- Galarneau, Laure (2005). Spontaneous communities of learning. A social analysis of learning ecosystems in massively multiplayer online gaming (MMOG) environments. Paper presented at the Digital Games Research Association Conference. Vancouver, June 16-20.
- Steinkuehler, Carl (2004). *The literacy practices of massively multiplayer online gaming*. Paper presented at the anual meeting of the American Educational Research Association. San Diego. California.
- Steinkuehler, Carl (2005). *(Tech)tual play: literacy learning in massively multiplayer online games*. Paper presented at the CAL05 Virtual Learning Conference. University of Bristol. United Kingdom.
- Yee N., N. Ducheneaut, M. Yao & L. Nelson (2011). *Do men heal more when in drag? Conflicting identity cues between user and avatar*. Proceedings of CHI. Conference of human factors in computer systems. Digital Library. Pp. 773-776.

## Videojuegos citados

- ATARI (1972): *Pong*. ATARI.

- BUNGIE (2001): *Halo*. MICROSOFT STUDIOS.
- CAPCOM (1987): *Street fighter*. CAPCOM.
- CAPCOM-SNK (1994): *Marvel vs Capcom*. CAPCOM-SNK.
- ELECBITE (1999): *Mugen*. ELECBITE.
- EPIC GAMES (2006): *Gears of war*. MICROSOFT GAME STUDIOS.
- FANDEJUEGOS (2015): *Burger King Game*. FANDEJUEGOS.
- GAME THE NEWS (2012): *Endgame: Syria*. GAME MAKER STUDIO.
- GYGAX (1972): *Dungeons and dragons*. GYGAX.
- HELLO GAMES (2016): *No Man's Sky*. HELLO GAMES.
- ID SOFTWARE (1993): *Doom*. GT INTERACTIVE.
- KCE JAPAN (1997): *Metal gear solid*. KONAMI.
- KINDLE IMAGE DEVELOP (1999): *Pepsi Man*. SONY COMPUTER INC.
- KONAMI (1989): *Crime fighters*. KONAMI.
- LINDEN RESEARCH, INC. (2003): *Second Life*. LINDEN RESEARCH, INC.
- MEDIA MOLECULE (2008): *Little Big Planet*. SONY COMPUTER EUROPE.
- MINIJUEGOSTOP (2008): *Zapatazo a Bush*. MINIJUEGOSTOP.
- MOJANG (2018): *Minecraft. Education Edition*. MICROSOFT STUDIOS.
- MUSE SOFTWARE (1981). *Castle Wolfenstein*. MUSE SOFTWARE.
- NIAN TIC LABS.-NINTENDO (2017). *Pokémon Go*. NINTENDO.
- PHOLPHONY DIGITAL (1997): *Gran Turismo*. SONY COMPUTER INC.
- RANFLOSOFT (2000): *Kombate mexicano X*. RANFLOSOFT.
- SDPLAY (2016): *Disputazo político*. SDPLAY.
- SLANG (2012): *Panadería Bimbo*. SLANG
- SNK PLAYMORE (2014): *Metal Slug Defense*. SNK PLAYMORE.
- TAKE ACTION (2006): *Darfur is dying*. TAKE ACTION.
- TECH LAND (2011): *Call of Juarez: The cartel*. UBISOFT.
- THE BEHEMOTH (2008): *Castle crashers*. MICROSOFT.
- UBISOFT MONTREAL (2007): *Assassin's creed*. UBISOFT.
- UBISOFT MONTREAL (2010): *Scott Pilgrim vs the world: The game*. UBISOFT.