

SUBJETIVIDADES, VIDEOJUEGO Y EDUCACIÓN

**Tesis doctoral para optar al título de
DOCTOR EN EDUCACION**

**Presentada por:
ZAIRO PINEDA ROA**

**DIRECTOR
Dr. JORGE JAIRO POSADA ESCOBAR**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
DOCTORADO INTERINSTITUCIONAL EN EDUCACIÓN
ÉNFASIS EDUCACIÓN, CULTURA Y SOCIEDAD
BOGOTÁ
2023**

Agradecimientos

A mi director de tesis el Dr. Jorge Jairo Posada quien desde su acompañamiento pedagógico me inspiro para desarrollar un trabajo investigativo autónomo y riguroso en pro de la educación escolar desde el conocimiento de videojugador.

A la Doctora Alicia Beatriz Gutiérrez, quien hizo posible la pasantía en la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina y luego acompañó el proceso de evaluación de la tesis, por sus valiosos aportes, sugerencias, comentarios y dirección. Al Doctor Julián González Mina de la Universidad del Valle quien con su acompañamiento en la pasantía realizó valiosos aportes a la presente tesis. A los doctores Nilson Genaro Valencia y Cristian López Raventos quienes como jurados aportaron desde sus comentarios u observaciones.

A los videojugadores quienes con sus jugadas y disposición facilitaron diálogos sobre su mundo de videojuego.

Tabla de contenido

1. Buscámaras	7
1.2 Objetivo general.....	13
1.3 Objetivos específicos	13
2. De villano a gran jefe maestro.....	17
2.1 El videojugador en el laberinto	17
2.1.1 Identidad, subjetividad, agencia y videojuego	20
2.1.2 Cuerpo, videojuego y personajes	53
2.1.3 Explorando mundos de videojuego	65
2.1.4 La significación del videojuego	77
2.1.5 Dimensiones del videojuego	89
2.1.6 Educación, subjetividad y videojuego.....	97
2.1.7 Narratología versus ludología	117
2.2 Un nuevo sensorium	122
2.2.1 De lo mecánico a lo digital.....	123
2.2.2 El gameplay de Bourdieu	144
2.2.3 La trayectoria del videojugador.....	163
2.2.4 Subjetividad fuera de pantalla	172
3. Desafíos de pixel	177
3.1 Reflexión metodológica.....	177
3.1.1 Reflexión metodológica y perspectiva investigativa.....	177
3.2 Fases e instrumentos	187
3.2.1 Fase Uno. Construcción documental.....	190
3.2.2 Fase 2: Las posiciones – el espacio social.....	197
3.2.3 Fase tres: Construyendo las trayectorias	202
3.2.4 Fase 4. La vivencia de la trayectoria	204
3.2.5 Fase cinco: Relaciones subjetividades de videojuego y escuela.....	206
4. El rey de la colina.....	209
4.1 ¿Dónde está el rey?	209
4.2 Las estaciones del rey	230
4.3 Skin de rey	270
4.4 Entre la posición, la estación y el skin de rey	288
5. El rey entra a la escuela.....	290

5.1 A manera de recomendaciones generales	310
6. Referencias	313
7. Anexos.....	325

Lista de tablas

Identidad y videojuego	35
Subjetivación y actualización	44
Agencia y videojuego	52
Cuerpo y videojuego.....	59
Personaje, avatar y videojugador.....	63
Los mundos de videojuego	75
Clasificación de tipos de jugador de videojuegos antiguos.....	87
Perspectivas sobre significación del videojuego	88
Dimensiones del videojuego.....	93
Interactividad versus <i>gameplay</i> desde la emoción	96
Modelo pedagógico de Yamasaki desde las temáticas del videojuego	99
Propuesta educativa Marques (2014)	104
Experiencias de aprendizaje de niños cuando juegan juegos digitales.....	112
Fases de la investigación	187
Valoraciones de indicadores en el videojugador J1.....	199
Valoraciones de indicadores de los videojugadores J6, J9, J15, J20 y J24	212
Valores de los indicadores de las posiciones J1, J5, J7, J8, J12, J13, J14, J17, J18 y J19 .	219
Valoraciones de indicadores de las Posiciones J2, J3, J10, J11, J16, J21, J22 y J23	225
Indicadores.....	325

Lista de figuras

Modelo de compromiso con videojuegos antiguos.	86
Las espirales del ciclo mágico.	139
Borrador trayectoria, capital lúdico 192	192
El espacio social 198	198
Posición del videojugador J1..... 200	200
Esquema Trayectorias..... 202	202
Posiciones de videojugadores J20, J6, J9, J15 y J 24. 210	210
Posiciones J1, J5, J7, J8, J13, J14, J12, J17, J18 y J19. 214	214
Posiciones J2, J3, J10, J11, J16, J21, J22, J23..... 220	220
Posiciones generales. 226	226
Puntos de equifinalidad. 231	231
Trayectoria del videojugador de la posición J9. 234	234
Trayectoria del videojugador de la posición, J6. 235	235
Trayectoria del videojugador de la posición J15. 238	238
Trayectoria del videojugador de la posición J16. 240	240
Trayectoria del videojugador de la posición J11. 242	242
Trayectoria del videojugador de la posición J21. 246	246
Trayectoria del videojugador de la posición J24. 246	246
Trayectoria del videojugador de la posición J3. 249	249
Trayectoria del videojugador de la posición J4. 251	251
Trayectoria del videojugador J25 257	257
Representación de personajes, cosplay..... 259	259
Trayectoria del videojugador de la posición J13. 261	261
Trayectoria del videojugador de la posición J5. 263	263
Trayectoria que pasan por la posición Equipos. 264	264
Trayectoria del videojugador de la posición J1 265	265
Trayectoria del videojugador de la posición J19 267	267
Imagen de trayectoria de videojugadora ocasional..... 267	267
Trayectoria de un videojugador ocasional J7 269	269

1. Buscacámaras

¿Habrá que admitir que existe una región en que el hombre dispone libremente de sí mismo, en que se anticipa por amplio margen a lo que aún no es?
(Duvignaud, 1997, p. 39)

Con el pasar del tiempo el inventario de medios se hace cada vez mayor y, en la medida en que avanzan las ciencias, la electrónica, los materiales, la informática, cambia la forma en que se presenta la información, asimismo, las formas como se interactúa con ésta. Cada medio establece lógicas particulares de relación con la información, con el relato, por tanto: el libro, el video, la pintura, el cine y, ahora el videojuego, implican una forma particular de narrar o contar, de representar la realidad y como tal de vincular al sujeto a sus contenidos y sentidos. Así, las prácticas de videojuego resultan tan ocasionales como permanentes, hay videojugadores cuya práctica es esporádica como para quienes en el videojuego encuentran sentidos para la competencia, para compartir su juego en línea, en redes sociales u otras tantas formas en que se desarrolla un videojugar apasionado, dicho esto, es posible pensar que,

hay una divergencia de época, un desajuste colectivo entre las escuelas y sus alumnos en la contemporaneidad, que es una marca generacional. (...), cuando se fue gestando un encaje perfecto entre esos mismos cuerpos y subjetividades, por un lado, y los aparatos móviles de comunicación e información, como los teléfonos celulares, las redes sociales y las computadoras portátiles con acceso a internet (Sibilia, 2012, p. 137).

Esta divergencia genera la necesidad de estudios que problematicen alrededor de las subjetividades de los videojugadores sus conocimientos, recorridos, percepciones y sus posiciones en la búsqueda de elementos que permitan una comprensión del jugador en relación con el videojuego. El videojugador es un agente de la escuela y la sociedad y es central su comprensión como sujeto de capital lúdico (o sujeto de conocimiento) pues la sola incorporación de los equipos digitales a la escuela, traer juegos o convertir en juego los procesos escolares no necesariamente implica cambios educativos.

De manera inicial, se puede pensar que se trata de una nueva relación de los sujetos con los aparatos, no obstante, el videojuego como medio que vincula al sujeto con la imagen animada, el sonido, múltiples escenarios y retos convoca la emoción, el cuerpo, los otros videojugadores, las competencias de videojuego, las redes sociales entre otros aspectos, lo cual lleva a argumentar que el acoplamiento de los sujetos con las nuevas tecnologías de videojuego es un problema comunicativo y educativo. Así, en la relación videojuego-jugador los sujetos se conectan a formas de contar para las cuales la escuela no tiene un referente, más aun, se trata de un objeto comercial que en principio no es educativo, aunque pueda llegar a tener este papel, así pues,

son otros los cuerpos y las subjetividades que se han vuelto necesarios. Por eso no sorprende que, aquí y ahora, florezcan otros tipos de sujetos: nuevos “modos de ser y estar en el mundo” que se formatean según las exigencias de la contemporaneidad (Sibilia, 2012, p. 140).

Las tecnologías de la información configuran nuevos escenarios en que los sujetos se construyen, se relacionan con el otro, con el mundo, construyen percepciones según las nuevas formas digitales de contar y se orientan según sus dinámicas cuyo eje es la pantalla digital; las TIC y el videojuego en particular hace parte de los nuevos condicionamientos que ubican a los sujetos en un contexto histórico en el cual, su percepción supone otras maneras de jugar e interactuar con los otros jugadores o espectadores, de relación con la información y el relato videojugado, pues:

Dentro de largos periodos históricos, junto con el modo de existencia de los colectivos humanos, se transforma también la manera de su percepción sensorial. El modo en que se organiza la percepción humana -el medio en que ella tiene lugar- está condicionado no solo de manera natural, sino también histórica (Benjamin, 2003, p. 46).

Es decir, cada tiempo histórico establece unas particulares formas de organizar la interacción, lo que es válido o no según unos condicionamientos que se establecen social o culturalmente y determinan o influyen la percepción de los sujetos en una época particular. Dichos condicionamientos son producto de múltiples procesos: sociales, bélicos, culturales,

económicos, tecnológicos u otros que al consolidarse caracterizan las formas de percepción; puede suceder también que las rupturas históricas generan revoluciones o cambios significativos que afectan las formas como se percibía y entendía el orden de las cosas, lo social, la cultura, el juego.

Históricamente, cada época implica una organización y condicionamiento de la percepción. En el momento actual la interacción entre jugadores con el juego depende de la conexión a internet, del equipamiento (consola de videojuegos, computador, móvil, controles) a través de pantallas donde el videojugar tiene lugar sobre la lógica de la tecnología digital en que se apoya. En este orden de ideas, las nuevas formas de relación de los sujetos con el videojuego implican otra manera de relación con lo simbólico, pues los sujetos ingresan a un relato que los requiere para funcionar, que da prioridad a la imagen y al sonido, como elementos que orientan su avance, ha cambiado por tanto, la forma de acceso al relato propuesto por el juego y de interactuar con los otros jugadores, de actuar y dar sentido a su participación como jugador.

Asimismo, González (2011) advierte: “El videojugador que agita repetidamente las manos y la cabeza o balancea nerviosamente los pies y los brazos está resolviendo a través de estos gestos el videojuego. (...) también se piensa con los pies” (p. 64). *Pensar con los pies*, con el cuerpo trae a escena formas en que jugador y videojuego entran en sintonía.

Es importante reconocer que el videojuego conlleva un “trastocamiento de la lógica de la representación y la consecuente emergencia de un régimen distinto de racionalidad” (Cabra, 2011, p. 88). El juego hace una propuesta que se experimenta a partir de la imagen y el sonido videojugado para entrar al relato y donde la subjetividad del videojugador es afectada.

Ahora bien, si el videojuego representa *algo* que al ser videojugado hace que el jugador se vea inmerso en su sentido; este acoplamiento videojuego-jugador implica que en el momento de jugar se desenvuelve una serie de actitudes hacia el juego. El juego está organizado de tal forma que el sentido se está jugando en el instante. Es necesario tener presente que “los principales juegos de consola contemporáneos y populares juegos en línea participan en lo que podríamos llamar una estrategia representacional intermedial” (Dovey and Kennedy, 2006, p. 88, texto original en inglés). La conjunción de diferentes medios concatenados en el videojuego hace posible comunicar y videojugar el sentido, pues: “Las

técnicas del cine, gráficas y de texto se combinan en modos que referencia formas de representación existentes, como el cine, la televisión, el deporte o la literatura” (Dovey and Kennedy, 2006, p. 88, texto original en inglés). La combinación de estos medios como parte del diseño del videojuego genera que jugadores, aficionados, espectadores pasen horas frente a la pantalla, disfruten de la partida y se generen múltiples espacios paralelos al videojugar, como cuando se comparte lo jugado en redes sociales o se compite.

En el videojuego el personaje adquiere la forma de avatar que, a manera de disfraz, hace posible la participación del jugador, por ejemplo, en el videojuego de disparos *Destiny* un soldado (en ocasiones junto a otros) es quien transita por el mundo, en este sentido, como lo plantea Ricoeur (2006): “El relato construye la identidad del personaje, que podemos llamar su identidad narrativa, al construir la de la historia narrada. Es la identidad de la historia la que hace la identidad del personaje” (p. 147), así, en cuanto el jugador entra al juego como personaje, se narra así mismo de acuerdo al mundo de juego al que ha ingresado, sin embargo, en el nivel de las prácticas con otros jugadores, en espacios de competencia, de publicar en redes sociales u observar el juego de otros, en espacios de desarrollo o de diseño de videojuegos, “la esfera narrativa es reforzada por los aspectos de interacción propios de las prácticas: es a estos precisamente a los que el relato confiere la forma polémica de una competición entre programas narrativos” (Ricoeur, 2006, p. 158). Y es en estos trayectos que el jugador inicia como avatar pero es llevado por caminos inesperados en que se despliega su subjetividad como componente humano para observar y analizar el jugador desde su videojugar. En consecuencia, “los juegos siempre nos han estado diciendo cosas interesantes sobre nosotros mismos, sobre nuestro mundo y nuestras relaciones con el mismo” (Pérez, 2012, p. 128), esto lleva a que en la relación jugador-videojuego está en *juego* el sujeto mismo que juega, por lo que es vital traer a escena: la subjetividad del videojugador.

De otro lado, el videojuego implica conocimientos que desde la perspectiva de Bourdieu (1984, 1997, 2000), se entienden en términos de capital¹ y que en la presente investigación se relaciona con elementos que inician en el *gameplay*, y se va haciendo más

¹ “Es necesario que haya algo en juego y gente dispuesta a jugar, que esté dotada de los hábitos que implican el conocimiento y reconocimiento de las leyes inmanentes al juego, de lo que está en juego” (Bourdieu, 1990, p. 136).

complejo en la medida en que el jugador amplía su práctica hacia momentos y experiencias que lo involucran cada vez más con agentes como desarrolladores de videojuego, equipos de videojugadores, espacios de competencias u otros con lo cual el capital aumenta. Este capital se le va a conocer en adelante como, *capital lúdico*. El transcurso vital del jugador por la práctica del videojuego y por aquellas actividades (posiciones) paralelas a ella se configura la trayectoria del videojugador. Estas actividades paralelas como publicar en redes sociales, por ejemplo, se constituyen en procesos que favorecen la construcción de unas particulares habilidades en el jugador, consolida de manera objetiva un capital lúdico mensurable, por lo cual *publicar* pasa a ser vista como *la posición publicar* que junto a otras posiciones dibuja un trayecto vital del videojugador.

El capital lúdico implica ciertas disposiciones en los videojugadores, es decir, particulares habitus de videojuego, lo que hace del videojugador un integrante del campo del videojuego, con sus formas de hacer, decir y de videojugar. El campo² específico del videojuego trae a escena capitales como los hay en los distintos campos. En esta indagación se habla del campo del videojuego, no obstante, en rigor, construir el campo implicaría contar con una gran parte de los videojugadores, por lo que en lo sucesivo cuando se haga referencia al campo se hará de manera metafórica, para facilitar el análisis y la comprensión, pues en el presente estudio solo se toman algunos jugadores de uno o dos colegios y otros externos al colegio, por lo que el análisis real del campo se reduce a las posiciones y relaciones de ese grupo de jugadores objeto del estudio según sus capitales lúdicos de videojuego.

Este agente videojugador, está rodeado de otros agentes como los padres, los compañeros estudiantes del colegio, los profesores, hermanos o familiares algunos vinculados a temas de programación, o de juego, los vendedores de videojuego compañías de videojuego, medios afines al videojuego, entre otros. La conformación de las diferentes posiciones del grupo de videojugadores constituye un primer interrogante en la presente investigación, por tanto, la pregunta implica reconocer los aspectos que componen el capital lúdico en cada videojugador. Otro aspecto de indagación se vincula con las

² La estructura del campo es un *estado* de la relación de fuerzas entre los agentes o las instituciones implicados en la lucha o, si se prefiere así, de la distribución del capital específico que, acumulado en el curso de luchas anteriores, orienta las estrategias ulteriores (Bourdieu, 2003, p. 113).

trayectorias de los videojugadores, es decir, las posiciones sucesivas que ha ocupado un agente en el campo del videojuego. En términos de Bourdieu (1997), la trayectoria como una

serie de posiciones sucesivamente ocupadas por un mismo agente (o un mismo grupo) en un espacio en sí mismo en movimiento y sometido a incesantes transformaciones. (...) El sentido de los movimientos que llevan de una posición a otra (de un editor a otro, de una revista a otra, de un obispado a otro, etc.) se define, a todas luces, en la relación objetiva mediante el sentido en el momento considerado de estas posiciones dentro de un espacio orientado (Bourdieu, 1997, p. 82).

Ahora, dado que las posiciones a que se refieren las trayectorias se circunscriben a diversas esferas de la vida, “trayectoria familiar, trayectoria educativa, trayectoria residencial, trayectoria laboral, etc. Cada una de ellas puede ser pensada como una articulación de elementos, subjetivos y objetivos, que tienen diferente importancia según el ciclo vital que esté atravesando el actor social” (Muñiz, 2012, p. 40). En este estudio la trayectoria en tanto elemento objetivo se centra en la práctica del videojugar y las posiciones que le son afines. Entretanto, desde lo subjetivo tiene lugar la vivencia de la trayectoria (sucesivas posiciones), la cual va a ser vista desde las tomas de posición (percepciones o posturas) que los videojugadores construyen del campo del videojuego y como tal de su trayectoria según su experiencia.

De igual forma, el habitus como disposiciones o inclinaciones a actuar, a comportarse de particulares maneras caracterizará al videojugador y su posicionamiento en el espacio social de videojuego al hacer visible sus maneras de entender, estar y hacer en el campo, según su capital lúdico. Al habitus no solo se incorporan estructuras, sino que el agente jugador tiene la posibilidad de crear nuevos sentidos, el habitus da “cuenta de la unidad de estilo que une las prácticas y los bienes de un agente singular o de una clase de agentes” (Bourdieu, 1988, p. 19).

En este orden de ideas, desde la perspectiva teórica de Bourdieu esta investigación busca aportar elementos a la comprensión de las subjetividades que videojuegan para pensar la escuela como espacio en el que el videojugador está presente o ha cursado como

parte de su curso vital. El referente para la investigación son las prácticas de videojuego, pues:

Los objetos de conocimiento son construidos y no pasivamente registrados, (...) el principio de esta construcción es el sistema de disposiciones estructuradas y estructurantes constituido en la práctica y orientado hacia funciones prácticas. (...) es necesario volver a la práctica, lugar de la dialéctica del *opus operatum* y *el modus operandi*, de los productos objetivados y los productos incorporados de la práctica histórica, de las estructuras y de los habitus (Bourdieu, 1991, pp. 91, 92).

En consecuencia, junto a la acción cohabita una lógica teórica, de manera que la acción del jugador no sucede en el vacío, asimismo, lo teórico tiene una dialéctica con la acción, hay una reciprocidad entre acción y decir. Entonces, de acuerdo con las posiciones, las trayectorias y su vivencia por parte del jugador, la pregunta de esta investigación es: ¿Qué subjetividades se constituyen a partir de la relación entre las posiciones de los jugadores, las trayectorias y su vivencia? y, ¿cómo estas subjetividades se relacionan con la educación escolar? De esta manera, los objetivos que se plantean en la presente investigación son:

1.2 Objetivo general

Analizar las subjetividades de los jugadores de acuerdo con sus posiciones, las trayectorias y su vivencia del videojuego y sus relaciones con la educación escolar.

1.3 Objetivos específicos

- Construir las posiciones de los jugadores de acuerdo a los capitales de videojuego que han desarrollado.
- Construir las trayectorias de los videojugadores a fin de observar relaciones, rupturas o discrepancias, continuidades en sus posiciones.
- Explorar la vivencia del videojuego a partir de las tomas de posición del jugador.

- Relacionar y analizar las posiciones de los jugadores, la trayectoria y su vivencia del videojuego.
- Analizar las relaciones videojuego y educación escolar respecto al conocimiento de las subjetividades de videojuego.

Así las cosas, la necesidad de indagar las posiciones, trayectorias y su vivencia por parte del videojugador radica en que como agente que transita del campo del videojuego al campo escolar permite elementos para pensar la escuela misma, sus sentidos y complejidades. El estudio responde a una necesidad en que la sociedad se ha desentendido del videojugador y vincula su jugar a pérdida de tiempo, a que videojugar no constituye un proceso de lectura en el sentido tradicional del libro, entre otras formas de distanciarse de lo desconocido, no obstante, la cada vez mayor participación de jóvenes en prácticas de videojuego lleva a pensar en que educar pasa por renovar los sentidos, las formas y concepciones sobre los sujetos, sus cambios y los contextos en que se está *jugando* su construcción como persona, en este caso los contextos de videojuego para dimensionar al otro como agente cuyo capital lúdico abre puertas a otras comprensiones donde lo significativo inicia en vestir el traje de avatar. En consecuencia con Rodríguez (2004):

Los problemas atribuidos a los videojuegos (...) deben ser atendidos y acompañados, más que usados como argumentos para prohibir la actividad. (...) este acompañamiento y provecho de los videojuegos no sólo debe ser responsabilidad de los padres, sino de la institución escolar, de las empresas productoras que deben disponer de espacios de 'negociación' con los usuarios, y de la legislación (p. 166).

Desde la institución escolar el acompañamiento adquiere múltiples formas según el acercamiento y conocimiento que el maestro(a) tenga del jugador y su capital lúdico, de acuerdo al contexto en que se desarrolla su videojugar, tanto, como de las condiciones socioculturales en que se ubica la escuela. En este acompañamiento es importante estudios que proporcionen miradas objetivas sobre el videojugador, su subjetividad y su capital lúdico.

De acuerdo con lo anterior, a continuación se presentan los capítulos que conforman la presente tesis.

Los subcapítulos, *el videojugador en el laberinto* (antecedentes) y *un nuevo sensorium* conforman un gran marco conceptual titulado: *De villano a jefe maestro*.

El subcapítulo de revisión bibliográfica *El videojugador en el laberinto* es un apartado construido desde diversos conceptos que llevan a entender al videojugador desde procesos de identidad, subjetivación, agencia, el cuerpo en conjunción con formas de significar, de analizar las dimensiones y elementos del videojuego donde el acto de videojugar y, el *gameplay* como tal, conforma un aspecto de referencia frecuente como elemento central en la investigación revisada. Asimismo se revisan documentos en que se observa el jugador en la escuela de acuerdo con formas de apreciar el videojuego como elemento para aprender contenidos u habilidades, de usarlo como un medio y favorecer la educación lúdica; fue también importante comentar aquellos textos que citan la controversia entre los estudios narratológicos y ludológicos.

En el subcapítulo, *Un nuevo sensorium*, se tratan dos aspectos principales, en el primero se hace un recorrido para observar a partir de Benjamin que históricamente cada época implica unas formas de ver la realidad, es decir unas maneras como se organiza la percepción debido al orden que se establece en un periodo de tiempo particular. Se observa que la máquina de vapor, el reloj y la misma ciudad constituyen una racionalidad de la percepción distinta respecto del tiempo actual en que las comunicaciones y muchas tareas de la vida académica, laboral están mediadas por tecnologías digitales como internet y prácticas lúdicas como el videojuego. Algunos referentes son autores como Virilio respecto a la telepresencia, lo cibernético, luego, desde la perspectiva de Aarseth y los *Game Studies* se comenta lo relacionado a lo ergódico, el cibertexto. Desde Arsenault y Perron se analiza el *gameplay* y la relación jugador-videojuego a partir del concepto de interreactividad desde el cual se evidencia que el videojuego reacciona al jugador y éste, el jugador, desarrolla una respuesta al juego. En el segundo apartado se desarrolla la perspectiva de Bourdieu a partir de conceptos como capital para analizar el capital lúdico, el habitus, las posiciones, las trayectorias y su vivencia.

En el capítulo, *Desafíos de pixel* se desarrolla la metodología. Se establecen las formas como se construyó las posiciones, la trayectoria y su vivencia; se especifica como tuvo lugar la construcción de los indicadores a partir la interacción con los jugadores, la construcción

de un formulario y, los cambios que en el proceso hicieron posible modificar y cualificar los indicadores, crear unos nuevos.

En el capítulo titulado, *El rey de la colina* se encuentran los análisis investigativos. Se organizan a partir de presentar las posiciones y los casos de los videojugadores que se ubican allí, su representación gráfica en una montaña como una metáfora que intenta mostrar que mientras el jugador se ubique más se acerca a la cima, mayor es su capital lúdico, por tanto, mejor es su posicionamiento en el espacio social. Luego se presenta los casos de trayectorias de algunos jugadores, se establece dos puntos de equifinalidad *ganar reconocimiento y participación en eventos*, no obstante, también se presenta algunos casos y análisis de las posiciones equipos y publicar. En una tercera sección se presenta las tomas de posición para finalmente presentar un análisis entre lo objetivo debido a las posiciones, las trayectorias versus lo subjetivo.

En el apartado *el rey entra a la escuela* se presentan las conclusiones en las cuales el conocimiento del videojugador adquiere un rol central como aspecto que facilita un acercamiento diferente desde a la escuela, al jugador, a su capital lúdico y al videojuego mismo.

Luego se encuentran la lista de referencias y finalmente los anexos.

2. De villano a gran jefe maestro

A continuación se presentan dos apartes que constituyen un marco teórico para pensar el estudio. El primero es la revisión documental titulada: *El videojugador en el laberinto*, el segundo aparte, *un nuevo sensorium*.

2.1 El videojugador en el laberinto

El estudio de la subjetividad en relación con el videojuego y la educación visibiliza las preguntas, los trazados y las tendencias que han orientado esta investigación. Este capítulo permite entender diferentes abordajes de las subjetividades en sus relaciones con el videojuego; singulares perspectivas desde las cuales se ha configurado un ámbito de conocimiento y formas de aproximarse a su estudio desde distintos marcos de referencia, metodologías y preguntas que la problematizan de manera genuina.

Así, se reseñan teorías, cuestionamientos y formas de hacer en torno a las pesquisas sobre subjetividades, procesos de identidad y agencia de los videojugadores. Derivados de tesis doctorales y artículos de investigación, tales asuntos dibujan un panorama interpretativo desde el cual se abren posibilidades para pensar el videojugador en la escuela, en tanto cobra fuerza el interés en comprender el placer, el tiempo que los jugadores disponen para el juego, sus alegrías, fallos, y las tramas y narraciones que construyen mientras videojuegan y comparten con otros, ya sea que lo hagan de manera presencial, en línea o a través de alguna red social. Si se las sabe apreciar, estas experiencias implican el cuerpo, la sociedad, los medios, las historias jugadas, los sentidos y las posibilidades de construcción personal, entre otros aspectos que pueden llevar a procesos pedagógicos alternativos.

Para esta revisión se tomaron fuentes de España, Estados Unidos, Argentina, Dinamarca, Canadá, Colombia, Brasil, Francia, Finlandia, Países Bajos y Australia. Se analizaron documentos que tematizan el videojuego en relación con el videojugador y amplían sus marcos de teorización hacia o desde lo pedagógico-educativo. Esta revisión documental busca entender la cultura del videojugador desde desarrollos investigativos que visibilizan las dimensiones del videojuego, sus mundos, las formas de significar, de crear sentido a partir de los videojugadores y del videojuego. En este sentido es importante

reconocer que la cultura de lo digital, por tanto el videojuego, constituye un campo de estudio reciente y dinámico, cuyas búsquedas y respuestas actualizan sus hallazgos con nuevas preguntas. Conceptos como *game*, *play* y las discusiones sobre lo educativo y la narratividad del videojuego, facilitaron entender la literatura revisada y, así, las subjetividades de los videojugadores.

Este capítulo cuenta con siete apartados. Inicialmente, se conceptualizan el *play* y el *game*, pues son una precisión necesaria que da mayor comprensión a los textos referenciados. En el primer apartado, sobre identidad, subjetividad, agencia y videojuego, se exploran aspectos como lo simbólico, el personaje o avatar, el relato en los videojuegos, los objetos que experimentan los videojugadores (las armas, por ejemplo), el videojuego mismo entre otros aspectos. Se sintetizan documentos que desarrollan preguntas alrededor de los procesos de subjetivación y la subjetividad, así como desde los conceptos de lo *actual* y lo *virtual*. Desde los procesos de agencia se presentan investigaciones que exploran formas en que la libertad se constituye desde el videojuego como desde el jugador. Como parte del proceso de escritura, se presentan tablas que, a manera de resumen, exponen los principales elementos encontrados en los estudios revisados.

Un segundo apartado titulado *Cuerpo, videojuego y personajes*, cuestiona las subjetividades que videojuegan, pregunta por el cuerpo que videojuega, indaga la unidad cuerpo-mente, el juego cuando este implica una extrañeza, pues los controles invisibilizan en pantalla los movimientos de las manos, los ojos, brazos, piernas que lo soportan.

El tercero, *explorando mundos de videojuego*, presenta investigaciones cuyos escenarios de videojuego crean espacios en los que la subjetividad es puesta en diálogo y/o en contraposición con aspectos laborales, sociales, políticos y educativos pues, como lo indica Santurom (2017), a través del videojuego es posible “crear nuevas experiencias narrativas de subjetividad” (p. 330). También estudios en los que se reconocen relaciones del juego con escenarios como las redes sociales, la posibilidad de compartir la experiencia en vivo a través de Twitch, escenarios en los que el capital de videojuego y la construcción de identidad tienen lugar y ponen en cuestión el círculo mágico.

El cuarto se interesa en la significación del videojuego. Se presentan estudios que centran sus pesquisas en la construcción de significado, se resaltan las reglas, los mundos de videojuego, el jugador, el contexto, como algunos de esos elementos que hacen posible

entender lo simbólico del jugar. Respecto a las dimensiones del videojuego, una quinta sección presenta y destaca aspectos como el *gameplay*, el mundo del videojuego, las mecánicas. Se resalta especialmente la perspectiva de estudio de la emoción, lo cual conlleva que dichas dimensiones sean analizadas desde el *gameplay*. La sexta división, *Educación, subjetividad y videojuego* muestra una serie de estudios que van desde propuestas para pensar lo educativo, perspectivas instruccionales del uso del videojuego en la escuela, hasta el videojuego como un escenario de la sociedad. También, investigaciones sobre las habilidades del siglo XXI desde la perspectiva de quienes videojuegan, aspectos disciplinares de áreas como la historia donde se analiza el papel didáctico del videojuego. Finalmente, se encuentra la subdivisión *Narración versus ludología*, como una revisión necesaria para ubicar teóricamente el estudio del videojuego y del videojugador.

Iniciarse en la indagación de un campo nuevo como el del videojuego es entrar a un mundo de nuevos términos para nombrar las cosas, establecer relaciones y entender los sentidos que conforman el mundo de los videojugadores. Así, un primer acercamiento documental son los términos *play* y *game*, que en inglés tienen significados distintos. El investigador uruguayo Frasca (2007), interesado en “proporcionar un marco para la comprensión de cómo los juegos transmiten significado” (p. 20) los distingue de la siguiente forma:

"*play*" se utiliza para describir la actividad que los jugadores realizan durante la ejecución de un *game*, ya sea como un verbo (como en "¡vamos a jugar!") O como sustantivo (como en "los niños estaban en el juego") (...) como acertadamente argumenta Aarseth, los *games* son objeto y proceso. "*Game*" es a la vez el término por defecto que se utiliza generalmente para describir nuestro objeto de estudio (Ajedrez, fútbol y videojuegos se conocen generalmente como "*games*" y no "*plays*") y también denota sus aspectos materiales (p. 19, texto original en inglés).

Entretanto, el investigador español, Planells (2013) se pregunta “¿qué tipo de estructuras y sistemas de significación se establecen en los videojuegos desde la perspectiva de unos mundos de ficción destinados a desplegar experiencias lúdicas?” (p. 23). Este autor entiende los términos así:

a diferencia del español “juego” y su verbo “jugar”, el inglés no solo emplea la dualidad nombre/verbo para “*play*”, sino que también tiene el nombre “*game*”. En este caso, los angloparlantes distinguen el juego “libre” de reglas preestablecidas por ejemplo, jugar a papás y mamás con el nombre “*play*”, mientras que reservan “*game*” para los juegos con normas prescritas juegos de tablero o de cartas, por ejemplo (p. 38).

Así las cosas, el *play* como escenario del jugar, se vincula con el videojugador, por lo que inicialmente puede pensarse que para indagar la subjetividad es necesario consultar investigaciones sobre el *play*. Sin embargo, durante este recorrido por los diferentes aspectos del *play* y del *game* se observa que ambos términos e instancias se entrecruzan y movilizan la subjetividad del jugador. La diferencia entre *game* y *play* es importante pues sus marcos de sentido evidencian el desarrollo de todo un vocabulario (*gameplay*, *playworld*, entre otros términos) cuya comprensión hace necesaria esta primera ubicación.

2.1.1 Identidad, subjetividad, agencia y videojuego

2.1.1.1 Identidad y videojuego

Un primer elemento encontrado en las investigaciones es la narración en términos del personaje característico del videojuego. Así, la investigadora argentina Esnaola se propone, “(...) indagar desde una mirada psicopedagógica el *proceso de construcción de relatos presentados en formato electrónico*, específicamente el caso de los *videojuegos* porque sostenemos que contribuyen a los procesos de construcción de la identidad social de nuestras jóvenes generaciones” (pp. 11, 12), y como parte del proceso investigativo, analiza las prácticas lúdicas de niños entre 8 y 13 años con el videojuego *Pókemon*. Desde la etnografía, afirma, “(...) hemos estimulado en el proceso de investigación, la ‘sensibilidad teórica’ en tanto habilidad para reconocer claves significativas en los datos obtenidos y otorgarles significado” (Esnaola, 2004, p. 290). Un elemento que la autora reconoce en el proceso de identidad es el personaje videojugado:

al constituirse en arquetipo de identificación se constituye en una pantalla proyectiva sobre la cual se advierten los deseos profundos del sujeto que lo ha elegido. El sujeto se proyecta y se identifica con el personaje que adquiere las características arquetípicas del héroe que sale a la búsqueda de descubrimientos, sortea obstáculos, vence imprevistos, conquista, compite y vence a los oponentes (Esnaola, 2004, p. 478).

Un aspecto relevante en el estudio de Esnaola (2004) es su orientación sociocultural, pues ubica las prácticas de videojuego en el contexto socioeconómico en que se desarrollan. Allí uno de los conceptos es el de *objeto transicional* de Winnicott³ que vincula a los sujetos con la cultura:

los arquetipos operan desde las identificaciones con componentes simbólicos internos al sujeto pero remiten también a componentes del contexto en el cual se desenvuelve el sujeto. (...) las referencias de los personajes se inscriben en el macrodiscurso cultural del neoliberalismo que “espectaculariza el relato mítico” con la consecuente satirización de los significados que acaban siendo insumos válidos para el consumo masivo (Esnaola, 2004, pp. 482-483).

En otras palabras, los personajes arquetípicos se convierten en un modelo estándar de identidad, es decir, un espacio (avatar) a través del cual el jugador expresa sus sentimientos, emociones, deseos, expectativas y percepciones; en tanto, el jugador se sitúa en un contexto mediático, cuyas imágenes e información exageran el mito en que se inscribe el personaje. Dan lugar a una banalización de la significación pues el personaje y los mitos a que se encuentran anclados se transforman en un objeto de consumo, un producto que de tanto aparecer, de tanto ser jugado paulatinamente pierde sentido. A propósito del videojuego Pokémon y la referencia al neoliberalismo, aunque desde un

³ Winnicott (2013) aclara que, "lo transicional no es el objeto. Este representa la transición del bebé, de un estado en que se encuentra fusionado a la madre a uno de relación con ella como algo exterior y separado" (p. 47), así lo transicional conforma para el niño un proceso que le permite de manera paulatina, independizarse de los objetos (inicialmente la madre) a repertorios de objetos de naturaleza diferente como la misma cultura, que lo remiten a otras referencias y conexiones con la realidad externa. Desde este enfoque, “para dominar lo que está afuera es preciso *hacer cosas*, no sólo pensar o desear, y *hacer cosas lleva tiempo*. Jugar es hacer” (Winnicott, 2013, p. 83).

enfoque foucaultiano, la investigación de Cristian López Raventós concluye desde el discurso gestión-economicista,

La narración está psicologizada e imprime la coherencia y la lógica de su propio lenguaje. Los recursos también van a ser emocionales y hay que saber administrarlos. (...) el verdadero reto en Pokémon, gestionar recursos para conseguir superar los retos. La amistad, el compañerismo y la responsabilidad consisten en saber utilizar al Pokémon adecuado en el momento preciso. Hacer aprender, crecer y mejorar para sacarle el mayor rendimiento posible. Las reglas y mecánicas de juego hablan claro respecto de las posibilidades de avanzar. Además, se añaden elementos que hacen más creíble esa gestión economicista como bancos, tiendas, compra, venta y recompensas por el trabajo bien hecho (p. 189).

Quizás esta idea se conecta con lo que menciona Duarte (2013), investigadora brasilera quien indaga por ¿cómo se constituyen las identidades de los jugadores bajo la mediación del avatar como representación de sí mismos? (p. 5, texto original en portugués) y concluye: las “Identidades se desterritorializan y se dan a conocer en la virtualidad según un determinado momento y una determinada demanda” (p. 216). Aquí la virtualidad hace referencia a las formas como las tecnologías hacen posible la representación del jugador en el espacio de videojuego, mientras el contexto es atravesado por componentes comerciales, de demanda y oferta. Las identidades: “Se atribuyen características, imágenes y biografías producidas digitalmente, que garantizan, si así lo desean, la invisibilidad de su identidad básica, dando lugar a identidades desplegadas y desechadas según la situación (Duarte, 2013, pp. 216-217).

De otro lado, con relación al contexto actual y al papel de los medios en la construcción del yo, se sostiene que “el papel de las instituciones en esta construcción es débil, cada vez es más importante el papel de los medios masivos, los hobbies y el entretenimiento” (Anyó, 2011, p. 390). Este investigador español hace visibles los videojuegos como: “relatos identitarios en el sentido de que son vivencias narrativas sujetas a reglas y un mundo ficticio, más o menos amplio, que el jugador pone en marcha, individualmente y/o colectivamente, en su acción de juego” (p. 495, texto original en

catalán). Así las cosas, desde los aportes conceptuales de W. C. Booth, S. Chapman, Neitzel, Ryan y Aarseth, en los videojuegos hay un jugador implicado, el cual:

no [es] exactamente un narrador, sino un instigador del texto, externo, pero inscrito en este. Está implicado en el sentido de que se trata de un segundo yo de este (...) Este narrador es el avatar del jugador: el personaje (p. 508).

Anyó (2011) desarrolla su investigación desde la antropología cultural, las teorías narratológicas en el cine y la literatura y la ludología. Para esto analiza dos videojuegos, *Silent Hill 2* (un videojuego de supervivencia monousuario) y *Espai8* un videojuego de rol *online* masivo y multiusuario. La pregunta desde la cual se origina y desarrolla el estudio es ¿Cómo se construye el relato de la identidad en los videojuegos? Un aspecto relevante de esta investigación es el uso de los conceptos de *capital cultural* y *distinción* de Bourdieu, con los cuales el autor hace visible la construcción de la identidad desde las comunidades de juego: “la actividad de la comunidad hace de los servicios de mensajería de la web del juego, además de la actividad al juego en sí, una forma de adquisición y legitimación del capital cultural” (Anyó, 2011, p. 496). Para este autor, el videojuego contiene varios niveles identitarios:

a *Espai8* la "realidad circundante", el "marco foro" y el "marco juego" son diferentes niveles de realidad o capas de experiencia que implican diferentes niveles narrativos y también, en correspondencia, diferentes roles identitarios. (...) Podemos establecer una correspondencia entre el persona-rol del jugador, en un nivel extradiegético, y el rol personaje del personaje, en un nivel diegético, correspondencia entre un análisis antropológico y uno narratológico (Anyó, 2011, p. 501).

Lo *diegético*, término propio de la narratología, referido a los sucesos, personajes, situaciones que suceden en el mundo narrado, son los espacios, personajes y todos aquellos elementos y escenarios a los que ingresa quien lee una novela. En los videojuegos se relaciona con el mundo, sus personajes, música, sonidos y todos aquellos objetos, pasajes, misiones, escenarios a los que ingresa y juega el videojugador. Para Anyó (2011), con base

en el self (yo) propuesto por Erving Goffman⁴, “el conocimiento que se tiene del jugador implicado puede equipararse al conocimiento que se tiene de una persona en la vida cotidiana, con la diferencia de que en los videojuegos la identidad se estructura en forma narrativa” (p. 510). En el sentido de la construcción de la identidad se evidencian formas en que cada videojugador adquiere reconocimiento por sus pares de videojuego, así, desde el concepto de *distinción*, se afirma “hemos visto formas de re-visión, chismorreo, crítica y nuevas creaciones por parte de usuarios distinguidos con amplio capital cultural que hacen en el seno de la comunidad. La distinción entre usuarios expertos y recién llegados era muy ilustrativa al respecto (p. 496, 497).

Ahora bien, en un análisis distinto del reconocimiento del videojugador se encuentra la investigación de Stenros y Sihvonen (2020) quienes hallan que:

El juego de simulación ocurre con el objeto del juego, pero no está determinado por él, ya que el juego experto transgresor, la modificación y el juego interno pueden ayudar al jugador a llegar más allá del objeto. (...) la posibilidad de jugar a fingir solo con un artefacto digital es un aspecto importante para dar sentido a estas experiencias de juego (párr. 47, texto original en inglés).

Dicho de otro modo, el videojugador puede aparentar que juega el juego, sin embargo, son sus intenciones las que dan nuevos sentidos a lo jugado, sea que la experiencia tenga lugar en solitario, junto a otros, en el presente o en el pasado. Entonces, desde el juego en solitario de los juegos de rol o, *single-player digital role-playing games* (SPDRPG por sus siglas en inglés)” (párr. 1, introducción), y desde los videojuegos *Dragon Age* (DA, 2009) y la serie *Mass Effect* (ME, 2007) de *BioWare* (desarrollador) sus autores explicitan su interés en hacer un estudio de carácter teórico, que se ubica en “los contextos de los estudios de juegos de rol, los estudios de juegos *queer* y la teoría de la actuación” (párr. 1, en introducción, texto original en inglés). Jaakko Stenros y Tanja Sihvonen (2020) se proponen: “construir una teoría de las funciones performativas y de

⁴ “seguramente es razonable decir que cada expresión o acto físico con el que el individuo contribuye a una situación actual estará enraizado en su identidad personal, biográfica. Tras el rol actual, asomará la propia persona. De hecho, ésta es una manera común de encuadrar nuestra percepción de otra persona” (Goffman, p. 305, citado por Anyó, 2011, pp. 348, 349).

simulación del juego en solitario de los juegos de rol digitales o, *single-player digital role-playing game*” (párr. 1, en resumen, texto original en inglés).

De acuerdo con los autores, los SPDRPG son un género específico de juegos que se “abordan como juguetes que se ‘simulan’ con expectativas” (párr. 1, en resumen, texto original en inglés). En este sentido, se analizan las actividades de un jugador a través de la “(1) creación de personajes, (2) interacción entre el personaje del jugador y los personajes no jugadores con inteligencia artificial dentro del juego, y (3) la mecánica del juego” (párr. 6); asimismo, se tiene en cuenta la dimensión del juego interno del videojugador, donde: “puede simular que su personaje jugador adopta un rol no ofrecido o reconocido por el sistema de juego mientras construyen una historia personal y una rica vida interior para su personaje” (párr. 2 en resumen, texto original en inglés).

Respecto a los estudios del *game queer*, se afirma: “el juego [*play*] *queer* ofrece una multitud de ejemplos interesantes en los que los jugadores respecto al objeto de juego [*game*] negocian, hay una transgresión y extrañeza del objeto del juego (por ejemplo, Consalvo, 2003; Shaw, 2013; Ruberg, 2019 citado por Stenros y Sihvonen, 2020, párr. 2, introducción). El juego *queer* es conceptualizado con “referencia a procesos de creación consciente (por elección del diseño) de la alteridad y la transgresión en los juegos digitales” Rubert, 2019 (como se citó por Stenros y Sihvonen, 2020, párr. 7). El juego *queer* es también observado por el estudio de Ståhl y Rusk, (2020) sobre *Counter Strike, Global Offensive*, un videojuego de disparos en primera persona, ellos sostienen:

Aunque hay variaciones individuales, las identidades (co) construidas se orientan hacia una identidad de jugador percibida como competente moldeada por normas tecnomasculinas en la cultura de los juegos en línea, donde los rasgos que connotan feminidad y queerness se ven como signos de incompetencia (párr. 4, texto original en inglés).

Así las cosas, a partir de la experiencia se va definiendo un particular videojugar, una identidad reconocida por Ståhl y Rusk (2020) cuando afirman: “las identidades de los jugadores en los juegos en línea se (co) construyen activa y contextualmente en y a través de la interacción en el juego tanto con el juego en sí como con los co-jugadores” (párr. 1).

Ahora bien, volviendo con el estudio de Stenros y Sihvonen (2020), respecto al juego digital de rol para un solo jugador, se dice:

El rol, o roles múltiples, que el jugador adopta para su personaje depende de las capacidades del sistema, mecánicas y la narrativa del juego, tanto como de las aspiraciones internas del jugador y las orientaciones opuestas a las posibilidades que el videojuego ofrece (párrafo 13, texto original en inglés).

Es decir, en un videojuego de disparos, por ejemplo, no disparar o disparar a blancos no determinados por el juego puede convertirse en un nuevo rol que asume el jugador, como una forma de quebrantar las reglas, de acuerdo con las posibilidades de actuación y movilidad del juego. En consecuencia, respecto al avatar y su actuación en el mundo de juego, se observa, “un personaje del juego como un objeto de procedimiento que el jugador está utilizando como una herramienta experimental y performativa” (Stenros y Sihvonen, 2020, párr. 26, texto original en inglés). Así, respecto al personaje, su rol y las coincidencias que pueda o no tener con el jugador que representa, con base en Hamilton (2014), quien asocia los personajes de los juegos de rol a elementos para la autorreflexión y el descubrimiento para Stenros y Sihvonen (2020) hay jugadores que no están jugando su mejor postura. En cambio, el avatar estaría en la línea de un elemento para explorar lo no posible, aquello que no está inscrito en el videojuego y, que cumple la expectativa del momento. Asimismo, Stenros y Sihvonen (2020) coinciden con Waggoner (2009) quien relaciona la identidad del jugador como proyectada en el avatar, y agregan que en los juegos multijugador el personaje estaría construido más pensando en los otros jugadores y, como un elemento que permite operar en el juego (Stenros y Sihvonen, 2020, párr. 21, texto original en inglés).

Resumiendo, en los juegos multijugador el avatar cumple varias funciones que incluyen la identidad proyectada, forma como el jugador se muestra a los demás, un elemento para explorar, la auto reflexión y el descubrimiento. Son múltiples las posibilidades de uso del avatar y, se hacen aún más complejas en cuanto se desconocen las intenciones que cada videojugador puede tener cuando videojuega. Así pues:

El juego interno de un participante es una parte importante de esta experiencia: los planes, las esperanzas, el miedo, la estrategia, todo puede que nunca sea visible para

nadie más que para el propio jugador, ni siquiera para un amigo que comparte ubicación o un espectador de Twitch en línea que ve cómo se desarrolla el juego en tiempo real (Stenros y Sihvonen, 2020, párr. 35, texto original en inglés).

En otras palabras, son importantes las intenciones del jugador, sus sentires y placeres cuando videojuega, pues conocer estos aspectos personales en los juegos multijugador puede dar luces sobre múltiples usos del juego. En este sentido, se concluye, “la falta de audiencia puede resultar liberadora. El juego de simulación privado con un objeto de procedimiento es un entorno relativamente seguro para explorar varias formaciones de identidad, el juego rebelde y la combinación de ambos” (Stenros y Sihvonen, 2020, párr. 49 texto original en inglés). Otro de sus hallazgos señala: “el juego interno no es visible en el espejo, excepto para el jugador. Si bien una lectura *queer* ciertamente se puede construir con muy poco apoyo en el texto, tener ese apoyo puede ser extremadamente significativo” (Stenros y Sihvonen, 2020, párr. 52 texto original en inglés).

Reconocer la posibilidad de jugar con el videojuego mismo, es abrir una ventana a múltiples sentidos que el videojugador puede desplegar cuando videojuega. Puede verse como un ejercicio performativo en que el jugador reinstala nuevos sentidos al juego. En el juego transgresor, el juego interno y el juego *queer*, el jugador(es) se posiciona frente a los sentidos previstos por el juego, lo cual es central para la presente investigación en tanto son espacios de construcción subjetiva. En esta misma dirección puede estar el hallazgo a que llega Casey Hart (2017) en una investigación de carácter cuantitativa para la cual toma el videojuego *The Elder scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) de Xbox 360 con la participación 54 jugadores (27 mujeres y 27 hombres de una universidad de Texas). Examinó y probó 5 aspectos de la personalidad: extroversión, amabilidad, escrupulosidad, estabilidad emocional y apertura a la experiencia:

los datos informan la discusión sobre cómo los humanos usan los avatares como vehículos para expresarse o experimentar con autoconceptos alternativos. Los datos parecen sugerir que es mucho más común que los individuos usen avatares como facilitadores para la experimentación que como vehículos para la proyección directa (párr. 47, texto original en inglés).

Entonces, el proceso de experimentación a través del avatar constituye un aporte al conocimiento del videojugador desde Hart. Este autor “examina como los humanos proyectan aspectos de sus personalidades en avatares creados como proyecciones de su ser físico en el entorno digital” (párr. 1, en resumen). El estudio se basa en la teoría del yo proyectado y el yo como escapismo, en otras palabras,

los avatares sirven como extensiones digitales del yo, lo que permite la interacción multimodal entre el mundo digital y físico (Banks, 2015; Banks, 2017). (...) una proyección exteriorizada de uno mismo. Otros más argumentan que muchos jugadores usan los videojuegos, y los avatares que contienen, como una forma de escapismo o como un medio para experimentar con formas alternativas de sí mismos (Kwon, Chung y Lee, 2009; Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch y Ryan, 2012) (Hart, 2017, párr. 4).

Este escapismo concuerda con que “el uso de avatares para jugar puede ser una forma de desconexión consciente de la normalidad, proporcionando al individuo una situación de bienestar (Duarte, 2013, p. 5 texto original en portugués). La *desconexión consciente* implica un proceso de conexión mediada con los otros jugadores que de acuerdo con el estudio realizado por Scriven (2015) desde la fenomenología de Schultz a partir del videojuego *World of Warcraft* en que:

Todas las expresiones disponibles del personaje del jugador están inherentemente limitadas por el diseño del juego. Esto dicta cómo el personaje del jugador puede moverse, interactuar con el entorno y otros personajes del jugador, y cómo se expresa la acción comunicativa (p. 11, texto original en inglés).

Las formas de experimentación se hacen visibles también desde la investigación de Duarte (2013) quien encuentra que los jóvenes usan sus avatares de distintas maneras: “En particular, al experimentar el ser otro (avatar), los jóvenes establecen relaciones mutuas, renovadas, tanto modificativas como conformes según el contexto sociohistórico en el que se desarrollan sus experiencias” (Duarte, 2013, p. 221, texto original en portugués). Así, la subjetividad, (...), se forma a partir del otro, (...) la subjetividad, tal como la piensa Guattari (1996), es una materia prima viva y cambiante a partir de la cual es posible

experimentar e inventar diferentes formas de percibir el mundo y actuar en él (Duarte, 2013, p. 221, texto original en portugués).

Márcia Duarte Medeiros (2013) plantea como pregunta de investigación, “¿cómo se constituyen las identidades de los jugadores bajo la mediación del avatar como representación de sí mismo?” (p. 5) de este modo, su estudio teóricamente se funda en: “La perspectiva sociohistórica del juego y los estudios culturales (...) para pensar la complejidad de las configuraciones identitarias presentes en la situación de estudio” (p. 5, texto original en portugués). En consecuencia busca, “comprender el papel de las mediaciones tecnológicas en la constitución de subjetividades contemporáneas en el contexto de la Modernidad Líquida (BAUMAN, 2001), donde la Lógica del Consumo (BAUDRILLARD, 1991) condiciona su producción” (p. 5, texto original en portugués).

En términos metodológicos y de acuerdo con el documento (resumen), se trata de un estudio cualitativo etnográfico que incluye una encuesta cuantitativa y una experiencia de inmersión de parte del investigador en situación de juego. Según los resultados de la investigación:

La experiencia de ser otro (avatar) trae consigo atributos físicos y subjetivos deseables como belleza, aptitud, libertad, felicidad, estatus y diferenciación social, miedo y confrontación y no solo posibilidades catárticas (ALVES, 2005) o apaciguadoras de deseos. Los jóvenes jugadores son parte de una instancia que transmite ideales y estilos de vida que participan activamente en sus procesos de individuación y constitución de subjetividad (Duarte, 2013, p. 5 texto original en portugués).

El estudio de Medeiros se torna relevante en cuanto dicho status, diferenciación social y estilos de vida pueden ser un punto de reflexión pedagógico en la escuela, si se tienen en cuenta que no todos los videojugadores y estudiantes comparten estas posibilidades, y que a partir de las formas y sentidos mediante los cuales los estudiantes se vinculan, o no, con un avatar es posible analizar diferencias de clase social. Respecto al avatar, “conlleva una especie de relativo anonimato. A través de él, la suspensión de la mirada social y la censura posibilitan otras formas de mostrarse y existir ante el otro y ante

uno mismo (Duarte, 2013, p. 217, texto original en portugués), esto va en la línea de lo planteado por Scriven (2015) pues:

Más o menos han desaparecido el lenguaje corporal inconsciente, el estado de conciencia, las señales faciales, etc. También desaparece cualquier indicación directa y confiable en cuanto a la edad, el género, la etnia, el nivel socioeconómico, etc., del otro jugador corpóreo (p. 11, texto original en inglés)

Ahora bien, en la línea de los análisis de los objetos que manipulan los videojugadores se estudia la formación de la identidad del jugador y respecto a la personalización del arma, esta:

ofrece al jugador diferentes formas de modificar su experiencia en el juego y, por lo tanto, (co) construir identidades. (...) Martin dijo que las máscaras pueden aumentar la confianza del jugador, ya que algunos "se vuelven más seguros si se ve mejor cuando tienen armas más bonitas" (Ståhl and Rusk, 2020, párr. 36, texto original en inglés).

Counter Strike, da la posibilidad de personalizar el arma, es decir, cambiar su apariencia acorde al gusto del jugador. Dado que los objetos constituyen elementos que tienen un papel importante en la vida de los videojugadores, en este caso, tener armas y personalizarlas puede constituir todo un espacio de preferencias, gustos, percepciones de sí mismo y del otro, lo cual es de interés en términos educativos. De manera similar, desde la investigación del videojuego *Fornite* se encuentra que:

Tener, o no tener, máscaras y bailes específicos disponibles para ellos impulsa el deseo de jugar, para poder mostrar su identidad preferida en el juego, lo que también se ve en los sentimientos contra las micro-transacciones y las actitudes negativas hacia los "valores predeterminados" cuando el avatar del jugador tiene la apariencia predeterminada (Carter, M., Moore, K., Mavoia, J., Horst, H., & Gaspard, Luke., 2020, p. 13, 14, texto original en inglés).

Las micro transacciones implican que el jugador adquiere *skins*, bailes o emotes a partir de comprarlas y no por ganarlas videojugando.

A partir del juego multijugador de disparos en primera persona, en un estudio etnográfico Counter Strike, Global Offensive Matilda Ståhl y Fredrik Rusk (2020) se preguntan ¿Qué herramientas para (co) construir la identidad del jugador en CS: GO emplearon los participantes? y ¿Qué identidades de jugadores se (co) construyen utilizando estas herramientas? La investigación se realizó con jugadores hombres blancos entre los 17 y 18 años, en un curso de juegos de deportes electrónicos en una escuela finlandesa. Los indicadores tenidos en cuenta fueron la escogencia de arma, habilidad con armas y su personalización para construir identidades conectadas con la personalización del jugador, la competencia y el discurso del equipo. Respecto a la identidad, “(...) en los juegos de disparos en primera persona las identidades, roles y competencias son típicamente co (construidas) a través de la comunicación en el juego; realizado predominantemente a través de la voz y los textos de chat” (Ståhl y Rusk, 2020, párr. 5, texto original en inglés). Entre sus conclusiones se encuentra:

la (co) construcción de la identidad del jugador está determinada por factores como la personalización y el rol en el juego, así como el género y la orientación sexual. (...) Aquí el enfoque está en las actividades dentro del contexto social del juego (...) (y por lo tanto, las identidades) con que los participantes se involucraron (Ståhl and Rusk, 2020, párr. 13, texto original en inglés).

Desde el estudio del cuerpo Schmalzer (2020) a partir del concepto de jank (la no coincidencia entre lo que se pulsa en los controles y lo que se observa en pantalla) lleva a pensar que hay juegos y como tal, mundos de videojuego típicos en que su diseño resulta hecho para unas subjetividades típicas respecto a la raza, el sexo, el género, la discapacidad y otros elementos propios a las personas o grupos de personas socialmente naturalizados.

Esto no se limita a las identidades de género, por supuesto. La raza, la clase, el sexo, la edad, la discapacidad, etc. también contribuyen a la movilidad, sin embargo, el punto aquí es que los videojuegos tienden a ser hechos para expresar la realidad vivida de tipos particulares de cuerpos (Schmalzer, 2020 párr. 37).

En otros términos, cuando los mundos de juego se diseñan para un videojugador cuya movilidad social se ha visto afectada por cuestiones raciales, de género, discapacidad

u otros factores que alteran la vivencia social, el videojuego y su mundo narrativo ponen en tensión las subjetividades de quienes tienen la ventaja de un cuerpo normalizado, que no ha padecido rechazo y cuya vivencia pasa sin tras-tiempos.

Un estudio que favorece pensar la identidad desde los videojuegos de guerra tiene lugar en el informe de investigación de Gareth Healey (2016), que comunica una investigación observación participante relacionada con las culturas de niños cuando juegan *Call of Duty: Black Ops*. De acuerdo con el texto, se observa las sesiones de juego de 11 adolescentes masculinos de 13 a 15 años, luego, el investigador los entrevista. La observación y análisis se enfocan en “cómo el discurso y actuación de 11 niños cuando ellos jugaron juntos y contra otros ayuda a construir las identidades masculinas e individuales de los chicos, constituyen la identidad de su grupo de juego tanto como controlar su composición” (Healey, 2016, párr. 1, en resumen, texto original en inglés):

existe una relación entre el tipo de estatus ganado en las arenas de *CoD* y el tipo de estatus masculino negociado entre los niños cuando juegan este juego de guerra. (...) Estos espacios se convierten en “campos de prueba” para las masculinidades de los niños en los que actúan, co-construyen y contra-construyen una variedad de identidades masculinas (párr. 5 y 6, texto original en inglés).

De modo que en los juegos de guerra y, en *CoD* en particular es posible encontrar un espacio en el que múltiples masculinidades están en juego, un aspecto que entraría en diálogo frente al *juego interno* y *queer* antes presentado. Una idea desde la cual se desarrolla el estudio es el de *imaginario digital* conceptualizado desde Derek Burril (2008) y que para Healey (2016),

está formado por los espacios en los que se desarrolla el juego e incluye los espacios digitales de combate, pero también los espacios más conceptuales, culturales y privados apropiados para jugar; en algunos juegos (y especialmente en los juegos de guerra), estos tienden a ser muy masculinos (párr. 13).

El diseño del videojuego se orienta a una población preferiblemente masculina, lo que implica la exclusión social y lúdica de otras formas de expresión en los juegos de

guerra. Es también importante el lenguaje como un elemento que visibiliza la normalidad y, como tal, la subordinación de una determinada construcción de identidad, su reforzamiento o exclusión, por lo que: “La fanfarronada es un intento de "agarrar el poder" (y el estatus) dentro del grupo; su resistencia ayuda a estructurar la comprensión continua del grupo de lo que se entiende como ‘digno’” (Healey, 2016, párrafo 51, texto original en inglés). En este sentido, se nombra el lenguaje sexualizado aunque aclara que no es el único que propicia quien tiene la hegemonía masculina y/o sus grados,

las palabras excluyentes sexualizadas, sobre todo "maricón" y "gay" (...) su invocación en el contexto de estatus negativo, *también* sirven para reforzar los desempeños “naturales y normales” de la niñez tolerados dentro del imaginario digital; reproducen una masculinidad hegemónica frente a la cual las identidades deben ser “probadas” (Healey, 2016, párr. 15, texto original en inglés).

De acuerdo con el documento, el estudio teóricamente se basa en las nociones *performativity* (Butler, 2008), *masculinidad hegemónica* (Connell, 1995) y *consensos de trabajo* (Goffman, 1990) (Healey, 2016, párr. 1 en resumen, texto original en inglés). En términos de la habilidad y el uso del lenguaje, se afirma: “La inexperiencia y el juego cobarde son "gay": los "hombres de verdad" son experimentados y valientes.” (párr. 30), en otras palabras: “Puntos, muertes y puntuaciones son un conjunto de referentes, donde el "valor" es más abstracto, las construcciones tienden hacia el estatus de "habilidad", "experiencia" y "experticia" (Healey, 2016, párrafo 51, texto original en inglés).

La experiencia, el buen videojugador se pondera en habilidad con el manejo de las armas, del personaje, la estrategia usada para el combate en el contexto del juego, lo cual posiciona a cada participante y al grupo y, hace posible compararse y evaluar el rendimiento propio frente al de los otros videojugadores:

En un juego de guerra, la vigilancia de la identidad puede llegar hasta la destrucción del "yo": el jugador está más que retirado del juego, es *asesinado*. (...) La implicación se vuelve clara: juega de una manera aceptable, natural y normal o nosotros (porque es un "nosotros", no un "yo") te vigilarémos (párr. 56 en ¿Qué se prueba en los terrenos de CoD? Texto original en inglés).

De este modo, el yo es blanco de toda una serie de juicios en los que el videojugador no solo le aporta, supervisa a los demás, sino que también es afectado en la experiencia de juego, es decir: “En la destrucción de sus enemigos (y etiquetarlos como no masculinos ya sea a través de su juego "gay", o su estatus de "novato" igualmente poco masculino), los chicos también destruyen algo de estas masculinidades” (Healey, 2016, párr. 63, en, Demostrando lo masculino, texto original en inglés).

El informe investigativo de Healey es central para pensar la identidad del videojugador, pues la competencia constituye un elemento clave en la cultura del videojuego, participar en campeonatos y actualmente los deportes electrónicos a través de diferentes videojuegos sea de lucha, fútbol, videojuegos de guerra, supervivencia u otros hacen parte del repertorio lúdico en que participan los videojugadores. El componente de la competencia puede ser también visto desde los análisis que hace López (2013) a partir del videojuego Pokémon pues desde una perspectiva teórica foucaultiana plantea el discurso competencia-victoria y, afirma:

Hay que competir, acumular victorias y avanzar. (...) estos enfrentamientos están desdramatizados, no hay muerte solo pérdida material. No hay sangre, solo vuelta a empezar con la misma tarea hasta superarla. El videojuego no permite otra mecánica, la acumulación permite llegar en mejores condiciones a la competencia, pero no la evita en ningún caso (López, 2013, pp. 189, 190).

De otro lado, y continuando con el tema del género en el videojuego, desde la manera como las mujeres refieren su juego, se halla que, “el deseo de ser reconocidas invita a las mujeres a participar en la simultaneidad del dominio y la sumisión, para enfatizar su pertenencia recitando el discurso del jugador masculino” (Kivijärvi y Katila, 2021, p. 15, texto original en inglés), es decir, la participación de las mujeres junto a los hombres pasa por una repetición del discurso masculino como una forma de sumisión que le permite reconocimiento como videojugadora frente a los jugadores masculinos:

Al hacerlo, están fortaleciendo los supuestos normativos inherentes al discurso y por tanto cómplice de su propia subordinación. Solo a partir de entonces las mujeres pueden resignificarse como entusiastas del juego femenino y desplegar la resignificación “para una inauguración de posibilidades significantes” (Butler, 1997,

p. 94) para exceder la unión típica de los juegos y el entusiasmo por el juego para los jugadores masculinos (Kivijärvi y Katila, 2021, p 15).

El artículo describe que el estudio se basó en entrevistas semiestructuradas en profundidad a mujeres que ocupan roles centrales en la industria finlandesa del juego” (p.1). La investigación se basa en la conceptualización de Butler sobre la construcción de la identidad, de este modo sus autoras afirman: “A diferencia de análisis butlerianos anteriores en este campo, (...) nuestro estudio marca una diferencia ontológica significativa al reconocer que la sumisión es una condición previa para lograr la agencia (Butler, 1993 citado por Kivijärvi and Katila, 2021, p. 2). En particular, sus autoras se preguntan “cómo las mujeres construyen identidades *gamer* dentro del discurso hegemónico del juego (...) cómo las mujeres nombran, resisten y subvierten el discurso masculino del juego” (p. 2, texto original en inglés).

Un hallazgo tiene lugar respecto a la tecnología, al conocimiento que las mujeres despliegan en ella. Las jugadoras “pueden debilitar las connotaciones masculinas de la posición "geek/nerd" dentro del discurso del jugador hegemónico al construir una posición paralela de conocedoras de la tecnología que es similar pero diferente de [dicha] posición” (Kivijärvi and Katila, 2021, p 15, texto original en inglés).

La posición de conocedoras de la tecnología desafía estas connotaciones al construir la codificación como actividad mundana en lugar de una actividad excepcional; construyendo la codificación como diversión colectiva en lugar de algo hecho por un nerd asocial; esto desvía la atención de la máquina misma a lo que se puede lograr con la máquina (Kivijärvi and Katila, 2021, p 15).

A manera de síntesis de algunos de los estudios antes mencionados se presenta la siguiente tabla.

Tabla 1

Identidad y videojuego

Investigador	Referente teórico	Videojugador - identidad	Videojuego/avatar
--------------	-------------------	--------------------------	-------------------

Esnaola (2004) Pókeon	Psicopedagogía, perspectiva sociocultural, Winnicott.	Se identifica con el personaje como héroe arquetípico, como espacio proyectivo de sus deseos.	Un objeto transicional, es decir, le permite al jugador conectarse con el mundo, con la cultura.
Anyó (2011)	Perspectiva sociocultural. Self (Erving Goffman) Antropología cultural, teorías narratológicas del cine y la literatura, la ludología.	El self se construye constantemente. La identidad se estructura de forma narrativa. Jugador como personaje es un instigador del texto.	Relato identitario, vivencia narrativa. Niveles de realidad, marco foro nivel extradiegético, marco juego, nivel diegético; estos constituyen diferentes niveles identitarios
Stenros y Sihvonen (2020). juegos de rol en solitario (SPDRPG) Dragon Age (2009) y la serie Mass Effect (2007) BioWare	Los estudios de los juegos de rol, los juegos queer y la teoría de la actuación.	El jugador usa el videojuego y el personaje para jugar y experimentar su identidad.	Videojuego como juguete, artefacto u objeto. Personaje como herramienta experimental y performativa
Hart Casey (2017) The Elder Scrolls V	Teoría del yo proyectado y el yo como escapismo. (Banks, 2015; Banks, 2017) y (Kwon, Chung y Lee, 2009; Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch y Ryan, 2012).	Avatar como elemento para experimentar formas alternativas de sí mismo.	Avatar como una extensión digital del yo.
Márcia Duarte Mediros (2013)	Perspectiva sociohistórica, estudios culturales. Modernidad líquida, (Bauman), lógica del consumo (Baudrillard)	La subjetividad desde Guattari, se forma con los otros, es una materia prima viva y cambiante para experimentar e inventar formas de percibir el mundo y actuar en él.	Avatar usado para experimentar ser otro, esto implica status, diferenciación social, belleza, libertad, etc. Desconexión consciente de la normalidad.

Ståhl y Rusk (2020) Counter Strike Global Offensive	La identidad se co- construye en la interacción con el juego y con los otros jugadores, es importante el uso de la voz y los textos de chat.	Identidad competente moldeada por normas tecnomascullinas versus los rasgos que connotan feminidad y queerness como signos de incompetencia.	Factores importantes del videojuego: la personalización en el juego, el rol en el juego, el género y la orientación sexual.
Gareth Healey (2016) Call of Duty: Black Ops	Se basa en “las nociones de performativity” (Butler, 2008), “masculinidad hegemonía” (Connell, 1995) y “consensos de trabajo” (Goffman, 1990)”	Se debe jugar de una manera aceptable, natural y normal o nosotros (porque es un "nosotros", no un "yo") te vigilaremos. La inexperiencia y el juego cobarde son "gay": los "hombres de verdad" son experimentados y valientes	Juegos de guerra proporcionan las “bases de prueba” perfectas para la hegemonización de las representaciones mascullinas.
Kivijärvi y Katila, (2021)	Butler (1997)	Las mujeres se convierten en videojugadoras al subvertir el discurso mascullino, en esto la sumisión es un primer elemento.	Se convierten en videojugadoras y conocedoras de la tecnología al subvertir el dominio mascullino.

Fuente: Elaboración propia

Esta revisión documental desde los procesos de identidad facilita pensar que el videojuego constituye un escenario que contiene múltiples elementos atractivos que el jugador apropia en tanto le permiten mantenerse en el juego, establecer una relación personal con los personajes, los objetos y mundos de juego. La identidad constituye un elemento para pensar al jugador su relación con los mundos de videojuego en que se compromete y sus procesos subjetivos.

2.1.1.2 Subjetivación, actualización y videojuego

Hasta aquí hemos explorado algunos documentos cuya tendencia de estudio es la identidad, con un componente importante de análisis en el personaje o el avatar. Ahora bien, en la línea de investigación de los procesos de subjetivación y de subjetividad se presentan las investigaciones de López (2013), Tulloch (2009), Tordo (2012) y Mendes (2008) desde los procesos de actualización y lo virtual. Estos estudios permiten un acercamiento diferente y novedoso al conocimiento del videojugador. Desde el análisis del videojuego Pokémon, López (2013) advierte que: “los jugadores no solo obedecen reglas e instrucciones de los creadores, sino que transforman con su juego los discursos establecidos. En la apropiación y la imaginación de los jugadores aparece una forma de resistencia” (p. 17, 18). Este autor, desde la psicología social, se focaliza en los discursos y las formas de subjetivación que propicia el videojuego. Así, la tesis se desarrolla desde una perspectiva teórica foucaultiana, “en ese esfuerzo de pensar el saber psicológico y los discursos de control y adiestramiento de la población a partir de un objeto y un enfoque particular, los videojuegos como discurso” (López, 2013, p. 25). Esta idea se encuentra en la línea de pensamiento de Tulloch (2009) cuando afirma, “la relación entre el jugador de videojuego y el software es mejor entendida como encarnación precisa de la configuración del poder” (p. V, Vi, texto original en inglés). Así las cosas, para López (2013), entre sus hallazgos:

En Pokémon no se hace otra cosa que empezar el trabajo de convencimiento sobre la realidad social capitalista. Consume saludablemente, aprende jugando, entrena tus capacidades, moldea tu mente. Trabajo mudo y sordo pero tremendamente efectivo que prepara, convence y sugestiona a una particular forma de relación con el mundo (p. 190).

López (2013) habla de cinco tipos de discursos alrededor del videojuego Pokémon, los cuales: “moldean partes fundamentales de la subjetividad contemporánea. Hablar de un discurso lúdico-tecnológico, pedagógico-legal, narrativo-psicológico, de gestión-economicista y competencia-victoria tiene sentido solo si está relacionado con otras categorías como el poder y la subjetividad” (p. 188). De esta forma, aclara, “lo analizado es

el videojuego, no su recepción” (p. 188). El discurso lúdico-tecnológico “concibe lo lúdico en relación al uso de la tecnología y que encuentra su punto de partida en el mundo de los videojuegos” (p. 189), asimismo, desde el discurso narrativo-psicológico, se afirma:

Durante el juego se utilizan herramientas del lenguaje psicológico como el cuestionario de personalidad que aparece al principio, además de los condicionantes éticos generados a partir de los rasgos psicológicos de los personajes. (...) el jugador pasa a ser infantil, divertido o distraído dependiendo de las respuestas al cuestionario (...). De esas respuestas se infiere un personaje que concuerde con esas respuestas que configuran su forma de jugar, sus características respecto del juego (p. 171).

Por su parte, desde los procesos de actualización y lo virtual, Mendes (2008) se interesa por el filosofar “como acto de pensamiento para analizar algunas de nuestras conexiones con otras máquinas, montando una imagen de pensamiento de 'juego electrónico', en cuanto a las imágenes y sonidos que lo llenan” (p. 3 texto original en portugués). Este autor analiza las imágenes y sonidos como elementos que convergen en el videojuego y conforman un plan conceptual de acción el cual relaciona con los videojuegos de acción y aventura, en palabras del autor, “el plan conceptual de acción montado se especifica sobre los juegos de acción y aventura” (p. 4), es decir, se toma este tipo de videojuegos como elementos de análisis para observar cómo sus imágenes y sonidos dan lugar al plan conceptual de acción. Con referencia a Deleuze y Guatari, Mendes plantea tres dimensiones de experimentación del juego, a saber:

la tarea se relaciona con los objetivos propuestos en el juego a ser alcanzados para mantener la conexión máquina-jugador-juego. La acción es la dimensión del personaje, caracterizando las actitudes que el personaje puede realizar como correr, saltar, disparar, remar, etc. La situación es la dimensión del escenario, caracterizando un conjunto cualquiera de imágenes-sonidos, en el cual el personaje-jugador tiene que cumplir una tarea, usando acciones posibles (Mendes, 2008, p. 4, texto original en portugués).

Desde la perspectiva de Deleuze, Guattari y Pierre Levy, se relaciona la idea de plan conceptual, lo virtual y lo actual donde el juego y su composición a través imágenes y sonidos de experimentación, llevan a:

Experimentar e intuir un plan de acción conceptual ('juego electrónico'), lleno de múltiples conceptos (actual y virtual) y multiplicidades⁵ (que incluye las dimensiones 'tarea', 'acción', 'situación'), pero que, en circuito, posibilitan otras imágenes del pensamiento. Dan otra vitalidad a objetos ya pensados, transformándolos. Pensar los circuitos establecidos entre imágenes y sonidos de juegos electrónicos pasa por actualizaciones momentáneas relacionadas a otros planos ('tecnologías de la informática', 'consumo', 'profesiones': 'diseñadores gráficos', 'expertos en informática'), posibilitando, aquí, un concepto: imágenes-sonidos (Mendes, 2008, p. 6, texto original en portugués).

Dicho de otra forma, el videojugar es un diálogo entre el jugador, las imágenes y el sonido en pantalla de lo cual surgen múltiples posibilidades de pensamiento. Para Mendes (2008), con referencia a Levy (1998), "los circuitos entre imágenes y sonidos funcionan dinamizados en los procesos de actualización y virtualización, haciendo que ambos estén siempre en transformaciones y creaciones" (cf. LÉVY, 1998) (p. 9). Así, en el marco de los procesos de actualización/virtualización se afirma:

la solución que trae consigo una actualización no es una elección en un marco de posibilidades previamente establecido (...) "actualizar es creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y de propósitos" (LÉVY, 1998, p. 16) (...) "una producción de nuevas cualidades, una transformación de ideas, un verdadero devenir que retroalimenta lo virtual" (ídem, p. 17 citado por Mendes, 2008, p. 10).

La relevancia de este trabajo investigativo radica en que el videojugar se constituye en un momento de actualización de los sentidos que las imágenes y sonidos configuran para

⁵ El concepto es multiplicidad por posibilitar el montaje de circuitos que se conectan, se articulan y se superponen, en movimientos continuos de actualización y virtualización. Un concepto, en el mismo plano, se acerca, se aleja o se confunde con otros. Sin embargo, "no toda multiplicidad" (DELEUZE, 1997, p.27) es conceptual. Tarea, acción y situación, por ejemplo, son dimensiones del juego, no sus conceptos de montaje (citado por Mendes, 2008, p. 6)

el jugador y afectan su subjetividad. Son múltiples las formas con que el jugador resuelve o actualiza el juego, no limitándose al juego, es posible pensar en actualizaciones vinculadas a la competencia, a lo laboral, el diseño u otras posibilidades que enriquecen el gameplay y la trayectoria del jugador. Por su parte, el investigador Tulloch (2009) analiza el videojuego GTA y demuestra que:

el videojuego de un jugador es en realidad lo que Michel Foucault denomina un "aparato disciplinario". Este funciona para dar forma a las subjetividades de los jugadores para que se comporten de manera fácilmente predecible y gestionada. (...) el videojuego es producido por una serie de complejas fuerzas culturales y tecnológicas que actúan sobre el jugador (p. V, Vi, texto original en inglés).

Así, el videojuego como dispositivo de poder o aparato disciplinario estructura las subjetividades a través de una serie de fuerzas complejas sean estas tecnológicas, culturales u otras. Mientras, como plan conceptual de acción el videojuego articula actualizaciones (de consumo, de diseño, de informática entre otros). Tulloch (2009) en su tesis, *Powerplay. Video Games, Subjectivity and Culture* realiza un

análisis de esta actividad que llamamos "jugar", qué es, cómo funciona y qué significa. (...) En el corazón de mi estudio está la cuestión de la forma y la conformación. ¿Qué estructura nuestro compromiso cuando practicamos el juego? ¿Por qué jugamos de cierta manera? En resumen, ¿qué hace que el juego sea lo que es? (p. 2, 3, texto original en inglés).

En sus conclusiones, respecto a la subjetividad, Tulloch (2009) sostiene "el sujeto de juego no necesita ser reinventado por completo, sino que el conocimiento y los placeres existentes del jugador se movilizan, modifican y refinan para alentarlos a responder al juego de formas específicas" (p. 294, texto original en inglés). En otras palabras, el videojuego GTA como aparato disciplinario, implica videojugar situaciones⁶ del mundo

⁶ Así, se describe un momento de juego en que el jugador como personaje avatar Niko se moviliza en GTA: "Niko debe violar la ley para tener éxito, pero él debe hacerlo sin que lo atrapen. Si roba un automóvil en la calle principal frente a los peatones, llamarán a la policía. Si lo roba de un callejón, es mucho menos probable que lo persigan. (...). Los procesos de subjetivación son difíciles de notar porque son perpetuos, integrados y muy familiares. El poder que el juego tiene sobre el jugador está profundamente oculto por la replicación de estructuras y sistemas del mundo real, no obstante está presente" (p. 290, texto original en inglés).

real que al ser tan comunes, mundanas, pueden pasar inadvertidas por el videojugador como elemento que conforma su subjetividad. Un hallazgo a que llega el autor es que, “en los mecanismos, lógicas, mitos y placeres del jugar el videojuego encontramos verdaderamente un microcosmos de sociedad” (Tulloch, 2009, p. 297, texto original en inglés). Asimismo, el autor genera “una lectura del juego [play] como una relación de poder entre el jugador y el software, (...) Identifiqué el régimen subjetivador particular en operación como una forma cyborgiana de disciplina” (p. 294, texto original en inglés).

En la misma línea de los procesos de conformación subjetiva, el investigador francés Frédéric Tordo (2012) en su tesis, afirma:

El sujeto jugador, (...), estaría (...) como doblemente situado a ambos lados de una pantalla, (...) parte del mundo subjetivo está ahora en el lado del avatar que el jugador es. El espacio del videojuego se propondría así, literalmente, como un espacio de la subjetividad, es decir, del encuentro del sujeto con su subjetividad, que necesariamente produce un "bucle de subjetivación" (p. 13, texto original en francés).

Esto, lleva a pensar en una correspondencia entre las subjetividades y los videojugadores que lo practican en el escenario del videojuego. Tordo (2012) se adentra en los procesos de subjetivación y desde la psicología y el psicoanálisis se pregunta:

¿Los fenómenos de lo virtual ofrecen marcos de apertura a nuevas modalidades de subjetivación, o son una simple realidad sustitutiva? ¿Estos fenómenos virtuales se oponen a los que ofrece el mundo real en el sujeto, desde el punto de vista intrapsíquico, intra-subjetivo pero también intersubjetivo? ¿Los procesos de subjetivación, subjetivación e intersubjetivación son favorecidos por estos fenómenos virtuales? (p. 10).

Sobre la intersubjetividad y, como tal, sobre la comunicación entre los jugadores en los videojuegos multijugador se encuentra que,

para entrar en una comunicación real con el otro sujeto, el jugador debe poder imaginarse a sí mismo presente detrás de su avatar, (...). El jugador, al imaginar un sujeto detrás de otro avatar y al representar un sujeto real en el registro de lo

imaginario, continuaría con sus escenarios fantasmales individuales organizando una nueva forma de relación intra-subjetiva con un sujeto distinto al imaginario. Esta participación de otro sujeto en la fantasía como estructura de representación, sería, a nuestro juicio, la condición para un encuentro intersubjetivo entre estos dos actores más adelante en el mundo verdadero (Tordo, 2012, p. 393, texto original en francés).

En otras palabras, el jugador asume su avatar como su representación, su posibilidad de entrada al mundo del juego, en términos comunicativos, el avatar para el jugador es el vínculo necesario para relacionarse con los demás videojugadores, los cuales asume también como avatares en el mundo de juego movilizados por un sujeto-jugador frente a la pantalla, como él también está frente a la pantalla. El videojugador se posesiona de una lógica representativa en la forma de avatar, condicionada según las reglas del juego, así como las posibilidades de acción que favorecen el *software* y el *hardware*. La lógica representativa le exige al jugador aprender el avatar como otro y aprender de los otros jugadores. De acuerdo con Tordo, (2012) en los videojuegos multijugador el videojugador respecto a los demás jugadores, le compete, “aprender a hacer como ellos, es decir, saber hacer las mismas acciones. (...) conocer al otro en el modelo de sí mismo, luego liberarse de él para descubrir lo otro que el mismo en su subjetividad” (Tordo, 2012, p. 394, texto original en francés).

La autoempatía, es un “proceso mediante el cual un sujeto se encuentra en la posición del otro en sí mismo para representar su mundo subjetivo” (Tordo, 2012, p. 12). De modo que la autoempatía la tiene el videojugador con su avatar o en términos de “El contacto que se produce entre el jugador y su personaje virtual es en nuestra opinión un proceso de autoempatía con un avatar” (p. 12). Así las cosas, en las conclusiones se encuentra que: “el avatar aparece como un lugar vacío e incorpóreo que sostiene la recepción de la subjetividad del sujeto jugador” (p. 388). Esta argumentación lleva al investigador a afirmar, “Subjetivamente, el jugador debe encarnar este vacío habitando en él e identificándose, no con un personaje, sino con un vacío representacional que se llenará con su propia subjetividad” (p. 390). Respecto al avatar se argumenta que el jugador, debe imaginar las acciones de su avatar, es decir de otro, produciéndolas él mismo. Así, aunque pueda tener esta capacidad para diferenciar una acción que tiene lugar

frente a él de la que él mismo produce o representa, el videojuego coloca al jugador en una situación de no diferenciación (Tordo, 2012, p. 390).

Dicho en otros términos, el avatar como espacio a ser llenado es el jugador, quien trasciende su espacio de estar frente a la pantalla a estar en pantalla. El avatar es la unidad por la cual se es jugador. A continuación, se esquematizan algunas de las ideas desarrolladas por López, Mendes, Tulloch y Tordo.

Tabla 2

Subjetivación y actualización

Investigador	En el videojuego convergen	Elementos	Jugador	Videojuego
López (2013)	Discursos (Foucault)	Lúdico tecnológicos, pedagógico legal, narrativo psicológicos, gestión economicistas, competencia victoria.	Consume saludablemente, aprende jugando, entrena tus capacidades, moldea tu mente.	Videojuego como discurso
Mendes (2008)	Imágenes y sonidos	tecnologías de la informática, consumo, profesiones: diseñadores gráficos, expertos en informática	actualiza	Plan conceptual de acción
Tulloch (2009)	Complejas fuerzas	tecnológicas, culturales	Actúan sobre el jugador	Aparato disciplinario
Tordo (2012)	Encuentro del jugador con su subjetividad	Avatar autoempatía	Jugador llena con su subjetividad un vacío (avatar)	Avatar como espacio de subjetivación

Fuente: Elaboración propia

Lo valioso de la revisión de estas investigaciones sobre los procesos de subjetivación, intersubjetividad y actualización está en visibilizar elementos desde los

cuales los videojugadores construyen un capital lúdico que puede constituir parte de su trayectoria biográfica como videojugadores. Es decir, en la medida en que el jugador videojuega se moldea una subjetividad a través de construir un conocimiento del juego que le permite hablar o crear un discurso que como, capital lúdico, le permite integrarse y movilizarse en la comunidad de videojugadores.

2.1.1.3 Agencia y videojuego

Ahora, desde el concepto de agencia que el jugador puede desarrollar a partir de su actividad de juego, se presentan las investigaciones de Stang (2019); Riikka (2015); Muriel and Crawford (2020) con lo cual el videojugador y la comunidad de *fans* se movilizan según sus prácticas en el juego o alrededor de este.

La investigación de Sara Stang de la Universidad de York en Toronto, Ontario Canadá presenta un “examen y cuestionamiento a la suposición que los videojuegos son experiencias interactivas que permiten a los usuarios ejercer control y agencia sobre sus narrativas” (párr. 1, texto original en inglés). De esta forma, la experiencia interactiva del jugador la va a calificar como falta de sentido debido a su exceso de uso, mientras, la agencia del jugador la analiza como ilusoria. Para esto, la investigadora, analiza dos videojuegos como estudios de caso, *BioShock* y *The walking Dead*:

Los desarrolladores de *BioShock* intentaron subvertir las nociones de agencia del jugador negándole al jugador cualquier control significativo dentro de una narrativa que centraliza el libre albedrío. En *The Walking Dead*, los jugadores se ven obligados a tomar decisiones moralmente pesadas en una narrativa formada por árboles de decisión ramificados y convergentes. Si bien estos juegos son divertidos y aclamados por la crítica, presentan al jugador opciones falsas y solo ofrecen una ilusión de agencia (Stang, 2019, párr. 1, texto original en inglés).

Así pues, se establece una relación entre la interactividad que se proclama propia al medio de los videojuegos con la agencia del jugador. En su argumentación, Stang (2019) afirma: “La entrada del jugador hace que el sistema de juego reaccione de una manera específica y precodificada” (párr. 6, texto original en inglés) por lo que desde James Newman (2013) sostiene, “No importa cuán creativo, exploratorio, resistente o desviado

pueda ser el rendimiento del jugador, *es limitado por reglas*” (p. 102 citado por Stang, 2019, párr. 6, texto original en inglés). De modo que, la movilidad del jugador aparece como previamente codificada. En la línea de la trama videojugada con referencia en Alec Charles (2009) se afirma que “las demandas de reactividad funcional del juego (...) adormecen al jugador en una pasividad interpretativa” (p. 289, citado por Stang, 2019, párr. 10) por lo que:

Aunque muchos juegos ofrecen a los jugadores un control al menos limitado sobre las habilidades, el equipo, las estadísticas y la apariencia del personaje del jugador, gran parte de la agencia prometida con la que se preocupan los académicos, los jugadores y los desarrolladores toma la forma de opciones que se ofrecen al jugador dentro de los límites de la narrativa del juego (Stang, 2019, párr. 10).

Así las cosas, la actividad reactiva que demanda el juego resulta en un proceso más bien pasivo del jugador frente a la trama videojugada. La autora de esta investigación comenta un tipo alternativo de agencia que va más allá de la relación jugador videojuego y, a partir del jugador, desde la referencia a autores como Stuart Hall, Gareth Schott (2006), Eichner (2014), dice:

Eichner (2014) en referencia a Stuart Hall, “[a]gencia es inherente a la alfabetización mediática, a nuestra competencia para evaluar y hacer un uso adecuado de los medios”, por lo que “[a] gency está en juego cuando los destinatarios se oponen al significado implícito de un texto y adoptan una posición negociada o de oposición” (p. 13). (...) la agencia promulgada por los jugadores cuando interpretan el texto del juego no se puede pasar por alto. Como afirma Gareth Schott (2006), “la mente humana del jugador no es solo 'reactiva' sino generativa, creativa, proactiva y reflexiva” (p. 134). *Dar sentido a los juegos, darles significado a medida que los juegan, hablar de ellos, reconfigurarlos y jugarlos de nuevo*” (Stang, 2019, párr. 32, en: Una agencia alternativa, texto original en inglés).

Esta agencia relacionada con la alfabetización mediática, y las posibilidades de construir, oponerse, evaluar y /o negociar los sentidos por parte de los jugadores encuentra

eco en sus procesos de experimentación y su activa participación en comunidades de videojuego que contribuyen a dar forma o replantear la historia videojugada:

Los jugadores, al igual que los lectores y espectadores, interpretan activamente el texto y ejercen su agencia sobre cómo se recibe, se discute y se entiende, aunque esa agencia está en sí misma limitada por las realidades socioculturales. Los jugadores también ejercen la agencia colectiva a través de la participación en comunidades de fanáticos, que a menudo dialogan con los desarrolladores y ayudan a dar forma al paratexto de un juego, que es en sí mismo una parte integral de la experiencia del juego (Stang, 2019, párr. 32, en: Una agencia alternativa, texto original en inglés).

En otras palabras, el videojugador tiene dos formas de agencia, la primera cuando juega, discute y discierne sobre el juego lo cual depende, a su vez, de las condiciones sociales, culturales en que se desarrolla la práctica del juego y se desenvuelve el jugador. La segunda cuando el jugador comparte como fan del juego con los desarrolladores y otros miembros o fanáticos. Esta afirmación está en línea con la investigación de Rikka, (2015) pues:

Al igual que los juegos, fenómenos como el fan fiction y fan edition son ejemplos interesantes de esto, ya que usan de manera muy consciente y abierta historias repetidas, personajes estereotipados y otros elementos similares para explorar y crear espacios de disfrute en comunidad (p. 19, 20, texto original en inglés).

Las posibilidades de creación, edición del contenido del videojuego implican un jugador capaz de tomar una postura frente a la narración jugada, los personajes estereotipados, una forma de interpretar desde las manos del(os) jugador(es). Para el presente estudio, es importante reconocer que la acción del jugador no se limita a la intervención en el juego sino que se desplaza ya sea con otros jugadores, en sitios web del juego, foros u otros espacios en que se dan procesos interpretativos de la narración videojugada. Continuando con las ideas de Stang (2019) y respecto a la interactividad, “la calidad “interactiva” de los videojuegos está menos en el circuito de retroalimentación entre la computadora y el jugador, y más en la conversación entre la comunidad de fans y el

desarrollador del juego” (Stang, 2019, párr. 37, en: Una agencia alternativa, texto original en inglés).

No obstante, para Hanna Riikka Roine (2015) “las narrativas de los juegos digitales no deben verse como un informe o comunicación unidireccional; más bien, son parte de la agencia y el posicionamiento en un juego recíproco” (p. 3) y argumenta que “las acciones y elecciones del jugador desarrollan el personaje y tienen un efecto en los eventos y oportunidades dentro del mundo del juego” (Riikka, 2015, p 3, texto original en inglés).

Esta investigadora,

discute cómo las historias y los dispositivos narrativos (...) en los juegos de rol como Mass Effect Trilogy están diseñados para crear y desarrollar el personaje al tiempo que promueven los eventos y objetivos de lo que a menudo se llama “historias de fondo” como investigar las actividades del villano del juego y, finalmente detener sus planes (Riikka, 2015, p 3, texto original en inglés).

A su vez, Noah Wardrip-Fruin (como cita Riikka, 2015) sostiene que “aunque es común comparar la creación de medios con la escritura de texto, composición de imágenes o arreglo de sonidos, en el entorno digital uno debe pensar la *autoría de nuevos procesos* como un elemento importante de la creación de medios”. Esta investigadora también se apoya en Ryan (2006) acerca del juego como un “sistema de elecciones” (p. 99) o Sid Meier cuando se expresa del game como “una serie de interesantes elecciones” (Riikka, 2015, p, 6). En esta investigación se comenta la *interactividad* como un concepto que acerca a la comprensión del poder de autoría, no obstante, tiene un uso extensivo y vago. Desde Bartle (2009) se referencia que: “la interactividad es en sí misma insuficiente para hacer distinciones, ya que todas las historias son interactivas (...) ninguna historia existe a menos que haya quien la reciba” (citado por Riikka, 2015, p. 5, texto original en inglés).

Adicional agrega, “las acciones deben ser escogidas y los efectos relacionados a las intenciones del jugador” (Riikka, 2015, p, 8). Finalmente, considera que las teorías sobre las narrativas interactivas han ignorado el diálogo entre los medios digitales y la agencia del jugador y afirma que este problema radica no solo en el uso de los modelos tradicionales de la comunicación narrativa, sino también, en los enfoques más formales para el estudio de los juegos, donde se ignora al jugador como cocreador e intérprete.

De otro lado, para Muriel and Crawford (2020): “Los videojuegos y la agencia que promueven pueden ser parte de las racionalidades neoliberales actuales, pero encierran la promesa de nuevos modos creativos y críticos de agencia” (p. 153, texto original en inglés). Estos autores presentan parte de una investigación orientada a estudiar el poder, la agencia, la libertad en el marco de la actual sociedad neoliberal y la racionalidad política. El artículo presenta el tema de la agencia desde el análisis de los videojuegos:

los videojuegos nos muestran que, hoy en día, la agencia es, al mismo tiempo, parte de prácticas tanto emancipadoras como alienantes. La agencia no solo está vinculada a la libertad, el empoderamiento y la autonomía, sino que también está relacionada con la sumisión, el desempoderamiento y la dependencia. Las limitaciones y las potencialidades son parte de los mismos usos de la agencia (Muriel and Crawford, 2020, p. 153, texto original en inglés).

En términos de la presente investigación es clave encontrar que la agencia sea resultado tanto de prácticas emancipatorias como alienantes o resultado de las potencialidades y limitaciones, pues los videojugadores en sus trayectorias biográficas se encuentran con diversos obstáculos y formas singulares de desarrollar sus prácticas de juego. También en el sentido en que el juego mismo es un espacio para jugar y sortear lo difícil. En esta línea de pensamiento, es pertinente traer a escena la afirmación sobre agencia cuando jugar se convierte en una forma de trabajo. Kelly Mathew (2015), a partir del videojuego *Papers, Please* “demuestra cómo los videojuegos hacen que sus jugadores emprendan una síntesis de trabajo y juego a través de un proceso de auto modificación psicológica y física” (p. 1), de este modo respecto a la agencia, se afirma:

El trabajo de jugar es el trabajo de adaptarse psicológicamente a las tediosas minucias de la logística burocrática, así como a la auto-mecanización de la acción física. En consecuencia, el juego opera a través de un proceso de formación de subjetividad porque exige que el jugador viva en una mentalidad mecanizada que fomente "una transferencia de agencia lejos del individuo y hacia la estructura institucionalizada de comando y acciones rutinarias" (p. 15, citado por Mathew, 2015, p. 13).

Dicho en otras palabras, cuando el juego implica la rutinización de la acción, la agencia resulta limitada por la propuesta temática, videojugar aparece como un proceso adaptativo al sistema en que la subjetividad resultará afectada por procesos burocráticos que no necesariamente llegarán a realizar los jugadores, excepto, por su intervención en el videojuego. Mathew (2015) referencia el videojuego *Paper please* en que jugar resulta en un proceso limitante respecto a la rutinización de la acción orientada dinámicas de laborales, también creativo en la medida en que el jugador pueda resignificar los sentidos jugados.

Retomando a Muriel and Crawford (2020), su estudio se basa en la teoría del actor red de Bruno Latour y en la teoría foucaultiana, de modo que se argumentan tres características de la agencia, a saber: “produce diferencias y transformaciones, las características de la agencia son múltiples y no residen en ningún actor prototípico y tercero se distribuye y es dislocada” (p. 142, texto original en inglés). Se argumenta que la agencia, “de un actor específico sólo puede definirse "a través de su acción" (Latour, 1999a, p. 122). Es por eso que los videojuegos, pero también el hardware, las conexiones y los periféricos que hacen posible la interacción, pueden considerarse actores” (Muriel and Crawford, 2020, p. 142, texto original en inglés). Lo anterior lleva a la afirmación que los investigadores hacen respecto a la segunda característica, “la agencia es múltiple y no reside en un actor prototípico (Muriel and Crawford, 2020, p. 142) por tanto, "el carácter abierto de la agencia, que se puede ocupar por la mezcla más heterogénea de humanos y no humanos” (García Selgas, 2007: 144 citado por Muriel and Crawford, 2020, p. 142). Para hablar de la tercera característica, se argumenta:

La explicación radica en la idea de que la acción es dislocada (Latour, 2007, p. 46) (...) Acción, por lo tanto, no es producto directo del actor, pero tampoco es producto de la estructura en la que, en términos convencionales, se inserta. Lo social, entonces, no está hecho "de agencia y estructura en absoluto, sino [es] más bien una entidad circulante" (Latour, 1999b: 17, citado por Muriel and Crawford, 2020, p. 144, texto original en inglés).

En esta entidad circulante habrá que analizar las posibilidades de acción tanto del jugador como de los artefactos, las lógicas y posibilidades de acción como de inacción. Se

discute el concepto de *dispositivo*⁷ de Foucault que como aquellos elementos que subyacen a un contexto social particular son el fundamento en el que se construye una vida o trayectoria; la agencia resulta de las posibilidades de acción e inacción del sujeto frente a dichos elementos.

En los videojuegos, la agencia de los jugadores está delimitada por el sistema: lo que pueden ver, decir y hacer como en cualquier otra interacción social mediada por los dispositivos en los que vivimos. Otra pregunta es pensar que el sistema, dispositivo, aparato o ensamblaje tienen contornos bien definidos: los jugadores están limitados o habilitados por el videojuego pero también por la tecnología, los desarrolladores, otros jugadores y muchos más actores sociales (humanos y no); algunos de ellos están cerca en el tiempo y el espacio, otros actúan a distancia (Latour, 1987, pp. 219-232) (Muriel and Crawford, 2020, p. 145, texto original en inglés).

Reconocer que hay actores humanos y no humanos posiciona el videojuego y lo tecnológico en general, ya sea por su acceso, su costo, su antigüedad como un elemento condicionador del *gameplay*, ya sea que lo favorezca o se convierta en un obstáculo. Esto limita tanto las tomas de posición como las trayectorias de vida en el videojuego, pues para muchos, por ejemplo, no es posible acceder a los mejores juegos debido a no tener internet, un buen computador o consola. Para otros se convierte en un factor favorable en cuanto, aparte del acceso a los mejores dispositivos, les permite participar de procesos de fan fiction, competencias, etc.

Los investigadores sostienen que “los videojuegos también son actores viables, porque interfieren en el curso de acción de los jugadores” (p. 143). Así, afirman, “encontramos que un número importante de entrevistados describió cómo los videojuegos pueden resultar en experiencias de fracaso y pérdida de agencia” (p. 143, texto original en inglés).

Tabla 3

⁷ “un conjunto completamente heterogéneo que consiste en discursos, instituciones, formas arquitectónicas, decisiones regulatorias, leyes, medidas administrativas, declaraciones científicas, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas; en resumen, el tanto dicho como no dicho. Tales son los elementos del aparato. El aparato en sí es el sistema de relaciones que se pueden establecer entre estos elementos” (Gordon, 1980: 194 texto original en inglés, citado por Muriel and Crawford, 2020, p. 144, 145).

Agencia y videojuego

Autor	Agencia	Contexto de agencia	Videojugador
Stang (2019)	Alfabetización mediática. Evaluar y hacer uso adecuado de los medios	Comunidades de fans y el desarrollador del videojuego	Adopta una posición negociada o de oposición. Hablar de videojuegos, reconfigurarlos y jugarlos de nuevo. Limite: realidad sociocultural
Rikka (2015)	Hay un juego recíproco entre la narrativa del videojuego y la agencia, y el posicionamiento del videojugador	Comunidades de videojugadores. Fan fiction, fan edition	Corta, pega, reensambla los contenidos de los medios
Muriel and Crawford (2020)	Se define a través de la acción de un actor (Latour). Prácticas emancipatorias y alienantes	Lo social como entidad circulante.	Actores (humanos y no humanos Agencia) La agencia está delimitada por el sistema

Fuente: elaboración propia

Reconocer que la libertad del jugador se puede ver limitada por el videojuego o por elementos de hardware moviliza la conceptualización sobre la agencia del jugador lo que a su vez revitaliza el estudio de las subjetividades y sus procesos de formación, es decir, qué le hacen estas máquinas al jugador y qué implica para la escuela. A su vez, el *fan fiction* como una forma de diálogo entre la comunidad de jugadores, la narración del juego y su productor, evidencia formas alternativas de ser y estar en el videojuego, también un videojugar apasionado que le permite al jugador apropiarse del juego a través de reeditar el sentido jugado.

Evidenciar que hay estudios desde los procesos de identidad, de subjetivación, subjetividad, actualización y agencia muestra un panorama amplio de estudio sobre el jugador. Sin embargo, también evidencia *vacíos* en la indagación por ejemplo desde los procesos que tiene lugar desde la perspectiva de los *habitus* que desde la teoría de Bourdieu

hace visible otras singularidades del videojugador en este caso con relación a sus posiciones, su trayectoria y la vivencia de la misma.

2.1.2 Cuerpo, videojuego y personajes

Otro aspecto en el estudio de la subjetividad es el del cuerpo. Tema que involucra muchas miradas desde lo físico, lo orgánico y lo mental. Estas investigaciones que relacionan cuerpo, mente y videojuego son vitales para un acercamiento al jugador, pues el cuerpo es asidero de percepciones, formas de contar, de relación con los otros y con el mundo y, por supuesto, escenario de juego, del jugar, donde diferentes dimensiones (simbólicas, sociales u otras) se concatenan. Aquí se presentan los aportes de tres investigadores: Nina Cabra (2014); Julián González (2013); y M. D. Schmalzer (2020). Para la investigadora colombiana Nina Cabra, “el tiempo que pasamos dedicados a hacer cosas que nos causan placer, define de manera profunda muchos rasgos y expresiones de nuestra forma de ser, conocer y hacer muchas cosas en la vida cotidiana” (2014, p. 13). En consecuencia y en relación con los videojuegos, esta investigadora se propone,

comprender cómo se apropia esta tecnología, de cómo se dispone el cuerpo en relación con este artefacto cultural, de cómo altera la relación espacio tiempo, de qué transformaciones corporales se pueden asumir como nuevas habilidades y destrezas, de cómo se dan ciertos ordenamientos de género en torno a este tipo de dispositivo y de qué formas de socialidad y valores resultan de la práctica continua de los videojuegos, independientemente de si se elige un juego de rol o de estrategia (Cabra, 2014, p. 10).

Cabra (2014) coincide con González (2013) en la unidad cuerpo-mente que se despliega en la relación cuerpo videojuego, cada cual desde referentes conceptuales distintos. Con Ingold se entiende que el ser humano “no sería un conjunto de partes diferenciadas y complementarias (cuerpo-mente o naturaleza-cultura), sino [...] un organismo complejo que se relaciona con otros y con el mundo a través de su condición esencial: estar vivo” (Cabra, 2014, p. 11-12), mientras, desde autores como Piaget, Varela y aquellos propios de la filosofía fenomenológica que van desde Husserl hasta Ponty, se

plantea que: “la percepción, las emociones, la mente y el cuerpo son una unidad indiferenciable” (González, 2013, p. 28).

Así las cosas, el videojuego, “además de lo audiovisual pone en marcha la proxémica (relaciones de distancia y proximidad) y la quinésica (movimientos y desplazamientos corporales) en medio de un plano de realidad virtual” (Cabra, 2014, p. 23), de forma que el aprendizaje en el videojuego implica que,

cuando uno aprende a usar el control, en realidad está aprendiendo a correlacionar dos espacio tiempos distintos, y a participar de ambos de maneras diferentes. Pulsar la secuencia adecuada de botones, a una velocidad y ritmo apropiados, implica la posibilidad de que el cuerpo carnal que es videojugador participe de la acción del cuerpo luminoso que es el avatar (Cabra, 2014, p. 229).

Esta correlación entre el jugador y el mundo de juego al que ingresa puede ampliarse con el concepto de *circuito cibernético*⁸. En términos de la subjetividad, la participación en dos espacio-tiempos distintos puede ser pensada desde lo que se afirma en la investigación de Schmalzer (2020):

a través de interacciones con interfaces de videojuegos, los cuerpos se extienden a través de la pantalla para encarnarse detrás del vidrio, *sintiendo* el mundo del juego. La subjetividad se distribuye por los mundos y cuerpos de los videojuegos para constituir el resbaladizo "tú" que Sudnow advierte (Schmalzer, 2020, párr. 11, texto original en inglés).

La *subjetividad distribuida* se configura desde un videojugar que presentado en pantalla, visibiliza al videojugador, en otras palabras: “(...) La secuencia de la imagen es alterada por la acción del jugador y esto implica que lo visto no es en realidad representado, sino más bien presentado” (Cabra, 2014, p. 234).

⁸ “La pantalla presenta una imagen, los ojos la perciben, los pulgares se mueven en respuesta y los impulsos eléctricos alteran los interruptores. Estos interruptores, a su vez, alteran la imagen en pantalla para volver a ser percibida por los ojos para completar el circuito. En la construcción de Sudnow, el “joystick-button box” se convierte en la extensión protésica de manos que permite fusionarse con el sistema inorgánico del videojuego y convertirse en el “tú” que se enreda en este ensamblaje cibernético” (Schmalzer, 2020 párrafo 10, texto original en inglés).

La conexión entre el cuerpo carnal y el cuerpo luminoso y su análisis desde la concepción de tecnología y técnica⁹ de Ingold, lleva a encontrar que:

estos videojugadores se reconocen como tales, y respetan a sus pares, por la apropiación de una serie de técnicas corporales en un alto nivel de elaboración, definidas por la sofisticación de sus movimientos, por la velocidad de reacción, por la rapidez en la coordinación de ojo-oído-espalda-piernas-brazos-mano-control. (...) ser un videojugador de alto nivel consiste en asimilar una serie de técnicas corporales, que abren el ingreso a la comunidad de juego e inciden en el posicionamiento y relaciones que cada jugador tiene dentro del grupo (Cabra, 2014, p. 248).

Estas *técnicas corporales* en tanto habilidades se afinan y elaboran con la práctica y el tiempo dedicado al juego y, permiten al jugador una relación fluida con el juego que se evidencia en los momentos de jugar. Posicionan en la medida en que acrecientan el capital lúdico del videojugador. Una conclusión respecto al conocer desde la relación cuerpo-videojuego, plantea que el,

aprendizaje salvaje propio del cacharreo (práctica fundamental de la tecnología, en este caso de la digital) implica la idea de que la tecnología digital nos devuelve a la experiencia de lo concreto, pero nos muestra también el hecho de que esta relación con lo concreto no es un estado inicial de un desarrollo que tiene como horizonte más elevado y elaborado la abstracción. (...), más bien entendiéndola como otro modo de desplegar y poner en práctica las formas de conocer propias del cuerpo (Cabra, 2014, p. 243).

Por su parte, el investigador Julián González Mina de la Universidad del Valle, Colombia, en su tesis sobre la ejecución del videojuego por parte del videojugador, concluye:

Siguiendo y examinando las pautas de ejecución *en el tiempo irreversible* se puede comprender, de manera privilegiada cómo los videojuegos y sus estructuras modulan

⁹ “Ingold distingue la tecnología, entendida como el uso de objetos orientados hacia un fin, de la técnica, asumida como la disposición de las habilidades del cuerpo para conseguir algo” (Cabra, 2014, p. 245).

la experiencia emocional del videojugador, pero también cómo el videojugador se *adapta creativamente* a este entorno dinámico procurando toda suerte de anticipaciones y regulaciones para mantenerse dentro, persistiendo y encarando tareas en que, más de las veces, fracasa y es derrotado (p. 633).

Un hallazgo adicional de este investigador, interesado en los procesos de ejecución es que: “Desde Pong hasta Space Invaders. Sin excepción los videojuegos son una elemental o sofisticada estructura de disposición y provisión de eventos que el videojugador puede reconocer y encarar contra el trasfondo del tiempo irreversible” (p. 634).

González (2013) referencia a Gibson¹⁰ (1972/2002) y desarrolla una perspectiva de estudio situada de la experiencia de juego; se apoya en Susi y Rambusch (2007)¹¹, quienes “han enfatizado en que, lo que emerge en la actividad de videojuego son formas de *cognición situada*” (p. 30). A partir del concepto de *tiempo irreversible* se dimensiona la experiencia de videojuego como situada, en cuanto no es posible volver sobre ella a menos de que se haya registrado o grabado. En consecuencia, González (2013), “examina los videojuegos, su despliegue en el tiempo, atendiendo la práctica social del videojugar en las condiciones más naturales posibles. (...) rastreando no sus opiniones y relatos sino, sobre todo, sus ejecuciones es un tipo de objeto empírico poco frecuente” (p. 20, 21).

Para este investigador era de interés “contar con la participación de un niño que constituyera lo que denominaremos un *videojugador fluido*, análogo al usuario competente de una lengua” (p. 22). Asimismo, en el estudio se diferencia la relación sujeto-máquina (primer orden), de la relación sujeto-secuencias narrativas (segundo orden), y se usan los

¹⁰ (...) Gibson (1972/2002) (...) desestimó la idea según la cual el cerebro es un decodificador de señales y sensaciones al postular el concepto de *affordances*. Las *affordances* implican asumir la relación mutuamente constitutiva entre atributos del ambiente y la actividad del agente, sus habilidades, entre un conjunto de potencialidades o posibilidades ambientales y las habilidades del organismo para explorarlas. Pero tanto esas posibilidades del ambiente como las habilidades del agente se co-definen en la situación, no están predefinidas de antemano (González, 2013, p. 29, 30).

¹¹ Las formas de cognición situada “significa asumir que hay una conexión profunda entre el mundo y la mente, y que el mundo emerge con características y atributos particulares en virtud de la actividad del agente, gracias a un conjunto de posibilidades y restricciones que obran en el cuerpo, cerebro y contexto físico y social del agente (...) el conocimiento no está situado en el cerebro exclusivamente, sino que está distribuido y localizado en un conjunto de relaciones que involucran a personas y artefactos implicados en sistemas de actividad culturalmente densos. (...) la cognición es *oportunist*a e *improvisada*, despliega soluciones aquí y ahora, no constituye la pura puesta en marcha de un programa pre-existente y pre-establecido cuyas computaciones están previamente delimitadas” (González, 2013, p. 30).

términos HMG¹² y ReARM¹³, para referirse al jugador con el primero y al movimiento corporal con el segundo. En palabras de González (2013)

las interacciones son conversaciones que convierten los elementos de la interacción en acciones. Dicho de otro modo, son eventos. (...) De esta manera, el comportamiento corporal, los estados emocionales, las elocuciones derivan y se relacionan con estas interacciones de segundo orden: HMG no le habla a la máquina, le habla al estado *jugando*, a los eventos del estado *jugando*, y le expresa sus expectativas y nerviosismo a los eventos del estado *procesando*, y despliega movimientos ReARM ante el estado *procesando* luego de una abrumadora secuencia de eventos críticos durante el estado *jugando* (p. 635).

Estos eventos son cruciales para entender la acción del jugador en el juego, pues el juego de acuerdo con sus mecánicas requiere la intervención del jugador, lo que escenifica en éste su relación con sucesos que se expresan corporalmente y cuyo referente está en pantalla. En términos de Schröter., F. & Thon Jan-Noël se habla de eventos lúdicos de forma que,

el *gameplay* real consiste principalmente en representaciones de eventos que son determinados mientras el juego es jugado, por lo que el modo en que se representan los que pueden llamarse 'eventos lúdicos' se caracterizan, quizás, más precisamente como una simulación interactiva que como una representación narrativa (véase, por ejemplo, Aarseth 2004a, Frasca 2003, Ryan 2006, 181-203, Thon 2007 citado por Schröter., F. & Thon Jan-Noël, 2014, p. 46, texto original en inglés).

En otras palabras el *gameplay* resulta como la práctica situada de videojugar y lo que sucede en pantalla es visto como una simulación. Mientras para González los eventos se relacionan a una serie de secuencias narrativas, para Schröter., F. & Thon Jan-Noël los eventos lúdicos se vincula a una simulación.

¹² “HMG tenía 7,2 cuando empezó su participación en el proyecto; y 8,4 cuando terminó. (...) algunos niños como él presentan amplio dominio en diversos tipos de videojuegos” (p. 22)

¹³ ReARM hace referencia a “El estudio identifica dos tipos de comportamientos corporales: los reacomodos corporales mayores (cambios de posición corporal) y los reacomodos corporales repetitivos y menores” (p. 276).

De otro lado, el jank se relaciona con una desconexión entre los movimientos del jugador y lo que se espera que suceda en pantalla, es decir desde la ruptura del circuito cibernético antes mencionado. M. D. Schmalzer, define el jank como,

la percepción de un jugador de que un videojuego no se comporta como debería. Cualquier elemento de un videojuego puede entenderse como janky y jank tiene muchas causas. (...) en este documento me centro en como el jank se manifiesta a través de los controles del videojuego. Si el jank, en general, es la desconexión entre las expectativas y la actualidad, entonces los controles janky son una desconexión entre la entrada y la salida esperada (Schmalzer, 2020 párr. 7, 8 texto original en inglés).

De este modo, a partir del videojuego de sigilo Octodad¹⁴: The Dadliest Catch (2014) se muestra cómo en particular el mundo del juego por lo complicado de su ejecución o control del personaje problematiza las subjetividades que lo videojuegan. Cuando el diseño del mundo del juego implica un grado de dificultad en la que el control del personaje, por ejemplo, no hace visible los movimientos de los dedos en pantalla:

A medida que el jugador retuerce los dedos en configuraciones extrañas y difíciles en las que probablemente no tenga alfabetización, Octodad “literalmente debe contorsionar su cuerpo al mundo que lo rodea” (p. 101). El jugador siente la falta de control y los movimientos antinaturales que hace el invertebrado fuera de lugar. A través de los controles janky que Ruberg llama "controles queer" (p. 85) junto con el contenido narrativo “el juego no solo representa la diferencia. Permite a los jugadores habitar esa diferencia” (p. 85, citado por Schmalzer, 2020 párr. 46).

Schmalzer (2020) comenta dos tipos de jank, a saber: *jank involuntario* en el cual incluye errores de software, fallos de hardware, retroalimentación sensorial poco clara, controles poco intuitivos; y *jank diseñado*, en el cual hay dos subcategorías: exclusión del sistema cibernético y conectando con el *gameworld*. En este sentido, el diseño del juego y

¹⁴ Es “un juego de sigilo donde el jugador tiene la tarea de llevar a Octodad por el mundo sin que nadie se dé cuenta de que, de hecho, es un pulpo. Sin embargo, debido a los controles extremadamente complicados, es casi imposible controlar a Octodad de una manera que se parezca remotamente a un humano natural” (Schmalzer, 2020 párr. 45, texto original en inglés).

su mundo en particular pueden orientarse a la experiencia típica de un tipo de subjetividad, sin embargo, cuando el diseño del juego se aleja de la tipicidad propia a los cuerpos tradicionales, los cuerpos son problematizados. Lo diferente aparece como un jugar la extrañeza. En consecuencia, Schmalzer (2020) observa el jank, “como un método para revelar las formas poco convencionales en que los videojuegos (y los jugadores) son empujados fuera de lo convencional y estándar” (párr. 51). Schmalzer (2020) se suma a los estudios cuya orientación,

mapea las formas en que los videojuegos crean un cuerpo de juego de videojuego y una subjetividad estándar (es decir, la de un jugador de videojuego heteronormativo cis-blanco con cuerpo tradicionalmente capaz), (...) para mostrar cómo, a través de ciertas prácticas de diseño de juegos, esos estándares pueden revelarse a los jugadores como identidades construidas contingentes (párr. 1, en resumen)

Esta investigación visibiliza que hay videojuegos diseñados para un cuerpo típico relacionado a ser blanco, heteronormativo, no obstante, cuando el videojuego cambia los parámetros de diseño, en este caso, los elementos del mundo del juego no son fácil y típicamente controlados por parte del jugador, se desafía la normalidad de dichas subjetividades.

Tabla 4

Cuerpo y videojuego

Autores	Perspectiva teórica	Videojuego	Videojugador/ subjetividad
Cabra, N. (2014)	Desde Ingold unidad cuerpo- mente. Relaciones proxémicas y quinésicas	Aprendizaje desde lo concreto propio al conocimiento por el cuerpo.	El videojugador desarrolla técnicas corporales como elementos que auguran su entrada a la comunidad de

			juego y lo posicionan.
González (2014)	Perspectiva situada, desde Gibson (1972/2002)	Modula la experiencia emocional en el tiempo del videojugador.	Se adapta creativamente, anticipando, persistiendo y encarando tareas.
Schmalzer (2020)	Desde el concepto de <i>jank</i> , que constituye el ensamble jugador videojuego y lo que percibe el jugador.	El videojuego tiende a ser diseñado acorde a la realidad vivida de particulares cuerpos.	Cuando hay falta de control del mundo narrativo como de los controles, el videojugador juega y habita la diferencia.

Fuente: Elaboración propia

La disrupción o el desencuentro como experiencia de videojuego puede ser también un elemento que visibiliza experiencias de juego de aquellos videojugadores que en su intento lo abandonaron. Estos aspectos pueden resultar interesantes para generar dinámicas inclusivas, de reflexión sobre la alteridad entre otros posibles análisis desde la escuela.

Ahora bien, es importante analizar algunos trabajos investigativos cuyo eje está en la noción *personaje*. Se revisan los estudios de Burgess y Christian Jones (2020); Schröter and Jan-Noël Thon (2014); y Ea Christina Willumsen (2016).

En un artículo de investigación, Jacqueline Burgess y Christian Jones (ambos australianos) presentaron los resultados de un estudio de carácter cualitativo y analizaron dos hilos del foro ubicado en la página oficial de BioWare (compañía que desarrolla el videojuego). En el foro los jugadores comentan sobre los personajes (Garrus y Tali) presentes en el videojuego Mass Effect de BioWare. En particular toman el videojuego Mass Efect 2 y se analiza el vínculo emocional que los jugadores crean con los personajes no jugadores, es decir, personajes diferentes al personaje jugado por el jugador o personajes no controlados por el jugador. El personaje que el jugador controla en esta saga de

videojuegos es Shepard, el cual puede ser hombre o mujer según lo perfile cada jugador. El estudio toma el concepto *apego* de Bowlby (1979) como “vínculo cargado de emociones entre una persona y un objetivo específico”, además del concepto de apego de Bopp, J. A., Müller, L. J., Aeshbach, L. F., Opwis, K. y Mekler, E. D. (2019) como el “sentido de agrado, conexión y cercanía que un jugador siente hacia cualquier personaje del juego”. Se halló que los “vínculos emocionales influyeron en la forma en que los jugadores se involucraron con la mecánica del juego de *Mass Effect 2* (BioWare, 2010), por ejemplo, los jugadores personalizaron la armadura de su personaje jugador para que coincidiera con la de Tali o Garrus” (Borges & Jones, 2020, párr. 1). Asimismo, se encontró que:

los jugadores expresaron vínculos emocionales intensos y vieron a los NPC [personaje no jugador] como personajes que poseían personalidades distintas y tenían intereses románticos. (...) las publicaciones sobre Garrus se centraron en discutir y teorizar sobre la relación entre él y la mujer Shepard, mientras que las publicaciones de Tali se centraron en la relación de los jugadores con Tali (Borges & Jones, 2020, párr. 33, texto original en inglés).

Además, se vio que “los jugadores desarrollan expectativas basadas en sus vínculos emocionales con los personajes, el mundo y las historias de los videojuegos (Borges & Jones, en prensa b, párr. 29). Esto resalta la emoción como elemento que atraviesa la experiencia del jugador, también la importancia de reconocer las expectativas que los videojugadores construyen con respecto al mundo y personajes videojugados como elemento de su *gameplay*.”

Por su parte, Felix Schröter and Jan-Noël Thon (2014) buscan “desarrollar un método para el análisis de personajes de videojuegos basado en una comprensión teórica de su representación específica del medio y los procesos mentales involucrados en su construcción intersubjetiva por parte de los jugadores de videojuegos” (p. 41). De acuerdo con sus autores, el estudio se basa en los narratología transmedial y los estudios del juego (*game studies*). Intentaron distinguir entre “tres modos de representación, tres formas de experimentar los personajes de los videojuegos y tres dimensiones “ontológicas” dentro de las cuales analizar los personajes” (p. 41). Tomaron como objetos de análisis el juego de disparos en tercera persona *Spec Ops: The Line* (Yager Development 2012), el juego de rol

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda 2011); y el juego de rol multijugador masivo Star Wars: The Old Republic (BioWare 2011-2014). Entre sus conclusiones se encuentran, narración, simulación y comunicación como tres modos de representación particularmente destacados para los videojuegos contemporáneos y los personajes que representan; segundo, entre la experiencia narrativa, lúdica y social como tres formas en que los jugadores perciben a los personajes de los videojuegos y sus representaciones; y, tercero, entre tres dimensiones de personajes de videojuegos como 'constructos intersubjetivos', que suelen ser analizados no solo como seres ficticios con determinadas propiedades diegéticas sino también como piezas de juego con determinadas propiedades lúdicas y, en aquellos casos en los que funcionen como avatares en el espacio social de un juego multijugador, como representaciones de otros jugadores (Schröter and Jan-Noël Thon, 2014, pp. 68-69 texto original en inglés).

Sobre la construcción intersubjetiva del personaje concluyeron que, a pesar de las formas en que sea usado o representado el personaje en la simulación, la narración o en la comunicación, el personaje variará de jugador en jugador de sesión a sesión de juego (Schröter and Thon, 2014, p. 69 texto original en inglés).

Por su parte, Ea Christina Willumsen se pregunta ¿Cómo pueden ser explicados y categorizados los momentos en los cuales el jugador pierde el control de su avatar usando las teorías existentes del campo de los *game studies*? (Willumsen, 2016, p. 75). Para estudiar la autonomía del personaje, la investigadora “define situaciones en las que la complejidad del personaje es destacada en una o más categorías, mientras que el control del avatar es limitado o inexistente (Willumsen, 2016, p. 2, texto original en inglés). Esta autora se apoyó teóricamente en los *game studies* (Lankoski), en los estudios literarios (Margolin, 1986) y los estudios transmedia (Bertetti, 2014) para discutir cómo el modelo de complejidad del personaje puede funcionar en la conexión entre avatar y personaje. Además, “indaga la noción de avatar (Linderoth, 2005; Klever, 2007; Bayliss, 2007), personaje de jugador (Westecott, 2009; Lankoski, 2011), y figura jugable (Vella, 2015) para llegar a discutir lo que va a conocer como la trinidad entre jugador, avatar y personaje” (Willumsen, 2016, p. 2).

De acuerdo con sus hallazgos, Willumsen (2016) sugiere una categorización de la autonomía del personaje en seis tipos: “escenas de corte, diálogo forzado, animaciones inactivas, eventos de tiempo rápido, renuencia y (otras) acciones desmotivadas. Cada uno de estos tipos ilustra diferentes formas de limitar el control del avatar del jugador para comunicar algo sobre el personaje” (p. 75). Finalmente, la autora destaca que quizás el principal valor de esta tesis está en contribuir a “la discusión de como distinguir entre avatar y personaje” (Willumsen, 2016, p. 76).

Tabla 5

Personaje, avatar y videojugador

Autores	Referente teórico	Personaje y/o videojuego	Videojugador
Burgess & Jones (2020) Videojuego: <i>Mass Effect</i> de BioWare	Concepto de apego de Bowlby (1979) y Bopp, J. A., Müller, L. J., Aeshbach, L. F., Opwis, K. y Mekler, E. D. (2019)	El vínculo emocional con el personaje no jugador influye en la forma como el jugador se involucra con la mecánica del juego.	Expresaron vínculos emocionales intensos y vieron a los NPC como personajes con personalidades distintas y tenían intereses románticos.
Schröter., F. & Thon Jan-Noël (2014). Spec Ops (juego de disparos); The Elder Scrolls V: Skyrim; Star Wars: The Old Republic (juego de	Narratología transmedial y <i>Game Studies</i> (perspectiva teórica) Se hallan diferencias entre modos de representación en los videojuegos actuales y los personajes que representan: narración, simulación y comunicación.		Desde la construcción intersubjetiva, el personaje varía según cada jugador y cada sesión de juego.

rol multijugador masivo).	Tres formas como los jugadores perciben los personajes y sus representaciones: narrativa, lúdica y como experiencia social. Como constructos intersubjetivos los personajes son vistos como: seres ficticios, piezas de juego con propiedades lúdicas y representaciones de otros jugadores.		
Willumsen, E. C. (2016)	<i>Game studies</i> (Lankoski), en los estudios literarios (Margolin, 1986) y los estudios transmedia (Bertetti, 2014).	Hay una distinción entre avatar y personaje	Los límites en el control del avatar llevan a comunicar algo en el personaje.

Fuente: Elaboración propia

La subjetividad del jugador inicia en la experiencia de su propio personaje y la manera como va desarrollando experticia de acuerdo a los comportamientos que se esperan de él, según los mundos en que incursiona o los tipos de videojuego practicados, así como a su relación con los personajes no controlados por el jugador y, que aparecen como parte de su *gameplay*. Son importantes las relaciones que el jugador establece con los otros jugadores, pues las relaciones intersubjetivas fortalecen un compromiso con el juego y los otros videojugadores. Para la presente investigación, reconocer las maneras como se representa al jugador en el juego a través de su avatar y su actuación como personaje es también una forma de entender que el jugador participa de la cultura del videojuego según se experimente desde los lentes de una experiencia lúdica, narrativa o social. Puede haber jugadores que se interesan en los juegos de rol o de múltiple jugador como una forma de desarrollar intereses sociales, de interacción con otros; para otros jugadores su interés puede estar en divertirse, pasar el tiempo lo que constituye una postura frente al juego.

Los estudios sobre la relación personaje-videojugador visibilizan los procesos de identificación y construcción subjetiva con una trama de videojuego, el personaje y su

actuación. Esto puede convertirse en prácticas como el cosplay en que el jugador articula su identidad a un personaje de videojuego y de esta forma tiene lugar formas particulares de un habitus de videojuego.

2.1.3 Explorando mundos de videojuego

A continuación, se presentan algunos trabajos de investigación cuyo eje de análisis son los mundos de videojuego (Santorum, 2017; Mathew, 2015; Carter, 2018; Carter et al, 2020; Copier, 2007; Scriven, 2015). La importancia de estos documentos radica en que nos dan luces sobre los temas, mundos o narraciones a las cuales acceden los videojugadores. Si desde la investigadora Yamasaki (2016) “se mira a los juegos como el medio que también informa sobre la subjetividad de los estudiantes” (p. 233), podemos decir que desde los mundos de videojuego el zoom aumenta para analizar las subjetividades. Un primer hallazgo lo referencia Santorum (2017) cuando dice:

Las acciones y reacciones, al tener repercusiones en la historia narrada, procuran una experiencia estética «real» para el jugador al permitirle sentir que esa historia contada por el juego, le es propia, es única y excepcional, diferente a la de otros jugadores: es la historia de «cómo yo juego a ese juego» (Santorum, 2017, p. 326).

Miguel Santorum es un investigador español de la Universidad Complutense de Madrid, él se pregunta “en qué manera los juegos son narrativos” (p. 43) su interés está en que: “los videojuegos pueden suponer, (...) una forma de experiencia narrativa en tanto que narrativizan la experiencia de juego. (...) Partimos de la necesidad de jugar para, a partir de la experiencia de juego, consumir el acto narrativo” (Santorum, 2017, p. 43).

Teóricamente, la indagación se basa en los estudios de juego (*Game Studies*), que relacionan el videojuego con una narración:

es la narración la que organiza el relato a través de una arquitectura tanto estructural como emocional (...) en el videojuego el jugador añade a esta necesidad la de ‘actuar’ en la diégesis a través de las normas que impone el propio juego (Santorum, 2017, pp. 37, 38).

En este sentido, entre las hipótesis que presenta el investigador, se destaca: “si la psicología del personaje pudiera manifestarse en las acciones que realiza (...), en las interacciones que efectúa con otros personajes, podríamos hacer germinar una suerte de placer estético, que condujera a la complejidad de las relaciones simbólicas” (Santorun, 2017, p. 30). En este orden de ideas, el autor toma como casos de estudio los videojuegos de simulación, de producción independiente o no comerciales, *Cart Life* y *Papers, please*, y como parte de su justificación, dice, (...) “la «experiencia ‘indie’» demanda al jugador pensamiento creativo, flexibilidad mental, capacidad de dar a objetos conocidos otras funciones, incluso imprevistas, atención por los pequeños detalles, la elegancia y la paciencia” (Santorun, 2017, p. 83).

Como afirma Santorum, (2017) “las narraciones hegemónicas someten al discurso del videojuego a una simplificación estímulo respuesta de unas acciones sin aportaciones a la historia”. Sin embargo, en las narraciones no hegemónicas, estas, “producen aportaciones al texto en tanto que las decisiones tomadas son determinantes para la historia que el juego cuenta” (p. 326).

No obstante, el pensamiento creativo como exclusivo de los videojuegos indie resulta discutible pues se ha encontrado que: “Ha habido varias ocasiones en las que los jugadores, (...) han encontrado formas de agencia dentro del diseño del juego imprevistas por los desarrolladores del juego” (Vargas & Navarrete, p. 17, 2019) para ejemplificar esto se presenta el caso de “Jeremy Mattheis, dueño de un canal de YouTube bajo el nombre de GoldVision, a través del cual transmitió una corrida pacifista de *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) durante 3 años” (Vargas & Navarrete, 2019, p. 17). De modo que los videojuegos comerciales o hegemónicos también pueden ser foco de pensamiento creativo, depende de las valoraciones o procesos que con ellos haga el jugador.

Como parte de sus hallazgos, Santorum (2017) describe parte de lo que sucede en *Paper, Please* y *Cart Life*¹⁵ y se presenta la siguiente conclusión, en donde se tiene que la

¹⁵ “En *Papers, Please* la mecánica básica de sellar un pasaporte correctamente, se fusiona con la necesidad de ganar el suficiente dinero para mantener a la familia. Acatar las reglas del juego permite acabarlo con éxito logrando uno de los finales posibles pero, si el jugador apela a su moralidad, la riqueza del juego se multiplica, permitiéndole alcanzar finales que, sometiéndose a las reglas, no alcanzaría jamás. Por su parte, *Cart Life* obliga al jugador a aprender las mecánicas de juego por sí mismo. Una vez asimiladas dichas mecánicas, el juego se puede acabar con éxito esto es, ganar el dinero suficiente para poder acabar la semana pero, dominar esas mecánicas permite no sólo acabar el juego sino explorar su complejo universo, que de otro modo pasa completamente desapercibido” (Santorun, 2017, p. 327).

empatía con los mundos simbólicos en los videojuegos se adquiere en tanto, “el personaje se defina no por su perfil psicológico sino por la psicología del jugador” (p. 333). Dicho en otros términos, habrá tantos Mario Bros como jugadores lo videojueguen pues cada jugador supone una psicología única.

Ahora bien, continuando con el análisis del videojuego *Paper Please*, cuando el mundo de juego se convierte en trabajo, Mathew (2015) encuentra, “cómo la mecánica y la narrativa de *Papers, Please* encarna la mentalidad cultural del trabajo como juego al mismo tiempo que desafía los discursos que a menudo se aplican a las tecnologías de la información centradas en el usuario” (p. 1). Matthew referencia a Graeme Kirkpatrick (2013) y argumenta,

el encuentro estético con los videojuegos suspende o explota temporalmente nuestros presupuestos, obligándonos a adaptarnos psicológica y físicamente a las exigencias de un juego determinado. (...) la auto-modificación continua y la autorreflexión de las propias experiencias, expectativas y acciones mientras se juega un juego, es la interfaz a través de la cual se experimenta y conduce el juego. (...) la subjetividad y la modificación continua de la misma es el proceso que media la interacción entre un jugador y un juego (Mathew, 2015, p. 10).

Dicho con otras palabras, a diferencia de pensar la interfaz como los controles, los botones, las barras de energía, aquellos elementos físicos y de software, son las experiencias, las formas de sentir, emocionarse y entender; es la subjetividad misma la que se constituye en la interfaz que media la experiencia de juego. Y es a partir de estos elementos que se responde por “¿cómo los videojuegos encarnan esta interrelación reconfigurada de trabajo/juego/subjetividad a través de las prácticas psicológicas y físicas de auto-modificación que los jugadores deben realizar durante el juego?” (Mathew, 2015, p. 3).

Asimismo, se analiza que los videojuegos y sus mundos como es el caso (*Paper, Please*) subvierten la división del trabajo/juego colocando al videojugador en el papel de trabajador que juega, lo que a su vez implica que es posible que el videojugador se cuestione si está jugando o trabajando. El investigador mismo, experimenta el videojuego y hace un análisis de su experiencia a fin de “ilustrar como las mecánicas de este juego

ejemplifican y critican la ideología del trabajo como juego al hacer que el jugador participe en una forma de pragmatismo económico que puede usarse para regular, excluir y explotar a los individuos” (Matthew, 2015, p. 3).

Analizar los mundos de videojuego conecta al jugador con particulares temas, pues en cada videojuego se juega a algo, se entra a un mundo en el cual el jugador se posiciona respecto a la supervivencia, a la guerra, al terror, lo laboral, lo fantástico entre otras posibilidades. Por esto, analizar los documentos investigativos relacionados con los mundos de videojuego facilita entender formas como tiene lugar un diálogo entre ese mundo propuesto por el juego y las formas de construir sentido del jugador.

Ahora, en la línea de investigación de los videojuegos de supervivencia¹⁶, Marcus Carter participa en dos estudios. En el primero presenta “el análisis de ocho consejos tribales finales de supervivientes para identificar qué ideas, temas y estrategias retóricas utilizan los jugadores en este proceso de valoración del juego” (Carter, 2018, p. 2), a cambio de analizar las estrategias directas que usan los jugadores debido a las reglas del juego. Así, “a diferencia de la mayoría de los juegos de competencia, el ganador no está dictado por las reglas sino por un jurado de jugadores eliminados quienes votan de acuerdo a su opinión personal” (p. 1). El juego usado para el análisis fue *Survivor* televisado en Estados Unidos según se comenta en el estudio.

Este autor propone un enfoque construccionista social (Charmaz, 2000, 2006) para entender los juegos multijugador como,

economías morales, un campo de pensamiento (Geertz, 1982) donde los diferentes tipos de juego [play] reciben diferentes valoraciones por parte de los jugadores” (Carter, 2018, p. 2). De este modo, Carter (2018) demuestra “como los paratextos de los videojuegos funcionan junto con las historias de juego, los contextos sociales y culturales y las reglas formales e informales para proporcionar un repertorio a los jugadores para valorar su juego” (p. 2).

¹⁶ Los videojuegos de supervivencia se caracterizan por un entorno de juego al cual los videojugadores acceden y donde gana quien quede en pie, es decir quien no sea finalmente derrotado.

Los juegos multijugador como economías morales “proporcionan un marco teórico útil para una comprensión integrada de cómo funcionan los elementos de juego y los que no lo son para influir en el comportamiento y la experiencia del jugador” (Carter, 2018, p. 2).

En un segundo artículo Carter, M., Moore, K., Mavoa, J., Horst, H., & Gaspard, Luke (2020) aclaran que Fornite es un “juego Batalla real, masivo multijugador en línea en el que 100 jugadores compiten en un área jugable cada vez más pequeña para ser el único sobreviviente, empleando una variedad de armas y estrategias para vencer a sus oponentes” (p. 2, texto original en inglés). Estos investigadores liderados por Marcus Carter se “centran en las percepciones y experiencias de los jóvenes y las formas en que estos factores, y la adopción de nuevos juegos después de Minecraft, se transformaron a medida que los jóvenes envejecían” (p. 2 texto original en inglés). En este sentido, realizó un estudio cualitativo con entrevistas de 24 jóvenes australianos, entre los 9 y 14 años. Argumentan que

Fornite y la intersección entre Fortnite y otros sitios de videos de redes sociales como YouTube y sitios de transmisión en vivo como Twitch permiten a los jóvenes participar en un amplio repertorio de información y prácticas culturales en torno al juego, incluidos los bailes y el conocimiento de los jugadores clave. El compromiso con estos sitios asociados permite el desarrollo de experiencia, el desempeño de la identidad y un sentido de capital social (Carter, M., Moore, K., Mavoa, J., Horst, H., & Gaspard, Luke, 2020, p. 2, texto original en inglés).

De acuerdo con sus autores, Fornite será mejor entendido como un “fenómeno en el punto de intersección entre la ecología contemporánea de la cultura de los juegos digitales y las culturas contemporáneas de la infancia, a medida que los jóvenes pasan de una etapa de la infancia a otra” (Carter, M., Moore, K., Mavoa, J., Horst, H., & Gaspard, Luke, 2020, p. 5, texto original en inglés).

Un aspecto que resaltan los investigadores en cuanto a la experiencia de Fornite son las temporadas¹⁷, estas, “transmiten una cualidad temporal al contenido paratextual sobre el

¹⁷ Las temporadas en Fornite, son como campeonatos, en los que el sistema, Fornite, se reinicia y todos los jugadores vuelven a empezar. Asimismo, Fornite actualiza el contenido, crea nuevos emotes, nuevos desafíos, actualiza las zonas de juego, entre otros aspectos.

juego” (p. 13). Las temporadas implican que “para mantenerse relevantes, los creadores de contenido deben producir contenido nuevo continuamente que responda a estas tendencias de búsqueda cambiante, moldeadas por las plataformas analíticas que guían su respuesta a las tendencias emergentes” (p 13, texto original en inglés).

Teóricamente, los autores sugieren el “enfoque actor-red para comprender la intermediación cultural de las microtransacciones de Fornite (Maguire & Matthews, 2012) pues se argumenta:

No son solo los creadores de contenido los que crean valor y califican diferentes bienes (skins y emotes) y servicios (pase de batalla), sino los sistemas de recomendación algorítmica no humanos y análisis de terceros que dan forma, alientan y restringen el contenido que producen para la plataforma. Fornite crea contenido para que los YouTubers monetizen, y los YouTubers crean valor para que Fornite monetice. La audiencia impulsada por los juegos impulsa la popularidad de Fornite en YouTube, alentando a más streamers a producir contenido de Fornite, en cascada y manteniendo su popularidad sobre otros juegos (Carter, M., Moore, K., Mavoia, J., Horst, H., & Gaspard, Luke., 2020, p. 13, texto original en inglés).

Los *skin* son trajes que el jugador puede adquirir a partir de su participación en el juego, se pueden obtener ganando luchas o comprarlos a través del mismo juego. Un *skin* le sirve al jugador para cambiar su aspecto visual. Por su parte, los emotes son bailes o gestos, que usan los jugadores cuando por ejemplo saludan a otro jugador o cuando ganan una lucha. Finalmente, respecto a las subjetividades: “Los desafíos y recompensas proporcionados por un pase de batalla dentro de una temporada y la capacidad de un jugador para completarlos, permiten que su juego genere capital” (Carter, M., Moore, K., Mavoia, J., Horst, H., & Gaspard, Luke., 2020, p. 13, 14, texto original en inglés).

En otras palabras, Fornite está diseñado como un mundo en el que el jugador compite no solo contra otros jugadores, sino que su relación con las redes sociales moviliza todo un proceso identitario, de acumulación y/o construcción de capital lúdico sobre el juego y sobre los jugadores. La personalización del jugador a través de *skin* y *emotes* es también una forma como el jugador se está jugando o construyendo ante los otros y ante

Fornite, una forma de distinción para con los otros videojugadores, lo cual puede verse descrito en la siguiente cita:

Los juegos son sitios clave para la construcción de la identidad y el desempeño del capital social para los niños (Bassiouni & Hackley, 2016; Dezuanni et al., 2015), y estas oportunidades se extienden a espacios fuera de línea, como la capacidad de realizar bailes de Fornite en la escuela, una actuación encarnada y gestual tanto de su identidad como de su capital de juego (Carter, M., Moore, K., Mavoa, J., Horst, H., & Gaspard, Luke., 2020, p, 14, texto original en inglés).

Por su parte, en el campo de estudio de los juegos de rol, Copier (2007) toma el juego *War of WarCraft* como objeto de estudio, y el trabajo como tal constituye un cuestionamiento al círculo mágico¹⁸. Con referencia a *Las reglas de juego de Salen y Zimmerman*, dice:

Entiendo Multijugador en los juegos de rol en línea (MMORPG) como las redes de interacción social en el que los jugadores (actores humanos) interactúan tanto entre sí y con el sistema (actores no humanos). A través de la interacción, los jugadores de rol están creando significado y lazos sociales que se extienden mucho más allá de las dicotomías tales como en personajes y fuera de personaje, en el juego y fuera de juego, real e imaginario, el ocio y el trabajo o la educación, virtual y materiales, en línea y fuera de línea (Copier, 2007, p. 11, texto original en inglés).

De acuerdo con el documento, su autora propone “una comprensión de los juegos de rol en línea como redes que interactúan con la vida cotidiana, la cultura del juego de fantasía y los desarrollos tecnológicos y socio-culturales más amplios durante los últimos treinta años” (p. 11). Esta investigadora se basa en la teoría del *actor en red*, (Callon, 1986, Law 1987, y Latour 1987, 2005 citados en Copier, 2007, p. 10): “teoría en la que nuestra sociedad, incluyendo la ciencia misma, se entiende como un sistema complejo en forma de procesos dentro y entre las redes de actores que a menudo funcionan con tecnologías de la

¹⁸ “Jugar un juego significa entrar en un círculo mágico, o tal como comienza un juego se crea uno. [...] El término círculo mágico es apropiado porque en realidad hay algo realmente mágico que sucede cuando empieza un juego (...) Dentro del círculo mágico, los significados especiales se acumulan y se agrupan alrededor de objetos y comportamientos. En efecto, se crea una nueva realidad, definida por las reglas del juego y habitada por sus jugadores” (Salen y Zimmerman 2004, pp. 95-96, texto original en inglés).

información y la comunicación” (p. 11). A su vez, toma de Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, la idea de que “las civilizaciones surgen y se desarrollan en el juego y como juego” (1955) y agrega, “Huizinga no se centró en los juegos o el elemento lúdico en la cultura, se propuso comprender el elemento lúdico de la cultura” (Copier 2007, p. 198, texto original en inglés). En este orden de ideas, ir más allá del círculo mágico favorece “una comprensión en red del juego desde una perspectiva situada en la que el juego, el diseño y la investigación son, en última instancia, parte de la misma experiencia” (p. 197). Por esto, “el juego no es desconectado ni trivial con respecto a otros sectores de la vida, sino un asunto serio, ya que es así como generamos cultura” (p. 198). Esta investigadora, propuso “entender al investigador y su investigación como si estuvieran situados tanto en redes de investigación como de juego. No hay posición de forastero posible” (p. 200).

La sigla MMORPG viene del inglés *massively multiplayer online role-playing game* que traduce *videojuegos de rol masivos de múltiple jugador en línea* y tiene que ver con la posibilidad de que cientos de jugadores asistan de manera simultánea o intermitente a un mundo de juego alojado en un(os) servidor(es). El concepto *círculo mágico* es abordado también por Anyó (2011) en su tesis:

está destinado a evocar la actitud especial que asumen los jugadores al entrar al mundo del juego, (...) el lenguaje puede ocultar (e incluso mistificar) la relación mucho más desordenada que existe entre las esferas especialmente en el reino de los MMOG. Salen y Zimmerman sugieren que este límite está abierto o cerrado dependiendo del enfoque utilizado para entender el juego, es decir, si se ve a través de la lente de reglas, juego o la cultura (Taylor, 2006, pp. 151, 152, citado por Anyó, 2011, p. 392 texto original en inglés).

El círculo mágico contrasta con la conclusión a la que llega Tulloch (2009), quien comenta su rechazo a “la confianza en la noción de reglas como el mecanismo formativo primario del juego y mostré por qué debemos considerar la subjetividad del jugador y los contextos culturales” (p. 294).

En un tono diferente, desde la fenomenología de Schutz y respecto a la experiencia social en los MMO (juegos online múltiple jugador) el investigador Paul Scriven (2015) toma el videojuego *World of WarCraft* y encuentra que:

La comprensión del comportamiento típico de los jugadores, tal como lo expresan sus personajes de jugador en el entorno del juego, se extrae del acervo de conocimientos del jugador sobre el juego y sus prácticas, que a su vez se extrae de la experiencia. Saber lo que se debe hacer dentro de una situación social en el juego (como un grupo de incursión) requiere conocimiento no solo de lo que es "correcto" en un tipo de curso de acción, sino también de lo que podría considerarse atípico o no útil (pp. 13, 14, texto original en inglés).

Scriven (2015) se interesa por comprender la experiencia social del Otro en entornos de juego como los MMO. Desde la fenomenología de Schutz la tecnología cumple un papel mediador de la experiencia, el estudio presenta el ejemplo del uso del teléfono cuando una persona llama a otra, donde las personas ya no comparten el mismo espacio de interacción directa, solo el tiempo. De esta forma, Schutz habla de *zonas de operación*, concepto propuesto por Mead para explicar que cuando estamos en la interacción directa con los asociados y contemporáneos cara a cara estamos en una primera zona de operación, pero precisamente la tecnología genera una segunda *zona de operación* donde esto no ocurre. En términos del videojuego *World of Warcraft* y de internet se referencia a Zhao (2004) con los conceptos de *telepresencia* y *telecopresencia* donde, “el auge de Internet presenta el surgimiento de un nuevo reino de contemporáneos asociados, donde las personas interactúan cara a dispositivo entre sí en condiciones de telecopresencia” (Zhao, 2004, pág. 92, citado por Scriven, 2015, p. 6). A partir del mismo referente se argumenta que, las “situaciones de telecopresencia en el ciberespacio crean dos experiencias subjetivas distintas: "una compartida con la gente local en el geoespacio y la otra con los individuos distantes en el ciberespacio" (Zhao, 2004, citado por Scriven, 2015, p. 6). De modo que cuando el videojugador se encuentra en el entorno de los juegos multijugador es posible decir que el,

personaje de otro jugador indica la existencia de un jugador corpóreo. (...) lo que puedo percibir de inmediato son las "acciones" de su personaje de jugador en el

entorno del juego, tal como me las da el estímulo audiovisual generado por la interfaz de la computadora (Scriven, 2015, p. 8).

En consecuencia, en términos fenomenológicos de Shultz, la experiencia mediada puede tener dos aspectos como los nombra Scriven, “el de las interacciones del jugador con el mundo del juego a través del personaje del jugador y el de las intenciones subjetivas del jugador controlador” (Scriven, 2015, p. 9, texto original en inglés), esta idea de la experiencia mediada puede verse en sintonía con lo planteado por Yamasaki con referencia a Idhe (1990) que comenta la interpretación a través de la tecnología, desde el videojuego como elemento que media procesos de interpretación a través de los mundos jugados, por tanto,

al efecto que se logra al utilizar la computadora o la consola de juego para afectar su interpretación de una narración del juego (...) el jugador encarna a Chell mientras juega los juegos de Portal, dependiendo de sus narrativas de vida (Yamasaki, 2016, pp. 18-19).

Es decir, el mundo (interpretación) que surge de la narración videojugada depende tanto del videojuego, como de la subjetividad del jugador. Respecto al videojuego será importante la forma como se organiza y presenta la información, las reglas que ordenan el contenido que junto a las intenciones o experiencias previas del jugador lo llevaran a construir el sentido de lo videojugado.

A su vez: “Las limitaciones de los fenómenos sensoriales disponibles en la interfaz de la computadora, así como las limitaciones de la capacidad del personaje del jugador para interactuar con el mundo del juego, contribuyen a una experiencia del Otro fuertemente mediada” (Scriven, 2015, p. 9). En este orden de ideas, respecto al videojuego *War of Warcraft* se reconoce que, son mundos habitados “por personajes jugadores que deben interactuar y comunicarse entre sí dentro de las limitaciones establecidas tanto por el software del juego como por las capacidades de la interfaz de hardware. (Scriven, 2015, p. 10, texto original en inglés). De modo que “el personaje del jugador existe como una indicación de las intenciones del jugador de los síntomas visuales que se nos dan a través de

la pantalla de la computadora” (Scriven, 2015, p. 12, texto original en inglés). En consecuencia, respecto al entorno de juego y su conocimiento por parte del jugador,

El dominio de “mobs” (monstruos dentro del juego) es a menudo un proceso de prueba y error junto con la adquisición de conocimiento de una estrategia adecuada, una que a menudo proviene de otros jugadores a través de fuentes externas al juego (por ejemplo, sitios web como WoWHead y WoWpedia) (p. 13, texto original en inglés).

Scriven (2015) referencia la tipificación de los jugadores de acuerdo con las acciones, su comportamiento en el entorno de juego, “como ejemplo clásico, es a lo que distingue a un "novato" de un jugador "profesional" (...). Los tipos de jugadores se pueden discernir e interpretar a partir del comportamiento de sus personajes jugadores (p. 13, texto original en inglés).

Tabla 6

Los mundos de videojuego

Autor	Perspectiva teórica	Videojugador	Mundo/videojuego
Santorum (2017) Videojuegos <i>Papers, Please</i> y <i>Cart Life</i>	<i>Game Studies</i>	La empatía con los mundos simbólicos se adquiere si el personaje se define por la psicología del jugador.	Las decisiones tomadas por el jugador son determinantes para la historia que el juego cuenta
Mathew (2015) Videojuego <i>Papers, Please</i>	Graeme Kirkpatrick (2013)	Las experiencias, expectativas, emociones, sentir, la automodificación de la subjetividad del	Las mecánicas de <i>Papers Please</i> , cuestiona la ideología del trabajo como juego.

		jugador se convierten en la interfaz	
Carter (2018) Videojuegos de supervivencia (<i>Suivivor</i>)	Construccionista social, Charmaz (2000, 2006)	Los juegos multijugador como economías morales	Los paratextos del juego junto a la historia del juego, los contextos sociales y culturales y las reglas formales e informales permiten a los jugadores valorar su gameplay.
Carter, M., Moore, K., Mavoia, J., Horst, H., & Gaspard, Luke, (2020). Videojuego Fornite	Actor Red Maguire Matthews, (2012)	El compromiso con las redes sociales (YouTube, Twitch) asociadas al juego permite el desempeño de la identidad y un sentido de capital social.	El juego es un sitio clave para la construcción de identidad lo cual se extiende a espacios diferentes pero asociados al juego.
Copier (2007) War of WarCraft	Actor red	Se pone en cuestión el círculo mágico, con lo cual el jugador interactúa con otros jugadores y con el sistema.	Los juegos multijugador de rol son redes de interacción social que cuestionan el círculo mágico.
Scriven, P. (2015). War of WarCraft	Fenomenología de Schutz	Es posible identificar el tipo de jugador acorde con	Personaje del jugador como sujeto en el mundo de

		el comportamiento de su personaje.	juego y parte central de la narrativa del mundo del juego. La experiencia de videojuego está mediada.
--	--	------------------------------------	---

Fuente: elaboración propia

La pertinencia de los anteriores documentos para el presente estudio radica en que ubican la subjetividad en un determinado contexto o tema del videojuego que además de hacer posible construir una postura respecto a la trama jugada, permite establecer una relación entre las subjetividades con estos temas.

2.1.4 La significación del videojuego

Ya sea porque el análisis inicie en el videojuego o en el videojugador, el significado constituye todo un espacio de investigación relevante para este trabajo, pues el sentido permite a los videojugadores optar por unos particulares juegos y prácticas que, a su vez, delimitan formas de ver y ser parte de la comunidad de videojugadores. A continuación, se presentan algunos documentos de investigación que permiten un acercamiento a cómo se entiende o se ha estudiado este tema.

Con Soderman (2011), un primer hallazgo reposa en el concepto *flujo*, referido a la televisión como al videojuego, a través del cual se busca disminuir o eliminar las posibilidades de reacción crítica frente a los significados de la información que se presenta o videojuega, “la construcción de un flujo administrado o diseñado, por ejemplo, flujo televisivo o de videojuegos: a menudo se esfuerza por eliminar la distancia que podría abrir la posibilidad de una reflexión crítica (p. 447, texto original en inglés). En otras palabras, la intensidad del flujo de contenidos, su diseño, lleva a disminuir las posibilidades críticas por parte del jugador frente al contenido videojugado. Este investigador usa la teoría de la

modernidad líquida¹⁹ de Bauman, “la modernidad sólida vive dentro de la modernidad líquida, encontrando sentido en los intentos de diseñar y administrar los flujos cambiantes del trabajo, la mercantilización, la individualidad, etc, (Ambivalence 7)” (Soderman, 2011, p. 443 texto original en inglés). Csikszentmihalyi y Raymond Williams (flujo televisual) usan *flujo* en el sentido de que “describe la experiencia de un individuo completamente absorto en una actividad desafiante que proporciona metas claras, retroalimentación y la posibilidad de aumentar las habilidades” (p, 59, texto original en inglés). De acuerdo con el documento, el investigador se cuestiona

sobre las formas contemporáneas de subjetividad que el videojuego posiciona y las ideologías que se refuerzan a través de este posicionamiento, sobre la continuidad del género de la cultura alta y baja y los mecanismos que opacan esta división en el modernismo estético, sobre la relación de la estética modernista con la hegemonía de la innovación capitalista y la posibilidad de oponerse a tal innovación, etc. (p. 4, texto original en inglés)

Metodologicamente, Soderman (2011) acude a una comparación con los medios de épocas pasadas y así a una arqueología de medios en la que se destaca el concepto de *déjà vu*, así, uno de los ejemplos interpretativos en que tiene lugar el *déjà vu*²⁰ es “cuando veo la reaparición de la feminización de la cultura de masas en la cultura de los videojuegos, cuando otros han argumentado que tal retórica ha sido superada por las perspectivas críticas del posmodernismo” (Soderman, 2011, p. 31, texto original en inglés).

Con referencia a Julian Kücklich se afirma: “los juegos no se desarrollan en el vacío; están insertos en contextos culturales, sociales y políticos” (“*Game Studies 2.0*”). (p.

¹⁹ La modernidad fluida identifica la desintegración de las estructuras de la modernidad sólida donde las fábricas centralizadas y la maquinaria pesada dan paso a estructuras financieras descentralizadas y a la informatización, donde el anclaje del trabajador en la línea de montaje es reemplazado por el trabajo precario a corto plazo de la flotación libre donde la conquista espacial da paso a la instantaneidad temporal que hace obsoleto el espacio, donde las estructuras sociales más grandes como la clase dan paso a la "política de la vida" y la autogestión del individuo, donde el libre mercado se libera de la regulación y control y donde la producción sólida de bienes materiales empieza a evaporarse con la producción capitalista de bienes inmateriales como la información y el conocimiento (citado por Soderman, 2011, p. 7).

²⁰ El “*déjà vu* significa, por supuesto, “ya visto.” Engañando una definición de la base de datos WordNet de Princeton, *déjà vu* es -la experiencia de pensar que una nueva situación había ocurrido antes” (Soderman, 2011, p. 30, 31, texto original en inglés).

33, texto original en inglés). La mención al contexto es también referida por Pérez (2010) para ubicar la significación del videojuego,

la significación no es posible sin una base cultural “real” que la sostenga y le dé forma, en un análisis discursivo la organización de las significaciones extraídas puede realizarse alrededor de referentes ficcionales o bien referentes del mundo real o el mundo social (p. 464).

El análisis de la significación a partir del contexto inicia en el videojuego mismo de acuerdo con su propuesta de ficción a ser videojugada, también, el contexto según la trama videojugada pueda ser razonablemente relacionada al contexto real y social. “La clave parece estar en crear un equilibrio entre interpretar la mecánica del juego y también los elementos narrativos y visuales, entendiendo que se reflejan, se profundizan entre sí (Soderman, 2011, p. 34). Respecto a la intervención del jugador, con referencia Gallowey (2006), Soderman (2011) advierte: “(...) el crítico del juego no debe preocuparse sólo de la interpretación de los signos lingüísticos, como en los estudios literarios o en la teoría cinematográfica, sino también en la interpretación del hacer polivalente” (p. 36), y continúa “Tal afirmación tal vez resume mi planteamiento interpretativo de los juegos dentro de esta disertación: la lectura de los elementos narrativos/visuales y las acciones gámicas polivalentes, a menudo en relación entre sí” (p. 36 texto original en inglés). Por su parte desde el planteamiento de un modelo que equipara al videojuego con el lenguaje el,

videojuego como lenguaje se ha construido a partir de la definición de las acciones del sujeto/jugador, las reglas de juego y los patrones básicos de actividad de *gameplay* como los “signos” o materias de expresión esenciales, en tanto que los más específicos, en el diseño de videojuego” (Pérez, 2010, p. 458).

En otros términos, el *gameplay*, las reglas del videojuego y las acciones del jugador conforman los bloques semánticos que articulados dan forma al sentido en el videojuego. Las acciones gámicas polivalentes a su vez pueden estar en la línea de la propuesta de Frasca (2007) sobre el *playformance* que se vincula al rendimiento del jugador:

El desempeño corporal y mental del jugador -que yo llamo playformance- no es una idea posterior ni un requisito del sistema del juego para funcionar: es también una manera de interpretar el juego y de entender la experiencia del jugador (p. 198).

Frasca (2007) recuerda que la interpretación del juego [game] para Aarseth (1997) tiene dos niveles: “el semiótico y el ergódico (...) el primero, que está compuesto por signos que pueden interpretarse de múltiples maneras. El nivel ergódico, sin embargo, produce señales a través del rendimiento del jugador” (p. 196).

De otro lado, Oliver Pérez (2010) concluye: “El eje simbólico de relaciones Sujeto-Entorno se ha propuesto como verdadera columna vertebral de la estructura discursiva del juego, el videojuego y los mundos narrativos” (...) (p. 455). Respecto a la idea de los mundos dice: “los videojuegos (y los universos narrativos en general) nos proporcionan otro tipo de discursos: fundamentalmente, discursos sobre nuestra relación con los “mundos”, es decir con determinados entornos (naturales, sociales, culturales...)” (p. 456). Esta idea de los mundos como espacios para analizar la significación es también un hallazgo en la investigación de Planells (2013):

La noción de mundo facilita sobremanera el análisis de los juegos como parcelas autónomas en las que las acciones, las constelaciones y los submundos definen unos usos particulares, ya sea desde la parodia -como sucede con la gestión de estrellas de cine en *The Movies*- o ensalzando una idea particular de un valor social por ejemplo, con el diseño de la felicidad en *Los Sims* o la noción de enemigo en los juegos de acción occidentales (p. 389).

En este sentido, es pertinente traer lo mencionado por Scriven (2015) respecto a los mundos de videojuego como elementos que posicionan una particular significación. Desde el estudio del videojuego de fantasía multijugador en línea *World of Warcraft* y desde la perspectiva fenomenológica (de Schutz), el autor aporta nuevos elementos para la comprensión del contexto de significado de la acción social dirigida a otro jugador dentro del entorno de juego, para entender e interpretar la experiencia de juego:

Primero, la relación entre el jugador y la interfaz de la computadora influye en cómo el jugador experimenta perceptivamente el juego. (...) En segundo lugar, el diseño y

el propósito del juego, o su "mundanalidad" (Krzywinska, 2006), influye en el contexto general de significado. ¿Es un juego de fantasía? ¿Una simulación? ¿Ciencia ficción? ¿Qué le permite hacer la programación del juego al jugador, y qué tal vez le impide hacer al jugador? (Scriven, 2015, pp. 14-15 texto original en inglés).

En este sentido, para Frasca, “los juegos transmiten significado a través de sus signos. Un juego de mesa sobre la compra de bienes inmuebles es diferente de uno sobre la realización de cirugías” (Frasca, 2007, p. 197, texto original en inglés). Además, para Scriven (2015)

los modos de interacción social disponibles dentro del entorno del juego influyen en cómo se entiende y se juega el juego. (...), los juegos multijugador (particularmente los juegos persistentes de mundo abierto como los MMO) permiten que la experiencia intersubjetiva se manifieste, (...) le dan al jugador la oportunidad no solo de aprender directamente de otros jugadores sino de contribuir al desarrollo de la práctica típica como parte de la experiencia del juego (p. 15, texto original en inglés).

De este modo, la significación del juego se evidencia también en las formas de interacción social permitidas en el mundo de juego, por tanto, las comprensiones que se generan por parte de los jugadores cuando se juega con otros. Habrá que analizar qué es lo permitido y qué opciones se descartan, sus propósitos.

Pérez (2010) se pregunta ¿Cómo se construye significado a través de los videojuegos? (p. 13). Toma como referentes teóricos y metodológicos la “Semiótica, la Ludología y Narratología” (p. 1). Para el autor el videojuego tiene unas particularidades, por lo que entre sus hipótesis, plantea:

b) La significación del videojuego posee especificidades respecto a otros medios de significación tanto en su dimensión de “lenguaje” (el lenguaje del diseño de interactividad y reglas de juego) como en su dimensión de “discurso” (en el sentido de la pertinencia de modelos de análisis discursivo distintos a las estructuras narrativa y enunciativa canónicas) (Pérez, 2010, p. 13).

Para dar cuenta a la pregunta de cómo el videojuego transmite sistemas de valores, Pérez (2010) entiende el videojuego como texto o discurso desde el “modelo videolúdico, el modelo de universo narrativo y el modelo de enunciación interactiva” (p 1). Como texto que comunica tiene lugar un análisis del “videojuego figurativo/narrativo” (p. 1).

Desde la perspectiva de las reglas, estas significan de acuerdo con sus contextos y los sentidos que conforman. A partir de los videojuegos *September 12th*, *Ico* y *Assassins Creed*, dice: “el diseño de reglas de juego, en especial de reglas de acción/efecto, que podemos considerar como el signo emblemático del medio, y hemos constatado el gran potencial creativo que hay tras el diseño de las reglas” (Pérez, 2010, p. 455).

Las reglas constituyen un eje articulador de la construcción de significado en el videojuego, con distintas miradas, así desde el investigador Gonzálo Frasca (2007) le concede a las reglas un carácter moral:

Las reglas que definen el objetivo final del juego crean un sistema moral dentro del juego que puede interpretarse como que apoya el objetivo como bueno y descarta todo lo que va en su contra como malo. (...) un cambio sutil en las reglas no solo puede modificar el juego, sino (...) conducir a interpretaciones en direcciones alternativas (p. 197, texto original en inglés).

Mientras para el investigador Planells (2013) las reglas y la construcción de significado:

que conforman un videojuego van siempre asociadas a un marco de ficción, y viceversa. (...) Jugar en un mundo de ficción conlleva aceptar el significado propio de la relación regla-ficción y la asunción de que la cohesión de la experiencia ludoficcional se construye, principalmente, en el momento en el que se acepta y comprende esta unión” (p. 389).

Por su parte, desde la perspectiva de estudio de Vargas y Navarrete (2019) desde la ludología intentan separarse de las reglas como eje de análisis y proponen “el jugador y el programa como componentes de la realidad del videojuego, (...), a pesar de que ambos interactúan entre sí en el sistema común de juego, responden a lógicas sistémicas diferentes que deben analizarse en su especificidad” (p. 4). Esto los lleva a plantear el gameplay

como: “la relación de la competencia del jugador con la forma particular en que se dan reglas a la experiencia del jugador” (p. 7)

Desde la perspectiva sociocultural Esnaola (2004), reconoce lo simbólico en el videojuego a través de la presencia de un relato, pues: “La representación de la función simbólica, expresada en el lenguaje, ha sido una construcción social privilegiada que permitió organizar el mundo de la experiencia bajo la forma de *relatos*” (p. 11):

la significación surge del texto elaborado como producto de la imagen y el sonido digitalmente animados, en montajes secuenciales, cargados de emoción y movimiento, capaces de provocar la inmersión del usuario en la trama narrativa (...) El narrador clásico es quien decide el destino de la historia pero en el caso de los videojuegos esta instancia es compartida entre el productor y el usuario que, mediante sus elecciones va organizando la trama narrativa (pp. 479-480).

Entonces, la significación del juego implica reconocer al productor y al jugador; del productor se tiene particularmente su producto, el videojuego. En esta línea de análisis para Frasca (2007) como investigador y diseñador de videojuegos:

entender cómo los juegos transmiten significado también puede ser reformulado como cómo los jugadores construyen el significado mientras que juegan juegos. (...) Estos dos marcos alternativos (...) encarnan dos perspectivas competitivas y, sin embargo, complementarias -y a veces superpuestas- en los *game studies*: el sistema y el jugador (Frasca, 2007, p. 20, texto original en inglés).

Así, el sentido del juego constituye un balance entre la propuesta de videojuego y la acción del jugador.

Ahora bien, Frasca orienta su investigación desde la retórica²¹ y observa “el jugar como actividad para comprender el mundo. La retórica del juego nos ayudará a entender este proceso como comunicacional y, por tanto, social. Este proceso siempre tiene una dimensión estética y política” (Frasca, 2007, p. 30, texto original en inglés). La

²¹ [Retórica] está enraizada en una función esencial del lenguaje mismo, una función que es completamente realista, y nace continuamente de nuevo; El uso del lenguaje como medio simbólico de inducir la cooperación en seres que por naturaleza responden a símbolos (Kenneth Burke 1989, p. 188 citado por Frasca, 2007, p. 29).

“investigación trata sobre la retórica del juego (game), (...) la mayor parte del marco teórico está basado principalmente en el juego [play] y los estudios del juego [*Game Studies*]” (p. 27).

Mientras, Planells (2013) desarrolla su investigación teóricamente desde,

la Filosofía Analítica y la Filosofía del Lenguaje han sido clave para abordar las ideas de mundo, término indexical y las categorías de los operadores modales. Las distintas teorías literarias y la Narratología han aportado luz en relación a la mimesis, la ficción y la narración y la emergente área de los *Game Studies* (p. 388).

Frasca (2007) entre sus conclusiones destaca la subjetividad del jugador para hablar del play, y recuerda, que el psicólogo “Michael Apter, (1991: 13) señaló, el juego es subjetivo: es un estado mental” (p. 192), además afirma, “el jugador nunca realmente juega solo, sino en colaboración con el diseñador” (p. 191). En consecuencia, Frasca (2007) genera una definición del *play* en términos de:

Play es para alguien una actividad interesante en la que el jugador cree tener una participación activa y la interpreta como una restricción de su futuro inmediato a un conjunto de escenarios probables, todos los cuales está dispuesto a tolerar (p. 192).

Cuando habla de interesante, “es más preciso que divertido, ya que el *play* puede provocar sentimientos encontrados como la frustración y el dolor, además de la alegría” (Frasca, 2007, p. 192, texto original en inglés). Por tanto, el *game*, “es una forma de juego [play] en la que los jugadores acuerdan un sistema de reglas que asigna un status social a su desempeño cuantificado” (Frasca, 2007, p. 193, texto original en inglés). Este investigador observa como problemático que,

los enfoques de S&Z y Juul definen los juegos [games] por su resultado, (...) En lugar de medir el resultado, propuse medir el rendimiento del jugador, algo que se puede hacer durante la sesión del juego y no necesariamente al final. Lo que importa en este caso es cuando los jugadores acuerdan otorgar cierto estatus social a ciertos desempeños medidos. Si los jugadores consideran positivo tener mucho dinero, armas

o misiones cumplidas, entonces la actividad es un juego [game] (Frasca, 2007, pp. 193-194).

El rendimiento del jugador implica que hay una actuación performativa del videojuego, donde sus elementos son resignificados según quien lo videojuega. Aquí las múltiples actuaciones son resignificadas con relación a los elementos medibles del juego frente al rendimiento de los demás videojugadores, es a través de los otros que el desempeño del jugador implica status. Con las letras S&Z se refiere a Salen y Zimmerman. Asimismo, aclara, “lo que cuenta para diferenciar los juegos [games] de los no juegos [games] es, como observó Piaget, el reconocimiento social (1990: 64) basado en el desempeño cuantificado (...) las ganancias y pérdidas son mucho más complejas y subjetivas” (Frasca, 2007, p. 195, texto original en inglés).

De otro lado, el investigador Kristian Redhead Ahm desde el estudio de los videojuegos antiguos, establece que “mientras que el juego histórico está destinado a resaltar la complejidad existencial de jugar juegos antiguos, también está destinado a resaltar las interacciones entre el individuo que juega y la cultura circundante” (Redhead, 2020, p. 18, texto original en inglés). En el artículo se comenta que el estudio partió de la entrevista a nueve videojugadores daneses a fin de “presentar nuevas perspectivas sobre la actividad de jugar juegos antiguos. También destaca la importancia de investigar empíricamente el fenómeno del retrogaming” (2020, p. 2).

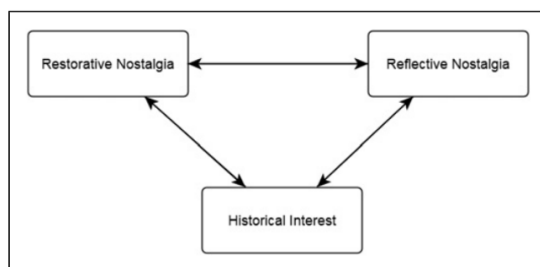
Redhead, presenta tres tipos de jugador “el historiador del arte, el arqueólogo aficionado y el tecnohistoriador” y aclara que “no están motivados por la necesidad de revivir viejos recuerdos con juegos jugados en su infancia, sino por un interés en el canon y archivo de la video historia del juego” (Assmann, 2008 citado por Redhead, 2020, p. 2)” Este autor fundamenta su estudio en la fenomenología para investigar los juegos antiguos y el jugador que los practica, así, se considera que: “Si queremos entender cómo se presenta esta cosa en particular, debemos incluir las perspectivas de los sujetos a quienes la cosa se presenta” (Zahavi, 2014, p. 199 citado por Redhead, 2020, p. 3, texto original en inglés). A su vez, para hablar de la tecnología, esta investigación acude a Don Ihde quien argumenta

que “las tecnologías son mejor entendidas en términos de usos actuales” (Verbeek, 2001, p. 134 citado por Redhead, 2020, p. 3).

Entre sus hallazgos, el autor determina dos modelos de compromiso con el juego antiguo. En el primero se contemplan tres aspectos, el compromiso de nostalgia reconstituyente, el compromiso de nostalgia reflexiva y el interés histórico, a continuación, se presenta este modelo desde una figura tomada del artículo.

Figura 1

Modelo de compromiso con videojuegos antiguos.



Fuente: tomado de Redhead, 2020, p. 14

Lo que este modelo representa es que la nostalgia reconstituyente es parte del compromiso con los juegos antiguos, pero no es una propiedad estática de la experiencia (...) el jugador puede comenzar una sesión en particular con un juego en un estado nostálgico restaurativo, puede en un momento posterior virar más hacia un compromiso reflexivo, que desde allí puede volver al estado restaurativo o hacia un estado de ánimo históricamente interesado, donde el jugador reflexiona sobre la historia más amplia del videojuego (Redhead, 2020, pp. 14-15 texto original en inglés).

Un segundo modelo muestra una tipología de jugadores del juego antiguo, como se presenta a continuación:

Tabla 7

Clasificación de tipos de jugador de videojuegos antiguos

Table 1. Typology of Retrogaming Player Types. Made by the Author.

Type	Perceptions of Old Games (Prioritized Order)
Restorative nostalgists	1. Nostalgic objects, 2. antithesis to modern games
Reflective nostalgists	1. Nostalgic objects, 2. temporary break from modern games
Art historians	1. Steps in the evolution of video games, 2. techno-historic artifacts, 3. nostalgic objects
Archaeologists	1. Curiosities, 2. steps in the evolution of video games, 3. nostalgic objects
Historians of technology	1. Techno-historic artifacts, 2. steps in the evolution of video games, 3. nostalgic objects

Fuente: Redhead, 2020, p. 15.

Pero el autor advierte que de acuerdo con las percepciones “existe cierta superposición entre las categorías y un jugador individual puede cambiar entre percibir el mismo juego de diferentes maneras” (p. 16, texto original en inglés). Un aspecto central al que llega el investigador es que “El juego histórico (...) implica que el jugador está en un estado de ánimo en el que es muy consciente de la edad del videojuego y su lugar en la historia más amplia de los videojuegos” (Redhead, 2020, p. 17, texto original en inglés).

Redhead referencia a Arjoranta (2015) quien describe que “un jugador puede tener dos tipos de interpretación frente a un juego, la primera, relacionada con el momento de juego con lo cual el jugador interpreta lo que pasa en pantalla, la segunda donde la interpretación puede tener un rango entre lo estético y lo crítico” (p. 65 citado por Redhead, 2020). Asimismo, afirma,

el jugador histórico tiene cierta predisposición por la hermenéutica del juego y que su interpretación se basará en su conocimiento de la historia del juego. El jugador se involucra con el juego hermenéuticamente; críticamente, para entenderlo en un contexto histórico, como un objeto y una experiencia de juego que ha sido moldeada por ciertos desarrollos históricos (Redhead, 2020, p. 17, texto original en inglés).

Analizar los juegos antiguos resulta importante pues las subjetividades allí presentes desarrollan unas posturas respecto a la historia del juego y su interpretación.

Estos conceptos sobre la significación del videojuego nos permiten entender la subjetividad del jugador, pues los juegos experimentados, los mundos con que interactúa, sus reglas y las acciones del jugador constituyen particulares formas de acercarse al mundo del videojuego, de actuar en el juego y de percibir lo jugado. Para el presente estudio es relevante entender las maneras como se ha estudiado la significación del videojuego desde los diferentes enfoques teóricos y/o metodologías desde los cuales se posicionan diferentes elementos ya sea narrativos, simbólicos, sociales, el contexto, las reglas, los discursos el *game* y el jugador mismo. Esto hace posible una comprensión para anclar otras preguntas y enfoques teóricos. En la siguiente tabla se observa de manera esquemática la significación del videojuego planteada desde Soderman, Pérez, Frasca, Planells y Redhead.

Tabla 8

Perspectivas sobre significación del videojuego

Investigador	Teoría(s)	Concepto(s)	Elementos	Modelo interpretativo
Soderman (2011)	Modernidad líquida	Flujo	Videojuego como síntoma de problemas históricos y teóricos	Elementos visuales, reglas, hacer polivalente del jugador. Contexto
Pérez (2010)	Desde la narratología, la semiótica, la ludología	Discurso	Modelos de análisis discursivo narrativos y enunciativos adaptados	El análisis de la significación se adapta a las particularidades del videojuego
		Medio de expresión o lenguaje	Diseño de la interactividad y las reglas	
Frasca	Dimensiones estética y política	Modelo retórico.	Juego (sistema) Reglas - signos	Los juegos transmiten significado

	Game Studies	Juego como lenguaje-símbolo comunicativo	Jugador	o los jugadores construyen significado (playformance)
Planells	Filosofía analítica	Ficcionalidad, la interactividad y la perspectiva lúdica	Noción de mundos ludoficcionales	El jugador interactúa con mundos
Kristian Redhead Ahm	Fenomenología	El videojuego antiguo existe en un contexto histórico	Jugador percibe un contexto histórico, adicional a un sentimiento de nostalgia.	Compromisos con el videojuego antiguo oscilan entre, lo nostálgico, lo reflexivo y un interés histórico

Fuente: elaboración propia

La importancia de estas investigaciones sobre la significación del videojuego para la presente indagación implica reconocer el videojuego como un gesto nuevo en el panorama de los medios que es necesario indagar, pues afecta la escuela y la sociedad a partir de quienes lo videojuegan, es la importancia de conocer a los jugadores, los mundos y significados de este nuevo medio, el videojuego. Es también una oportunidad para diferenciar los entornos sociales y culturales en que se desarrolla su práctica, pues cada grupo social puede desarrollar particulares sentidos, aunque los mundos que videojuega puedan ser los mismos o guardar similitudes; los estudios sobre el significado abren ventanas por las cuales el jugador, las reglas, la narrativa y el jugar con juegos constituyen escenarios para entender las subjetividades allí presentes.

2.1.5 Dimensiones del videojuego

En las tesis de Frasca (2007), Anyó (2011), López (2013) y Tapio (2010) se presentan tres dimensiones que caracterizan el videojuego y su narración a partir de diferentes formas de nombrarlas. Frasca (2007) parte del supuesto de que: “los juegos y los juguetes pueden transmitir ideas y valores” (p, 15) y propone como componentes del

videojuego: el *playworld* (mundo de juego), la mecánica de juego (*mechanics*) y el desempeño del jugador (*playformance*) y afirma:

el mundo de juego estudia el papel semiótico del espacio y los accesorios de los games. La sección de la mecánica se centra en cómo las reglas transmiten significado pero también proporciona ejemplos relacionados con la personalización de los jugadores, la afinación de las dificultades y las estrategias. (...) El desempeño del jugador no se ve simplemente como la manipulación física de los juegos sino también como estrategia cognitiva para crear significado dentro del juego (Frasca, 2007, p. 31, texto original en inglés).

Por su parte, desde la perspectiva del mundo de juego, Anyó (2011) trabaja el concepto de *diégesis* concepto desde el cual “distingue entre “mundo” como conjunto de instrucciones y señales, y “mundo” como espacio imaginario, poblado por objetos individualizados” (Ryan, 2001, p. 167). Con ellos se plantea el concepto *jugabilidad*,

no se considera el universo diegético y la historia subordinados a las reglas, como hace Aarseth. (...), estas últimas son fundamentales para entender la vivencia narrativa del jugador en el juego. (...), la jugabilidad no es contradictoria con la narración, sino que la construye a través del control del juego (Anyó, 2011, p. 323, texto original en catalán).

Tres dimensiones, primero universo o mundo diegéticos, segundo, mundo configurado por las reglas y tercero, jugabilidad. En cuanto el jugador participa y resuelve el juego, construye el mundo narrativo al cual incursiona, lo cual depende de cómo el jugador interpreta las reglas:

relato, historia y narración como paralelos a reglas, mundo del juego y jugabilidad, respectivamente. (...) podemos considerar el mundo narrativo como el equivalente de la diégesis; también narración y jugabilidad son equiparables, aunque hay que tener en cuenta que la segunda implica acciones concretas a través de una interfaz. Estas acciones dejan marcas explícitas de la presencia del jugador-narrador en el desarrollo del relato (Anyó, 2011, pp. 503-504, texto original en catalán).

Así las cosas, las acciones del jugador crean una determinada narración del juego, que corresponde a su trayecto por este. De acuerdo a como juegue o desarrolle las reglas del juego, construirá un significado, un particular relato. Para López (2013) citando a Aarseth:

en esa experiencia de juego [*gameplay*] deben representarse las acciones de los jugadores, tienen que observarse las diferencias de las acciones y las diferentes estrategias. La segunda dimensión de análisis refiere a la estructura del juego (*game-structure*), donde se reflejan principalmente las reglas que rigen el universo del juego. (...) la tercera dimensión abarca el mundo del juego (*game-world*) (...). Aquí aparecen las imágenes, sonidos, mensajes, movimientos, estos son los niveles que configuran los elementos del juego. Estos elementos tienen que representar un determinado mundo espacial que poder explorar (Aarseth, 2007, p. 7 citado por López, 2013, p. 41)

Contrario a pensar los juegos (games) con una estructura bien definida, desde la perspectiva de las emociones, para el investigador Olli Tapio Leino (2010)

“basándo[s]e en Wark (2007), Aarseth (2000), Gallagher y Zahavi (2008) y Merleau-Ponty (2005 [1945]), el mundo de juego (*game world*) como experimentado se define por principios de *gameplay* en lugar de principios de existencia en el espacio” (p. 11). “Dado el enfoque fenomenológico empleado, (...): ¿cómo podemos describir que la materialidad del artefacto de juego [*game*] para un solo jugador moldea y constriñe las formas en las cuales el jugador experimenta el contenido del juego [*game*] como significativo?” (p. 8, texto original en inglés).

En términos de lo tecnológico, desde Idhe (1990) se indaga la noción de *artefacto tecnológico*, y desde Verbeek y su noción de *intencionalidad híbrida*, el investigador llega a una nueva definición de los artefactos de juego:

los artefactos de juego, debido a la condición de *gameplay*, no sólo conforman sus contextos de uso, lo que hace que sus materialidades sean menos ambiguas, sino que también, al intervenir en el proceso de intencionalidad mediándolo y transformándolo, se reservan el derecho de delinear el espectro de la intencionalidad,

es decir, las formas en que la mente del jugador puede dirigirse al mundo (Tapio, 2010, pp. 10-11, texto original en inglés)

En otras palabras, el *game* como artefacto tiene por defecto un uso particular, ser jugado, constituye el escenario para desarrollar el *gameplay*, orienta la forma como el jugador se relaciona con el, prevé la intención del jugador. En este sentido, Tapio (2010) sostiene:

Identifico la materialidad del artefacto del juego [*game*] de computador contribuye a una estructura invariante de los juegos [*games*] tal como se juegan. (...) demuestro cómo la condición de *gameplay* es impuesta al jugador por la materialidad de los juegos [*games*]. Identifico la condición de *gameplay* como una estructura invariante y fundamental en las experiencias de los jugadores. (...) Observo que las características que definen los juegos de computadora como juegos de computadora no son los rasgos que caracterizan el alcance empírico del argumento en esta disertación. Por ejemplo, las mecánicas de los juegos [*games*], también, podrían llevar la condición de *gameplay* de sus jugadores (Tapio, 2010, p. 10, texto original en inglés).

El estudio se realiza desde la fenomenología y con referencia a Solomón (1977) y en Calhoun y Solomon (1984) para, teóricamente, desarrollar su comprensión de las emociones, así, “una teoría fenomenológica de las emociones, que tal vez podría calificarse de cognitiva-racional, ya que conceptualiza las emociones principalmente en términos de la significación experimentada que implican” (Tapio, 2010, p. 6, 7, texto original en inglés), en este sentido, “con el fin de llegar a una comprensión de las emociones, tenemos que mirar los *games* desde la perspectiva del jugador. Sólo entonces podremos ver los juicios e interpretaciones que subyacen a las emociones” (Tapio, 2010, p. 5 texto original en inglés).

Sintetizando las diferentes dimensiones del videojuego se presenta la siguiente tabla.

Tabla 9

Dimensiones del videojuego

Categoría	Frasca (retórica)	Anyó (identidades)	López Raventos (discursos)	Olli Tapio (emoción)
Intervención del jugador	Playformance	Jugabilidad (Narración)	Gameplay: (experiencia de juego)	Gameplay
Reglas	Mechanics	Relato	Game-structure	
Mundo de juego	Playworld: papel semiótico del espacio y accesorios de los games	Historia, diégesis	Game-world: Mundo espacial explorable	

Fuente: Elaboración propia

Desde la perspectiva del videojugador y el estudio de su emoción en los videojuegos de computador, el *gameplay* aparece como un elemento que subordina las reglas y el mundo de juego. La importancia de revisar estas investigaciones estriba en posicionar al jugador según se aborde, si desde la emoción, el mundo del juego, las reglas, el contexto, su *gameplay*.

Desde otra perspectiva de estudio, Jonathan Frome (2019) se pregunta, ¿Qué hace diferente a los videojuegos de otros medios tradicionales como el cine o la literatura? (p. 1, texto original en inglés). Además de la interactividad un segundo elemento es distintivo del medio, “los videojuegos también son diferentes de los medios tradicionales en una segunda forma: ellos son games” (Frome, 2019, p. 2, texto original en inglés). En este sentido, analiza como problemática la no distinción entre interactividad y *gameplay*. Por tanto, “los conceptos de *gameplay* e interactividad tienen diferencias importantes. Aunque el juego requiere interactividad, hay varias formas en las que las obras que no son juegos pueden ser interactivas (Frome, 2019, p. 2). En consecuencia, Frome (2019) se ubica en una “teoría de la emoción basado en la literatura psicológica” (p. 3). Este investigador entiende la emoción como “‘afectar’ (...) no solo hay ejemplos limítrofes como “tener emociones divertidas”, también lo son las respuestas reflejas, los estados de ánimo y las preferencias,

siempre que sean acompañado de sentimientos subjetivos por acuerdo” (p. 4). Con referencia a Apter (1991, 1993, 2007,) Frome (2019) argumenta las emociones como:

valoraciones de situaciones y los marcos proporcionan criterios de valoración de situaciones. (...) cuando se habla de las emociones de los videojuegos, la interactividad se entiende mejor principalmente como un tipo de situación, que puede evaluarse utilizando varios marcos diferentes, cada uno con diferentes criterios de valoración (p. 6).

Vencer a un dragón constituye una situación que, si se enmarca en una imagen metafórica para ilustrar como una persona afronta un gran reto en su vida genera particulares emociones, ideas, pero si la situación se enmarca en el videojuego *God of War 4*, genera otro tipo de emociones, se pasa del marco psicológico a un marco lúdico. Frome da el siguiente ejemplo:

Los niños pueden asustarse cuando son perseguidos por otros niños si enmarca la situación como grave y la evalúan en función del posible peligro, pero si la situación se enmarca como lúdica, los criterios de valoración cambian y la situación puede generar risas (Frome, 2019, p. 5)

El *gameplay* es visto como “la actividad de jugar un *game*” (p. 6), se sustenta como: “interactuar con un juego de acuerdo con su invitación a actuar, según lo permitan sus reglas, para lograr algún objetivo. (...) El *gameplay* es mejor entendido como un marco mental o actitud en lugar de un tipo de situación” (p. 7).

Respecto al concepto *interactividad*, el estudio centra su caracterización en las particularidades de los videojuegos, diferenciando la interactividad de los medios tradicionales, de modo que, refiriendo a autores como, “D. López (2009) una obra de arte es interactiva solo en caso de que prescriba que las acciones de los usuarios ayudan a generar su exhibición (p. 36)” (Frome, 2019, p. 10, texto original en inglés). Según esta mirada, referencia también a Gaut (2010) para quien, “una obra es interactiva en caso de que autorice que las acciones de su audiencia determinen en parte sus instancias y características” (p. 144) (Frome, 2019, p. 10).

Adicional, para Frome (2019), en términos de la respuesta emocional, la interactividad²² tiene un componente situacional, como a continuación se lee: “las obras interactivas difieren de las no interactivas en que presentan a la audiencia un tipo de objeto situacional (...) las acciones autorizadas de la audiencia que afectan las características de la obra” (p. 10, texto original en inglés).

Frome sugiere que se debería hablar de emociones del *game* y no de emociones del *gameplay* debatiendo la argumentación de Perron (2011). Coloca el ejemplo de dos jugadores en una lucha en el juego Super Smash Bros²³ para mostrar lo equivocado de usar de manera intercambiable los términos *gameplay* e *interactividad* en los videojuegos. Así, de acuerdo con el ejemplo, Frome demuestra que, las “emociones que a veces se atribuyen a las características interactivas de una obra, o a las actividades de *gameplay* de un jugador, pueden de hecho no requerir que las personas que sienten esas emociones realmente estén jugando el juego” (p. 13). Además, respecto a la discusión de atribuir las emociones al *gameplay*, y no debidas al *game*,

Volviendo a Perron, hablar de las emociones del *gameplay* tiene un claro inconveniente, ya que implica que las emociones relacionadas con el *game* que se generan mientras se juega un *game* siempre son atribuibles a la actividad interactiva del *gameplay* (p. 13)

El investigador concluye que “diferenciar *gameplay* e *interactividad* nos ayuda a contrastar la experiencia de jugar estos videojuegos de otros que son juegos inequívocos” y cuando se refiere a “estos juegos” hace referencia a

²² Piense en Ann, que juega un videojuego, y Bob, que luego ve una grabación de la pantalla de Ann mientras juega. Aunque las pantallas de Ann y Bob presentan las mismas imágenes y sonidos, Ann se involucra con un trabajo interactivo, mientras que Bob se involucra con un trabajo no interactivo. (...) La situación de Ann incluye cosas ausentes en la situación de Bob, incluidas las acciones de juego de Ann. Cuando Ann presiona un botón, su personaje salta. Bob luego ve al mismo personaje saltar, pero su situación no incluye la acción de presionar un botón (Frome, 2019, p. 10).

²³ Considere a dos personas jugando Super Smash Bros. Melee (Nintendo, 2001), un juego de lucha uno contra uno. Después de un partido difícil, el vencedor puede sentir emociones de felicidad, alivio y orgullo. Los teóricos que piensan en la interactividad y el *gameplay* como esencialmente intercambiables podrían verse tentados a atribuir estas emociones al *gameplay* del jugador y, por tanto, pensar en ellas como emociones interactivas. Sin embargo, si el partido se lleva a cabo en un torneo, los amigos del vencedor también pueden sentirse felices y aliviados por la victoria, a pesar de que no están jugando el juego. Para ampliar el ejemplo, un público que ve una película sobre un jugador ficticio de Super Smash Bros. Melee también puede sentirse feliz y aliviado por la victoria culminante del jugador, a pesar de la naturaleza no interactiva del trabajo que están viendo (Frome, 2019, p. 13 texto original en inglés).

trabajos que se caracterizan culturalmente como videojuegos, como SimCity (Maxis, 1989), pero que no tienen objetivos explícitos. Salen y Zimmerman (2004) sostienen que, de esta forma, SimCity “es más un juguete que un juego” (p. 82). Hay muchos videojuegos como SimCity que pueden no calificar estrictamente como juegos (Frome, 2019, p. 14, texto original en inglés).

Sintetizando los aspectos relacionados al *gameplay* y a la interactividad, se presenta la siguiente tabla:

Tabla 10

Interactividad versus *gameplay* desde la emoción

Desde Frome (2019)	
<i>Gameplay</i>	Interactividad
es interactuar con un juego de acuerdo con su invitación a actuar, según lo permitan sus reglas, para lograr algún objetivo. (...) El <i>gameplay</i> es mejor entendido como un marco mental o actitud en lugar de un tipo de situación.	si se habla de emoción en los videojuegos, la interactividad se entiende mejor principalmente como un tipo de situación, que puede evaluarse utilizando varios marcos diferentes, cada uno con diferentes criterios de valoración.
Las emociones se deben al game	Las emociones no siempre se atribuyen a la interactividad

Fuente: Elaboración propia

Hacer explícita desde diferentes estudios, la manera como se entienden las dimensiones que constituyen el videojuego permite una mejor comprensión del campo y su relación con la subjetividad del jugador, pues la claridad en los conceptos con que se habla de cada aspecto del videojuego permite una mejor comunicación e investigación, hace posible una mejor interacción con los videojugadores y académicos del videojuego, facilita entender los estudios y sus enfoques así como la redacción de informes. La posibilidad de

entender mejor el campo del videojuego pasa por reconocer sus dimensiones y posicionar un discurso según a la investigación desarrollada.

2.1.6 Educación, subjetividad y videojuego

Con respecto al videojuego, uno de los temas que más suscita investigación es lo educativo. En los procesos pedagógicos, la tendencia a estudiar el videojuego es, en muchos casos, su integración al contexto del aula. Por esta vía, se presentan algunos estudios Yamasaki (2016); García, 2009; Eguia, 2012; Bacalja, 2020; Mansilla, 2016; Venegas, 2019; Kahila et otros, 2019; Imaz, 2011; Marques de Albuquerque, 2014; Astrid Enssilin and Tejasvi Goorimoorthee, 2018 que indagan el videojuego, el videojugador, la historia videojugada, la escuela y la sociedad. Revisarlos permite comprender cómo opera la investigación educativa respecto a las subjetividades que videojuegan.

En la tesis de Yamasaki Lisa Josefina (2016) se afirma “los juegos poseen un valor educativo inherente a su historia” (p. 2). Para esta autora, “el desarrollo temático [es] el componente central que abarca el desarrollo de los otros elementos narrativos como la trama, el personaje, el uso de símbolos, el escenario y el punto de vista” (Yamasaki, 2016, p. ii, texto original en inglés). Parte de los objetivos es “desarrollar un modelo pedagógico a partir de una investigación crítica de esta serie de juegos, [Portal: Still Alive and Portal 2] demostrando que los juegos son formas de pedagogía pública” (p. 8, texto original en inglés). Entre sus preguntas de investigación, en relación con lo educativo se destaca la siguiente:

¿Cómo las diferentes interpretaciones de la narrativa del juego promulgan la pedagogía narrativa crítica del juego, como un modelo educativo que muestra una relación recíproca entre la identidad del jugador, el *game* y las experiencias únicas de los jugadores de la narrativa del juego a través del *gameplay*? (Yamasaki, 2016, p. 9, texto original en inglés)

Teóricamente, la investigadora se apoya en los estudios culturales, la pedagogía crítica y el psicoanálisis. En este sentido, desde los videojuegos “Portal: Still Alive y Portal 2, y la forma en que los jugadores aprenden de ellos” (p. ii) se “adopta un enfoque fenomenológico de la recopilación de datos a través de 13 entrevistas con 13 diferentes

participantes, me enfoco en las experiencias de cinco participantes diferentes de la serie de juegos” (p. iii). Con respecto a la investigación temática en Freire²⁴, Yamasaki (2016) afirma:

Puesto que la noción de Freire de *investigación temática* implica el análisis crítico y la reflexión de los actos límite, las ideas abstractas o las manifestaciones físicas de estas ideas en la vida cotidiana, hay que analizar objetos comunes por su relevancia subjetiva desde los individuos (pp. 31-32, texto original en inglés).

Analizar el juego pasa por reflexionar cómo fue jugado, es dar un nuevo nivel al gameplay al traerlo al aula. Para Yamasaki (2016), los juegos como pedagogía pública, concepto que referencia de Gee y de Squire en términos de,

un espacio virtual atractivo que invita a muchas personas a aprender haciendo (Gee, 2007, 2009). Kurt Squire (2002) coincide con la evaluación de Gee de la esencia pedagógica progresiva en los videojuegos. Enmarca su discusión de "aprender haciendo" usando la Teoría de la Actividad, un enfoque sociocultural que enfatiza la comunidad, el contexto y los actores que infligen el cambio a través del uso de un artefacto cultural (Squire, 2002, citado por Yamasaki 2016, pp. 21-22).

Respecto a la identidad y participación del sujeto en la trama narrativa del videojuego, Yamasaki (2016) dice:

Si bien se entiende que el sujeto juega el juego para tener una cierta experiencia de la narración y comunicar los mensajes incrustados aprendidos, la descripción del sujeto del mensaje incrustado (...) también revela parte de identidad del sujeto a pesar de que el sujeto no puede establecer conexiones directas entre la historia y su vida (p. 231, texto original en inglés).

²⁴ Estos temas generan una mejor comprensión de la presencia existencial de uno en el mundo; las acciones se contextualizan en un tiempo y lugar determinados, pero los individuos también reflexionan sobre sus acciones y su significado histórico. Los temas son a la vez abstractos y en concreto en la naturaleza. Sus significados simbólicos, dentro de las interacciones sociales, los hacen abstractos, pero las acciones humanas son manifestaciones de la naturaleza abstracta, haciéndolas concretas. Además, una investigación de temas generativos implica situaciones límite, o períodos en los que no se puede trascender la naturaleza opresiva de la situación (Freire, 2006, citado por Yamasaki, 2016, p. 31 texto original en inglés).

Lo anterior tiene lugar en tanto, de acuerdo con la experiencia del videojugador, este no necesariamente observa una historia jugada. Su identidad es afectada por la trama videojugada; los videojuegos como medio y la participación necesaria del jugador para movilizarse en la trama, lleva a pensar que, “los juegos son diferentes debido a la inmediatez del proceso de encarnación. (...), uno mira los juegos como el medio que también informa sobre la subjetividad del estudiante” (Yamasaki, 2016, pp. 233-234, texto original en inglés).

Con relación al mensaje incrustado, se dice, “Aunque los juegos tienen una función pedagógica, muchos de mis participantes afirmaron que los mensajes incrustados se sentían más significativos debido al hecho de que los juegos tomaron una forma más subversiva de comunicarlos” (Yamasaki, 2016, pp. 234-235, texto original en inglés). Otro aspecto central relacionado con lo pedagógico es,

en lugar de que solo el sujeto y el artefacto informen la narrativa, las narrativas que perciben los jugadores también aclaran la forma en que articulan sus identidades y aspectos de la serie del juego. Además, las relaciones recíprocas entre el artefacto, el sujeto y el fenómeno definen los tipos de discusiones que facilita la Pedagogía del Juego Narrativo Crítico. Al separar los temas de la narrativa, los jugadores no solo comprenden la narrativa en sí, sino también las formas en que sus percepciones particulares afirman sus identidades, conectando la pedagogía con la identidad (Yamasaki, 2016, p. 68).

A continuación, se presenta una tabla con algunas de las ideas de Yamasaki (2016)

Tabla 11

Modelo pedagógico de Yamasaki desde las temáticas del videojuego

Investigadora	Videojugador	Videojuego			Pedagogía
Yamasaki (2016)	Tiene unas percepciones de la narrativa del videojuego	Son una forma de pedagogía publica	Tiene una relevancia para el sujeto (videojugador)	Posee un mensaje incrustado como parte de	Al separar los temas de la narrativa, se conecta

				su narrativa	pedagogía con identidad.
--	--	--	--	-----------------	--------------------------------

Fuente: elaboración propia

Cuando en los procesos educativos se toman los videojuegos como un medio que tiene una relevancia para los sujetos (videojugadores) y se explicitan los temas incrustados en el videojuego, así como las percepciones que los estudiantes (videojugadores) construyen de los mismos, tiene lugar un proceso pedagógico que potencia la identidad a través de una mejor comprensión de los temas incrustados, por tanto, de la narrativa del juego.

En contraste con la anterior tesis, se evidencia una disonancia entre un videojugar libre a cuando sucede en la escuela:

Al primar la componente aprendizaje sobre la lúdica, gran parte de esos elementos motivadores, reto, curiosidad, fantasía, desaparecieron, y con ello también lo hicieron las ganas de los videojugadores de acercarse a estos desarrollos (T. W. Malone, 1981). (...) Sanger (2000) afirma que a pesar de tener un cierto atractivo en comparación con otras tareas escolares, los alumnos perciben estos desarrollos educativos como algo que nada tiene que ver con los videojuegos comerciales (García, 2009, p. 177).

García (2009) lleva el videojuego a la clase de matemáticas y en este sentido se pregunta: ¿La utilización del videojuego “Pokémon Diamante” en el aula en 4º curso de Educación Primaria favorece que los alumnos adquieran la competencia para trabajar con tablas alfanuméricas y gráficos de barras? Esta es una investigación cuantitativa cuasi-experimental (p. 259). Como parte de las limitaciones que nombra el investigador frente a los resultados y el uso del videojuego Pokemon Diamante, se aclara que:

no se trata de que la utilización del videojuego en el aula en 4º curso de Educación Primaria mejore el rendimiento de los alumnos en lo que a dichos contenidos se refiere (...), sino de que mejora el rendimiento en dichos contenidos transversales como parte de la competencia para trabajar con tablas alfanuméricas y gráficos de barras (García, 2009, p. 406, 407).

En otras palabras, la entrada de Pokémon Diamante a la escuela se desvincula de su carácter de juego y se acerca el trabajo sobre la competencia relacionada con tablas alfanuméricas y gráficos de barras. Respecto a las reglas, Eguia (2012) dice:

Los juegos con actividades sin reglas claramente definidas se les reconoce un valor como herramientas que incentivan la creatividad, pero cuando se habla de formación reglada este tipo de juego no tiene cabida en un sistema que se centra en resultados y es poco partidario a incentivar la creatividad y el pensamiento crítico (p. 223).

El investigador Eguia (2012) se pregunta ¿Conseguiremos desarrollar y comprobar empíricamente un modelo teórico capaz de explicar la comunicación de ideas y contenidos educativos mediante videojuegos en el aula? Este autor orienta su disertación desde la IAP, así, “Como parte de las acciones de la IAP se desarrolló *Personatges en joc* una colección de videojuegos que tiene por objetivo dar a conocer los grandes nombres de científicos catalanes entre los escolares” (Eguia, 2012, p. 12).

Luego de revisar las ideas y trabajos de diferentes autores y sus conceptos del juego y del videojuego (Huizinga, Caillois, Crawford, Piaget, Salen y Zimmerman, James Juul, Frasca, Michael Zida, entre otros), Eguia (2012), entendió el videojuego como “una actividad organizada bajo un sistema de normas usando una computadora que hace un uso intencionado de gráficos, sonido, interfaz y argumento por encima del uso del hardware, cuyo fin es la diversión o esparcimiento” (p. 30) y aclara que no incluye los videojuegos de consola y los de móviles en cuanto no es posible encontrarlos en las clases con niños de 12 años. Entre las conclusiones sostiene que: “En las entrevistas y grupos de discusión llevados a cabo durante la investigación, se ha detectado un sentimiento de rechazo a los juegos que tienen el apelativo de educativos por parte de los escolares” (p. 222). Asimismo, Eguia (2012) advierte: “Los fines y objetivos del sistema educativo son el resultado de las demandas y requerimientos que hace la sociedad y los videojuegos en educación siguen despertando animadversión en la sociedad” (p. 16). El investigador aclara que, de acuerdo con otros investigadores, en educación “sería más coherente utilizar el término juegos serios en lugar de videojuegos, pero se ha mantenido el uso de la palabra videojuego porque despierta (...) expectativas de fuertes emociones y por lo tanto se sienten más motivados a

participar” (Eguia, 2012, p. 13). Sin embargo, el videojuego continúa siendo un espacio lúdico, en tanto: “El videojuego como el resto de juegos resiste a lo educativo porque sigue siendo un juego. El juego siempre enseña, lo que añade el discurso educativo es el control psicologizado de las actividades que los niños realizan mientras juegan” (López, 2013, p. 177).

De otra parte, el investigador español José Ignacio Imaz Bengoetxea entre sus conclusiones encuentra que:

los videojuegos no son peligrosos. Lo que puede resultar peligroso es jugar mucho o demasiado, (...) que los menores utilicen juegos que no son apropiados para su edad, tal como hace el 46% de los adolescentes que han contestado nuestra encuesta.

En el ámbito educativo (escuelas, familia, ocio...) puede ser interesante utilizar los videojuegos en un doble sentido: aprender a mirar pantallas y aprender con pantallas.

(...) parece necesario algún tipo de intervención pública y educativa ante estas nuevas pantallas, porque, de lo contrario, estaríamos dejándolas en manos de la industria, para la cual, los debates ético-morales son menos importantes que la ganancia económica (Imaz, 2011, p. 198).

Imaz (2011) realiza una investigación empírica en la cual se busca “realizar una primera aproximación cuantitativa al uso de juegos digitales entre los adolescentes vascos y diseñar y probar talleres para analizar la posible utilización educativa de los juegos electrónicos” (p. 181). La investigación se apoya en autores como Gee (2004, 2007), quien en términos educativos propone que los videojuegos estén atravesados por principios como:

aprendizaje activo y mayor posibilidad de interacción con el medio que en cualquier otro formato (literatura, cine, televisión...); posibilidad de probar diferentes roles, de conocer diferentes contextos, de simular diferentes situaciones (...); variedad y riqueza de formatos: imagen, sonido, textos; feed-back constante; fuerte identificación con los personajes y las historias; utilización de la imaginación, la fantasía, el juego (citado por Imaz, 2011, pp. 183-184).

Asimismo, se referencia a Henry Jenkyns quien argumenta tres aspectos: la necesidad de políticas educativas públicas en relación con la alfabetización digital, lo

pedagógico y los criterios éticos y morales. Respecto a lo pedagógico: “sin intervención pedagógica podrían crearse problemas para entender cómo condicionan e influyen los nuevos medios nuestra visión del mundo («el problema de la transparencia») (Jenkins, 2006 citado por Imaz, 2011, p. 184).

Pensar los videojuegos comerciales como Grand Theft Auto es también objeto de reflexión pues sus mecánicas y como tal sus narrativas llevan a que el jugador se relacione con situaciones que resultan problemáticas como el robo, la violencia, la prostitución entre otros aspectos, en este sentido, desde autores como Prensky se comenta la utilidad educativa que estos videojuegos pueden tener, por lo que se plantean “¿Qué son y para qué sirven las normas y las leyes? ¿Quién debería ocuparse de su cumplimiento? ¿Cómo? ¿Debería el gobierno controlar este tipo de videojuegos? ¿Debemos ser críticos con este tipo de juegos? ¿Por qué? (Marc Prensky, 2001, 2002, 2006, citado por Imaz, 2011, p. 187). Más aún, López (2013) rescata la imaginación y los procesos de modificación del videojuego por parte del jugador con lo cual se alteran las miradas institucionales sobre el videojugar:

El videojuego comercial es constantemente transformado por sus usuarios con parches (nuevos contenidos creados por jugadores) y modificado con opciones que no estaban planteadas por sus programadores. La capacidad de modificación y, por tanto, de imaginación de los jugadores genera un discurso que subvierte a las instituciones que intentan imponer su visión de la realidad social (p. 177).

En términos metodológicos, Imaz realiza una encuesta a 433 adolescentes entre los 11 y 18 años de cinco colegios de la Comunidad autónoma Vasca. Luego se realizan talleres a través de los cuales se videojuega o se ven grabaciones de los videojuegos (para los casos en que no hay consolas o no es posible jugarlos en el computador) usando recursos (videojuegos o grabaciones de videojuego) polémicos o no como *Grand Theft the Auto*, *Bully*, *Contra viento y marea* y *McDonals*.

En la perspectiva de pensar la alfabetización, el investigador Rafael Marques de Albuquerque apuesta por “preparar a los aprendices-jugadores para que puedan hacer realidad todo el potencial de los juegos digitales, especialmente los juegos comerciales que

no son explícitamente educativos” (Marques, 2014, p. 58, texto original en portugués). Este autor asume que,

el jugador tiene el poder de cambiar los resultados de su práctica, (...) Considerando la naturaleza del jugador, el juego elegido por él y la interacción entre los dos son elementos que varían y se pueden cambiar a voluntad del jugador, al menos parcialmente (Marques, 2014, p. 59, texto original en portugués).

Entre las preguntas que se plantea está, ¿por quién y cómo se puede fomentar y desarrollar una práctica de juego más consciente (...) para las masas de jóvenes que dedican tanto tiempo y energía a los juegos digitales? (Marques, 2014, p. 62, texto original en portugués). Este investigador propone el concepto *alfabetización electrolúdica*, en términos de un, “énfasis teleológico, (...) proceso de educación electrolúdica dentro de un enfoque de educación mediática, similar al propuesto en Albuquerque y Ainsworth (2013) (citado por Marques, 2014, p. 65, 66). Uno de los autores referenciados es Freire y como tal sus conceptos adaptados a la educación electrolúdica. En este sentido, desde “Freire (1970/2012) y Freire y Guimarães (2011) (...) la comprensión del aprendiz como una persona con potencial autonomía, pensamiento crítico, comportamiento activo y capacidad para cambiar la propia realidad, colocada como vocación humana de ser más (Marques, 2014, p. 66). Así las cosas, el objetivo de la educación electrolúdica supera, “una mirada crítica a la práctica de los juegos, sino el desarrollo del hábito de pensar en sus diversas prácticas, donde el entretenimiento, por ejemplo, los juegos digitales, es solo uno de los contextos (Marques, 2014, p. 68).

Tabla 12

Propuesta educativa Marques (2014)

Autor	Propuesta	Juegos digitales	objetivo
Marques (2014)	Educación	Conforman un contexto	Desarrollar hábitos de pensar las

	mediática, una línea es la educación electrolúdica		diversas prácticas de juego. Analizar la relación alumno – juego.
--	--	--	--

Fuente: elaboración propia

Otro aspecto importante es, desde Freire, el papel que tiene el espacio del videojugador en cuanto a hacer una pedagogía desde su experiencia con el videojuego, pensar en el currículo debe partir del universo del alumno, como propone Freire (1970/2012), y en el caso de la educación electrolúdica, basándose en que se adentra en los universos electrolúdicos de los alumnos, llevándolos al aula. (...) la educación electrolúdica no significa aprender sobre juegos, sino sobre la relación alumno-juego, que es individual (Marques, 2014, p. 69).

No obstante, “Fantin (2012a) advierte sobre el riesgo de que, al acercar los juegos digitales y la educación transformemos el juego en una actividad escolar y el aprendizaje en algo frívolo” (Marques, 2014, p. 70, texto original en portugués). La investigadora argentina Esnaola (2004) concibe este aprendizaje como frívolo en tanto evidencia una ruptura entre los aprendizajes dados en ambientes extraescolares y escolares, así, se advierte: “Este artefacto recibe la crítica o simplemente la negación de la educación formal, salvo cuando se transforman en “educativos”, en desmedro, muchas veces, de su carácter lúdico” (p. 13-14). En términos educativos la autora se ha preguntado, *¿Qué posicionamiento demandan estos artefactos culturales a la educación?* (p, 13) y así concluye:

hallamos insustituible el papel de la educación para involucrarse con estos objetos mediadores ya que ellos, en tanto artefactos culturales, no son simples soportes de juegos sino que configuran determinadas maneras de pensar porque tanto los componentes del lenguaje como la estructura narrativa que utilizan intervienen en las estructuras cognitivas de quienes interactúan con estos objetos (Esnaola, 2004, p. 495).

En otras palabras, la escuela y, como tal, los procesos educativos deberían cumplir un papel central en la reflexión sobre los videojuegos como medios. Dentro de las conclusiones, Marques (2014) deja las preguntas, “cómo fomentar el desarrollo del juego consciente, o qué actividades o contenido abordar, están más allá de las limitaciones de este artículo, que solo delinea caminos en esta dirección” (p. 70 texto original en portugués).

En este orden de ideas: “Uno de los desafíos es dónde la educación electrolúdica podría encontrar espacio en el currículum, (...) y en cada contexto, la educación electrolúdica tendría que adaptar-se, así como la propia educación mediática, que adopta diversas formas” (Marques, 2014, p. 70 texto original en portugués).

Se destaca que uno de los retos, es la inclusión, pues “en intervenciones inclusivas, (...) aunque el número de jóvenes involucrados en el juego digital es masivo, hay quienes no juegan y no están interesados” (p. 70), de modo que como se propone en el artículo, el desafío estaría también en “pensar cómo otras formas de juego, como los juegos de cartas, la rayuela o los deportes, podrían dialogar con el universo de los juegos digitales y de alguna manera ser incluidos en este programa” (Marques, 2014, p. 70).

Desde otra perspectiva de estudio, Alexander Bacalja (2020) con referencia a supuestos que tienen lugar, como el de generalizar la práctica de videojuego a la mayoría o todos los estudiantes, o considerar que en su generalidad los jóvenes son unos expertos en lo digital, concluye:

los maestros no pueden suponer que todos los jóvenes comparten una afinidad con los videojuegos que es necesaria para ver al personaje virtual como el propio personaje en proceso. Adoptar términos como nativos digitales (Prensky, 2001) y suponer que todos los jóvenes reflejan las presunciones que sustentan tales categorías, como el habitus requerido para habitar las metas de un personaje virtual, ignora la importancia del contexto; el contexto de la historia de juego de cada estudiante individual, el contexto del diseño de cada juego (párr. 27, texto original en inglés).

Bacalja (2020) se pregunta ¿Cuáles son las posibilidades para trabajar la identidad proyectiva sobre los juegos como texto en el aula de inglés? Este es un estudio de caso cualitativo realizado en una escuela secundaria en los suburbios al norte de Melbourne,

Australia, con 8 estudiantes de entre los 15 y 16 años, 4 mujeres y 4 hombres. La noción *identidad proyectiva* “implica ver al personaje virtual como el propio personaje en proceso (p. 50). Para lograrlo una persona debe habitar la identidad ofrecida por el juego y comprometerse con el mundo virtual en el que existe ese personaje virtual (Gee, 2005a, p. 34, citado por Bacalja, 2020, párrafo 14, en, *The Projective Identity*, texto original en inglés).

Para Bacalja, cuando “Bourdieu (1984) habla de la naturaleza fluida de las disposiciones que poseemos, a veces las prácticas generadas por el habitus no se adaptan a un campo en particular a pesar de su anterior funcionamiento exitoso” (2020, párr. 17). Adicional, el estudio trabaja el concepto *capital de juego* desarrollado desde la perspectiva bourdiana por Mía Consalvo:

los jugadores pertenecen a grupos particulares que comparten prácticas, creencias y unos estilos similares, “una cultura distinta de la sociedad en general” (p. 3). El capital de los juegos se acumula a medida que los jugadores adquieren conocimientos sobre los juegos y la cultura del juego, pero lo que es más importante, cuando comparten ese conocimiento con otros (Consalvo, 2009, citado por Bacalja, 2020, párr 17, texto original en inglés).

En las conclusiones se encuentra que “el hábito de los estudiantes, el diseño del juego y la pedagogía del aula afectaron la forma en que los estudiantes se dieron cuenta de la relación entre las identidades virtuales y del mundo real” (Bacalja, 2020, párr. 3, texto original en inglés).

En otro orden de ideas, desde la perspectiva del uso de las tecnologías como entretenimiento Hector Mansilla (2016) encuentra que:

el acortamiento de las distancias entre clases cuando aquel uso tiene por finalidad el ocio o la recreación, muestran que la lucha por mejores posiciones laborales, implicada en la propia dinámica del mercado laboral, confiere a las clases gran parte de las distancias sociales que las separan en los usos tecnológicos vinculados al trabajo (p. 14).

Dicho en otros términos, cuando el uso de las tecnologías digitales está en lo laboral, las personas se posicionan mejor que cuando el uso de las tecnologías es el entretenimiento. El artículo que presenta Mansilla (2016) se centra en los “usos vinculados a las estrategias laborales de los hogares (p. 3)” en este sentido,

la vida social, sus relaciones de desigualdad y dominación, se produce y se reproduce a través de estas estrategias, y que ellas dependen tanto del volumen y la estructura del capital que hay que reproducir y de su trayectoria como del estado de la relación de fuerzas entre las clases.

Sin embargo, estas estrategias dependen del estado de los instrumentos de reproducción y de los habitus incorporados (p. 15).

Dicho en otras palabras, tampoco es suficiente que el uso de las tecnologías sea en aspectos laborales. El posicionamiento depende de la estructura y volumen de capital, el cual se reproduce según su incorporación como habitus.

Haciendo un giro en los estudios revisados, está la perspectiva de las subjetividades que videojuegan temas históricos. Alberto Venegas Ramos (2019) concluye:

La historia, en la cultura popular digital, no cuenta con un valor didáctico o crítico, sino de diversión y entretenimiento (...) se vacía de contexto el momento escogido y se concentran los esfuerzos en una representación hiperrealista de la cultura material con especial atención a armas y equipamiento militar junto a la posición dominante de espacios, personajes y monumentos icónicos que realcen la identificación del tiempo pasado seleccionado (p. 128).

Es decir, se desplaza el contexto real por elementos que, aunque sean representativos, resultan inocuos para enseñar el evento histórico colocando en primer plano una espectacularización del acontecimiento o, de acuerdo con el artículo y su crítica al medio, videojuego:

Un formato que ha servido para desplegar y popularizar una visión subjetiva de la guerra y el desembarco de Normandía alejado por completo del oficio del historiador y convertido en un producto de entretenimiento. (...) Se vacían de significado y se

emplean como escenario donde se suceden imágenes espectaculares (Venegas, 2019, p. 129).

De modo que: “Al reducirse el contexto, no mencionar causas o antecedentes, el momento histórico desaparece y se difumina para aparecer como un mero recurso estético de una obra dramática soportada por otros elementos como la acción y la violencia” (Venegas, 2019, p. 129). Uno de los aspectos que busca evaluar el investigador es “la creación de subjetividades históricas” (p. 116).

Así, Videojuegos de guerra como *Call of Duty o Medal of Honor* entre otros, recreados en la segunda guerra mundial y en particular la Operación Overload como espacios mediáticos “el hecho del pasado no se corresponde con los documentos, testimonios orales y cultura material recogida, evaluada, criticada e interpretada de dicha operación” (Venegas, 2019, p. 116). Más aún, el autor aclara que no se trata de toda la operación Overload, sino del desembarco en la playa de Omaha, por tanto:

Las otras cuatro playas donde los Aliados desembarcaron quedan siempre relegadas al olvido en los videojuegos de acción más populares, Utah, ocupada sin apenas oposición alemana por los estadounidenses, Sword y Gold, ocupadas por los británicos o Juno, donde desembarcaron los canadienses (Venegas, 2019, p. 118).

Venegas (2019) compara lo que sucede en la película *The longest day* (1962) y los videojuegos sobre el desembarco de Normandía. La película usa una hora veinticinco minutos para describir el contexto a partir de su inicio, tiempo en el cual “el contexto de la misma, los preparativos, las motivaciones, los personajes clave, etc., acontecimientos, al final, conducen al desembarco” (p. 123), mientras:

A los cinco minutos exactos después de ejecutar el videojuego (...) la primera vez que tomemos posesión de nuestro avatar será para comenzar a disparar, inmediatamente, al enemigo. Un enemigo que no aparece ni tiene ningún peso en la trama salvo para ser disparado (Venegas, 2019, p. 124).

El videojuego como medio para contar la historia, en este caso relacionada al Desembarco de Normandía, queda corto o más bien vacío, pues se desplaza la historia real

por una historia ficticia que en términos de la historia científica no aporta elementos que propicien un desarrollo pedagógico del acontecimiento histórico. El evento histórico se asume como entretenimiento donde la acción y los disparos desplazan el acontecimiento histórico, su contexto. Por esto, el videojuego como recurso didáctico implica un conocimiento de los hechos históricos por parte del profesor, una actitud de sospecha, contraste frente al acontecimiento histórico y al videojuego como un medio novedoso. Es necesario en la clase contrastar diferentes medios y generar las críticas o reflexiones frente a cada uno. Quizás aquí sea pertinente comentar lo que afirma López respecto al discurso pedagógico en los videojuegos y es que este discurso pedagógico legal,

dirige las creaciones sin aparecer nunca en pantalla. Permite otra serie de prácticas que no son vistas como amenazantes para el desarrollo de los niños sino deseables porque producen de forma silenciosa esa subjetividad funcional y servil que el capitalismo necesita (López, 2013, p. 189).

El hecho de que un videojuego desarrolle un tema histórico o de otra disciplina escolar, implica un maestro o maestra formada con conocimientos disciplinares, pedagógicos como del medio.

Ahora bien, hay una serie de habilidades que se le atribuyen a la práctica de los videojuegos y se relacionan al siglo XXI:

Según Kickmeier-Rust y Albert (2012), los juegos digitales son un entorno perfecto para aprender las habilidades del siglo XXI, ya que para tener éxito en estos juegos, los jugadores deben colaborar, comunicarse, reflejar su progreso y adoptar una mentalidad de resolución de problemas, además de muchas otras cosas. Este estudio se basó en la descripción de Voogt y Roblin de las habilidades del siglo XXI (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 5, texto original en inglés).

En otros términos, el videojuego resulta en un espacio de entrenamiento de habilidades relacionadas a procesos propios del siglo XXI, los autores se preguntan:

1. ¿Qué tipo de conocimientos y habilidades los niños han experimentado o han aprendido jugando juegos digitales?
2. ¿Cómo se relacionan sus habilidades aprendidas con las habilidades del siglo XXI?
3. ¿En qué contextos los niños describen que los juegos digitales son beneficiosos para ellos? (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., p. 3, texto original en inglés)

De acuerdo con el documento, en el estudio participaron 41 estudiantes de los grados sexto (12 mujeres y 8 hombres) y noveno (12 mujeres, 9 hombres) de dos escuelas urbanas finlandesas. Teóricamente, el estudio tiene lugar desde dos temas, una investigación previa sobre juegos digitales y aprendizaje; y el segundo sobre habilidades del siglo XXI. Para sustentar lo relacionado con el juego digital y el aprendizaje, se nombran los beneficios y oportunidades de los juegos digitales como herramientas de aprendizaje (Gee, 2007, 2011; Granic I., Lobel A., Engels R. C. M. E., 2014), o por proporcionar fuertes experiencias emocionales y sentimientos positivos a los jugadores (McGonigal, 2011; Russoniello, OBrien, & Parks, 2009) o por ofrecer un entorno seguro para enfrentar emociones negativas como frustración, ansiedad, y tristeza y ayudar a desarrollar regulación emocional de los niños (Granic I., Lobel A., Engels R. C. M. E., 2014).

Por su parte respecto a las habilidades para el siglo XXI se destacan varias instituciones y sus marcos de habilidades para el siglo XXI. No obstante, a partir del metaanálisis de Voog y Roblin (2012) se dice: la “colaboración, comunicación, la alfabetización en TIC y las habilidades o competencias sociales/culturales se incluyeron en todos los marcos” (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 5, texto original en inglés). Además, “las habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico, productividad y creatividad fueron incluidas en la mayoría de los marcos” (Kahila, y otros 2019, p. 5, texto original en inglés)

El estudio informa en sus resultados, “conocimientos sobre las experiencias de aprendizaje que los niños han ganado jugando juegos digitales y en la relación de estas experiencias con habilidades del siglo XXI” (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo,

K., & Saarikoski, O., 2019, p. 7, texto original en inglés p. 7). Lo anterior se muestra en una tabla que se transcribe del artículo original al presente documento:

Tabla 13

Experiencias de aprendizaje de niños cuando juegan juegos digitales

Kahila et al. 7

Table 1. Learning Experiences of Children When Playing the Digital Games.

21st-Century Core Subjects	21st-Century Skills	Physical Abilities and Sports Competences
School subjects	Strategical learning and self-regulatory skills	Physical condition
Economics	Creative skills	Motor skills
Arts	Problem-solving and decision-making skills	Sports
	Concentration skills	
	Social skills	

Fuente: Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 7.

La tabla describe la experiencia de aprendizaje de niños cuando videojuegan juegos digitales. El modelo contempla materias o asignaturas del siglo XXI, en este caso, asignaturas escolares, economía y artes. Se plantean habilidades del siglo XXI como el aprendizaje estratégico, las habilidades de autorregulación, creativas, habilidades vinculadas la solución de problemas y toma de decisión, de concentración y habilidades sociales. Se plantea la condición física, habilidades motoras y los deportes como componentes importantes dentro de las habilidades físicas y competencias deportivas, en palabras de los autores,

[se evidencian] materias cuyo dominio es importante para la gestión en la sociedad del conocimiento actual y en el mundo del mañana. Estas materias también proporcionan la base para muchas habilidades del siglo XXI. Estas materias eran de tres tipos principales: materias escolares, economía y artes. Las materias escolares incluyeron historia, matemáticas, ciencias naturales e idioma inglés (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 7, texto original en inglés p. 7).

El componente disciplinar (materias escolares) se constituye en un aporte importante para pensar las experiencias de aprendizaje de quienes videojuegan, no obstante, cada contexto escolar y disciplinar aborda concepciones y formas de pensar y conectarse con la experiencia del jugador.

El estudio confirma lo hallado por otros investigadores. A los niños “los juegos les han ayudado a fortalecer amistades y encontrar nuevos amigos. Este resultado confirma la teoría del capital de juego de Consalvo (2007), donde, por ejemplo, las buenas habilidades de juego aumentarían el capital social y cultural del jugador” (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 17). Además, se agregan algunas materias o temas:

Aprender a aprender, flexibilidad y adaptabilidad, autodirección y planificación se incluyeron en algunos marcos, así como en materias básicas, como matemáticas, historia y artes, economía, geografía y gobierno y la educación cívica se incluyó como una materia central en un solo marco (Voogt & Roblin, 2012 citado por Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 5, texto original en inglés).

Frente a las habilidades del siglo XXI, en los resultados se dice: “se refiere a las habilidades requeridas en la sociedad del conocimiento actual. Estas habilidades son a menudo multidisciplinarias y multidimensionales por naturaleza (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 8, texto original en inglés). En el estudio fueron divididas en: habilidades de aprendizaje estratégico y autorregulación, habilidades creativas, habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones, habilidades de concentración y habilidades sociales (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 8, texto original en inglés). Respecto a los deportes y la condición física, “el análisis también reveló habilidades y competencias relacionadas con el fitness y los deportes. (...) consistió en las categorías de condición física, motricidad y deportes (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 12, texto original en inglés)

Respecto a las habilidades de autorregulación (tolerancia, frustración, perseverancia) los autores, indican que los niños las aprendieron “tomando descansos y

haciendo otra cosa antes de continuar jugando” (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 15, texto original en inglés). Estos hallazgos fueron reportados por los mismos niños a partir de escritos o ensayos que los investigadores les solicitaron. Respecto a la persistencia se referencia a Ventura, M., Shute, V., & Zhao, W. (2013), quienes encontraron que “los jugadores dedican más tiempo a resolver acertijos difíciles que los que no juegan. Los resultados de su estudio indican una conexión similar entre la persistencia y el juego digital como este estudio lo hace” (Kahila, et., al 2019, p. 15, texto original en inglés). De otro lado se referencia a Granic, Lobel y Engels (2014) quienes indican que “el potencial de juegos como un desarrollador de motivación y persistencia es transferible al contexto escolar (Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O., 2019, p. 15, texto original en inglés).

Luego de repasar estas habilidades para el siglo XXI, terminamos esta reflexión y revisión de documentos dedicados a lo educativo en la línea de los videojuegos *indie*, con la mención a un artículo en el que se indaga la formación de vida en un sentido general. Una conclusión es que

Un componente clave de la formación de la vida en los medios de comunicación es el papel de la sociedad como antagonista acumulativo y ambivalente, o al menos como una fuerza a tener en cuenta en el desarrollo del protagonista y la oscilación entre la adaptación y la emancipación (Enssilin and Goorimoorthee 2018, p. 19, texto original en inglés).

Desde el análisis de tres videojuegos *indies*, *the passage*, *the path* y *journey* las autoras *Astrid Enssilin and Tejasvi Goorimoorthee* proponen “examinar el tema de *Bildung*, o formación de vida, como tema y género narrativo transmedial, con un enfoque específico en cómo se presenta en los videojuegos” (Enssilin and Goorimoorthee 2018, p. 2, texto original en inglés). De este modo, los videojuegos seleccionados abordan la formación de vida a manera de, “alegorías del espacio-en-tiempo y todos los cuales comparten un interés en lo que vamos a llamar (basándose en Krzywinska, 2015, p. 28) "nodos de coordinación" en relación con la formación de la vida” (p. 3) De este modo, el primer nodo es,

el personaje general y el patrón de la historia, con un enfoque específico en la cuestión de quién se somete a qué tipo de Bildung y cómo este desarrollo muestra una evolución de la subjetividad y la percepción del protagonista en relación consigo mismo y con los demás (Enssilin and Goorimoorthee 2018, p. 3, texto original en inglés).

Para esto, uno de los primeros intentos conceptuales que se desarrollan es asumir una mirada diferente al monomito de J. Campbell (2008), como se presenta a continuación: En su énfasis en los roles de los personajes arquetípicos y acción orientada a objetos tomada por el héroe (que también tiende a tener un género muy marcado), no logra captar el tipo de complejidad, diversidad y fluidez de la psicología del personaje que se necesita en nuestro panorama contemporáneo del videojuego y esto incluye no solo juegos independientes experimentales, sino también títulos convencionales. Además, el monomito no refleja la idea del desarrollo del jugador que se asemeja a la maduración y/o trayectoria psicológica del héroe (Enssilin and Goorimoorthee 2018, p. 2, texto original en inglés).

Como se ha señalado, la investigación se apoya en autores y teoría propias al concepto de formación de vida y a la perspectiva de bakhtiniana, desde lo cual se pregunta: “¿cómo el cronotopo bakhtiniano se relaciona con el desarrollo psicológico y social del protagonista” (p. 3):

Los mundos del juego están ahí para ser explorados con el fin de crear historias de jugadores altamente personalizadas, y muchos juegos siguen una trayectoria narrativa lineal que se mapea en algún tipo de camino físico, o "curso", como Bakhtin (1937) lo describe en su teoría (principalmente literaria) del cronotopo. La exploración de los espacios de juego ocurre en el propio tiempo del jugador (Enssilin and Goorimoorthee 2018, p. 9, texto original en inglés).

En otros términos puede pensarse que el cronotopo que se vincula a los tiempos con los espacios en que se desarrolla la trama jugada que en el videojugar se conjugan y dependen de los espacios y tiempos del jugador, quien finalmente desarrolla una

apreciación de la obra que según su vivencia del tiempo y espacio planteado por el juego de acuerdo a su vivencia espacio temporal personal. El espacio y tiempo tienen lugar en relación con su vivencia por parte del jugador, por lo que otro hallazgo es que:

Passage, The Path y Journey muestran una carencia completa del tipo de redes sociales densamente tejidas y relaciones personales típicas del género de formación de vida, retratando a la sociedad como un organismo situado cultural e históricamente. Una forma de ver este tratamiento elíptico sería que los juegos como simulaciones pueden, en forma simplificada y esquematizada, actuar como lugares sustitutos de las sociedades de la vida real o ficticia (Enssilin and Goorimoorthee 2018, p. 19, texto original en inglés).

El videojuego como simulación conlleva a poder experimentar una serie de posibilidades de sociedad, de vida, de formación u otros aspectos que posicionan al jugador históricamente, puede pensarse que el creador de la simulación (videojuego) retrata una concepción particular de ficción en la que es posible experimentar aspectos de la sociedad.

Los juegos plantean sistemas alternativos de existencia y experiencia con reglas y desafíos alternativos, cuyo dominio puede verse como un campo de juego alternativo y experimental (Enssilin and Goorimoorthee 2018, p. 19, texto original en inglés).

En el presente estudio es de interés la subjetividad del jugador, por lo que las maneras en que resulta influido por el videojuego, sus diferentes prácticas y temas objeto de juego resultan importantes para pensarlo. De modo que los capitales lúdicos que le permiten posicionarse, desarrollar una trayectoria en el campo del videojuego son vitales para pensar y estudiar los caminos que construye el videojugador en el campo del videojuego.

Ahora bien, en Colombia los principales estudios sobre videojuego se vinculan a perspectivas de investigación del cuerpo, y así a la subjetividad, es el caso de las investigaciones doctorales de Nina Cabra Ayala y Julián González Mina. De este modo, la investigación en Colombia es escasa y, en general, ya sea a nivel nacional como global no se han encontrado investigaciones que exploren el videojuego y las subjetividades de quienes lo videojuegan desde la perspectiva teórica de Bourdieu, desde los habitus. En este

sentido, cobra relevancia esta investigación que desde la teoría de Bourdieu y las prácticas de videojuego indaga por la experiencia del videojugador a través de sus posiciones, las trayectorias y su vivencia según sus capitales de videojuego.

2.1.7 Narratología versus ludología

Una discusión necesaria de revisión es la referida a dos perspectivas de estudio del videojuego, la narratología cuyo principal exponente es Aarseth (1997) y, la ludología (Frasca 2001) de acuerdo con López (2013). Estos autores se enmarcan en un movimiento o disciplina de estudio del videojuego o *Game Studies* que considera al “videojuego como un medio lo suficientemente maduro como para crear su propio campo de estudio donde se analicen y piensen sin necesidad de relacionarlos a otros procesos que no sean los propios” (López, 2013, p. 112) y, no depender de explicaciones o comprensiones traídas de otras disciplinas del conocimiento.

La narratología va a entender los juegos como historias contadas a partir de un nuevo medio y va a intentar explicar cómo es la experiencia del lector de narraciones no lineales. Por el otro, la ludología va a fijar su interés en los videojuegos como experiencia lúdica desde una perspectiva más socio-antropológica, siguiendo en cierta forma los estudios sobre los juegos humanos (Huizinga, 1996) (López, 2013, p. 112).

Dos aspectos unidos para pensar y articular el estudio del videojuego. La narratología se centra en el medio (videojuego) e intenta explicar su funcionamiento a manera de un nuevo texto narrativo. Desde la ludología la experiencia de videojuego genera particulares afectaciones en el jugador visto en un contexto social. Respecto a los ludólogos Soderman (2011) escribe:

los llamados ludólogos (ludología que significa el estudio de los juegos [games] y el juego [play] de la palabra latina *ludus*) buscaron construir nuevas teorías formales de los videojuegos mientras vigilaban los límites de la disciplina emergente de los estudios del juego [*game studies*], descartando la —colonización de la narrativa, la literatura y los teóricos de los medios (p. 21).

De esta forma de acuerdo con Soderman (2011) “la posición de los ludólogos era claramente la fundación de una disciplina” (p. 23, texto original en inglés) entretanto respecto a quienes hablaban los videojuegos en términos narrativos,

analizaron los videojuegos como formas de contar historias; Sin embargo, más que simplemente indicar enfoques narrativos de los juegos, esta palabra en clave tendía a desbordar sus límites semánticos, marcando cualquier análisis de juegos que no se centrara en los juegos como tales, sino que utilizaba conceptos teóricos de estudios de medios y teoría literaria para analizar la forma gámica (particularmente en relación con las teorías de la representación) (Soderman, 2011, p. 21, texto original en inglés).

Al parecer el problema para los ludólogos radicaba en que la perspectiva narratológica traía sus concepciones de otras disciplinas. No obstante, se argumenta que, como tal, no hubo un debate de lo narrativo versus lo ludológico, en cambio sí, una serie de malentendidos de acuerdo con Soderman (2011). En este sentido los ludólogos, “no buscaban erradicar por completo del estudio de los juegos las narrativas, representaciones visuales o el cine, pero abogaban por una nueva disciplina que fomentara nuevos enfoques para el estudio de las formas de juego” (p. 22) asimismo, respecto a Aarseth se dice, “él nunca intento erradicar enfoques de los juegos basados en estrategias de representación” (Soderman, 2011, p. 22, texto original en inglés). Pérez (2010) por su parte reafirma la idea de que no hubo como tal una pugna entre ludólogos y narratólogos:

La reivindicación del estudio sobre las estructuras y propiedades específicamente lúdicas del videojuego ha conllevado, en ocasiones, cierto "rechazo" de los ludólogos respecto al estudio narratológico del videojuego, más por la defensa del estudio sobre las cualidades específicas del medio que por una negación en redondo sobre el valor de la teoría narratológica para el estudio del videojuego” (p. 30).

Por su parte, «“el formalismo del enfoque lúdico fue reemplazado por la afirmación ‘los juegos no tienen lugar en el vacío; ellos están incrustados en contextos culturales, sociales y políticos’» (Kücklich, 2006 citado por Soderman, 2011, p. 25). Estas dos corrientes de pensamiento acerca del videojuego se constituyen en formas relevantes para pensar el habitus del videojugador, desde la narratología, la habilidad y un desarrollo del

gameplay implica un capital lúdico que vincula al jugador a jugar el juego. Lo lúdico pues la trayectoria y su vivencia y el posicionamiento del jugador tiene lugar gracias a su relación con otros jugadores debido a su capital lúdico y las diferentes formas (posiciones) por las que puede transitar el jugador.

En el artículo *Simulation versus narrative* que hace parte del libro titulado, *The video game theory reader*, Frasca (2003) expresa que “el enfoque de investigación más tradicional y popular, tanto de la industria y la academia ha sido considerar los videojuegos como extensiones del drama y la narrativa” (p. 221). De modo que se propone “contribuir en esta discusión ofreciendo más razones de por qué el modelo narrativo no solo es inexacto, sino también limita nuestra comprensión del medio y nuestra capacidad de crear incluso juegos aún más atractivos” (p. 221). En el ensayo defiende que “a diferencia de los medios tradicionales, los videojuegos no se basan únicamente en la representación, sino en una estructura semiótica alternativa conocida como simulación” (pp. 221-222):

necesitamos una mejor comprensión de los elementos que los juegos comparten con las historias, como personajes, escenarios y eventos. La ludología no desdeña esta dimensión de los videojuegos, pero afirma que no se mantienen unidos por una estructura narrativa (Frasca, 2003, p. 222).

Por tanto, de acuerdo con Frasca, a la ludología como una disciplina formal le corresponde, “centrarse en la comprensión de su estructura y elementos, particularmente sus reglas, así como creación de tipologías y modelos para explicar las mecánicas de los juegos” (Frasca, 2003, p. 222).

Ahora bien, a partir de una muestra de 1200 videogames, con el artículo titulado *Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology*, Juan J. Vargas-Iglesias and Luis Navarrete-Cardero buscan,

desviar el enfoque de la relación regla-mecánica, y desde una perspectiva cibersemiótica, reenfocarlo en una conceptualización de la relación humano-máquina” para ello se define el concepto de convolución respecto a dicha relación, incluyendo ambas partes del sistema de videojuegos en cuanto al procesamiento de señales (2019, p. 1, texto original en inglés).

Estos autores indican que la discusión ontológica de los videojuegos a finales del siglo XX fue acerca de su naturaleza narratológica o lúdica. Para el primer caso se referencia a Jenkins (2004); Murray, (1999) y Ryan, (2004), mientras lo ludológico liderado por Frasca (1999) y Juul (2001). En este orden de ideas, el estudio analiza la perspectiva ludológica e inicialmente la discusión se centra en la diferenciación o división entre las reglas y las mecánicas. La referencia a las mecánicas como: Los “métodos invocados por los agentes, diseñados para interactuar con el estado del juego” (...) las funciones del juego que son responsabilidad del jugador (Vargas & Navarrete, 2019, p. 3, texto original en inglés). Ahora, la definición de las mecánicas versus las reglas, “En términos semióticos e inevitablemente antropocéntricos, se puede establecer que, respecto del sujeto-avatar, las mecánicas operan en el orden real de poder hacer, mientras que las reglas lo hacen en el orden virtual de tener que hacer” (Vargas & Navarrete, 2019, p. 3, texto original en inglés). Para describir el fenómeno de interacción entre el jugador y el sistema juego, se analizaron cuatro géneros de videojuego: *action*, *strategy*, *puzzle* y *RPG*. Para estos investigadores, “las posibles formas en que se podrían invocar los métodos se deberían a la dimensión abductiva, es decir, la dimensión relacionada a la capacidad humana de generación de hipótesis” (Vargas and Navarrete, 2019, p. 16).

Siendo así, estos investigadores en su búsqueda de construir un modelo de análisis que trascienda los conceptos de reglas y mecánicas característicos de la perspectiva ludológica en el estudio de los juegos, se apoyan en dos conceptos,

La función configurativa, característica del programa, y la función abductora, característica del jugador. (...) un intento de alejarse de una perspectiva cibernética clásica que solo toma en cuenta el sistema de juego y avanzar hacia un enfoque cibersemiótico que considere la especificidad de los aspectos peirceanos del signo: representante (configuración) e interpretante (abducción) (Vargas & Navarrete, 2019, p. 16, texto original en inglés).

Los autores proponen el concepto *brecha abductiva* (*abductive gap*) como una variación de *brecha narrativa* de la teoría de la recepción de Wolfgang Iser (1972), así como la noción *brecha de simulación* (pp. 129-136), propuesto por Bogost (2006). Por tanto, la brecha abductiva

el concepto no se refiere a un "hoyo" que el jugador "Debe llenar" para entender el texto, sino uno que el jugador "pueda llenar" de manera no exclusiva y sin coacción por parte de ningún diseñador, o incluso como una subversión de los límites que el diseñador podría establecer. Esta teoría sentaría las bases para un desafiante debate sobre los límites del discurso y la interpretación en los videojuegos (Ferri, 2013; Pérez-Latorre, 2015; Pérez-Latorre & Oliva, 2017, citados por Vargas y Navarrete, 2019, p. 17).

Junto al concepto *brecha abductiva*, los investigadores usaron el *ergódico central* para entender el cybertexto planteado por Aarseth (1997) y se argumenta, "el esfuerzo puesto en el proceso de la obra es también, en este caso, un esfuerzo ideológico. (Vargas & Navarrete, 2019, p. 17). Por su parte desde el concepto "brecha de simulación a través de la cual, según Bogost (2006) "los jugadores llevan su subjetividad dentro y fuera del espacio de juego" (p. 135) es forzada al punto que la subjetividad se impone sobre las expectativas programadas del sistema de juego" (Vargas & Navarrete, 2019, p. 17). Finalmente, Vargas y Navarrete (2019), concluyen que

la herramienta de análisis presentada, desarrollada dentro de un paradigma cibersemiótico y por lo tanto relacionada con los mismos intereses que la sociología de Latour, proporciona un dispositivo útil ante la comprensión simétrica de las relaciones de agencia entre videojuego y jugador (p. 18).

Analizar los aspectos referidos a la ludología versus la narrativa de los videojuegos es importante en esta revisión de antecedentes, dado que la presente tesis tiene aspectos tanto narrativos como ludológicos. Lo narrativo está en que los videojugadores practican juegos con historias y su experiencia es importante como parte del capital lúdico del jugador. Además, lo lúdico se hace presente pues el habitus que construye las posiciones y trayectorias tiene lugar en un contexto social, tecnológico y cultural. Esto desde la perspectiva de Bourdieu como teoría que facilita pensar el capital lúdico como componente esencial del espacio social, la trayectoria y su vivencia.

Esta revisión documental nos permite posicionar al jugador como un agente clave para incursionar al mundo del videojuego. Ahora bien, este recorrido hace visible la necesidad pensar el jugador desde los habitus como un concepto que permite observar

formas alternativas en que se pone en juego o se construye su capital lúdico frente al de sus pares al punto de construir su trayectoria vital desde la cual se configura distintas concepciones de estar y vivir el mundo. El estudio de los hábitos del videojugador pone en sospecha el videojugar como pérdida de tiempo, alejado de procesos de lectura y relaciones sociales. De cualquier modo, aunque ha habido estudios que analizan aspectos del jugador desde la perspectiva de Bourdieu como desde el concepto de distinción, o el de capital para pensar el capital de juego (capital gaming), se observó la ausencia de pesquisas que centraran sus análisis desde Bourdieu y permitieran una mirada más social con miras a analizar implicaciones para la escuela.

Quizás una de las razones de la ausencia de estudios centrados en la perspectiva de Bourdieu, sea que hay una preocupación más en aspectos que permitan la comprensión del jugador con la narración, con el videojuego como medio y sus procesos de subjetivación o las formas como se ve afectada su subjetividad, identidad y agencia. También debido a que el campo es relativamente nuevo y cuestiones disciplinares como lo lúdico constituye un eje de estudio en progreso.

Así las cosas, a continuación nos adentramos en el segundo aparte de esta aventura conceptual por lo que pensar la percepción del videojugador frente a la tecnología digital implicó un recorrido que, desde lo mecánico nos llevó hasta la tecnología del código binario a fin de entender como llegamos a estas nuevas formas de videojuego. Nos adentramos en la tecnología digital como elemento que implica otras formas de apreciar al otro, el juego mismo tanto como las formas de construcción personal según las nuevas dinámicas que supone el videojuego para desde un *habitus* del videojugador desentrañar sus posiciones, la trayectoria y su vivencia.

2.2 Un nuevo sensorium

Este apartado, se conforma de dos secciones, la primera, de lo mecánico a lo digital, trata las particularidades del videojuego para lo cual se realiza un recorrido aunque breve sobre elementos tecnológicos que han permeado la percepción de los sujetos a lo largo de del tiempo. Se parte de aspectos industriales relativos al reloj y la máquina de vapor en

Europa hasta llegar a las ideas de Benjamin sobre la ciudad de Paris como un escenario que ofrece nuevas miradas para quienes llegan y la habitan. Luego se describen aspectos relacionados con lo digital desde Paul Virilio para introducir la mirada al mundo cibernético, lo que busca visibilizar un contraste entre el mundo mecánico y el digital en el que se reconozca que la transición histórica afecta la percepción y nuestra posición frente al videojuego como un elemento de lo digital. Desde la perspectiva de los *Games Studies* y en particular desde Aarseth, se concibe el videojuego en términos de lo ergódico, así como se retoman los aportes de Arsenault y Perron quienes desde el *gameplay* posicionan al videojugador como agente central del mundo del videojuego.

Una segunda sección (El *gameplay* de Bourdieu) desarrolla la perspectiva teórica de Bourdieu como eje para pensar las subjetividades en términos de *habitus*, *capital lúdico*, *posiciones*, *trayectorias* y *tomas de posición*. También, se destaca las concepciones sobre la actitud del videojugador desde autores como Bernard Suits (*attitude lusory*, tipos de jugadores), Frasca (1999), Duvignaud sobre el juego libre y Henriot (1989), asimismo los aportes de Consalvo sobre el capital de juego y los conceptos de *ludus* y *paidia* de Caillois, entre otros conceptos. Finalmente se abordan aspectos relacionados con las subjetividades en cuanto los videojugadores pueden pensarse como fuera de un *habitus* de videojuego, es decir transitan por otras esferas de pensamiento y constitución transgrediendo las fronteras del campo del videojuego.

2.2.1 De lo mecánico a lo digital

Walter Benjamin muestra que durante largos periodos históricos se asimilan formas de sensibilidad que permean las maneras de percibir, entender el mundo y proceder en él. Esta sensibilidad es alterada por los cambios que transtornan la época haciendo evidente que dicha percepción depende tanto de la naturaleza humana como de los cambios históricos, así, “la alteración de la sensibilidad encuentra su correspondencia en los cambios de la organización de la sociedad, y al revés: como los cambios sociales y económicos alteran la configuración de esa sensibilidad” (Idarraga, 2009, p. 87).

De manera particular, de acuerdo a los avances en la técnica, la ciencia, el arte u otros ambitos de la cultura se configura una materialidad del conocimiento que influye las

formas de mirar y decir de los sujetos y constituye el escenario de percepción por el que se movilizan los cuerpos. La posibilidad de que el sujeto pueda tener conciencia de su tiempo está mediada por su comprensión y posicionamiento frente a los elementos históricos, ya sean —económicos, artísticos, tecnológicos, bélicos, educativos— que se concretan en los objetos materiales, los espacios, las formas de vida cotidiana, las prácticas sociales, de salud, las relaciones que se tejen entre los individuos y sus organizaciones políticas, laborales, las formas estéticas, las productos que se consumen, las formas de juego; en resumen, en el paisaje que se ofrece a la mirada, con el que se interactúa y que condiciona la percepción del mundo. De esta forma, se privilegian particulares valores en detrimento de otros:

Si el sentimiento modernista trivializa aquello que es convencionalmente honrado, también ocurre lo contrario; lo trivial se transforma en objeto de reverencia. Para el campesino de Aragon²⁵ lo milagroso emana de los fenómenos más mundanos: una tienda de peletería, un sombrero alto, un electroscopio de hojas doradas, la vitrina de un peluquero (Buck, 1995, p. 285).

De este modo, los objetos rutinarios constituían las nuevas formas de percibir. Su mirada generaba un encantamiento que, a la manera de dioses, se configuraba en objetos de reverencia. En una perspectiva amplia, estas formas de percibir basadas en las nuevas materialidades, por tanto en nuevos valores tejen y configuran rupturas con el momento histórico previo: “en la época de las grandes invasiones bárbaras, la nueva industria artística o el *Génesis de Viena* denotan ya no solo un arte distinto al de la Antigua Roma sino una manera distinta de ver” (Benjamin, 1939, p. 17-18). Una de las principales razones que genera rupturas históricas es la guerra, pues esta, “actúa como tal agente de disociación, y en cuanto al tiempo el renacimiento mecánico de Europa occidental se asoció con el choque y la conmoción de las Cruzadas” (Munford, 1992, p. 79). En otras palabras, la percepción se construye históricamente y a través de múltiples procesos, quizás el principal ha sido la guerra. La disociación implica la generación de nuevos condicionantes a los que los sujetos

²⁵ *Le Paysan de Paris* o, *el campesino de Paris*, es un libro de Louis Aragon escrito entre 1925 a 1926. El libro pertenece a la corriente llamada surrealismo. Benjamín lo consideraba uno de los mejores textos que hablaba de la vida en Paris desde la mirada surrealista. Benjamin usa fragmentos de este texto para hablar de la modernidad.

se adaptan y movilizan, de acuerdo con su comprensión de los nuevos escenarios producidos (técnicos, sociales, económicos u otros). Dichas rupturas y las formas concretas que adquieren en la vida cotidiana orientan pautas para percibir y ver, los cuerpos se disponen ante las nuevas maneras de hacer y decir. Estas formas en que se condiciona la percepción y/o se movilizan los sujetos hacia nuevos valores constituyen lo que desde Benjamin se intenta pensar como el *sensorium*.

Sibilia (2010) referencia a Lewis Mumford para decir que, a inicios del siglo XV en Europa inicia un proceso de delineación de la era técnica y analiza cómo los objetos permean la vida de las personas, de modo que, “los aparatos mecánicos comenzaban a automatizar las más diversas funciones y a transferir sus ritmos, su regularidad y su precisión a los cuerpos y rutinas de los hombres” (p. 59). Este proceso tiene un objeto particular: el reloj, pues: “Se había puesto en marcha el largo y decidido proceso de mecanización del mundo, acompasado por la cadencia exacta de los relojes” (p. 59). *Acompasado* significa que las rutinas de las personas empezaron a estar cronometradas por el cálculo del tiempo, lo que implica unas temporalidades para el desarrollo de su vida, las tareas diarias, el trabajo, los momentos para comer, etc, en este sentido, se comenta que, “El capitalismo nació industrial (...) los principales emblemas de la Revolución Industrial son mecánicos: la locomotora, la máquina a vapor o aquellos telares” (Sibilia, 2010, p. 17). La máquina de vapor cuyo principal inventor fue James Watt hacia fines del siglo XVIII, se constituyó en un invento clave para la naciente vida industrial, “La combinación del ferrocarril, el tren de vagonetas y la locomotora, primero utilizada en las minas al principio del siglo XIX, se aplicó al transporte de pasajeros una generación después” (Mumford, 1992, p. 113). Esta adaptación o conversión de la técnica a la forma de medio de transporte generó un nuevo ritmo en la velocidad para transitar el espacio, como se convive en él y se acelera la producción, ya que,

Con la integración del sistema de ferrocarriles y el incremento de los mercados internacionales, la población tendió a amontonarse en las grandes ciudades terminales, los empalmes, las ciudades portuarias (...) La energía del vapor aumentó pues la superficie de las ciudades. También aumentó la tendencia de las nuevas comunidades urbanas a acumularse a lo largo de las principales líneas de transporte y de viaje (...) la máquina de vapor acentuó y profundizó esa cuantificación de la

vida que había ido teniendo lugar lentamente y en cada sector durante los tres siglos que precedieron a su introducción (Munford, 1992, p. 116).

En este sentido, el sujeto se encuentra ya no solo ante una ciudad, como otro elemento de la modernidad, sino, ante un escenario en el que se instalan otras formas de vivir con los otros, de trabajar y movilizarse por el espacio. Se constituyen otras formas de pasar el tiempo, otras formas de hacer respecto a aquellos parajes de campo. Ante las máquinas, como un nuevo elemento que atraviesa la vivencia de la ciudad, que ocupa la mirada, la actuación y la convivencia con otros sujetos, similar a como se describe en el libro *Le Paysan de Paris* (El campesino de Paris) de Louis Aragon, donde la ciudad conforma un escenario nuevo acorde a las artificiedades presentes en sus edificios, sus calles, las formas de vivir y producir que allí se visibilizan, ante los:

Decorados con palabras inglesas y con otras recién creadas, con un largo brazo flexible, una cabeza informe y luminosa, un único pie y un vientre estampado de número, estos expendios de gasolina tienen el porte de los dioses egipcios, o de esas tribus caníbales que sólo adoran la guerra. O Texaco motor oil, Shell, Esso! ¡Nobles inscripciones del potencial humano! Pronto nos presignaremos ante tus manantiales, y los más jóvenes de nosotros perecerán por haber visto sus ninfas en la nafta (Buck, 1995, p. 283).

Así pues, la entrada de los sujetos a la ciudad y sus múltiples artilugios conlleva un cambio radical para las formas de apreciar y vivir en el mundo, por lo que la siempre cambiante nueva naturaleza del paisaje urbano-industrial era en sí maravillosa y mítica. Sus musas, tan transitorias como la moda de primavera, eran las estrellas del escenario y la pantalla, las revistas ilustradas y los anuncios de las carteleras (Buck, 1995, p. 282).

Y aquellas musas son las personas que en tales pantallas, revistas u escenarios aparecían, y ante el paso de los sujetos, “el «campesino» de París, vagabundea intoxicado, en compañía de estas musas a través del nuevo paisaje natural de las mercancías fetichizadas, como su contraparte agraria de otra época podría haber vagabundeadado a través

de un bosque encantado” (Buck, 1995, p. 283). Son ahora otros los objetos de reverencia, cambia también el vocabulario desde el cual se habla, ahora aparecen mercancías, revistas y nuevas musas lo cual afecta la forma de nombrar, de entender, de ubicarse o des-ubicarse, donde

los nuevos dioses de los tanques de gasolina existen porque los humanos «delegan» su «actividad a las máquinas», transfiriéndoles «la facultad de pensamiento» (...). Trabajan a tal velocidad que «alienan» a la gente de «sus propios yos», engendrando en ella «un terror pánico» frente al destino mecánico: Hay una forma moderna de tragedia: es una suerte de enorme mecanismo que gira, pero ninguna mano está en el timón (Buck, 1995, p. 286).

De este modo, se construía un sujeto social que en la máquina, en los nuevos escenarios citadinos y de producción donde ahora se desarrolla su vida, no se veía como actor parte del nuevo sistema, sino como fragmento aislado. Por ello, Benjamin (parte de su crítica a la obra de Aragon y a los surrealistas) concibe al sujeto en relación con las nuevas formas de producción capitalista, como un colectivo que sueña debido a su inconciencia de su momento histórico, pues considera que ahora los sujetos se encuentran en

un modo de producción que privilegiaba la vida privada y basaba su concepción del sujeto en el individuo aislado había creado formas completamente nuevas de existencia social -espacios urbanos, formas arquitectónicas, mercancías de producción masiva y experiencias «individuales- infinitamente reproducidas- que engendraban identidades y conformidades en la vida de la gente, pero no solidaridad social, ningún nivel novedoso de conciencia colectiva en torno a su comunalidad y por tanto, ninguna forma de despertar del sueño en el que estaban envueltos (Buck, 1995, p. 287).

Los procesos industriales, las nuevas formas de energía basadas en el petróleo, como una forma de producción y caracterización de la época, implican una forma particular en que los sujetos se enfrentan al trabajo, pero también una vivencia diferente del otro en el paisaje urbano mediado por mercancías y máquinas que transgreden las tradicionales formas de hacer, crean una suerte sueño mediado por las múltiples experiencias y

consumos. No obstante, frente a las nuevas formas de pasar los días en una fábrica u oficina, los sujetos se encuentran también con nuevas formas de ocio en la ciudad donde, de acuerdo con Huhtamo (2005), hacia la segunda mitad del siglo XIX tiene lugar un tipo de máquinas²⁶ que “en muchas formas fueron la antítesis de las máquinas de producción en las fábricas y oficinas. Las nuevas máquinas se utilizaron de forma voluntaria, fuera del horario laboral” (p. 8). De allí que, lo mecánico significó también un espacio social para la diversión. Se hace referencia a los *Penny Arcade* que:

Evocan las populares galerías comerciales (o "pasajes") del siglo XIX, consideradas por Walter Benjamin como uno de los primeros signos del modernismo urbano. Desde la primera mitad del siglo XIX, tales galerías habían contenido, además de tiendas y boutiques, también diversiones novedosas, como dioramas y cosmoramas. (Huhtamo, 2005, p. 18, texto original en inglés)

Las máquinas tragamonedas pueden considerarse como un primer antecedente lúdico a los videojuegos actuales. Sin embargo,

Los valores sociales activados por las máquinas tragamonedas fueron, a pesar de la "modernidad" del fenómeno, mayoritariamente conservadores. Dispositivos como máquinas de juego y probadores de fuerza hicieron poco para desafiar las divisiones de género predominantes. Perteneían al territorio masculino (Huhtamo, 2005, pp. 14, 15, texto original en inglés).

²⁶ “Se colocaron en todos los lugares públicos imaginables: esquinas, bares, quioscos, grandes almacenes y vestíbulos de hoteles, salas de espera en estaciones de tren, parques de diversiones, balnearios y ferias comerciales. Finalmente encontraron su lugar en "Penny Arcades" diseñados para el propósito. A partir de la década de 1880, se desarrollaron muchos tipos diferentes de máquinas: máquinas expendedoras, "estimuladores de comercio", máquinas de juego, probadores de fuerza, máquinas de adivinación, máquinas de descargas eléctricas, máquinas de juegos, teatros en miniatura automatizados (o "modelos de trabajo"). , máquinas de visualización y escucha, balanzas automáticas. Estos dispositivos han llegado a conocerse con los términos genéricos “máquinas tragamonedas”, “máquinas de monedas” o “máquinas que funcionan con monedas” (coin-op's), en referencia a su principio básico de funcionamiento. Sea cual sea el modo de interacción, el usuario inicia la sesión insertando una moneda en una ranura. La máquina da algo a cambio: una postal, un caramelo o un cigarro, una descarga eléctrica “terapéutica”, un recibo con el peso o la fortuna, una actuación visual o musical, una broma divertida, una experiencia psicológica o socialmente estimulante, una oportunidad de formación, habilidades, disfrutar de una buena sesión de tiro o, por último, pero no menos importante, la posibilidad de convertir la inversión inicial de uno en una lluvia de monedas” (Huhtamo, 2005, p. 8, texto original en inglés).

Paralelo a la vida industrial se desarrolla toda una experiencia de ocio a partir de máquinas que, como contrapartida al mundo laboral, median nuevas formas de interacción social: “bajo las condiciones del capitalismo, la industrialización había producido un re-encantamiento del mundo social (...) el nuevo mundo urbano industrial fue plenamente re-encantado” (Bock, 1995, p. 280), dicho encantamiento tiene lugar en cuanto el mito sigue vigente a pesar de los grandes cambios, quizás transmuta y,

se asoma en los carteles publicitarios que anuncian pasta dental para gigantes, y se escucha el murmullo de su presencia en los planes urbanos racionalizados que, con sus calles uniformes y sus hileras infinitas de edificios, han realizado el sueño arquitectónico de los antiguos: el laberinto. Aparece, a manera de prototipo, en los pasajes, donde las mercancías están suspendidas y se empujan unas a otras en una confusión tan infinita, que parecen imágenes provenientes de nuestros sueños más incoherentes (Bock, 1995, pp. 280, 281).

Asimismo, nuevas formas afectan la percepción como es el caso de la fotografía y el cine, no sin antes advertir el advenimiento de la electricidad que el poeta y futurista italiano Filippo Marinetti, en su manifiesto del año 1910, expresa así:

Con nosotros empieza el reinado del hombre sin raíces, el hombre multiplicado que se mezcla al hierro, se nutre de electricidad y no comprende más que la voluptuosidad del peligro y el heroísmo cotidiano (...) ¡Anuncios multicolores sobre el verdor de las praderas, puentes de hierro que engarzan las colinas, trenes quirúrgicos horadando el vientre azul de las montañas, enormes cañones de turbinas, nuevos músculos del planeta (Marinetti, 1978, p. 86).

Un hombre quien gracias a las nuevas máquinas, espacios y al moldeamiento de los metales deja de lado sus momentos de silencio de los bosques y campos para introducirse en las llanuras, valles o montañas que circunscriben las nuevas ciudades con sus nuevos sonidos, sus artificialidades y allí sus nuevas formas de hacer sentido. Tom Gunning (2003) advierte que la tecnología afecta la experiencia:

los discursos dan forma a cómo percibimos y usamos la tecnología, mientras que las tecnologías no funcionan simplemente como dispositivos convenientes, sino que

remodelan nuestra experiencia del espacio, el tiempo y el ser humano filtrándose a través de nuestras obras de arte, sueños y fantasías. (...) El discurso de vanguardia sobre la tecnología responde a las transformaciones de experiencias que ofrece la tecnología (pp. 51-52, texto original en inglés).

Gunning hace un análisis del fonógrafo y como su descubrimiento genera asombro tanto en quienes lo descubren como en quienes lo usan, pues, el fonógrafo, la fotografía: “Como forma objetiva de la memoria, estas técnicas de registro representaban el triunfo del hombre sobre la muerte, el asombro y la maravilla supremos de lo que era capaz el hombre” (Gunning, 2003, p. 48, texto original en inglés). De este modo, reconocer en un dispositivo como el fonógrafo la reproducción de un sonido sorprende a los sujetos, al menos en sus principios, pues se trataba de maravillarse ante oír su propia voz, registrada en un aparato, un escucharse como otro, siendo uno mismo, así:

Como los hombrecitos dentro de las máquinas que pueblan tanto la visión infantil de la tecnología como el intento de la publicidad de dotar a las mercancías de atractivos mágicos, estos minions convierten la máquina en un acto ritual, completando su circuito entre lo animado y lo inanimado (Gunning, 2003, p. 50, texto original en inglés).

En este sentido, las máquinas median expectativas, fantasías y sueños de los sujetos que de acuerdo a sus usos propician otras formas de realización de la experiencia humana, así: “Toda nueva tecnología tiene una dimensión utópica que imagina un futuro radicalmente transformado por las implicaciones del dispositivo o la práctica” (Gunning, 2003, p. 56). Cada nueva invención augura otras formas sobre cómo los sujetos se exponen al mundo: si el fonógrafo colocaba la voz de los sujetos en los aparatos, la fotografía hace de la imagen captada un recordatorio permanente. Los nuevos artefactos son, además, herramientas de la reproductibilidad pues no solo queda grabado el instante, sino que, en la medida en que evoluciona el artefacto, lo grabado es susceptible de ser transportado, multicopiado, editado, por tanto, compartido y exhibido en múltiples lugares y ocasiones ante una gran masa de personas. Esta reproductibilidad que ofrece la tecnología es también la reproductibilidad de las ideas, mensajes o quizás discursos a través de los dispositivos o

máquinas. En la fotografía los paisajes son susceptibles de ser fijados de una vez para siempre pues, respecto al observador, lo “invitan a una determinada mirada, que ya no es la mirada despreocupada de la contemplación; inquietan al espectador, que intuye que debe dar con una mirada distinta para comprender la imagen” (Benjamin, 2019, p. 27), el espectador es transportado al espacio del fotografo en un intento por ubicar el contexto e interpretar la imagen. Entretanto, el cine frente al teatro tiene una particularidad, a saber: “El actor de teatro presenta él mismo, directa e íntegramente, al público su actuación artística; el actor de cine la muestra con la mediación de una maquinaria” (Benjamin, 2019, p. 30), así, el espectador de la fotografía como del cine se encuentra ante una imagen o secuencia de ellas y generará un particular veredicto que lo posiciona frente a la misma(s).

La actuación del actor de cine queda sometida a una serie de pruebas ópticas (...) el interprete (...) no tiene (...) la posibilidad de ajustar su actuación a las reacciones del público. El espectador de cine evalúa y juzga sin tener contacto personal con el actor. *No hay otra relación de empatía con el actor que la que pueda con la cámara* (Benjamin, 2019, pp. 30-31).

De este modo, con los nuevos medios (el cine, la fotografía, el fonógrafo) el espectador va quedando cada vez más solo, por lo que requiere aprehender el medio, desde las herramientas que el mismo medio le da, o desde aquellas a que tenga acceso para entenderlo e interpretar sus imágenes y sonidos a los cuales se enfrenta cada vez con mayor frecuencia, pues su desarrollo y uso las hace cada vez más presentes, necesarias e inundan la cotidianidad gracias a su reproductibilidad y transmisión. Paul Virilio (1996), analiza el cambio de época de las transmisiones instantáneas:

cuando la llegada restringida de la revolución de los transportes cede su lugar a la llegada generalizada de la revolución de las transmisiones instantáneas, la teoría de la información -la INFORMÁTICA- reemplaza a la física, que digo, ¡a la astrofísica! (...) la información es el exclusivo “relieve” de la sociedad, su único “volumen”. En la era de la digitalización de la imagen y el sonido, debe decirse incluso que es su alta resolución (p. 141).

Esta nueva forma informática en que el mundo se rehace plantea toda una reinención de la vida y de la experiencia humana pues lo digital abarca ya no solo el cine, el procesamiento de la imagen, el sonido, sino que atravieza el desarrollo de actividades en el trabajo, la escuela, la universidad y una serie de espacios u actividades como el transporte, los viajes espaciales, las telecomunicaciones y, por supuesto, el juego. La alta resolución de la sociedad a través de la información es una superposición sobre lo mecánico y eléctrico; pone de relieve que lo trascendente es la información como un componente digital que media nuestra relación con el mundo. En este sentido,

Todo llega sin que sea necesario partir, pero lo que llega ya no es la etapa o la meta del viaje, sino únicamente la información, (...) Como desde ese momento se confunde el reino de la llegada generalizada con la generalización de la información en *tiempo real*, todo se precipita sobre el hombre, un hombre que es blanco asediado por todos lados y cuya salvación ya no está sino en la ilusión, la huida ante las realidades del momento, pérdida del libre albedrío (Virilio, 1996, pp. 141, 142).

Y esta ilusión es también una búsqueda de sentido en un mundo atravesado por imágenes, sonidos, textos que se imponen como la realidad. Virilio, (1996) cita a Pascal para quien: “Nuestros sentidos no perciben nada extremo. Demasiado ruido nos ensordece. Demasiada luz nos deslumbra. Las cantidades extremas son nuestras enemigas. Ya no sentimos, sufrimos” (p. 142), ahora, la luz que ilumina el rostro nos retiene a la manera de una instantánea que pone en suspenso los hilos que conectan los cuerpos ante las pantallas, una luz que adquiere los múltiples matices no solo por la composición cromática de sus píxeles, sino ante todo, por las formas en que las subjetividades allí presentes dan sentido y son el punto de mira de los medios y sus sentidos. Ahora múltiples formas del pixel median nuevas formas de percibir el espacio y el tiempo que auguran un nuevo *sensorium* vinculado a la tecnología digital,

Como el medio ambiente *real*, el espacio de las ciudades y los campos, ya no escapaba a la influencia de las redes electromagnéticas, la posibilidad de su renovación por un medio ambiente *virtual*, básicamente cibernético²⁷, pasaba a ser de actualidad y

²⁷ Lo cibernético hace referencia a “la idea desde Descartes y sobre todo desde La Mettrie de identificar el cerebro del hombre con los componentes de la computadora. Síntesis de la teoría de la información, la teoría de los juegos, la teoría de la señal y de la neurobiología, la cibernética naciente va intentar, por lo tanto,

ofrecía incluso la oportunidad inaudita de agregar a las dimensiones físicas de la actividad humana, una dimensión complementaria pero simulada: el CIBERESPACIO de la computadora que introduce en lo sucesivo una dimensión “fraccionaria” junto a las dimensiones “enteras” de nuestro medio habitual (Virilio, 1996, p. 148).

La posibilidad de manipulación y procesamiento gracias a la fragmentación de la información en bits y bytes con lo cual las imágenes, los sonidos, los caracteres, las animaciones son susceptibles de ser codificadas a través del computador. A partir las unidades básicas de bits y bytes se digitalizan múltiples dimensiones de la realidad física que ahora se experimentan a través de pantallas, entre estas el juego o más bien: el videojuego. Esto hace posible la simulación de nuevos entornos, ahora digitales, con lo cual se advierte que, “el computador y sus programas juntos constituyen lo que es conocido en la realidad virtual como un motor de realidad” (Rheingold citado por Virilio, 1996, p. 143). Una nueva realidad en cuanto ahora múltiples dimensiones de la vida están mediadas por pantallas a través de las cuales se transmite, se capta y se constituye un epicentro para configurar una(s) imagen(es) del mundo, del otro, de uno mismo, un nuevo *sensorium* que da relevancia al ojo como principal, no el único, recurso para conocer. La entrada al ciberespacio inicia en el computador y trasciende la imagen estática e incluso animada al hacer posible la interacción con otros a través del software, se trata también de la digitalización del encuentro o la interacción que adquiere la forma de bytes, así:

Con la emergencia de la informática de simulación y el apogeo de las telecomunicaciones que, como se sabe, favorecen la TELEACCIÓN, la información surge como energía con todas las de la ley: energía en imagen y en sonido, energía del tacto y del contacto a distancia (Virilio, 1996, p. 149).

La teleacción implica la acción humana mediada en este caso por el computador y el software, desde la cual el usuario logra una experiencia que lo contacta con otros usuarios videojugadores: “el propósito de la pantalla es servir como una ventana a ese país de las

simular la organización de lo viviente en MAQUINAS INTELIGENTES, según el título de la obra de Alan Turing aparecida en 1947” (Virilio, 1996, p. 147). Todo esto luego de superar dos guerras mundiales y a partir de los grandes avances militares y por tanto armamentísticos.

maravillas construido dentro de la memoria de la computadora, debe apelar a tantos sentidos como sea posible” (Rheingold, 1993, párr 3, texto original en francés). Quizás uno de los espacios digitales donde mejor tiene lugar ese *pais de las maravillas* sea en el mundo del videojuego, pues allí se conforman verdaderos escenarios, mundos en los cuales el desarrollo del juego, industrial, gráfico, de sonido convergen y hacen posible todo un paisaje de percepción en el cual tienen lugar otras formas de narrar y simbolizar. En este sentido:

Engelbart se preguntó qué tipo de herramientas usamos para ayudarnos a pensar. "Símbolos" fue la respuesta que le llegó, la respuesta que le habían enseñado como ingeniero. ¿Podríamos usar máquinas para ayudarnos a manejar los símbolos? ¿Por qué no las computadoras? (Rheingold, 1993, párrafo 2, texto original en inglés)

Pues bien, el computador, entendido no solo como el computador de escritorio sino ampliado a las consolas, las tabletas, el móvil, una máquina de procesamiento de información, con todos sus programas (videojuegos) que a manera de ventanas a otros mundos, espacios y tiempos, reinventa o reconfigura las herramientas tradicionales a partir de un nuevo espacio-tiempo: el ciberespacio.

Ahora, entrando al mundo del videojuego y para entender la interacción del jugador con, y, en el videojuego, Aarseth (1997) ha desarrollado un marco de comprensión desde conceptos como el de *cybertexto* y lo *ergódico*. Con el primero se refiere a textos narrativos como “un laberinto, un juego, o un mundo imaginario, en el cual el lector puede explorar a su antojo, perderse, descubrir, seguir las reglas, etc” (p. 3, texto original en inglés). Los cybertextos implican una particular organización y presentación de la información que conlleva una disposición también particular por parte de sus lectores (videojugadores), el cibertexto

se centra en la organización mecánica del texto, planteando las complejidades del medio como parte integral del intercambio literario. Sin embargo, también centra la atención en el consumidor, o usuario, del texto como una figura más integrada de lo que afirmarían los teóricos de la respuesta del lector. La actuación de su lector tiene lugar en su cabeza, mientras que el usuario del cybertexto también actúa en un sentido extranoemático (p. 1).

La organización de la información (imágenes, animaciones, pasajes, avatar, etc), implica un compromiso particular por parte del jugador, también, en razón a que su acceso supone una interfaz que configura un particular acercamiento del jugador al juego, así, videojugar puede ser visto como una escenificación del juego en el jugador, en su corporalidad, quizás también una escenificación del jugador en el juego a través de su avatar. El término extranoemático implica dos palabras extra y noemático. Este último proviene de la fenomenología que, junto a lo noético, remite a la percepción y las características de la sensación. Rabanaque en referencia a Husserl, uno de los principales exponentes de la filosofía fenomenológica, dice:

El dato de sensación es un contenido real-inminente de la conciencia, un componente noético, como la aprehensión, mientras la coloración del objeto exhibida por medio de él es trascendente, es decir, noemática. Por eso afirma que no hay diferencia entre el sentir y lo sentido: solo serían distinguibles si entre ellos mediara una relación intencional, como ocurre en el caso del objeto, que es percibido como correlato (noemático) de las operaciones constituyentes (Rabanaque, 1993, pp. 8, 9).

En este orden de ideas, lo noemático se relaciona con la posibilidad de percibir que se tiene o se ha tenido del objeto, de experimentarlo a través de jugar el juego, atravesar el juego de una manera subjetiva, un atravesar que es un percibir no solo con la mirada, sino con las manos, los movimientos corporales, la gestualidad, los gritos o sonidos generados por el jugador debido los sucesos vivenciados a través de la interfaz que vincula al jugador con el sistema o juego. Es extranoemático en cuanto requiere de un trabajo físico adicional a través del cual se juegan sus desafíos, el esfuerzo corporal se constituye en un componente importante para desarrollar el juego, en otras palabras:

El videojugador que agita repetidamente las manos y la cabeza o balancea nerviosamente los pies y los brazos está resolviendo a través de estos gestos el videojuego (...) el videojuego, los contenidos y secuencias que se prevén en el diseño lógico, no son los que el videojugador interpreta haciéndose a una comprensión que pasa por el cuerpo, la palabra y la emoción (González y Obando, 2011, p, 64).

De este modo, la comprensión del videojuego, sus contenidos y trama pasa por el cuerpo, lo que a su vez se refleja en una singular disposición de los espacios en que se videojuega, pues la configuración videojugador – máquina escenifica también los movimientos, sonidos, goces, alegrías y pérdidas que se despliegan en el proceso de videojugar, dicho de otra manera:

El ojo y el oído no solo estarán vinculados a una activación de la corteza premotora (como en los medios anteriores) sino también a una activación completa de la corteza motora y muscular. Al igual que el cine, la pantalla del videojuego simula de manera eficiente las percepciones de espacios y objetos que están presentes a los sentidos, pero que pueden verse influenciados por las acciones. Entonces, en varios aspectos, los videojuegos son, como se mencionó, el medio más cercano a la experiencia básica de la historia encarnada (Grodal, 2003, p. 139, texto original en inglés).

Así las cosas, videojugar tiene como epicentro el cuerpo el que progresivamente aporta los elementos para descifrar la conexión entre sus imágenes y avanzar en la solución de sus retos, en este sentido,

Durante el proceso cybertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es un trabajo de construcción física para el que diversos conceptos de “lectura” no dan cuenta. Este fenómeno que llamo ergódico, usando un término propio de la física que derivan de las palabras griegas *ergon* y *hodos*, que significan trabajo y camino. En la literatura ergódica, se requiere un esfuerzo no trivial para permitir al lector atravesar el texto (Aarseth, 1997, p. 1, texto original en inglés).

No trivial implica un trabajo físico, emocional, por parte del jugador a través del cual recorrerá el videojuego para desarrollar una interpretación del mismo; se interpreta también con la emoción, el movimiento, la voz que a manera de efectos del juego hacen visible formas subjetivas de interpretarlo. Los laberintos del videojuego se componen de sonidos, secuencias de imágenes, entornos, personajes, pasajes, mundos a ser explorados. Esta composición implica una serie de signos a jugar que constituyen el espacio generador de interpretación del juego. Aarseth (1997) recuerda: “cuando lees un cibertexto,

constantemente te recuerdan estrategias accesibles y caminos no tomados, voces no escuchadas” (p. 3, texto original en inglés), por eso progresar en el videojuego es progresar en su comprensión, poco a poco se va adquiriendo equipaje, se va experimentando el entorno, a veces con desaciertos, muriendo, perdiendo y volviendo a intentar, resolviendo acertijos de los cuales depende el acceso a nuevos escenarios con lo cual el videojugador progresivamente se va familiarizando con su lógica, con las formas de navegar por sus escenarios, de combatir y desplazarse, de controlar al personaje, por tanto:

El lector del cybertexto es un jugador, un apostador; el cybertexto es un mundo de juego o un juego del mundo; es posible explorar, perderse, y descubrir caminos secretos en estos textos, no metafóricamente, sino a través de las estructuras topológicas de la maquinaria textual (Aarseth, 1997, p. 4, texto original en inglés).

Al videojugador le corresponde una atención o disposición particular cuando juega, pues, “cada decisión hará más accesible algunas partes del texto, y otras menos, y quizás nunca sepas los resultados exactos de sus elecciones; es decir, exactamente de qué te perdiste” (Aarseth, 1997, p. 3, texto original en inglés). La práctica cada vez más frecuente de videojugar, genera una mejor travesía por los mundos de videojuego. Así los videojugadores reconocen los signos, las estrategias y caminos que les permite prever mejores recorridos, formas en que subjetivamente se interpreta los signos en las secuencias de imágenes, sonidos, textos: “El esfuerzo y la energía demanda el cibertexto de su lector elevan las apuestas de la interpretación a las de la intervención. Intentar conocer un cibertexto es una inversión de improvisación personal que puede resultar en intimidad o fracaso (Aarseth, 1997, p. 4, texto original en inglés).

El esfuerzo es una combinación simultánea de agilidad y pensamiento, de interpretación y ejecución ante una serie de reglas que a manera de desafíos, de mundos y signos previamente diseñados y programados se le presentan al videojugador quien, ahora, se dispone a superarlos: “un videojuego es un motor que activa el pensamiento y la acción” (Arsenault y Perron, 2009, p. 115, texto original en inglés), asuntos que constituyen una integralidad como cuerpo, es decir un cuerpo pensante y actuante. Así, “jugar un videojuego es siempre un continuo ciclo entre la entrada del jugador y la salida del juego”

(Perron, 2009, p. 113, texto original en inglés). La ejecución del videojuego hace evidente una constante retroalimentación sin la cual cesa su experiencia. Son múltiples los ciclos de entrada y salida en los cuales el pensamiento - acción del jugador interactúan con las reacciones del programa (videojuego) en un constante proceso de avance, pérdida, volver a intentar, morir, pasar de nivel, llegar a nuevos espacios, vencer oponentes que en el tiempo y transcurso de los escenarios van constituyendo la experiencia del juego.

En consecuencia, “un videojuego es más bien una cadena de reacciones. El jugador no actúa tanto como reacciona a lo que el juego le presenta y, de manera similar, el juego reacciona a su entrada” (p. 119). De modo que experimentar un videojuego implica un avance progresivo por múltiples ciclos en tanto los múltiples desafíos, reglas que el jugador deberá superar y en cada ciclo renuevan la interacción jugador–videojuego. En palabras de Arsenault and Perron (2009) se debe hablar de *interreactividad* más que, de interactividad, pues ante cada ciclo previamente programado la intervención del jugador activará, reaccionará,

esta división temporal entre la figura del autor y el jugador colocaría al videojuego más en el camino de la inter(re)actividad que en la interactividad. En consecuencia, se podría decir que nuestro modelo está tan centrado en el *gameplay* como en el jugador (p. 120, texto original en inglés).

La relación videojugador-juego implica el *gameplay* como un elemento que permite comprender y delimitar el acto de jugar, pues el *gameplay* al ser parte del gozo, la derrota, la alegría del jugador, tiene lugar según se viva el juego. En otras palabras, el *gameplay* adquiere “la forma en que el juego es realmente jugado (...) el *gameplay* no es un espejo de las reglas de juego, sino una consecuencia de las reglas del juego y de las disposiciones del jugador” (Juul, 2005, pp. 83-85, texto original en inglés). Así, el *gameplay* es subjetivo, puesto que para el jugador, “su perspectiva se limita a lo que puede hacer, lo que le lanza el juego y su imagen mental del sistema de juego (...) el jugador solo ve el juego a través de su propio punto de vista” (Arsenault and Perron, 2009, p. 125, 126, texto original en inglés). El *gameplay* va a conformar la singularidad experimentada por el jugador cuando videojuega y, tiene un particular desarrollo en el tiempo, hace visible el progreso del jugador frente al juego. De este modo, el modelo de *gameplay* de Arsenault y Perron

muestra “tres espirales interconectadas que representan los ciclos por los que el jugador tendrá que pasar para responder preguntas de gameplay, narrativas e interpretativas” (p. 115). El modelo que propone Perron y Arsenault se presenta gráficamente a continuación:

Figura 2

Las espirales del ciclo mágico.

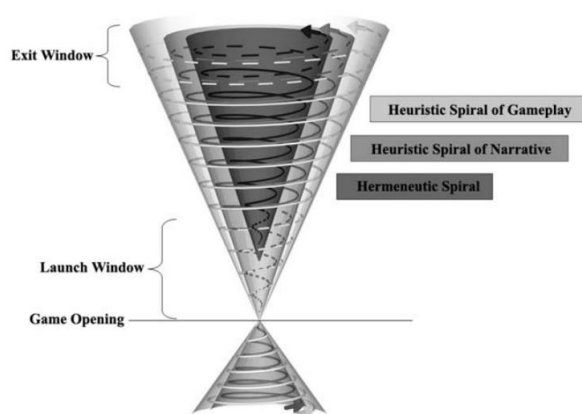


Figure 6.2 The spirals of the Magic Cycle.

Fuente: Arsenault and Perron, 2009, p. 116

De acuerdo con la descripción de sus autores, hay tres espirales: la primera y más amplia espiral representa el *gameplay*, le sigue la espiral relacionada a la comprensión narrativa del juego y una tercera, contenida dentro de la espiral narrativa, relacionada con la interpretación del juego. La línea horizontal (*Game Opening*) representa el juego o *game*, arriba de la cual hay unas líneas punteadas que de acuerdo con Arsenault and Perron (2009) es la zona en que el jugador inicia el juego, y que llaman ventana de lanzamiento (*launch window*): “Un jugador puede ingresar en cualquier punto a lo largo de las líneas dependiendo de su experiencia pasada” (p. 119). Respecto a la primera y más amplia espiral, se dice,

representa el *gameplay* real, la característica más importante de los videojuegos. La espiral se expande con una circunferencia cada vez mayor para representar el hecho de que los videojuegos rara vez tienen un *gameplay* único, fijo e inmutable.

Usualmente, las nuevas funciones, potenciadores y situaciones se presentan progresivamente al jugador. Esto constituye, de manera sencilla, el “desafío ascendente” de la estructura de progresión tan común entre los videojuegos (...) En palabras de Katie Salen y Eric Zimmerman (66-67), es el espacio de posibilidades del juego lo que se expande, no su diseño (Perron and Arsenault, 2009, pp. 115-116, texto original en inglés).

Mientras los desafíos que presenta el videojuego aumentan de manera ascendente, la espiral de *gameplay* se amplía horizontalmente, por tanto, mientras más se avanza en los bucles de desafíos del juego, más se amplía la experiencia y conocimiento del juego, el jugador sabe más sobre la trama y las complejidades del juego. La segunda espiral representa “los eventos narrativos del juego desplegados a través del juego (...) Jugar el juego y moverse a través de la espiral de *gameplay* provoca una progresión heurística similar en el nivel narrativo” (Arsenault and Perron, 2009, p. 116, texto original en inglés). De acuerdo con lo planteado por sus autores, a medida que tiene lugar el *gameplay* el jugador accede al conocimiento de la narrativa del juego.

Para describir la tercera espiral que está contenida dentro de la espiral narrativa, Arsenault y Perron la relacionan a un proceso interpretativo profundo que implicaría ir más allá de los sentidos aparentes jugados por el jugador, “la interpretación siempre es una posibilidad para el jugador que está dando sentido mientras juega un juego y, en algunos casos, mucho después del final del mismo” (p. 117). De este modo,

esta tercera espiral está en el centro del ciclo mágico, no porque sea el núcleo de la experiencia de juego, sino porque está lejos de ser un proceso obligatorio y lo mismo puede decirse de la segunda espiral, el círculo heurístico de la narrativa. (...) el *gameplay* conduce al desarrollo de la narrativa, y juntas, el *gameplay* y la narrativa pueden hacer posible algún tipo de interpretación (Arsenault and Perron, 2009, p. 117, 118, texto original en inglés).

Desde este modelo puede inferirse que la comprensión de la narrativa del videojuego y su interpretación tienen lugar acorde con las singularidades de quienes lo juegan, sus subjetividades. Para Arsenault and Perron (2009) “el tamaño de las espirales

depende de la importancia que le dé a cada uno de esos aspectos tanto el diseño del juego como las preferencias individuales del jugador” (p. 118). La interpretación supone que las imágenes, sonidos, animaciones, textos contienen un algo, una idea posible de ser descubierta a manera de interpretación por parte del jugador, así: “Lo que fija la obra [videojuego] es la idea. Pero esta solo se puede captar mediante los modelos que dan existencia a la obra, que la hacen inteligible, y por las imágenes que la hacen sensible” (Quéau, 1993, p. 196). El proceso de interpretación puede verse a través de dos aspectos: lo virtual y la actualización. Levy (1999) sostiene que, “lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” (p. 11). La construcción emocional, cognitiva pasa por un diálogo entre la subjetividad y la trama, el conjunto de imágenes, sonidos, textos previamente jugados, gracias al *gameplay*. Entonces el encuentro entre el sujeto y el videojuego afecta las coordenadas subjetivas del sentido, es decir, tiene lugar una actualización en la cual el videojugador construye una idea sobre el juego, no obstante, si se vuelve a pasar el juego, la actualización se renueva, la interpretación va adquiriendo facetas diferentes sobre el sentido de lo videojugado,

lo virtual sólo aparece con la entrada de la subjetividad humana en la secuencia textual, cuando del mismo movimiento surgen la indeterminación del sentido y la propensión del texto a significar. Tensión que resolverá la lectura mediante una actualización, es decir una interpretación (Levy, 1999, p. 29).

Tanto el personaje como la narración del videojuego conforman un espacio performativo de lo simbólico en los jugadores, es decir, en cuanto el jugador como personaje avatar aparece en pantalla, aparece también la posibilidad de configurar nuevas realidades de sentido acorde a los laberintos videojugados, de modo que es necesario “despertar del todo a la obra, si es posible. Para ello hay que alcanzar el paradigma, la idea, la intención profunda, el movimiento único, la voluntad primera del artista” (p. 195), este es un ejercicio que implica un volver sobre las situaciones, quizás volver a jugar, también, un compartir con otros videojugadores, ir a otros espacios como redes sociales, sitios web con miras a ampliar la mirada como formas para desentrañar la idea original del creador del

juego. Así: “El autor de una obra virtual no puede concebir completamente todas y cada una de las imágenes que se pueden producir” (Quéau, 1993, p. 196), es el jugador quien acorde a su *gameplay*, a sus transitos por diferentes escenarios de videojuego, va construyendo una posible interpretación del juego. En la trama del videojuego se encuentra la idea articuladora, una virtualidad que a manera de una semilla renace en una interpretación según quien videojuega. El *gameplay* es clave en la actualización pues acorde con la experiencia que se haya tenido del videojuego, habrá también una interpretación.

Para Arsenault and Perron (2009) existe una tensión video lúdica donde: “Jugar un juego puede entenderse como una tensión continua entre las dos economías de, dominar mecánicas específicas del juego—jugar para dominar—y avanzar para ver el resto del contenido del juego—jugar para progresar” (p. 127), por tanto, pueden haber jugadores interesados en pasar el juego y finalizarlo sin dar mayor interés a desarrollar los múltiples desafíos, encontrar todos los objetos o cumplir tareas secundarias, mientras que otros jugadores más exploradores estarían interesados en encontrar todos los artefactos, resolver todas las misiones, sean primarias o secundarias, para conseguir un conocimiento más amplio de la narrativa. No obstante, los autores aclaran que este dominio tiene toda una variedad de matices, por tanto, toda una serie de singularidades en los jugadores. De este modo, el modelo planteado por Arsenault and Perron (2009) habla de un ciclo mágico donde,

la dimensión temporal del *gameplay* prima sobre su caracterización espacial. Por consiguiente, la figura del círculo debe hacernos pensar acerca de un proceso en curso más que en un espacio cerrado. Es mucho más relevante conceptualizar el marco cognitivo del *gameplay* como un ciclo: el ciclo mágico (p. 113).

En este ciclo mágico las reglas son un componente importante que demarca el *gameplay* de otras actividades y tiempos, lo cual no necesariamente entra en pugna con la idea de círculo mágico²⁸ de Huizinga (2010), pues

²⁸ "entre las características formales del juego la más importante era la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en el valen las reglas" (Huizinga, 2010, p. 35).

La imagen del círculo mágico exterioriza el hecho de que vemos y nos comportamos en los juegos de manera diferente a como lo hacemos en nuestro marco psicológico de la vida ordinaria. Esto es lo que Huizinga estaba tratando de decir: “Todos [los patios de recreo] son mundos temporales dentro del mundo ordinario, dedicados a la realización de un acto aparte (Arsenault and Perron, 2009, p. 113, texto original en inglés).

En el videojuego los *actos aparte* dependen, también, del equipamiento tecnológico en que se desarrolla la experiencia, del videojuego mismo. El equipamiento va a definir que la experiencia se desarrolle en casa en una consola o en un computador, en una tienda de videojuego, en el colegio, a través del móvil, por ejemplo. Asimismo, se depende del tipo de videojuegos jugados, pues, aunque puede hablarse de géneros de videojuegos, como mundos se diferencian unos de otros por la configuración de las tramas y escenarios que se juegan y, en particular, por el jugador, sus capacidades económicas o de sus padres, sus intereses al jugar, sus gustos o preferencias. No obstante, hay un elemento que se destaca respecto a diferenciar el videojugar de las cosas de la vida cotidiana, las reglas, respecto a estas:

Si bien puede ser útil considerar que existe un límite invisible que marca el espacio del juego del espacio normal, esa línea ha sido violada, si alguna vez estuvo allí para empezar. Mi punto no es afirmar que tales límites son necesarios (o innecesarios), sino señalar el marcador de límites más importante para los juegos: sus reglas. Las reglas mantienen un juego distinto de otros juegos, así como de otras partes de la vida. Quizás paradójicamente, son las reglas las que hacen que un juego sea divertido y atraen a un individuo a jugar (Consalvo, 2007, p. 7, texto original en inglés).

Que las reglas circunscriban los momentos de disfrute, gozo, alegría y fracaso diferencian el *gameplay* del jugador frente a otros momentos en que no se esta experimentando el juego. Ahora bien, acorde a como la experiencia del jugador se vaya desarrollando con un juego, con un género de juegos o muchos géneros (supervivencia, terror, rol, lucha, disparos entre otros), que haya momentos de competencia, comprensión

de su narrativa, encuentros de socialización con otros videojugadores, participación en eventos de videojuego entre otras acciones, el jugador inicia un proceso progresivo en la conformación de un habitus en un espacio social de videojuego, desde la perspectiva teórica de Bourdieu.

2.2.2 El gameplay de Bourdieu

Bourdieu, desarrolla una perspectiva teórica para entender el mundo social a través de la cual concilia el campo con lo subjetivo²⁹, las estructuras sociales con los habitus. Al entender estas dos dimensiones se logra una comprensión relacional de lo social. El campo es sinónimo de espacio social y Bourdieu lo compara con el espacio geográfico en el cual los agentes se posicionan (de manera cercana o distante) según sus propiedades (capitales):

este espacio está construido de tal manera que los agentes, los grupos o las instituciones que en él se encuentran colocados tienen tantas más propiedades en común cuanto más próximos estén en este espacio; tantas menos cuanto más alejados. Las distancias espaciales –sobre el papel– coinciden con las distancias sociales (Bourdieu, 2000, p. 130).

En otras palabras, el espacio social está determinado por propiedades (capitales económicos, culturales, simbólicos u otros) que configuran distancias, posicionando a los agentes, grupos e instituciones, lo que es también una forma de diferenciación social según el capital apropiado. Los agentes, grupos o instituciones luchan por mantenerse o subvertir el orden vigente que ordena el espacio en cuestión, sea este el campo educativo, editorial, político y en nuestro caso el campo del videojuego. Por su parte, el habitus:

Es la forma en que las estructuras sociales se graban en nuestra mente y nuestro cuerpo por interiorización de la exterioridad. (...) Disposiciones, esto es, inclinaciones a percibir, sentir, hacer y pensar de una determinada manera, interiorizadas e incorporadas, casi siempre de forma inconsciente, por cada individuo

²⁹ “El principio de la acción histórica, en el caso del artista, del sabio o del gobernante tanto como del obrero o del funcionario, [del videojugador] (...) es la unión del habitus y del campo, de la «historia hecha cuerpo» y de la «historia hecha cosa» lo que aparece como mecanismo principal de producción del mundo social” (Corcuff, 1998, p. 32).

dependiendo de las condiciones objetivas de su existencia y de su trayectoria social (Corcuff, 1998, p. 32).

El habitus constituye las formas en que los individuos, las instituciones o grupos interiorizan, se adaptan o responden a las formas de hacer y decir en un campo en particular, dicho de otro modo, el habitus conforma las disposiciones que los agentes incorporan sin mediar una intención previamente meditada. Según el contexto social en que se encuentren los agentes y su trayectoria social o el puesto que ostenten socialmente (de acuerdo a los capitales incorporados) se expresa un particular habitus.

En la actualidad la tecnología digital es un componente transversal a las formas de hacer y decir, de jugar o, más bien, de videojugar a través de dispositivos como computadores, consolas, móviles o tablets y, de desarrollos como internet con lo cual los videojugadores desarrollan unas prácticas de juego en las cuales se escenifican unos habitus de videojuego, unos posicionamientos acordes a unos capitales lúdicos. El videojuego constituye un rasgo fundamental de las prácticas de juego, dado que el desarrollo tecnológico digital a través de algoritmos hace posible la codificación de las reglas construyendo mundos de juego atractivos y tecnológicamente jugables. El *gameplay* del jugador se constituye en la experiencia de un juego particular, pero luego esta experiencia se amplía a otros videojuegos, otros escenarios como las competencias, las redes sociales u otros espacios y tiempos en que el *gameplay* se transforma en toda una gama de posibilidades lúdicas por las que el jugador puede transitar. En el videojuego, el habitus tiene lugar alrededor de los dispositivos, las formas de compartir el juego con otros en línea o presencial, de conformar comunidades de jugadores, a su vez, las condiciones tecnológicas actuales hacen posible particulares juegos y, los jugadores tienen particulares discusiones de acuerdo a los juegos experimentados como a las posibilidades de interacción a través de redes sociales, sitios web, blogs u otros espacios y tiempos en que se escenifican conocimientos del juego o relacionados con él. En general el habitus implica que los agentes tiendan a unas particulares formas de entender, concebir y estar en el mundo como parte de su relación con el campo de estudio. El videojuego es un engranaje; articula toda una industria alrededor de la cual tienen presencia múltiples agentes como videojugadores,

desarrolladores de videojuego, comerciantes, académicos, corporaciones, YouTubers de videojuego, diseñadores.

Los conocimientos, las formas de hacer, de decir, percibir, de videojugar entre otros aspectos van siendo incorporados por los jugadores. Estos se inclinan a la asimilación de sus sentidos, sus reglas, tanto las del juego como las de aquellos espacios en que se comparte por competir, gozar, aprender o participar de otras formas de la cultura del juego. El habitus hace visible la forma en que las subjetividades de los videojugadores son dispuestas por el juego, sus sentidos, por la industria del videojuego con todos sus agentes. El habitus visibiliza en los jugadores particulares representaciones y prácticas de videojuego que implican modos en que la estructura requiere al jugador para el juego y crea particulares concepciones según los temas y dinámicas que movilizan a la comunidad de juego.

Hay también una dimensión generadora del habitus, es decir, el jugador puede moverse de acuerdo a las representaciones que ha construido en constante diálogo con las de los otros jugadores, en foros y sitios web que parten de su práctica, según sea su comprensión del sentido de los mundos que juega, de sus saberes previos como de sus relaciones y movimientos por distintos espacios lúdicos y sociales como club de fans de algún juego(s) en particular, museos del juego, espacios de cosplay, entre otros. El habitus implica la vivencia que ordena y re-ordena el sentido, se acomoda y reacomoda, lo hace y re-hace, según los condicionamientos técnicos, de accesibilidad al videojuego, los contextos de las comunidades de videojuego, los diferentes agentes involucrados que, en conjunto, orientan las prácticas de videojugar. El habitus, como:

sistemas de *disposiciones* duraderas y transferi-bles, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y de representaciones que pueden ser objetivamente adaptadas a su meta sin suponer el propósito consciente de ciertos fines ni el dominio expreso de las operaciones necesarias para alcanzarlos (Bourdieu, 2007, p. 86).

Las disposiciones son la tendencia a actuar y percibir según las formas o estructuras del mundo del videojuego, a las formas de socializar, de hacer y decir en la comunidad, a

las formas en que el *gameplay* se intensifica con las práctica y formas de interacción, con sus formas de contar, de videojugar, de reconocimiento lo cual tiende a volverse cuerpo y mantenerse en el tiempo. Así, acorde a los conocimientos incorporados de videojuego, de apreciar al otro, de interactuar con los demás agentes tiene lugar una forma de reproducción y movilidad dentro del espacio social de videojuego sin por ello ser consciente de los procesos de reproducción.

A través del *gameplay* aparece la narración del videojuego, es decir aquello de que trata el juego, parte de los repertorios de conocimiento del jugador. La vivencia de la narración supone que “En los juegos, los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una narración que ellos mismos, como jugadores, a través de sus decisiones y acciones, contribuyen a desarrollar, por lo que se convierten en agentes protagonistas” (Ruiz, 2013, p. 23). Dicha vivencia permite al jugador referenciar los pasajes y dinámicas particulares del videojuego, el videojugador va adquiriendo cierto dominio de los videojuegos, de sus desafíos y narración, crea su *gameplay*. El conocimiento que el jugador construye hace parte de su habitus como videojugador.

Participar del videojuego se convierte para muchos jugadores en parte de su vida cotidiana al punto de que se van volviendo expertos en algún juego, género de videojuego o en muchos juegos y cada vez su conocimiento se va refinando, lo cual implica un desarrollo de habilidades, por tanto, de cierta experticia y un singular *gameplay*. El jugador “necesita poseer una serie de habilidades específicas para “desarrollar” la historia, desde habilidades motrices y rutinas concretas hasta una serie de habilidades de planificación” (Grodal, 2003, p. 139, texto original en inglés). Debido a la constante práctica, tiempo de dedicación al videojuego, el jugador va desarrollando una pericia en términos de que, “ante una situación no familiar (...) el perito normalmente no calcula. No resuelve problemas. Ni siquiera piensa. Simplemente hace lo que normalmente funciona y, por supuesto, funciona normalmente” (Dreyfus y Dreyfus, 2000, p. 7). El mundo del videojuego implica diferentes habilidades ya sea con los dispositivos de hardware como de software para navegar por los mundos de juego y afrontar los desafíos que le presentan. Mientras, al videojugador que apenas ingresa le corresponde iniciarse en las reglas del juego, aprender a manejar los controles, reconocer cómo mueve las botones, aprender estrategias para derrotar a posibles jefes o monstruos por el mundo de juego, similar a un jugador de ajedrez, quien

aprende el valor numérico para cada tipo de pieza, independientemente de su posición, y la regla: (...) El jugador también aprende a buscar el control del centro cuando no pueden hallarse intercambios ventajosos, y se le da una regla que define los cuadrados centrales y una regla para calcular la extensión del control (Dreyfus y Dreyfus, 2000, p. 4).

La entrada al mundo del videojuego puede tener lugar desde múltiples posiciones, por ejemplo, alguien puede verse involucrado en la venta de videojuegos sin necesariamente haber sido un jugador experto. En este estudio, la entrada es principalmente la experiencia de videojugar, el *gameplay* que implica un proceso de jugar el videojuego y un tránsito por distintos momentos (posiciones) que le permiten al jugador ir ganando conocimiento. Entonces, un videojugador experto ha logrado la

suficiente experiencia en una variedad de situaciones, todas vistas desde la misma perspectiva pero requiriendo decisiones tácticas diferentes, el cerebro del ejecutor perito (expert performer) descompone gradualmente esta clase de situaciones en subclases, cada una de las cuales comparten la misma acción. Esto posibilita la respuesta inmediata, situacional e intuitiva, que caracteriza a la pericia (expertise). (Dreyfus y Dreyfus, 2000, p. 6, 7).

La pericia que el videojugador construye gracias a su inmersión en el juego se convierte en la fuente de movilidad hacia el reconocimiento y el aumento de su conocimiento. La experticia se va sedimentando en la forma de: “Historia incorporada, naturalizada, y de ese modo olvidada en cuanto tal, el habitus es la presencia actuante de todo el pasado del cual es el producto” (Bourdieu, 2007, p. 91, 92). En tanto historia incorporada, el habitus del videojugador implica asimilación de los conocimientos válidos en la comunidad de videojuego y, que se constituyen en un acumulado con el que enfrenta a nuevas experiencias de videojuego, comparte con sus amigos videojugadores ya sea en redes sociales, en el cara a cara u otros espacios y momentos que reproduce de manera automática, sin necesidad de volver sobre cada idea, experiencia.

Ahora bien, si hace diez años no se podía compartir en vivo el *gameplay* vía Twitch, Facebook, ahora es factible como una nueva posibilidad en el acelerado movimiento y desarrollo de las tecnologías y los sentidos comerciales actuales. Como historia, el habitus, es una capacidad infinita de engendrar, con total libertad (controlada), unos productos -pensamientos, percepciones, expresiones, acciones- que siempre tienen como límite las condiciones histórica y socialmente situadas de su producción, la libertad condicionada y condicional que él asegura está tan alejada de una creación de novedad imprevisible como de una simple reproducción mecánica de los condicionamientos iniciales (Bourdieu, p, 90, 2007).

Las actuales condiciones del videojuego se sitúan en un momento de desarrollo de internet y las posibilidades de videojugar con otros en red, de compartir información en redes sociales, que el jugador comparta en directo su juego, que cuelgue una imagen, un video, un meme u otra creación referida a su *gameplay* a través de lo cual se apropia un capital lúdico, se negocian o construyen sentidos, en consecuencia, constituyen condicionamientos en los que se mueven los videojugadores. También, las posibilidades de acceso a tiendas de videojuego en línea como *steam* donde se puede adquirir, comprar y jugar un particular videojuego. Asimismo, el actual desarrollo y adquisición de computadores, consolas, celulares con capacidades de procesamiento de la imagen, de velocidad, con acceso a redes sociales que permiten que videojugar se convierta en una actividad social, así el juego sea para una sola persona.

Además, existen múltiples estudios (empresas) de videojuegos sean comerciales o no, con personas dedicadas a la creación del videojuego y, en este sentido, una enorme variedad de géneros de videojuego como de disparos en primera persona, juegos masivos de rol, juegos *indie*, de terror, supervivencia entre muchos otros. Es en este marco de condicionamiento en que diversas personas participan de la cultura del videojuego y se dan las posibilidades de *engendrar*, contenido alrededor del juego, apreciaciones y toda una serie de movilidades desde las cuales tiene lugar la cultura del videojugador, son estas algunas de las condiciones en las que se escenifica la actitud del jugador y se construye su habitus de videojuego.

Este habitus implica una particular inclinación hacia el videojuego, sus formas de jugar, de vencer, de arreglárselas con estos mundos digitales y con las comunidades de videojuego. Si nos ubicamos en el videojuego y la posibilidad de una disposición de jugarlo, es necesaria “una actitud sin la cual no es posible jugar (...) lusory (del latín ludus, game) actitud” (Suits, 1978, p. 35) una actitud lúdica o lujuriosa. En este sentido, Suits (1978) “propone que los elementos del juego (game) son la 1/ la meta, 2/ los medios para lograr la meta, 3/ las reglas, y 4/ la actitud lúdica o actitud lujuriosa [attitude lusory]” (p. 36).

Por ejemplo, en el videojuego (DLC) Tina Chiquitina asalta la mazmorra del dragón, se tiene como meta rescatar a la reina pues se encuentra secuestrada por un malvado hechicero, si se le rescata se vuelve a un estado de paz y prosperidad. Las reglas se relacionan con vencer a una serie de oponentes y en particular al hechicero, el jugador debe ir mejorando las armas, escudos con lo cual tendrá la capacidad de enfrentarse a los diferentes oponentes, desde esqueletos, dragones, enanos, arañas, orcos, caballeros entre otros. La actitud lúdica implica asumir las reglas según los niveles de dificultad que tiene el juego y cumplir la meta. Por tanto,

Jugar un juego es intentar lograr un estado de cosas específico [objetivo preliminar], utilizando únicamente los medios permitidos por las reglas [medios engañosos], donde las reglas prohíben el uso de medios más eficientes en favor de medios menos eficientes [reglas constitutivas], y donde las reglas son aceptadas sólo porque hacen posible tal actividad [actitud ilusoria] (Suits, 2005, pp. 54-55, texto original en inglés).

Esta actitud lúdica, lujuriosa o ilusoria constituye un estado en que el videojugador se sintoniza con las reglas del videojuego, se dispone a jugar acorde a las reglas previamente establecidas por el juego,

jugar en un juego implica la actitud ilusoria más limitada de aceptar las reglas porque hacen que el juego sea más difícil.

La meta previa y las reglas constitutivas juntas dan a los juegos un fundamento de valor, a saber, la dificultad (Suits, 2005, pp. 15-16, texto original en inglés).

El avance por el juego, por sus misiones, objetivos o metas implica el seguimiento de las reglas las cuales definen la dificultad; el jugador que juegue el juego en modo fácil le es *más fácil* progresar, pues la dificultad, los obstáculos hacia la meta son menores o quizás no existan frente a quien lo juega en modo difícil. Es posible que un jugador novato que intente videojugar en modo difícil, dure más tiempo, tenga que hacer más intentos en vencer a un oponente o quizás abandone el juego. La actitud lúdica se construye y tiene lugar en cada momento del juego, como en la relación con los otros videojugadores, en ocasiones apoyado en las ayudas compartidas por la comunidad en redes sociales u otros espacios y tiempos. Caillois (1997) habla de *ludus* como un aspecto opuesto a *paidia*³⁰, del primero se afirma:

En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Éste sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia de habilidad o de ingenio, a este segundo componente lo llamo *ludus* (pp. 41-42).

De modo que, para Caillois, (1997) el *ludus* vincula al jugador a una experiencia reglada, disciplinada de juego mientras desde la *paidia* la experiencia implica una actitud libre. Frasca (1999) relaciona el *ludus* con la trama y a la *paidia* con los entornos:

Si *ludus* puede relacionarse con la trama narrativa, *paidea* puede relacionarse con los escenarios narrativos. La capacidad de realizar actividades de *paidea* está determinada por el entorno y las acciones. Por entorno entendemos el espacio donde se encuentra el jugador (real, como en el patio de un colegio, o virtual, como en un videojuego). El entorno incluye topología, objetos y otros personajes (párr 7, en *Paidea, Narrative Settings And Characters*, texto original en inglés).

³⁰ “Un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de *paidia*” (Caillois, 1997, p. 41)

En términos del ludus el videojugador llega a la meta luego de sortear una serie de tareas, misiones, que mediadas por las reglas generan grados de dificultad. Este hecho puede ser narrado de acuerdo con los desafíos que adquieren la forma de una trama narrativa, mientras en los entornos se manifiesta la paidia, donde el jugador asume un rol más explorador, más libre. Suits, (2005) nombra “tres tipos familiares de comportamiento asociados con los juegos: el comportamiento de los bromistas, los tramposos y los aguafiestas” (Suits, 2005, p. 58, texto original en inglés), así: “los bromistas reconocen las reglas pero no los objetivos, los tramposos reconocen los objetivos pero no las reglas, los jugadores reconocen tanto las reglas como los objetivos, y los aguafiestas no reconocen ni las reglas ni los objetivos” (Suits, 2005, p. 60, texto original en inglés). Que se pueda transgredir las reglas, los objetivos del videojuego implica una institucionalidad del videojuego que hace posible entender al bromista, tramposo, aguafiestas y al videojugador. De este modo, “la identificación de estos tipos [de comportamiento] presuponen la distinción entre un juego y su institución y la identificación de un objetivo previo que esa distinción permite” (Suits, 2005, p. 58, texto original en inglés).

Cada habitus desarrolla una particular práctica de videojuego y, en la medida en que recorre los escenarios se acrecienta su conocimiento del videojuego, se va creando en términos de Bourdieu lo que conocemos como *capital*, pero, dado que estamos en relación con el *gameplay* del videojugador y los espacios afines al videojuego lo llamaremos: capital lúdico. Este capital lúdico diferencia a cada videojugador (habitus). Ahora bien, la actitud lúdica implica la posibilidad de asumir el juego, de entrar a sus mundos o configuraciones y desarrollar un *gameplay*. La actitud de videojugar puede ser asimilado en términos de lo que Duvignaud (1997) llama como *flujos de juego*:

Esos flujos de juego sólo habrán sido nebulosas. De ellas jamás saldrá ningún sol, ningún astro. Seguirán siendo especulaciones inútiles (...), remiten a una epistemología distinta de aquella que domina las ciencias del hombre. ¿A quién le importa la percepción de lo inútil? (Duvignaud 1997, pp. 127-128)

Sin embargo, esta actitud desposeída de intereses distintos al propio juego es blanco de múltiples miradas, pues las actividades laborales, educativas, económicas u otras no logran la concentración, dedicación, la actitud lujuriosa de un jugador que en el videojuego

zanja sus expectativas, sus fantasías. Así, en el mundo actual, el dinero atraviesa las más diversas actividades humanas, incluido el videojuego y los jugadores se enfrentan al dilema de hacer de su capital lúdico un espacio productivo en términos económicos, laborales; de esta manera, cuando el jugar se convierte en trabajo ya no es juego, pues, “el juego no es aprendizaje de trabajo. Solo en apariencia anticipa las actividades del adulto. (...) El juego no prepara para ningún oficio definido” (Caillois, 1997, p. 18). En este sentido, jugar puede ser pensado como una antítesis del trabajo donde las cuestiones operativas y funcionales, lucrativas, sacan al jugador del juego. Kristensen and Wilhelmsson (2017) argumentan:

La creatividad humana fue el objetivo de Caillois cuando creó su taxonomía. Una vez que superamos ese objetivo, los estudios de juegos se convierten en la palabrería de la industria capitalista donde la plusvalía se deposita en la empresa de juegos y no en el jugador. Los juegos de computadora pueden producir esa plusvalía en el jugador, pero la gran mayoría de los juegos de computadora de hecho hacen que el jugador trabaje en lugar de jugar (p. 10, texto original en inglés).

Con la taxonomía, se hacen referencia a la clasificación³¹ de los juegos realizada por Caillois, donde la idea de creatividad permea estas posibilidades como un eje que articula la actividad de juego, en consecuencia: “Superar el capitalismo significa volverse amateur. Una vez que hayamos superado al jugador profesional y las apuestas por dinero llegaremos a un paraíso del juego cailloisiano” (Kristensen and Wilhelmsson, 2017, p. 11, texto original en inglés). Sin embargo, tanto al videojugador profesional como el amateur les es propio una actitud lúdica que lo lleva a aceptar el juego como un desafío que le permite su disfrute y la conformación de un capital lúdico, por tanto, de un habitus que trasciende lo lucrativo. Quizás un aspecto de esa actitud lúdica pueda ser pensada desde la caracterización que Caillois (1997) hace del jugador, como se muestra a continuación:

Es preciso superar en cortesía al adversario, tenerle confianza por principio y combatirlo sin animosidad. (...) es necesario aceptar de antemano el posible fracaso, la mala suerte o la fatalidad, consentir en la derrota sin colera ni desesperación (...)

³¹ “se juega fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se juega a la ruleta o a la lotería (*alea*), se juega al pirata como se *interpreta* [francés: *on joue*] a Neron o a Hamlet (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*)” (Caillois, 1997, p. 41)

En lo cual también es meritorio el desapego. Como lo es aceptar perderlo todo sonriendo, al echar los dados o al voltear un naipe (pp. 18, 19).

Perderlo todo en un videojuego de pelea como *Tekken* o *Mortal Kombat* o perder una partida con un jefe en un combate en el videojuego *Control* en lo que la actitud con el oponente y hacia el juego mismo implica el reinicio. Comprender que en los fallos, los triunfos o las jugadas inciertas está el momento de disfrute, el instante sin instante, sin espacio en que un grito, una sonrisa conquista, la victoria sin victoria. Es importante reconocer que la experiencia de videojuego puede tener lugar entre el videojugador y la máquina, o entre varios jugadores a través de la máquina (consola, computador u otro), en una videotienda o encuentro competitivo, ya sea en línea o cara a cara. Cada interacción implica una relación de juego en la que se escenifican las alegrías, fracasos o triunfos del jugador y donde se juega por el gusto y placer de jugar, ya sea en una estructura de juego que implique el azar, la competencia, el disfraz u otras estructuras o sentidos de juego.

Henriot (1989) dice, “el juego solo aparece cuando alguien decide involucrarse, asume un riesgo, cuya producción no controla completamente. El azar por sí solo no puede hacer el juego, la prueba es que sirve para realizar proyectos que son todo menos lúdicos” (p. 110, texto original en francés). El capital lúdico nace como inherente al jugador y se amplía a situaciones que escapan al juego. Las dos perspectivas, tanto la del jugador amateur, quien videojuega como un fan, amante u aficionado de los videojuegos; y aquel videojugador profesional que en el juego encontró espacio para prácticas que le implican ganar dinero, reconocimiento o posibilidades diferentes a una creatividad que desborda la diversión sin más, en ambos casos el capital lúdico es ineludible a la práctica de videojuego y a una actitud de videojugar, de entrar al juego, y ser consciente de haber entrado a un mundo, tanto como, de los intereses que juegan a su alrededor, esto es parte de lo que analiza Perron (2013) de Henriot,

La magia (irrealismo) es ese primer momento en el que el jugador se deja llevar por el juego y por la ilusión. (...) Sin embargo, el jugador no se deja engañar. Mantiene la cabeza y sabe que está jugando. Permanece por un segundo momento en la lucidez (realismo). Sin embargo, en un tercer momento, la ilusión (surrealismo) crea una igualdad entre estas dos fuerzas (p. 11).

El capital lúdico es inseparable de una actitud en la que la intención, los sentidos de videojugar se concilian o entran en diálogo, se superponen a propósitos ajenos al jugar por sí mismo. Para Bourdieu y Wacquant (1997) el capital es,

aquello que es eficaz en un campo determinado, a la vez en tanto que arma y en tanto objeto de lucha, lo que permite a su detentador ejercer un poder, una influencia, o sea, existir en un campo determinado, en lugar de ser una simple ‘cantidad despreciable’ (p. 74).

El capital lúdico se constituye en una fuente que moviliza a los jugadores a aprender sobre videojuego, a relacionarse con otros jugadores, a jugar, a competir con lo cual el habitus se desafía frente a otros videojugadores u agentes (desarrolladores, vendedores, diseñadores, empleados de videojuego, etc) afecta y es asimismo afectado. La magia del capital lúdico radica en que estructura la experiencia del videojugador y le permite orientarse en el campo, afrontar y crear desafíos. Es el elemento con el cual el jugador interviene en el espacio social de videojuego, influye en sus integrantes y afronta distintas interacciones. El capital lúdico hace del videojugador un agente social que puede decir, influir y ser influido a través de las prácticas de videojuego. Videojugar constituye el epicentro en que se construye capital lúdico y este se convierte en una fuerza para ejercer un poder, pues las prácticas de videojuego favorecen interactuar con los juegos, los jugadores, participar en torneos y actividades en las cuales se escenifican reconocimientos, valores, estrategias, trucos alrededor del juego, conocimientos sobre el equipamiento tecnológico y su manejo entre otros aspectos. De manera similar, Consalvo (2007) se refiere al *gaming capital*:

Como forma de moneda, el capital de juego es muy flexible, capaz de adaptarse a diferentes tipos de gameplay, varios juegos y nociones cambiantes de lo que es importante saber sobre los juegos. Los jugadores pueden acumular varias formas de capital de juego no solo jugando, sino también de las industrias paratextuales³² que

³² “Originalmente adscrito a los libros y la literatura, el término ha evolucionado y ha sido usado para describir los aparatos alrededor de los videojuegos, tales como las carátulas, los tutoriales, las vistas previas y las revisiones de juegos y cualquier otra cosa que ayude a poner un juego en contexto y ayude a los jugadores a entenderlo” (Consalvo, 2007, p. 51, texto original en inglés).

los respaldan. Y dependiendo del círculo social de un jugador, ese capital puede ser bastante valioso para construir una reputación (Consalvo, 2007, p. 184, texto original en inglés).

Actualmente estos paratextos se amplían a formas como Twitch, redes sociales, YouTube, TikTok, los estados de WhatsApp, sitios web de los juegos, blogs como el mismo sitio web del juego entre otros. Las interacciones en los espacios escolares alrededor del juego son momentos importantes donde el capital lúdico también tiene lugar, pues allí el jugador comparte su *gameplay* u otras experiencias alrededor del juego y se dibuja toda una serie de interacciones que van desde el cara a cara hasta interacciones en línea desde algún videojuego o las redes sociales. En este sentido, la experiencia de videojugar en vivo, de compartir el juego a través de redes sociales como Facebook o Twitch, brindan oportunidades para construir y acumular capital lúdico, por ejemplo, ver jugar a otros y aprender de ellos, aprender sus estrategias, enviarles emoticones (like, caritas) como una forma de reconocimiento a su *gameplay*, en consecuencia, como una manera de interacción social con agentes de la comunidad de videojuego. El capital lúdico se puede vincular al capital cultural, pues éste está,

ligado a conocimientos, ciencia, arte, y se impone como una hipótesis indispensable para rendir cuenta de las desigualdades de las performances escolares. El capital cultural puede existir bajo tres formas: en estado incorporado, es decir, bajo la forma de disposiciones durables (habitus) relacionadas con determinado tipo de conocimientos, ideas, valores, habilidades, etc.; en estado objetivado, bajo la forma de bienes culturales, cuadros, libros, diccionarios, instrumentos, etc.; y en estado institucionalizado, que constituye una forma de objetivación, como lo son los diferentes títulos escolares (Gutiérrez, 2012, p. 46).

Así las cosas, el capital lúdico constituye una especie de capital cultural que puede contener elementos de capital incorporado, como cuando, el jugador ha logrado superar los desafíos de un videojuego en particular, objetivado, por ejemplo, en un videojuego, un blog, una creación y publicación en YouTube e institucionalizado, cuando un jugador realiza cursos sobre videojuego, su desarrollo en los que se adquieren diplomas,

certificados u otros. A partir de cursos, programas de estudio, procesos académicos, el videojugador formaliza o certifica su conocimiento a través de títulos académicos, sobre programación de videojuegos, desarrollos afines a videojuegos, asistencia a conferencias, premios ganados en torneos, cursos sobre algún videojuego en particular, contribuyen a cualificar su percepción como videojugador y a hacer de su capital lúdico un capital institucionalizado.

El capital lúdico es incorporado pues a partir de la participación directa en el videojuego, con su avatar, de la exploración y el recorrido de sus mundos, la derrota o falla en la lucha con algunos jefes, el desarrollo de misiones y de su interacción a través de interfaces; disposiciones que implican un habitus como videojugador. La práctica de videojuego conlleva una inmersión del videojugador en diferentes entornos de videojuego donde las formas de percibir, de jugar, decir, contar, van conformando parte del capital incorporado. La movilidad del jugador pasa por su habilidad sensorio motriz, sus ideas y concepciones construidas al jugar, su *gameplay* es esencial como parte de su habitus de videojuego. Videojugar supone explorar el juego, pasarlo, jugar su historia se convierte en el *gameplay* del jugador, es decir, se da un reconocimiento de su trama, del avatar con que participa el jugador y sus formas de interacción con los entornos a explorar, los pasajes y escenarios a ser transitados y, por allí, los objetos a ser ganados, la creación de estrategias para resolver puzzles y vencer jefes, monstruos, es posible incorporar estos relatos como parte del capital lúdico y, así, adquieren la susceptibilidad de ser narrados para otros.

En este orden de ideas, otro componente del capital lúdico es “la forma de capital cultural que acumulan los jugadores en parte a medida que adquieren conocimientos sobre los juegos y la cultura de los juegos, pero, lo que es más importante, a medida que comparten ese conocimiento con otros” (Consalvo, 2009, p. 51, texto original en inglés). Lo social se configura en un aspecto central en la adquisición, construcción y desarrollo de capital lúdico, pues es con otros con quienes se reafirma lo que se sabe, se profundiza o se cuestiona y reconfigura el capital lúdico. En los espacios de socialización los jugadores desarrollan un reconocimiento del otro, de sus juegos, sus estrategias, historias jugadas, formas de lograr pasar niveles, desbloquear puzzles entre otros aspectos, es con otros que se da un reconocimiento y movilidad como videojugador acrecentando y reestructurando el capital lúdico. Actualmente lo social puede tener lugar en línea, de manera sincrónica como

cuando se comparte un *en vivo*; y diacrónica cuando se comparte un video en YouTube, en un sitio web o red social y el contenido queda disponible para ser visto, o de manera presencial, por ejemplo, en espacios escolares, en grupos de amigos que se reúnen a videojugar y compartir.

Para el videojugador hay dos posibilidades de contar, la primera, contar el juego según el *gameplay*. En palabras de Dovey and Kennedy (2006), “entender el *gameplay* como una actuación nos permite considerar más a fondo la forma como estos “otros yos cyborgianos” que representamos en nuestro juego tienen un importante significado personal, social y cultural” (p. 116, texto original en inglés). En esta opción, el jugador narra el juego según su participación, su *gameplay*, también con ayuda de otros espacios o paratextos del juego, con lo cual se identifica con situaciones, personajes, explora sus sentidos. Una segunda posibilidad tiene lugar cuando el jugador entra y sale del juego y cuenta como logró conseguir una consola, conseguir el juego, los momentos en que tuvo lugar su experiencia del juego lo cual se cruza con su *gameplay*, de manera que,

el aprendizaje narrativo deviene una forma de capital, que involucra la capacidad de relatar las vidas para sus propios autores y para los demás. Aunque depende de los capitales social y cultural, a diferencia de ellos, este capital narrativo se considera un mecanismo poderoso para mediar entre la estructura y la agencia (Sarasa, 2015, p. 56).

En otras palabras, la capacidad de contar lo jugado afecta la posición del jugador y la de los otros, a su vez, al encarnar y socializar las narrativas digitales jugadas, lo narrativo como capital fortalece el capital lúdico. La incorporación del relato puede significar para el jugador un componente que favorece la apertura a nuevos escenarios de videojuego, a nuevos compañeros, a tomar posición frente al relato y a posicionarse.

El capital lúdico es enriquecido por estos procesos narrativos, a su vez, implican “una experiencia que requiere, desarrolla y refleja un tipo particular de tecnicidad. También brinda oportunidades para mostrar y obtener reconocimiento (...) permite el acceso a tipos específicos de capital cultural y potencialmente económico” (Dovey and Kennedy, 2006, p. 115, texto original en inglés). El capital lúdico correspondiente al *gameplay* puede potencialmente generar ganancias económicas, no obstante, lo económico puede también

constituir una barrera pues acceder a videojuegos, a un computador, una consola y, en general, a equipamiento requiere dinero, por esto, el capital económico contribuye al desarrollo de un particular *gameplay*, al limitar o favorecer el acceso a particulares prácticas y, por tanto, a un particular capital lúdico, que a su vez afecta el posicionamiento de los videojugadores. Además, el particular manejo de la tecnicidad³³ respecto a contar el relato para sí y para los demás implica contar según haya sido el *gameplay*, a unas habilidades y, en efecto, a una actitud que modula el avance por la historia del juego; un particular posicionamiento y construcción de sentido. Estas habilidades con los aparatos técnicos hacen parte importante del capital lúdico incorporado pues son inherentes al *gameplay*, permiten el tránsito por el videojuego, por su trama y hacen parte de las estrategias que facilitan competir y ser reconocidos frente a otros videojugadores, en consecuencia,

si el juego convencional se situaba en el terreno de lo simbólico como medio o herramienta a través de la cual comprender y transformar estructuras y significados, el videojuego opera sobre lo simbólico de este modo, pero también a través de la modificación de nuestra interfaz sensorial-tecnológica, lo que implica *per se* un modo diferente de aprehender el mundo (Cabañes, 2012, p. 66).

Narrar lo jugado pasa por una habilidad con el plástico de los controles, los botones o teclas, sus entramados mecánicos y de chips electrónicos que, conectados a una consola, computador, servidor, posibilitan la movilidad del personaje de luz en pantalla; el movimiento del personaje hecho luz tiene como referente unas manos, sangre, latidos orgánicos, órganos, emociones y un sentir que luego se convierten en un contar la historia sintonizada por el entramado cuerpo-máquina. También es importante destacar que estas habilidades y actitudes con la tecnología implican una serie de combinaciones y/o trucos con los botones que controlan al personaje, lo cual genera en pantalla particulares movimientos.

los jugadores pueden desarrollar capital de juego jugando mucho y adquiriendo un conocimiento profundo del juego (...). Del mismo modo, ciertos jugadores pueden

³³ “Aquí la tecnicidad abarca no solo un conjunto de gustos o actitudes, sino también tipos muy específicos de habilidades (o competencias) en relación con la tecnología” (Dovey and Kennedy, 2006, p. 113, 114).

ser los primeros en compartir sugerencias o consejos sobre juegos, o los primeros en publicar reseñas o noticias sobre lanzamientos próximos o actuales (Consalvo, 2009, p. 51, texto original en inglés).

Dado que contar es posible también a partir de la web, en redes sociales como Facebook, foros, YouTube, blogs, páginas web u otros espacios donde se comparte el *gameplay*, trucos, se ayuda a otros jugadores o uno mismo como videojugador aprende de lo que otros conocen y publican. Las producciones y, en particular, aquellas que permanecen disponibles en sitios web para que otros las puedan recuperar, consultar, reproducir y dar algún emoticon (like) constituyen parte de un capital lúdico objetivado, pues son creaciones que implican un particular *gameplay* y contenido. Asimismo, contar la experiencia a través de plataformas en línea de manera sincrónica o en vivo configura una nueva forma de compartir el *gameplay*, una manera como el jugador se auto narra *en vivo* para otros.

De igual manera, un capital muy importante es el capital simbólico, pues de acuerdo con Bourdieu, este es uno de los que más violencia genera debido a su desigual distribución, así, “el capital simbólico saca de la insignificancia en cuanto carencia de importancia y sentido” (Bourdieu, 1999, p. 319):

Toda especie de capital (económico, cultural, social) tiende (en diferentes grados) a funcionar como capital simbólico (...) cuando obtiene un reconocimiento explícito o práctico, el de un habitus estructurado según las mismas estructuras que el espacio en que se ha engendrado (p. 319).

El capital simbólico constituye el pilar clave del capital lúdico, pues en la medida en que el habitus de un videojugador sobresale sobre los demás jugadores, gana premios, competencias, es reconocido por sus pares, encuentra otros sentidos en el espacio social de la comunidad de videojuego o más allá de dicha comunidad ya sea en la escuela, la familia; en términos sociales: “La estructura social se define como un sistema de posiciones y oposiciones, en suma, como un sistema de significaciones” (Baranger, 2000, p. 119), por lo que la dimensión simbólica estará orientada por el valor que el capital lúdico adquiere frente al capital lúdico de los demás videojugadores, el capital lúdico puede verse como la

cuota que suma en forma de reconocimiento, de posicionamiento respecto al de los otros videojugadores. No obstante: “No juegas, ni en lo simbólico, ni en lo imaginario, sino en lo real (...) el jugador opera menos desde su mente consciente que desde su habitus. Se orienta menos a su entorno a través de su memoria voluntaria” (Lash, 2002, p. 174, texto original en inglés), por tanto, la dimensión simbólica tiene origen en el *gameplay* que, como elemento incorporado, objetiva un particular habitus, una particular significación en y con la comunidad de videojuego.

Ahora, dado que significar tiene lugar respecto a otros o para otros, lo simbólico puede constituirse en una fuerza que moviliza al videojugador a conocer más acerca del juego, dedicar tiempo a jugar, a tener acceso a juegos y equipos, a consultar en sitios web y redes sociales para actualizar ideas y experiencias con otros jugadores con lo cual se construye y acumula un capital lúdico que permite al jugador *contar para otros*, por ejemplo, en la conformación de equipos, competir con otros o solo compartir entre muchas opciones de hacer comunidad.

En consecuencia, lo simbólico inicia en la relación cuerpo - máquina haciendo del *gameplay* un referente para significar en el espacio social de videojuego y se amplía a aquellos capitales (económico, social u otros) que implican mejorar el posicionamiento, el reconocimiento. Así las cosas, el capital lúdico implica una especie de capital cultural incorporado (habitus) objetivado (institucional y en obras u objetos) donde el componente social y simbólico atraviesa su conformación pues es jugando, fallando y triunfando con otros que el videojugador lo construye y a la vez, lo posiciona. El capital lúdico es inherente a las dinámicas del espacio social de videojuego, a las posibilidades de actuación frente a los diferentes agentes de videojuego, los cuales incluyen los dispositivos de software y hardware. Inicia en el *gameplay* del jugador y puede convertirse en una trayectoria vital. El capital lúdico constituye el poder que posiciona al jugador en el espacio social de videojuego y le permite articular su voz, su acción, su práctica en relación con los capitales lúdicos de los otros videojugadores. En este sentido, es posible valorar los distintos capitales lúdicos a través de sus propiedades, a saber: su volumen global y la estructura del capital:

La primera [volumen global] hace referencia al conjunto de recursos (poderes) efectivamente utilizables -es decir, la suma del capital económico, cultural, simbólico

y social-, del que puede disponer un agente o grupo de agentes determinado. La segunda, [la estructura del capital] consiste en formas diferentes de distribución del capital global entre las distintas especies de capital. Es decir, es la especial estructura patrimonial que se constituye según el peso relativo de cada uno de los capitales que la forman (Gutiérrez, 2012, p. 51).

La suma de los capitales constituye una operación que hace visible el acumulado total de capital lúdico de un videojugador, es decir, el volumen global. Mientras, a partir de un indicador como *publicar*, un videojugador puede compartir ocasionalmente imágenes de su juego en estados de WhatsApp que pocos le retroalimentan, otro videojugador publica su *gameplay* en un canal de YouTube que tiene seguidores, actualiza con frecuencia y en el que obtiene retroalimentación frecuente. En este ejemplo se evidencia la composición del capital relacionado con el indicador *publicar*. En tanto el videojugador que publica en YouTube puede aprender más a partir de la retroalimentación a su canal (un componente social), el videojugador que publica en los estados de WhatsApp no tiene seguidores, ni posibilidad amplia de socializar su capital lúdico y acumularlo. Esto se relaciona con el peso relativo o la estructura patrimonial del capital lúdico.

Ahora bien, las dos propiedades enunciadas conforman el particular capital lúdico del videojugador al posicionarlo frente a los demás videojugadores, es decir, conforman *el espacio social o campo*³⁴ en el cual cada videojugador adquiere una posición, la cual conceptualiza por Baranger (2000) en el texto titulado: *Epistemología y metodología en la obra de Pierre Bourdieu*, como,

un sistema de coordenadas cuyos valores se corresponden con los valores de las diferentes variables pertinentes, de modo tal que los agentes aparecen distribuidos de acuerdo a las dos dimensiones fundamentales del volumen y la composición del capital (Baranger, 2000, p. 122).

³⁴ “La estructura del campo es un estado de la relación de fuerzas entre los agentes o las instituciones implicados en la lucha o, si se prefiere así, de la distribución del capital específico que acumulado en el curso de luchas anteriores, orienta las estrategias ulteriores. Esta estructura que constituye el principio de las estrategias destinadas a transformarla está ella misma siempre en juego: las luchas que tienen lugar en el campo tienen por objetivo el monopolio de la violencia legítima (autoridad específica) que es característico del campo considerado, es decir en definitiva la conservación o la subversión de la estructura en la distribución del capital específico” (Bourdieu, 2003, p. 113).

Las *variables pertinentes*, o indicadores, describen los componentes del capital lúdico del jugador, tales como publicar en sitios web, la particularidad de sus recursos tecnológicos como consolas de videojuego, móviles, los videojuegos practicados, participar en torneos, ser desarrollador de videojuegos, ganar reconocimiento a través de trofeos u otros. Cada uno de estos indicadores implica una particular composición en cada jugador, pues como en el ejemplo anterior, en el indicador *publicar* es diferente la retroalimentación cuando se publica en los estados de WhatsApp a publicar en Youtube: “la posición ocupada por un agente [videojugador] en este espacio encierra una información sobre sus propiedades tanto intrínsecas como relacionales” (Baranger, 2000, p. 122). Esto quiere decir que el capital lúdico constituye una fuerza correspondiente a los diferentes y desiguales capitales lúdicos representados por las diferentes posiciones de los múltiples videojugadores; es en el espacio social o campo que el capital lúdico genera un valor diferencial de cada videojugador con relación a los demás videojugadores, como poder y garantía de goce y movilidad.

Pensar el mundo del videojuego como un campo implica que hay algo en juego, lo que está en juego es la alegría, el goce, que entra en disputa entre los diferentes agentes, inicialmente estarían las grandes o pequeñas corporaciones (Sony, por ejemplo) que diseñan, planean y prueban los videojuegos. En otro extremo estarían los videojugadores para quienes se han pensado y diseñado los juegos. Hay toda una serie de otros agentes como los fans de videojuegos, los comerciantes, los padres de familia, los desarrolladores, personas que trabajan en museos relacionados con el videojuego, diseñadores gráficos, artistas asociados al videojuego, entre otros. Ahora bien, luego de referenciar lo relacionado al capital lúdico, el campo, las posiciones, es necesario analizar las trayectorias de los videojugadores.

2.2.3 La trayectoria del videojugador

La trayectoria supone un recorrido vital del videojugador que revela una singular construcción de su capital lúdico; dicho recorrido se concreta en posiciones que el jugador ocupa en el tiempo y constituyen momentos biográficos clave en el campo del videojuego:

El recorrido biográfico en su globalidad está constituido por la sucesión de situaciones ocupadas por los individuos en diferentes esferas y por la historia de las diversas configuraciones sucesivas que estructuran la articulación entre esas esferas. Esta historia pone en juego dos niveles de realidad: por un lado, los hechos objetivos u objetivables (fechas, actores, eventos), y por otro lado, las percepciones, representaciones e interpretaciones subjetivas (Muñiz, 2012, p. 39).

De acuerdo con su experiencia de videojuego, los videojugadores pueden transitar por situaciones como participar en competencias de videojuegos, procesos formativos relacionados con cursos sobre diseño de videojuego, programación u otros, creación y publicación de videos sobre su *gameplay* en YouTube, ser desarrollador de videojuegos, entre otras posibles posiciones que con el tiempo contribuyen a formar su recorrido o trayectoria en el campo del videojuego. La trayectoria en tanto hechos objetivos se conceptualiza como una

serie de *posiciones* sucesivamente ocupadas por un mismo agente (o un mismo grupo) en un espacio en sí mismo en movimiento y sometido a incesantes transformaciones. (...) Los acontecimientos biográficos se definen como inversiones a plazo y desplazamientos en el espacio social, es decir, en los diferentes estados sucesivos de la estructura de la distribución de las diferentes especies de capital que están en juego en el campo considerado (Bourdieu, 1997, p. 82).

Los desplazamientos implican la estructura o el espacio social del videojuego a través del cual se moviliza el jugador y se constituyen en diferentes posiciones que conforman el recorrido o trayectoria.

Las inversiones que realiza el videojugador tienen lugar acorde con la posición en que cada uno se encuentra, por tanto, según la composición y volumen de su capital lúdico, sus intereses, las posibilidades de movilidad que ofrece el campo, como al contexto en que se desarrolla su práctica, el videojugador se va acomodando o no (de múltiples formas y a veces con resistencias) a las formas de hacer propias de la posición ocupada. Un videojugador que participa en torneos, aprende sobre su organización, sobre los videojuegos objeto de competencia, los lugares y jugadores clave, las características de la

competencia, entre otros aspectos. Por su parte, otro jugador que intenta ser desarrollador de videojuego, quizás se inscriba a una escuela relacionada con programación, invierta tiempo en tareas académicas, desplace su práctica de juego a un orden que a través del código le permita entender y desarrollar la lógica de algoritmos que hacen posible un videojuego, quizás entender y experimentar con varios lenguajes de programación entre otros aspectos. Las inversiones son también procesos en que los habitus colocan sus aspiraciones en particulares posiciones como cuando se quiere llegar a ser Youtuber y se invierte en el equipamiento, se establecen alianzas con amigos, se profundiza en un tema del videojuego, de modo que la trayectoria puede implicar una inversión hacia el futuro. Visto como un proceso que queda en la memoria del jugador, la trayectoria implica,

haber elaborado previamente los estados sucesivos del campo en el que esta se ha desarrollado, por lo tanto, el conjunto de las relaciones objetivas que han unido al agente considerado –por lo menos, en un determinado número de estados pertinentes del campo- al conjunto de los demás agentes comprometidos en el mismo campo y, enfrentados al mismo espacio de posibilidades (Bourdieu, 1997, p. 82).

En este sentido, el estudio de las trayectorias hace visible un estado particular de la posesión y distribución de capital lúdico en el videojugador; si hoy se hiciera un análisis de las trayectorias, encontraríamos a los videojugadores en singulares posiciones donde posiblemente algunos jugadores coincidan. Para Valsiner & Sato (2006) dicha coincidencia es concebida como *principio de equifinalidad* o *punto de equifinalidad*, es decir, “el mismo estado puede ser alcanzado desde diferentes condiciones iniciales y en diferentes formas en el curso del tiempo (...) esto implica una región de similaridad en el curso temporal de diferentes trayectorias” (p. 226. Texto original en inglés). En consecuencia, los videojugadores se movilizan de posición en posición de acuerdo a las condiciones objetivas con “base a sus movimientos a través de relaciones con el entorno” (Valsiner & Sato. 2006, p. 231. Texto original en inglés) de videojuego. Las diferentes posiciones como espacios histórica y socialmente construidos condicionan la movilidad de los videojugadores, no obstante, se trata de un proceso donde el videojugador y el espacio social (posiciones) se afectan mutuamente. Considerar unas posiciones implica a un agente videojugador, y a la inversa, pensar al videojugador conlleva pensar un espacio social, por lo que la trayectoria

del videojugador es inherente al espacio social del videojuego. En definitiva “el modelo se basa en la suposición de que todos los fenómenos históricos se mueven en el tiempo en sus trayectorias únicas que a veces convergen en puntos de equifinalidad” (Valsiner and Sato, 2006, p. 228), pueden coincidir varios videojugadores aunque se tengan diferencias.

Adicional, Valsiner & Sato (2006) proponen unos puntos de paso obligatorio, que como, “puntos de paso son eventos importantes para los sujetos (o informantes). Y son siempre, no en cualquier momento, puntos de bifurcación” (p. 228). Con lo anterior se establece que las trayectorias se cruzan y estos cruces constituyen posiciones comunes, en las que al menos dos videojugadores coinciden, esto, exige matizar qué es lo común en dicha posición, qué caracteriza la coincidencia: “el punto de equifinalidad también es un punto de bifurcación, para todo lo que está por venir en el movimiento del presente al futuro” (Valsiner and Sato, 2006, p. 241, texto original en inglés), no obstante,

cada sistema de disposiciones individual es una variante estructural de los otros, en la que se expresa la singularidad de la posición en el interior de la clase y de la trayectoria. El estilo «personal», la marca particular que llevan todos los productos de un mismo habitus, prácticas u obras, es sólo una desviación con respecto al estilo propio de una época o de una clase (Bourdieu, 1991, p. 104).

Como antes se dijo, la historia de la trayectoria implica la dimensión subjetiva, es decir cómo fue vivida por el videojugador: “el principio de las diferencias entre los habitus individuales reside en la singularidad de las *trayectorias sociales*” (Bourdieu, 1991, p. 104), la singular manera como tuvo lugar la trayectoria, cómo se transitó y percibió.

El espacio social o campo de los diferentes videojugadores reflejan también otro aspecto, las tomas de posición: “los agentes toman posiciones (...) dependen siempre, en realidad, de su posición en el mundo social del que son fruto y que, sin embargo, contribuyen a producir” (Bourdieu, 1999, 248). Las tomas de posición implican el punto de vista de cada videojugador según su habitus de videojuego. Estos puntos de vista visibilizan lo particular de los habitus, su trayectoria de acuerdo a lo que es válido en el campo, incluso las resistencias que intentan subvertir el orden lo hacen en respuesta a las posibilidades estructurales. El capital lúdico acumulado es importante en la construcción de estas *tomas de posición*, pues además de posicionarlo, le confiere al videojugador un

particular grado de legitimidad y autonomía para orientarse y asumir un punto de vista, no obstante,

son vistas tomadas a partir de un punto, es decir de una posición determinada en el espacio social. Y también que habrá puntos de vista diferentes o aún antagónicos (...) puesto que la visión que cada agente tiene del espacio depende de su posición en ese espacio (...) esta construcción se opera bajo coacciones estructurales (Bourdieu, 2000, p. 133).

De esta forma, es posible encontrar tanto puntos de vista como posiciones y agentes haya en el espacio social, más aún, estos puntos de vista se conforma según las presiones e intereses de los agentes involucrados de acuerdo con el capital lúdico en juego, lo que hace que las tomas de posición reflejen aspectos estructurales o, como lo expresa Bourdieu (1997), “el espacio de las posiciones sociales se retraduce en un espacio de tomas de posición a través del espacio de las disposiciones (o de los habitus)” (p. 19). Desde Bourdieu se entiende que hay distintos agentes involucrados y cada uno diferenciado según su capital lúdico y en relación con el campo del videojuego. Agentes ligados al desarrollo del código, a la comercialización del juego, al diseño gráfico y artístico de los entornos, las animaciones o secuencias de imágenes, el sonido, académicos del videojuego, grupos empresariales productores de videojuego y, el mismo videojugador, entre otros. Las inversiones de un videojugador pueden estar en pasar de nivel, reconocer y manejar trucos, superar pruebas, ganar trofeos, participar en eventos, publicar en la web, tener seguidores, formarse en programación o desarrollo de juegos, con lo cual interviene de las disputas por el capital lúdico. Las tomas de posición son dinámicas pues los videojugadores pueden alterar sus percepciones, por tanto, sus opiniones, lo que, a su vez, puede tener efectos en su posicionamiento en el campo.

2.2.3.1 Familia y trayectoria del videojugador

La trayectoria y, como tal, el capital lúdico puede implicar a la familia del videojugador u otros agentes que lo acompañan, constituyéndose en un proceso familiar o

generacional que favorece la reproducción de un habitus de videojuego. En este sentido la familia:

Es uno de los lugares por excelencia para la acumulación del capital en sus diversas formas y para su transmisión entre generaciones, salvaguarda su unidad para la transmisión y por la transmisión, para poder transmitir y porque puede transmitir. Ella es el “sujeto” principal de las estrategias reproductivas (Bourdieu, 1993, p. 35, texto original en francés).

La familia como la unidad en el que se forman hábitos, normas, tiende a constituirse en el espacio social que perpetua, reproduce o transmite capitales que, aunque no se relacionen al capital lúdico, lo fortalecen, ya sea por procesos educativos, sociales, económicos o simplemente por permitir o acompañar las prácticas de videojuego, de modo que la familia es un espacio que favorece o restringe el posicionamiento y la trayectoria del videojugador. Los recursos que despliegan los padres y/o cuidadores frente al desarrollo de sus hijos o protegidos potencian particulares disposiciones frente al videojuego, de este modo la familia es

un principio colectivo para la construcción de la realidad colectiva. (...) Este principio de construcción es uno de los elementos constitutivos de nuestro habitus, una estructura mental que, habiendo sido inculcada en todos cerebros socializados de alguna manera, es tanto individual como colectivo; es una ley tácita (nomos) de percepción y práctica que es la base del consenso sobre el significado del mundo social (y de la palabra familia en particular), la base del sentido común (Bourdieu, 1993, p. 33, texto original en francés).

Dependiendo de los capitales económicos, sociales, simbólico, de los sentidos compartidos sobre el mundo, lo laboral, lo educativo, pero también de sus posibilidades y condiciones de existencia, las familias y cada uno de sus integrantes, propician en los hijos o protegidos particulares acercamientos a la cultura y con el capital lúdico:

En una sociedad moderna, donde el estatus no es adscrito sino "logrado" por individuos usando sus propias habilidades, pero también los recursos que sus padres y familiares pueden movilizar para ayudarlos, el tema por definir el destino de los

niños siempre es en cierta medida un foco de atención, preocupaciones, estrategias, esfuerzos y movilizaciones (Bertaux, 1995, pp. 72, 73).

La pregunta por las trayectorias nos remite a un proceso donde la familia favorece recursos a los procesos formativos y lúdicos de sus hijos o protegidos; la experiencia familiar se plasma a través de los distintos capitales disponibles y su reproducción tiene lugar de múltiples formas, desde los juegos que se practican, la escuela que eligen o que pueden elegir entre otros. Ahora bien, lo digital, y en particular el videojuego, tiene una aparición reciente, “se considera el primer videojuego real (¡Spacewar! [1962]), el primer videojuego comercial (Computer Space [1971]), el primer sistema de juego doméstico (The Magnavox Odyssey [1972]), y el primer juego de éxito (PONG [1972])” (Wolf and Perron, 2003, p. 2, texto original en inglés). Es decir, 50 años aproximadamente que llegó a los hogares la primera consola de videojuegos. No obstante, muchos de estos desarrollos tuvieron lugar primero en otros países como Estados Unidos y su llegada a Colombia no necesariamente se dio tan pronto inició el primer videojuego, lo que a su vez es una condición para analizar qué se ha jugado en las familias.

Un elemento relevante con la llegada de la consola de videojuegos al espacio doméstico es que: “La Magnavox Odyssey, una creación del ingeniero Ralph Baer, que trabajaba en la industria de la defensa, fue más que un simple producto inteligente” (p. 48) pues, “Más allá de la fachada de pura diversión, la consola de juegos es en realidad un regulador de las interacciones socio-psicológicas (...) se refería a la formación y consolidación de las relaciones sociales en el ámbito doméstico” (Huhtamo, 2012, p. 34). Una regulación de la alegría, el goce, de lo que se puede o se debe jugar por los miembros de la familia, una regulación de la diversión y asimismo un particular desarrollo del capital lúdico desde el ámbito familiar, en este sentido,

todo cambio en el modo de reproducción, es decir, todo nuevo estado de los mecanismos institucionalizados de reproducción (estado de las leyes de sucesión, estado del sistema escolar, estado del mercado de trabajo, [sistemas de juego], etc.) que funcionan como instrumentos de reproducción y, en definitiva, toda transformación del “modo de generación” de las generaciones sucesivas está en el

origen de las crisis de reproducción y de la aparición de “generaciones” distintas (Mauger, 2013, p. 135).

Así las cosas, el juego digital aparece como una nueva forma de reproducción del capital lúdico frente a un pasado de juego atravesado por interacciones, juguetes, máquinas mecánicas, juegos arcades en espacios físicos, sean estos públicos o familiares. Para Huhtamo (2005):

Las salas de videojuegos eran descendientes directas de los salones de juegos. La transición que tuvo lugar durante la década de 1970 fue gradual. Las máquinas de juego mecánicas y digitales a menudo coexistían, (...) Existía una continuidad más que una ruptura entre las máquinas tragamonedas electromecánicas y las máquinas de videojuegos. No solo las interfaces físicas, como los joysticks, las armas simuladas, los volantes, etc., se usaban a menudo en juegos anteriores; muchos géneros de juegos, como los simuladores de conducción, los juegos de disparos y los juegos deportivos y de lucha, ya existían en las salas recreativas predigitales (p. 21, texto original en inglés).

Con la entrada del computador, las consolas e internet en la escuela y en la sociedad se altera la forma de reproducción y/o transmisión de capitales lúdicos. Este nuevo integrante de la realidad escolar y social implica un giro lúdico, pues hay una ruptura en los nuevos dispositivos y su forma de contener e interactuar con el juego, en consecuencia otra forma de contar el relato jugado. El computador y la consola de videojuego es una nueva realidad para muchas familias, también un proceso de exclusión lúdica y tecnológica para muchas otras. Así las cosas,

los padres solo pueden proporcionar acceso o transferir recursos o activos (ya sean económicos, culturales, relacionales, relacionados con la ubicación socioespacial, la etnia y la sociedad), sobre la base de los cuales se puede construir una trayectoria social. No hay nada mecánico en la reproducción: es un proceso dinámico, en el cual los individuos pueden concebirse mejor como jugadores involucrados en los juegos sociales de la competencia social generalizada (Bertaux, 2009, p. 64).

Es decir, el contexto familiar y las prácticas de videojuego tienen lugar en unos espacios sociales, económicos particulares, en los cuales se desarrollan sus vidas, lo que lleva a reconocer que las familias están históricamente posicionadas respecto a procesos lúdicos. Este posicionamiento socioespacial articula posibilidades lúdicas, de acceso o creación de prácticas que favorece o no, una relación de sus hijos con el capital lúdico. La importancia de las familias está en que constituyen un espacio social que condiciona el acceso a capitales lúdicos del videojugador. Una madre que estudia sistemas puede potenciar, acompañar el capital de su hijo videojugador.

Desde la dimensión subjetiva los agentes, videojugador / padres o cuidadores, toman posición frente al trayecto de vida (posiciones sucesivas); es en la dimensión subjetiva que se asume una particular postura o percepción, comprensión y justificación de las prácticas. Tanto el jugador como los padres desde sus particulares formas de emoción, pensar, experimentar el videojuego construyen particulares posturas que afectan el habitus del videojugador, por tanto, la familia

si para existir y subsistir debe funcionar como un cuerpo, tiende siempre a funcionar como un campo, con sus relaciones de poder físicas, económicas y sobre todo simbólicas (vinculadas por ejemplo al volumen y estructura del capital en manos de los distintos miembros) (Bourdieu, 1993, p. 34, texto original en inglés).

Como un campo, los integrantes de la familia detentan unos capitales los cuales tienden puentes hacia un capital lúdico, ya sea por el acceso a un computador, una consola, contar con dinero, compartir un videojuego entre otras múltiples posibilidades. En consecuencia, los hijos se vinculan a particulares capitales lúdicos. En la familia será de vital importancia el capital simbólico, pues este constituye las significaciones con las cuales la familia como un todo da sentido y se relaciona socialmente. Es en la familia donde primero se cimentan puntos de vista, estrategias de reproducción las cuales se constituyen en fundamentos para nuevas percepciones, aperturas y relaciones más complejas con el capital lúdico. Las familias como agente social actúan de acuerdo con las condiciones estructurales y es, según sus movilidades estructurales que las familias propician una particular relación con la cultura y el capital lúdico.

2.2.4 Subjetividad fuera de pantalla

La conformación de un espacio social es la transformación histórica de un ámbito de la vida, lo que implica pensar que los sujetos socializados en un particular momento y contexto responden de particulares formas a los cambios, se desplazan o modifican sus formas de hacer y decir, hay un reensamblaje de sus habitus. En palabras de Bourdieu (1999):

Debido en particular a transformaciones estructurales que suprimen o modifican determinadas posiciones, y asimismo a la movilidad inter o intrageneracional, la homología entre el espacio de las posiciones y el de las disposiciones nunca es perfecta y siempre existen agentes en falso, desplazados, a disgusto en su lugar y también, como suele decirse, «dentro de su piel» (pp. 206-207).

En este sentido, dependiendo de las posibilidades objetivas en que se desarrollan las prácticas de videojuego, los sujetos reorientan su actuación por trayectorias alternativas a un habitus de videojuego, convirtiéndose su paso por el videojuego como una experiencia transitoria, interrumpida o alternada según sus posibilidades de acción, de decir y contarse en el campo del videojuego. La reflexión sobre sí mismo o el conocimiento social de su entorno se vincula con las posibilidades concretas en que los videojugadores se imaginan o prevén su acción en un campo determinado, así, “la subjetividad también posee su propia historicidad; se hace y se deshace; puede ser transitoria o permanecer con el paso del tiempo; por ello no está sometida a una evolución progresiva o a una dirección única” (Torres, 2006, p. 92), esto conlleva a salidas inéditas donde las trayectorias de videojuego transitan hacia otros campos en que el capital lúdico pasa a un segundo plano.

Abordar los procesos educativos escolares desde las subjetividades que videojuegan implica contemplar las diferentes formas como las subjetividades se vinculan al espacio social de videojuego, ya sea que lo hagan de manera provisional o construyan un habitus de videojuego. Para el caso de un habitus de videojuego, “los desafíos, las emociones, las amenazas son experimentados y producidos a través de un íntimo compromiso emocional, mental y físico por el jugador con el juego y con la tecnología del juego” (Dovey and Kennedy, 2006, p. 104, texto original en inglés), sin embargo, este compromiso se puede

ver roto por situaciones en el entorno que como el acceso a equipos, la situación económica y laboral condicionan la continuidad en el campo del videojuego y generan o colocan a los sujetos ante otras opciones lúdicas, culturales o vitales, puesto que, “dotar de sentido a las prácticas sociales no significa que se les confiera capacidad para construir opciones y viabilizarlas. Es sólo en el plano de la experiencia donde se puede reconocer la posibilidad de transformar la realidad” (Torres, 2000, p. 12), pues la experiencia pone en diálogo distintas habilidades de los sujetos versus las condiciones concretas (acceso a equipos, relaciones sociales, laborales, incluso lúdicas u otras) ante lo cual los compromisos de los jugadores pueden generar rupturas con el campo del videojuego:

para ser sujeto, y no mera circunstancia, el hombre debe conquistar su libertad en el marco del desarrollo histórico. Pero esta libertad contiene la tensión de ser, simultáneamente, un producto histórico (la libertad es siempre concreta) y una fuerza que transforma (o tiende a transformar) las condiciones históricas en una subjetividad que las trasciende (Zemelman, 2012, p. 236).

Trascender subjetivamente implica para la persona entender y reflexionar sus posibilidades objetivas de verse como parte del contexto (social, económico, lúdico, tecnológico u otro) y que debido a su experiencia y percepción se posiciona según sus posibilidades de actuación. Dicho reconocimiento le permite al sujeto verse o no en un particular espacio social; se construye una extrañeza del lugar, de las formas de hacer que lleva a la persona a fincar sus esperanzas y sentidos por otros trayectos de vida. Un trascender en que el sujeto a través de su percepción pone de manifiesto unas preferencias que lo llevan a navegar por otros campos. La práctica del videojuego conlleva a reconocer las condiciones reales de actuación, por tanto, una reflexión que permite a los sujetos direccionar su experiencia:

La subjetividad, además de alimentar la institucionalidad social y expresar las identidades colectivas emergentes, también es el terreno de producción de nuevos sentidos de los social; como plano no totalmente subordinado a la determinación social, la subjetividad además de ser memoria, conciencia y cultura, es una dimensión donde se cuece y se expresa lo incierto, lo inédito, lo nuevo, lo posible y lo utópico (Torres, 2000, p. 4).

Las comunidades de videojuego son espacios abiertos a otros sujetos y prácticas distintos al espacio social, pues las personas se entrecruzan de múltiples formas independiente al campo de pertenencia. De modo que los jugadores y su hacer esta en constante diálogo con otras opciones lúdicas y de vida. Lo comunitario puede entenderse a manera de “recorte de realidad en el que las relaciones micro-macrosociales se pueden reconstruir con mayor facilidad partiendo de las propias prácticas sociales” (Zemelman, 2012, pp. 243, 244), estas relaciones colocan en diálogo diferentes actores y sus capitales desde lo cual entablar otras formas de entender y estar en el mundo. De este modo, se establecen diálogos entre la comunidad de gamers, los videojugadores particulares con agentes del campo del videojuego como externos a éste permitiendo que la percepción del jugador navegue por otras posibilidades de actuación.

Ahora bien, la experiencia de ser y contarse desde el videojuego implica la entrada a una nueva lógica de percibir en que el sonido y la imagen los temas y formas de hacer y discutir por parte de la comunidad de jugadores tienen un papel preponderante y en la que el narrador de la tradición oral tiende a desaparecer o a mutar colocando al videojugador, como actor que vive el relato, vivencia que adquiere la forma del *gameplay*. Como bien lo indica Benjamin (2019), “el narrador, por muy familiar que nos parezca el nombre ya no lo tenemos presente de ningún modo como algo vivo y real. Es una figura alejada de nosotros y que continúa alejándose todavía más”. Tanto en la experiencia con la prensa, el libro, la fotografía, el cine, se deja al lector, al videojugador, a solas para entenderse con el texto, aunque en ocasiones tenga lugar el juego multijugador. En el videojuego no solo se enfrenta el juego, el jugador debe vivirlo, debe pasarlo, lo cual es hacerlo cuerpo, encarnarlo. El videojuego pone al jugador en un escenario en el que su subjetividad registra lo jugado, para poder dar cuenta del juego, el videojuego pone en escena una subjetividad en transición pues “la atrofia creciente de la experiencia se refleja en el relevo que del antiguo relato hace la información y en cómo esta, a su vez, es sustituida por la sensación (Benjamín, 2019, p. 273).

La tecnología digital y el videojuego, en particular, ponen de manifiesto una nueva lógica de narrar. El cambio en las formas de contar hace evidente que la información organizada a partir de la imagen, la animación, el sonido, secuenciada por niveles,

misiones, tareas, puzzles, desafíos, mundos disponen la emocionalidad, la corporalidad como elementos de la percepción que también juegan como actos performativos de asimilación del relato, posiciona al videojuego como un escenario en el que las nuevas subjetividades son escenificadas en el momento de la ejecución. La transición histórica implica un cambio en las formas de contar, de narrar, pero, quizás, lo central está en que la experiencia se ve afectada, pues en la medida en que lo digital reviste con otra aura las anteriores formas (novela, la noticia, los cuentos, el boca a boca) los cuerpos y las subjetividades se ven 'lanzados' a una nueva experiencia mediada por lo sensible, por el dato de sensación:

la experiencia, tanto en la vida colectiva como en la privada, debe ser considerada un asunto de la tradición. Se forma menos de datos rigurosamente fijos en el recuerdo que de aquellos que con frecuencia confluyen y se acumulan en la memoria de un modo inconsciente (Benjamin, 2019, pp. 270-271).

En consecuencia, es posible hablar de una experiencia propia a la oralidad, otra relacionada con los textos impresos, la prensa, el libro y, que en la actualidad lo digital y el videojuego implican una nueva experiencia, en la cual, como lo advierte Perron (2013) en un artículo en homenaje a Henriot: “Tanto si eres un jugador ocasional (jugador casual) como un jugador apasionado (jugador empedernido), siempre hay algo maravilloso en controlar un controlador de videojuegos porque siempre lo usas primero para entrar en otro mundo” (p. 12, texto original en francés).

Y es que entrar a otro mundo, no es un asunto menor, pues con un libro, una novela se avanza un párrafo, quizás un capítulo, o el libro mismo para entrar al mundo narrado. Ahora, ese mundo pasa por los ojos en la forma de imágenes, sonidos que surcan los oídos, y acompañan el sentir, la emoción al poner la piel de erizo al hacer sentir el terror de una escena nocturna plagada de seres que debes enfrentar, encuentras un jefe, un monstruo, un dragón; puede decirse que es sonido del videojuego, pero lo son también los gestos, gritos y murmullos del videojugador que al experimentar el mundo y sus personajes rompe la tradición de la escritura, la oralidad y coloca al jugador como actor en el terreno, se configura una nueva instantánea de cómo se articula la experiencia narrada. Quizás hoy sea posible hablar del videojuego como un instrumento que contribuye a la formación de un

habitus, una subjetividad cuyo pensar e imaginación se refiere a lo real jugado, en tanto contar el juego pasa por vivir el relato, que este pase por el cuerpo. Sin embargo, es preciso recordar que la experiencia del juego no se queda en el *gameplay* que recorre el juego mismo, lo juega; la experiencia del juego se amplía a los paratextos, en palabras de Consalvo (2007, 2009) los cuales se asocian a sitios web, tutoriales, redes sociales donde otros jugadores contribuyen a ampliar, explicar, describir, ayudar al jugador. Los eventos de videojuego, las competencias son también importantes junto a aquellos escenarios en que el capital lúdico tiene lugar, pues las sensaciones que entran en juego llevan al jugador a crear una trayectoria, a hacer posible una biografía en la que el toque del control constituye un pasaje a percibirse desde el videojuego, a entender el mundo como videojugador.

3. Desafíos de pixel

Lo importante es reconocer, en toda vida humana colectiva, esa región lúdica que invade la existencia empezando por la divagación, el sueño o la ensoñación, la convivialidad, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginario
(Duvignaud, 1997, p. 25)

El presente capítulo se desarrolla alrededor de dos ejes metodológicos: la ruta metodológica, que contiene la perspectiva investigativa y, una reflexión metodológica con lo cual se contextualiza y delimita conceptualmente las posiciones, las trayectorias y su vivencia por parte de los videojugadores. Luego, las técnicas e instrumentos que hacen visible el diseño de la interacción y/o encuentro con los videojugadores a partir de unas fases que dan vida a este proceso investigativo.

3.1 Reflexión metodológica

En este apartado se contextualizó y justificó la pregunta objeto de estudio a partir de la investigación etnográfica cualitativa, desde criterios que permitieron mis interacciones con los videojugadores y sus prácticas con fundamento en los conceptos *posiciones*, *trayectoria* y *su vivencia*. En este sentido, se aborda la participación-observación como estrategia metodológica que facilitó mi encuentro con los videojugadores a través de la entrevista, técnica que propició la interacción y el conocimiento de su capital lúdico.

3.1.1 Reflexión metodológica y perspectiva investigativa

Esta investigación asume la etnografía como metodología que hace posible un acercamiento a los videojugadores desde la pregunta por, ¿Qué subjetividades se constituyen a partir de la relación entre las posiciones de los jugadores, las trayectorias y su vivencia de las prácticas de videojuego? y, ¿cómo estas subjetividades se relacionan con la educación escolar? Lo cualitativo se constituye en un acercamiento metodológico que permite pensar el jugador y su subjetividad en un sentido lúdico:

incluirá una dimensión histórica, atenta a la génesis y la transformación sin reducirlas al desenvolvimiento lineal de un “progreso” unidimensional, además de una dimensión etnográfica sensible al poder y a la resistencia. (...) examinaría actividades prácticas –“discurso”- para descubrir cómo están hechos los seres humanos y como nos hacemos a nosotros mismos. (...) albergaría un cambio social (...) trabajando para cambiar quienes somos (Packer, 2018, p. 7).

En términos del jugador, lo cualitativo conlleva a conocer su experiencia alrededor del videojuego, con lo cual es posible pensar e incluir otras formas de concebir el mundo, el otro en la escuela y sus prácticas educativas en tanto sea visible el habitus del videojugador. Pensar en términos de cambio permite comprender al videojugador como sujeto de conocimiento lúdico, entender sus prácticas y movibilidades por el campo de videojuego, su trayectoria como un proceso biográfico, reconocer cómo se hace videojugador. Es comprender cómo nos hacemos, nos relacionamos y construimos, en ocasiones sin ser conscientes del otro como videojugador, como sujeto de conocimiento, aunque nos crucemos de múltiples formas con él.

Lo histórico juega como posibilidad para reflexionar lo hecho, inventar en la marcha, pensar y videojugar con otros sujetos, con otros cuerpos, por ende, desde un *gameplay* que desborda las jugadas lúdicas y vitales. Lo histórico es la posibilidad de reconocer y dar paso a un proceso de digitalización que afecta la experiencia de jugar, generando otras percepciones en quienes videojuegan; lo histórico es en este estudio observar que el actual contexto digital nos coloca ante nuevas e inesperadas demandas lúdicas, educativas, de aprendizaje y construcción con sujetos cuyas prácticas de juego se circunscriben a nuevas formas de hacer, de decir, para lo cual es necesario re-inventar lo que somos, lo que hemos sido y como nos imaginamos lúdicamente.

Resistir es reinventar, es volver sobre lo conocido, es conocer a quien se moviliza por mundos de ficción digitales y juntos generar un(os) nosotros. Lo cualitativo remite también a abrir un abanico de opciones lúdicas para pensar al videojugador y el momento histórico en que tiene lugar como un contexto en el que la subjetividad se hace y rehace, cómo nos hacemos y las opciones de ser otros según nos apropiemos de otras formas de pensar-nos jugadores, de hacer-nos desde el videojuego. Entonces, la etnografía nos

conecta al otro como un mundo posible de ser pensado desde sus opciones lúdicas, el poder y la resistencia puede ser un acercamiento al otro para conocerlo según su mundo tecnológicamente lúdico.

En el contexto de las TIC y en particular en aquellos videojuegos donde aparecen personajes, la interacción entre jugadores adquiere distintas formas, inicialmente se observa que la entrada del jugador al relato adquiere la forma de avatar y, si su práctica se desarrolla en solitario entonces su avatar se relaciona con un mundo y personajes manejados por el sistema, el videojuego; cuando en el mundo ficticio del videojuego el jugador se encuentra con otros videojugadores, su interacción tiene lugar desde el encuentro con otros avatares, no obstante, la interacción entre jugadores también tiene lugar desde el cara a cara como cuando se encuentran en una videotienda, en la casa de algún jugador o en el colegio. La tecnología permite la interacción en escenarios *online* donde el jugador entra y comparte su experiencia en vivo en sitios web como, Twitch.tv, desde redes sociales como Facebook, YouTube también, cuando la experiencia tiene lugar desde consolas de videojuego, por ejemplo, en Ps4 hay la opción de compartir el juego en vivo. De acuerdo con las opciones de videojugar, las tecnologías

permiten que los informantes aparezcan dentro de la etnografía y a la vez, que estén ausentes. Del mismo modo, el etnógrafo puede estar ausente o presente junto a sus informantes. La tecnología facilita que estas relaciones puedan desplazarse o sostenerse a través de diferentes divisiones espaciales y temporales. Todas las formas de interacción son etnográficamente válidas, no sólo las que implican una relación cara a cara (Hine, 2004, p. 82).

En este orden de ideas, las tecnologías de videojuego median una interacción desde la multiplicidad de lugares (físicos y digitales) y tiempos (sincrónicos y diacrónicos), así, “los entornos digitales nos están permitiendo experimentar, construir y hacer consciencia de manera cada vez más densa del carácter no lineal y transpuesto del tiempo, al ofrecer posibilidades inéditas para trasponer, simular, vivir *como si*” (Gómez, González, Rueda y Valencia., 2016, p. 23). Este *vivir como si*, se tradujo en encuentros a través de aplicaciones (meets, teams), mensajes de WhatsApp, correo electrónico en combinación con interacciones cara a cara lo cual me permitió encuentros en tiempos y espacios en que lo

sincrónico y diacrónico se cruzaron y donde la vivencia de jugar se hace objeto de presentación y reflexión; en consecuencia, la investigación etnográfica, “trata del espacio como una instancia de flujos que, a diferencia del espacio en tanto lugar, se organiza alrededor de la conexión y no sobre la localización” (Hine, 2004, p. 77). Debido a la pandemia u otras situaciones como las distancias físicas, internet y múltiples aplicaciones facilitaron el encuentro y jugaron un papel importante como herramientas que hicieron posible la interacción, observar el acto de videojugar en directo, el encuentro entre videojugador e investigador. La conexión con el videojuego se observó también en momentos en que independientemente del acceso a internet, constituyó una inmersión que exigía en su integridad a los videojugadores. La localización se concretó en espacios físicos de los videojugadores, en momentos de interacción con dispositivos de videojuego, a veces de encuentro con otros jugadores en que se comparte su videojugar, se participa en competencias y otros aspectos del juego y de la vida lúdica en los que participé a través de los procesos de entrevista y/o de observación. A su vez, la conexión articuló el encuentro, aunque dependí de aspectos como el acceso a internet, el servicio eléctrico, la recarga (para el caso de los celulares, por ejemplo) así como de los dispositivos a través de los cuales tuvo lugar el acceso y encuentro.

Por ende, los espacios físicos en los cuales se programó y realizó entrevistas para hablar sobre el *gameplay* y distintas prácticas alrededor del videojuego o, donde se encontraban videojugadores para conectarse a sitios web de videojuego, redes sociales o aquellos en que fue posible el diálogo cara a cara hicieron parte de la *instancia de flujo* desde la cual hice etnografía y accedí al mundo de los videojugadores. Aplicaciones y herramientas de conexión en línea como Teams o Meets acortaron la distancia impuesta por la pandemia e hicieron posible el encuentro con videojugadores para el desarrollo de las entrevistas. En consecuencia, “la observación participante es el medio ideal para realizar descubrimientos, para examinar críticamente los conceptos teóricos y para anclarlos en realidades concretas, poniendo en comunicación distintas reflexividades” (Guber, 2001, p. 62), haciendo del encuentro el espacio singular en que los sentidos entran en diálogo, en que la voz del otro increpa, argumenta y, donde preguntas y respuestas constituyen un nuevo escenario de reflexividad, pues a partir de contar e interactuar con preguntas, se

juegan y surgen los sentidos lúdicos que movilizan a sus participantes (jugadores, investigador, padres). La observación participación, implicó:

movilizar el punto de vista personal hacia el modo en que los otros se comprenden y hablan de sí. (...) no es volver el mundo de los otros un ámbito que solo produce información es, más bien, un proceso interpretativo que descifra sentidos, juegos de lenguaje, formas de ver locales, formas de verse (Herrera, 2013, p. 164).

Se trata de una movilidad que, en la escucha del otro se participa de su juego y sus sentidos, sus argumentos y, permea un *juego* interpretativo que articula práctica y teoría donde el *gameplay* o las experiencias alrededor del videojuego constituyen el escenario para dialogar de acuerdo con los problemas de investigación, por tanto, es necesario

establecer vías de comunicación entre el punto de vista exterior del observador y las formas en que los actores perciben y viven lo que hacen mientras actúan. (...) integrar en su construcción del objeto una reflexión sobre su relación con el objeto (Corcuff, 1995, p. 15).

Como parte de mi encuentro con los videojugadores en algunos casos inicié presentándome desde mi experiencia y/o interés como investigador con los videojuegos, en otros, mi experiencia como videojugador y profesor surgió durante el encuentro y en otras ocasiones los jugadores se presentaron y se fue dando una comunicación que permitió el desarrollo de la entrevista. Presentar mi experiencia como videojugador y mis intereses como investigador me permitió un primer acercamiento a los videojugadores y que ellos hablarán de su experiencia. En mi caso como profesor de tecnología e informática en un colegio distrital, mi interés está en el videojuego, el *gameplay* y las dinámicas que alrededor del videojuego desarrollan los videojugadores, también, en lo educativo visto desde los jugadores de videojuego, como videojugador con un *gameplay* relacionado a pocos videojuegos frente a jugadores competitivos y ocasionales y en algunos casos con un posicionamiento y trayectoria con muchos videojuegos practicados, participación en eventos y toda una trayectoria de videojuego. Este relativismo posicional me permitió “constatar la distancia entre los propios esquemas y los sentidos locales” (Herrera, 2013, p. 159), ubicar(me) y desubicar(me), según los sentidos del entrevistado, en otras palabras,

dar[me]se una *comprensión genérica y genética* de lo que él es, fundada en el dominio de los condicionamientos de existencia y de los mecanismos sociales cuyos efectos se ejercen sobre el conjunto de la categoría de la que forma parte (la de los liceístas, los obreros calificados, los magistrados, [los videojugadores] etcétera) y dominio de los condicionamientos inseparablemente psíquicos y sociales vinculados a su posición y su trayectoria particulares en el espacio social (Bourdieu, 1999, p. 532).

Así, se creó la posibilidad de conectarme con los videojugadores, participar de sus jugadas, sus desafíos y condicionamientos lúdicos, lo cual me facilitó un acercamiento y comprensión de sus sentidos y trayectos lúdicos. El acercamiento a los sentidos de videojuego configura la entrada a entender cómo el videojugador ha construido lúdicamente su mundo, por tanto, es una aproximación a un estilo de vida, a maneras de percibir lúdicamente el mundo desde el videojugar. Así las cosas, “nosotros a menudo jugamos en 'campos', un concepto que la fenomenología usa para entender la experiencia subjetiva (...) la experiencia fenomenológica del sujeto trabaja por tanto a través de la intuición” (Lash, 2002, p. 174, texto original en inglés), el jugador transita por el campo del videojuego del cual es un actor central, pero también lo hace por el campo educativo como estudiante, mientras, quien investiga, como investigador, profesor y jugador a la vez, hace parte del campo del videojuego y del campo educativo; ambos agentes, videojugador y profesor participan también de otros campos aunque sea de manera tangencial y se construye un conocimiento de estos según la experiencia del lugar, de acuerdo a una percepción que orienta en cada caso, entonces:

La posición de cada agente en el espacio social puede ser definida por la posición ocupada en los diferentes campos, o sea en la distribución de los diferentes poderes – o capitales- actuantes, y se puede construir «un modelo simplificado del campo social en su conjunto que permite pensar, para cada agente, su posición en todos los espacios de juego posibles» (Bourdieu, 1984, p. 3).

En el presente estudio, el análisis se centra en el campo del videojuego, aunque algunos de los videojugadores tienen relación con otros campos como la psicología, la educación, la recreación, el periodismo u otros. El *capital lúdico* constituye un elemento

que diferencia a los videojugadores, fue construido durante la elaboración del formulario y el proceso de diálogo como categoría a partir de los siguientes indicadores: publicar, competir, ganar reconocimiento, tener un particular acceso a dispositivos tecnológicos de videojuego o, a los mismos juegos entre otros. Indagar y analizar los indicadores en cada videojugador permitió estructurar el espacio social, en consecuencia: “El significado de un indicador, lejos de ser intrínseco, o de poder ser establecido de una vez y para siempre, depende por completo de su posición en el sistema de diferencias que determina todos los indicadores posibles” (Baranger, 2004, p. 109). En otras palabras, cada indicador representó un particular valor acorde a la intensidad de su desarrollo o construcción por parte del videojugador. Dicho valor diferencia los distintos indicadores de los participantes del campo. A su vez, dichos indicadores y, como tal las posiciones que determinan, son cambiantes por lo que el espacio social no es definitivo, hacen visible el momento de su objetivación; los videojugadores actualizan de manera constante los valores de sus indicadores, por ejemplo, publicar en redes sociales tiende a cambiar en la medida en que el jugador vuelve a publicar, tiene más seguidores, cualifica sus publicaciones o, por el contrario, no publica, deja a sus seguidores. Los indicadores configuran el contexto de criterios que caracterizan las prácticas de videojuego y conforman el capital lúdico en disputa. Las posiciones de los diferentes videojugadores hacen visible singulares prácticas de videojuego, pues consolidan su capital lúdico en relación con los demás videojugadores visibilizando singulares *habitus* de videojuego.

De otra parte, reconstruí las trayectorias, describí y analicé la forma como los jugadores las perciben según sus tomas de posición. En conjunto, las trayectorias presentan diferencias o particularidades de acuerdo a las posiciones por las que transitan los jugadores, lo que permitió comparaciones e interpretaciones entre los mismos, en consecuencia, se pasa a “describir la relación que se establece entre los agentes singulares, por lo tanto, sus *habitus*, y las fuerzas del campo, y que se objetiva en una trayectoria y en una obra” (Bourdieu, 1997, p. 71). La trayectoria se vinculó a las posiciones sucesivas del jugador, sin embargo, en aquellos casos en que fue posible conocer aportes de los padres a la práctica de videojuego de sus hijos se analizó o se tuvo en cuenta en los indicadores, pues los padres y/o cuidadores enriquecen la trayectoria del jugador, su capital lúdico, en este sentido, el acercamiento a las familias puede ser visto en términos de Jiménez (2015)

como una herramienta que, “proporciona elementos para la comprensión de las distintas *jugadas* implementadas por las generaciones, y de sus procesos de reproducción social” (p. 7). Aquí referiré principalmente a la familia del jugador ya sean padres, hermanos o al entorno familiar y social que contribuye a la acumulación de capital lúdico y al fortalecimiento de la trayectoria del videojugador. Para la conformación de la trayectoria del videojugador fueron útiles herramientas web como los formularios en línea, en particular Google Forms, el cual se describe más adelante.

En contrapartida con la trayectoria y posición, se encuentra la dimensión subjetiva referida a la percepción singular de la trayectoria que, a su vez, implica una toma de posición por parte del jugador. Un elemento sobre el cual se hicieron preguntas en el proceso de entrevista fue por la vivencia narrativa pues muchos videojuegos desarrollan o están constituidos por un relato que al ser videojugado hace parte del *gameplay*, la vivencia de la narrativa es

una experiencia cognitiva, emocional y sensorial, producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como una narración. En nuestras sociedades existen dos tipos de construcciones culturales fundamentales diseñadas para obtener vivencias narrativas: los relatos y los juegos (Ruiz, 2013, pp. 22, 23).

De esta manera, la vivencia narrativa remite a la percepción del relato del juego. La dimensión narrativa fue inicialmente pensada como un componente que implicaba una subjetividad particular, no obstante, con el transcurso del estudio, quedó como un componente a ser analizado en la toma de posición por parte de los videojugadores, por tanto, un aspecto que contribuye a la formación de una opinión sobre el videojuego y diferentes ámbitos que, como lo tecnológico, la familia, los torneos entre otros aspectos son percibidos por el jugador según su relación con los mismos.

Etnográficamente, jugar el relato conlleva poder contar de que trata el videojuego y la posibilidad de una interpretación subjetiva del mismo. En el presente trabajo investigativo di preferencia a aquellas experiencias de juego en que el jugador participa a partir de su avatar en el mundo del videojuego, por tanto, se da lugar a la conformación del *gameplay*, por lo que la vivencia subjetiva de la narración implica la entrada del jugador

desde el personaje al mundo del videojuego. De esta manera, la construcción del relato por parte del videojugador implica volver sobre la experiencia de videojuego, sobre algún o algunos videojuegos practicados para re-construir el relato, los pasajes centrales y como son percibidos por el videojugador, ya sea que el videojugador tenga o no una interpretación de este. Videojugar el relato abre la posibilidad de contarlo para otros, lo cual constituye una segunda dimensión de narrarse para otros. En términos del relato, se parte de aquellos videojuegos practicados por los videojugadores y desde Pearce (2004) se presentan seis 'operadores narrativos' para analizar la narración de un videojuego, estos son:

Experiencial: la narración emergente que se desarrolla a partir del "conflicto" inherente al juego tal como es jugado por los mismos jugadores.

Performativo: la narración emergente vista por los espectadores que miran y / o interpretan el juego en curso.

Aumentativo: Capas de información, interpretación, historia de fondo y marcos contextuales alrededor del juego que mejoran otros operadores narrativos.

Descriptivo: El recuento de la descripción de los eventos del juego a terceros, y la cultura que surge de eso.

Metastory: una "superposición" narrativa específica que crea un contexto o marco para el conflicto del juego.

Sistema de historias: un sistema de historias basado en reglas o un conjunto de partes narrativas genéricas que permite al jugador crear su propio contenido narrativo; los sistemas de historias pueden existir independientemente de o en conjunción con un metastory. (p. 145, texto original en inglés)

Para Pearce, (2004) el primero es una característica fundamental de todo videojuego, mientras lo performativo, aumentativo y descriptivo puede existir de diferentes formas en el videojuego o, no existir; el metastory y el sistema de historias identifican los videojuegos propiamente narrativos. Pearce (2004) reconoce tres géneros de videojuegos que caracterizan estos dos últimos operadores narrativos, a saber: los juegos masivos de múltiple jugador en línea MMORPG, los videojuegos de simulación, para lo cual usa a los

Sims como ejemplo, y aquellos que crean o tienen lugar en un mundo, un ejemplo lo presenta a través de *Stars Wars o el Hobbit*. El presente estudio optó, para el análisis, por aquellos videojuegos o géneros de videojuegos comentados o practicados por los videojugadores, pues el tipo de videojuego se asocia a un particular *gameplay*, asimismo, a un singular capital lúdico, lo cual visibiliza diferencias en las posiciones de los videojugadores. Hay jugadores para quienes su *gameplay* se vincula a un videojuego casual en la Tablet como Candy Crush en el que el jugador avanza según complete combinaciones de tres dulces del mismo color, frente a videojugadores para quienes su *gameplay* puede relacionarse con los más espectaculares mundos, procesos de interacción en línea, de competencia y procesos de personalización del personaje, de jugar en consolas, asumir roles. Así, la práctica de un particular videojuego vincula al jugador a un particular *gameplay*, por tanto, a un capital lúdico que se traduce en diferencias de posición,

Por esto, sí observamos que el “jugar es afectar no sólo el equilibrio de un sistema lúdico sino también las condiciones de un mundo ficticio (Gallagher, 2018, p. 10, texto original en inglés) la intervención del videojugador se traduce en diferencias de capital lúdico entre aquellos que juegan juegos casuales y aquellos quienes videojuegan juegos que explícitamente evocan mundos o ficciones.

Además, y en general el juego digital ya sea que se jueguen en un celular, tablet, computador o consola “son simulaciones, (...) Este omnipotencial para la simulación significa que los juegos de ordenador pueden representar, en principio, cualquier fenómeno en el que se nos ocurra pensar” (Aarseth, 2007, p. 5). En otras palabras, los videojuegos como simulaciones permiten la entrada a variados mundos de ficción desde los cuales se experimenta diversos temas o historias y actualmente constituyen espacios para competir, relacionarse con otros jugadores. Más aún, videojugar tiene un costo, requiere de acceso a internet, a dispositivos tecnológicos y por supuesto a un singular videojuego, por ende, videojugar es también, parte de una lógica que mueve audiencia, sentidos y dinero.

Finalmente, desde la perspectiva relacional de Bourdieu, cuestiono una mirada unívoca a partir del objetivismo o del subjetivismo, es decir, “1) en el plano conceptual, dar cuenta de las relaciones entre los aspectos objetivos y subjetivos del mundo social” (Corcuff, 1995, p. 15). De esta forma, desarrollo un análisis que conlleve comprender las relaciones entre las posiciones debidas al capital lúdico, las trayectorias desde su

comprensión objetiva como subjetiva y, por tanto, sus tomas de posición. Para pensar estas relaciones, a continuación se describen los procesos que contribuyeron a la recolección y análisis de la información.

3.2 Fases e instrumentos

El presente estudio se realizó principalmente con estudiantes del colegio distrital Diana Turbay IED de la ciudad de Bogotá, lugar donde actualmente trabajo como profesor de tecnología e informática. Invité a algunos de los videojugadores del estudio, pasando por los salones de los grados sexto a once. Además, fueron invitados videojugadores ajenos a la escuela, independiente de su nivel de escolarización, pertenencia a colegios públicos o privados u otras situaciones. Todos firmaron un consentimiento informado (Anexo 2). La investigación se desarrolló en cinco fases, a saber:

1. Fase documental, teórica y metodológica
2. Construcción del espacio social de videojuego según el capital lúdico de los videojugadores (posiciones).
3. Construcción de las trayectorias de los videojugadores.
4. Análisis de la trayectoria del jugador y su vivencia versus las posiciones o, proceso interpretativo entre lo objetivo y la vivencia.
5. Análisis de las relaciones entre las subjetividades encontradas y la escuela de acuerdo con lo observado en las posiciones, las trayectorias y su vivencia.

Las anteriores fases se apoyaron en instrumentos que facilitaron la recolección de la información; de manera esquemática, a continuación se presentan las fases incluyendo los procesos involucrados y los instrumentos que apoyaron su desarrollo.

Tabla 14

Fases de la investigación

Proceso	Resultado (fase)
---------	------------------

<p style="text-align: center;">Construcción documental (Fase 1)</p>	<p>Esta fase tuvo dos momentos a saber: la construcción del proyecto y su aprobación (2015 a 2018) y, la construcción de la tesis a partir de participar en dos pasantías (Segundo semestre de 2018 a 2023), la primera en Argentina, Córdoba y después en Cali Colombia. Elaboración del documento de tesis final a partir de la comisión de estudios dada por la secretaria de educación de Bogotá. Este proceso incluyó la revisión bibliográfica o estado de la cuestión. Una de las interrupciones en el proceso tuvo como motivo la realización de un curso de inglés (2019 a 2020).</p>
<p>Construcción del espacio social (fase dos)</p> <p>Habiendo contactado a los videojugadores, solicité el diligenciamiento del formulario en Google Forms. Con esta información construí un primer borrador de la trayectoria del videojugador y sus capitales lúdicos.</p> <p>Construcción de Trayectorias (fase 3)</p>	<p>Las posiciones: se determinaron según los capitales lúdicos, construcción del espacio social de videojuego (fase 2).</p> <p>Desde 2019 previo al inicio de la pandemia había interactuado con videojugadores en particular con estudiantes del colegio, esto se constituyó en un momento de exploración pues, la mayoría de las entrevistas realizadas fueron hechas de nuevo hacia 2021 hacia el final la pandemia.</p>

	<p>En el primer semestre de 2021 se realiza la pasantía en Cali, Colombia y se formaliza (aprendí y reflexioné) el proceso de recolección de la información a través de un formulario en línea (Google forms).</p>
<p>Entrevistas: con base en la información de la trayectoria y las posiciones realicé la entrevista a jugadores cara a cara y/o en línea. De manera general realicé un encuentro con cada jugador aunque en algunos casos tuve al menos dos encuentros.</p> <p>Análisis de las trayectorias del jugador y su vivencia versus las posiciones o, proceso interpretativo entre lo objetivo y la vivencia.</p>	<p>Con base a la información gracias a las entrevistas se determinaron las tomas de posición las cuales constituyen la vivencia de la trayectoria.</p> <p>A partir de la construcción de las trayectorias, su vivencia y las posiciones fue posible hacer análisis entre la dimensión subjetiva y objetiva. (Fase 4)</p>
<p>Trabajo de análisis e interpretación.</p>	<p>Elaboré un escrito sobre las relaciones entre la escuela y las subjetividades de videojuego (Fase 5)</p>

Fuente: Elaboración propia

3.2.1 Fase Uno. Construcción documental

Esta fase se enmarcó en dos procesos, 1. la construcción del proyecto que contenía la problemática objeto de estudio, un marco teórico, metodológico y los antecedentes de investigación en relación con el videojuego, las subjetividades y lo educativo. Este proceso culminó en la de aprobación por tres jurados quienes propusieron varios ajustes. Previo a la aprobación del proyecto se desarrolló la primera pasantía desde la cual se fundamentó el proyecto de tesis desde la teoría de Bourdieu. Posterior a la aprobación del proyecto de tesis se realizó la segunda pasantía, esta vez, en Cali Colombia. Ambas pasantías aportaron valiosos elementos conceptuales y metodológicos a la investigación. A continuación las describo brevemente.

Pasantía Argentina. Con la dirección de la Dra., Alicia Gutiérrez y el grupo de investigación que ella dirige en la Universidad Nacional de Córdoba (Córdoba, Argentina). El proceso permitió profundizar y precisar sobre aspectos relacionados a la teoría de Bourdieu enfoque en el cual se enmarca el presente estudio. Previo a esta pasantía participé en dos seminarios orientados y desarrollados por la profesora Alicia Gutiérrez en la Universidad Distrital de Bogotá; los aportes sobre el capital lúdico se profundizaron desde una revisión al examen de candidatura hecho por la Dra. Cecilia Jiménez, profesora de la Universidad de Córdoba, quien pertenece al grupo de investigación dirigido por la Dra. Alicia Gutiérrez. Fueron clave las revisiones al proyecto de investigación durante la pasantía y las discusiones sobre el mismo con el grupo de investigación pues aportaron bibliografía y claridad conceptual. La participación en diferentes discusiones o encuentros como un seminario en la Universidad de Buenos Aires sobre experiencias de profesionales de esta Universidad relacionadas al videojuego, la interacción con diferentes profesores de la Universidad de Nacional Córdoba, quienes favorecieron ideas, diálogos para pensar y cualificar el proyecto y la tesis. Esta pasantía tuvo lugar en el segundo semestre de 2018.

Pasantía Cali, Colombia: Fue un espacio académico dirigido por el profesor Dr. Julián González Mina y su equipo de investigación de la Universidad del Valle. Se desarrolló en línea en el primer semestre de 2021 mientras transcurría la pandemia. Inicialmente, el Dr., Julián realizó una revisión al proyecto y propuso varios ajustes. Se profundizaron varios aspectos, tanto teóricos en relación con el videojuego, las trayectorias, el campo, como metodológicos, relacionados a la construcción de los indicadores, la

recolección de información y su organización. Se planteó y concretó la construcción del formulario en Google forms, aprendí a conformar las trayectorias, los capitales lúdicos, discutí ideas sobre posibles formas de pensar y construir el espacio social de videojuego (campo). Adicional, diversos aportes teóricos en relación con el videojuego, el concepto de *sensorium* desde Walter Benjamín, Arsenault y Perron para pensar el *gameplay*, Espen Aarseth para lo ergódico y la perspectiva teórica de estudio de los *Game Studies*. De igual manera, fueron muy valiosos los diálogos con todos los integrantes del grupo, de allí surgieron dos videojugadores quienes participaron en el diligenciamiento del formulario y la realización de sus entrevistas en línea a través de Google Meet.

Un momento importante en esta fase de construcción documental fue la comisión de estudios otorgada por la Secretaría de Educación de Bogotá, que tuvo lugar entre el 17 de septiembre de 2021 al 1 de julio de 2022. Este tiempo fue decisivo para construir el presente documento, pues facilitó la dedicación exclusiva para realizar entrevistas y construir los análisis y capítulos de esta tesis. Ahora bien, las fases relacionadas con la construcción de las posiciones, las trayectorias y su vivencia estuvieron atravesadas por la recolección de la información, proceso que a continuación presento.

El proceso de búsqueda, contacto e interacción con videojugadores empezó previo al inicio de la pandemia, es decir, el proyecto fue aprobado en 2018 y en 2019 ya había empezado a contactar o hablar con amigos o cercanos sobre su experiencia como videojugadores. Por ejemplo, en un curso de inglés conocí a un compañero que videojugaba con su equipo llamado Costillitas BBQ, a través de este compañero surgió uno de los jugadores que indiqué como J9 con quien hice una primera entrevista en el barrio Bosque Popular en Bogotá en un momento en que él con su equipo organizaban un evento de videojuego. Esta entrevista fue posible actualizarla en 2022. Asimismo, en 2019 realicé algunas entrevistas a estudiantes del colegio donde trabajo las cuales en general se volvieron a hacer con otros videojugadores, excepto una entrevista que fue hecha de nuevo en el segundo semestre de 2021. El hecho de actualizar o de volver a hablar con el jugador favoreció mantener sus ideas y hacer uso de la información. Todo este proceso previo a la pandemia me permitió un cierto grado de familiaridad con los jugadores, reconocer que había eventos o torneos de videojuego, hacerme a una primera impresión del campo del videojuego desde la interacción y la escucha de algunos videojugadores, desde la visita a lugares de encuentro e

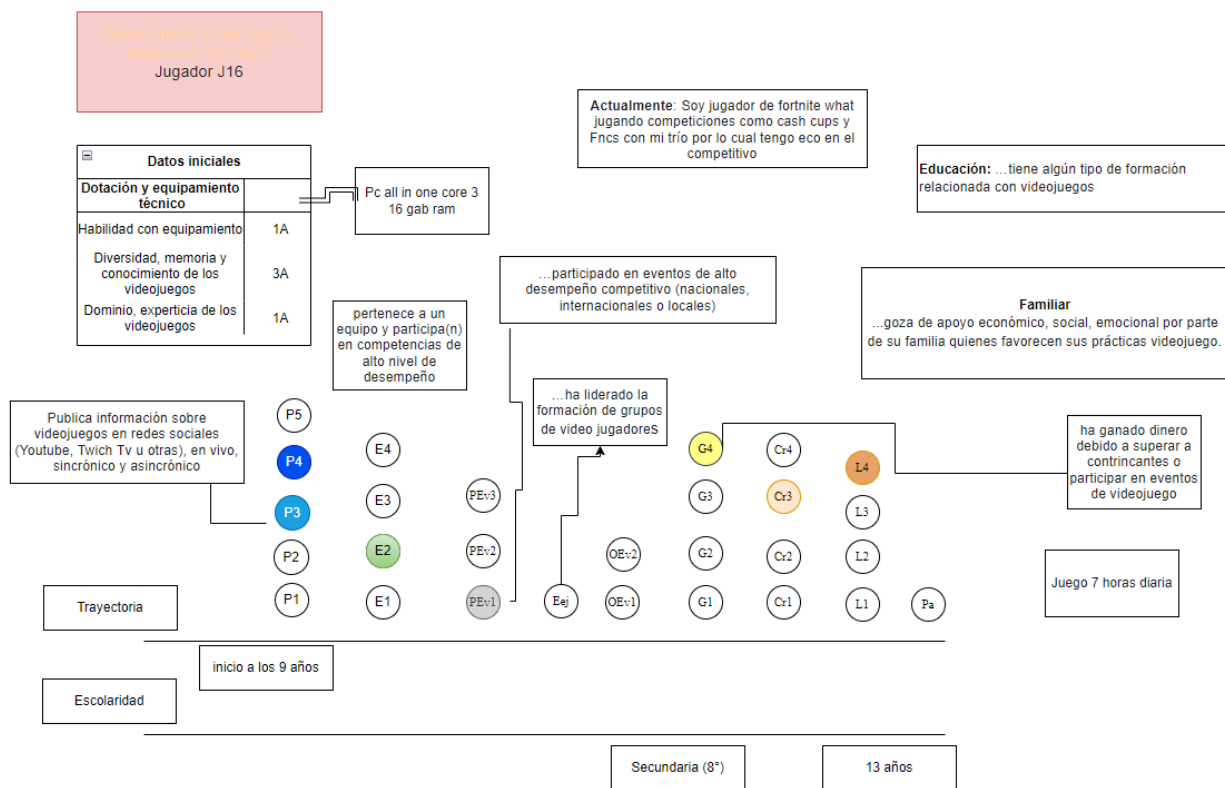
interacción con los juegos o entre videojugadores lo cual me facilitó, por ejemplo, la construcción del formulario en *Google forms*.

Durante la pandemia se realizó la pasantía en Cali (primer semestre de 2021) y como parte del proceso se construyó un formulario en Google forms titulado: Trayectoria del videojugador que contiene 21 puntos. Al principio es posible encontrar un encabezado en el que doy mis nombres y apellidos, celular, el título del estudio, se comenta que quien diligenció el formulario durará 15 minutos aproximadamente. A través del formulario recopilé información acerca del equipamiento en el que el videojugador desarrolla su práctica de videojuego, el manejo y la habilidad con el mismo, las publicaciones, si ha participado en competencias de videojuego, si pertenece a equipos de videojuego, si la familia le acompaña en su vida como videojugador, entre otros aspectos. El enlace del formulario se compartió a los videojugadores a través de WhatsApp o del correo electrónico, luego, a partir de cada registro creé un borrador de la trayectoria del videojugador el cual sirvió como insumo para desarrollar la entrevista³⁵. A partir de un ejemplo (jugador J16), se muestra el borrador de la trayectoria con el cual se registró la información del formulario.

Figura 3

Borrador trayectoria, capital lúdico

³⁵ Para revisar las preguntas del formulario, puede ir al siguiente enlace:
<https://forms.gle/8KGERYp5GswfmXu27>



Fuente: Elaboración propia

El borrador de la trayectoria contiene los diferentes indicadores del capital lúdico, algunos de los cuales son también las posiciones de la trayectoria. Se indicó los aspectos del formulario que fueron objeto de pregunta, en particular aquellos en que el jugador registro información.

La construcción de las preguntas del formulario implicó el diseño o elaboración de los indicadores con los cuales se determinó el capital lúdico de cada videojugador, la información recopilada permitió reconocer y elaborar la trayectoria y el espacio social (campo). Previo a la pandemia asistí a un evento de videojuego en el barrio Bosque Popular, allí un grupo de videojugadores organizó el evento. También asistí en el barrio Venecia a un lugar de encuentro de videojugadores donde entrevisté y observé a videojugadores jugando Street Fighter, King of Fighter en particular, asistí a un evento ocasional en Unicentro donde 12 videojugadores competían y, a un evento en Unilago donde la asistencia de videojugadores fue masiva y se desarrollaron competencias en videojuegos de pelea, de carreras de carros, Smash Bros, League of Legends entre otros.

Participaron videojugadores en equipos y de manera individual, aunque fueran con sus amigos, habían videojugadores de colegios acompañados de sus padres, también había jugadores cuyos padres trabajaban en Unilago. Estos encuentros me facilitaron un acercamiento a los jugadores y contribuyeron significativamente a crear el formulario e ideas relacionadas a la investigación.

Hacia el segundo semestre de 2021 cuando se dio la comisión de estudios con la secretaria de educación de Bogotá (septiembre de 2021 a julio 1 de 2022), entre los meses de octubre y noviembre pase por los cursos de sexto a once del colegio (Diana Turbay) institución donde actualmente laboro e invité a quienes quisieran participar de las entrevistas. Varios jugadores expresaron su intención de participar y a ellos les compartí el enlace al formulario, lo diligenciaron, creé su trayectoria y capital lúdico, se programó y realizó las entrevistas. Algunos asistieron a la entrevista y quienes no lo hicieron expresaron, por ejemplo, que no habían podido asistir debido a que su mamá lo había dejado cuidando a un hermano, aunque la mayoría asistió. En los casos en que se entrevistó al padre de familia acudiente y/o cuidador fue en razón a que asistió acompañando a su hijo(a) o acudido. Como parte de los indicadores de capital lúdico registrados en el formulario uno de ellos se relaciona con el acompañamiento por parte de la familia al videojugador.

Indicadores de capital lúdico de los videojugadores. A continuación, se presentan los indicadores generales y su descripción. Luego, en la tabla (Anexo 1) se muestra cada uno de los indicadores con sus respectivos niveles, a cada nivel le asigné una codificación y una valoración que oscila entre: Alto, Medio Alto, Medio, Medio Bajo o Bajo dependiendo del indicador, veamos.

Tema 1. Dotación y equipamiento técnico: a partir de este indicador se busca reconocer el equipamiento con que cuentan los videojugadores y, en este sentido, comprender la particular experiencia según con los dispositivos en que se desarrolla la práctica de videojuego.

Tema 2. Habilidad con equipamiento: se asocia con el manejo del equipamiento lo cual conlleva a cualificar el desempeño del jugador en el manejo del avatar, las posibilidades de avance en el juego, de ganar un desafío entre otros aspectos.

Tema 3. Diversidad, memoria y conocimiento de los videojuegos: se trata de comprender si la persona cuenta con una enciclopedia amplia de videojuegos -incluido viejos y nuevos juegos-, si conoce la historia, origen y cuenta con un conocimiento sofisticado de los juegos (autores, géneros, estilos de juego, personajes) y si reconoce desde juegos comerciales hasta juegos *indie*.

Tema 4. Dominio y experticia de videojuegos: Se intenta observar la práctica del videojuego respecto a los demás videojugadores o su relación con las redes sociales.

Tema 5. Publica información relacionada con videojuego: El jugador realiza publicaciones de su juego a través de algún(os) canales de comunicación digitales con lo cual accede a un determinado público, seguidores y acumula conocimiento sobre el videojuego. Publicar implica la creación de contenido sobre el *gameplay* y en general sobre videojuego a través de diferentes herramientas digitales.

Tema 6. Equipos de videojuego: se busca observar formas sociales en que el videojuego se constituye en un espacio para participar junto con otros jugadores de los eventos de competición o alrededor de la competición.

Tema 7. Laboral: Se intenta reconocer formas en que los videojugadores se relacionan con el mundo laboral acorde a su experiencia y conocimiento del videojuego.

Tema 8. Entrena videojugadores. Es una actividad que desarrollan algunos videojugadores y puede ser dirigida a un videojugador o a grupos de videojugadores.

Tema 9. Organización de eventos de videojuego: el jugador planea, organiza eventos o competencias de videojuego que conllevan algún tipo de liderazgo en la comunidad *gamer* y potenciar su capital lúdico. A veces lo realiza un jugador o un grupo de jugadores.

Tema 10. Patrocina jugadores o equipos: el jugador, agrupación o empresa debido a sus recursos e intereses económicos, lúdicos u otros patrocina o favorece la participación de videojugadores en eventos de videojuego.

Tema 11. Participación en eventos: El jugador ha participado de eventos de videojuego, en particular aquellos eventos competitivos que lo acercan a la comunidad y favorece la construcción y socialización de capital lúdico. Es una oportunidad para aprender con otros, tener seguidores y fortalecer su capital lúdico a partir de la interacción social.

Tema 12. Creaciones alrededor del videojuego: Este indicador hace visibles contenidos digitales u otras creaciones que el videojugador ha elaborado y le permiten socializar y

comunicar información sobre su experiencia, además constituyen alternativas para la interacción social y la acumulación de capital lúdico.

Tema 13. Ganar reconocimiento debido al videojuego: El reconocimiento constituye un componente central en la adquisición de capital simbólico pues pone en juego el prestigio del jugador frente a otros, en tanto ha desarrollado habilidades, un capital lúdico que le permiten ganar seguidores, trofeos, medallas, patrocinios u otros y así, pertenecer a la comunidad de videojuego.

Tema 14. Educación: El jugador tiene algún tipo de formación relacionada con videojuegos, ha participado en cursos relacionados a tecnología o informática (programación p. e.). Ha realizado trabajos académicos relacionados a videojuegos.

Tema 15. Familiar y social: se busca visibilizar el apoyo que la familia tiene con las prácticas de videojuego del jugador. Goza de apoyo económico, social, emocional por parte de su familia quienes favorecen sus prácticas videojuego.

La construcción de la información del formulario se fue cualificando pues, de manera inicial, faltó solicitar información como correo electrónico y teléfono a los videojugadores a partir de lo cual contactarlos para realizar la entrevista. Este fue un primer ajuste. Otros ajustes, por ejemplo, se dieron en relación a la categoría *equipos* o pertenencia a equipos, se vio la necesidad de agregar un nivel relacionado a ser capitán de equipo. Asimismo, durante las entrevistas se observó que hizo falta en el formulario, elaborar preguntas relacionados con dos indicadores que aparecieron en las mismas, a saber: *Influencer* o *Streamer* y *cosplay* en relación con el videojuego. El indicador *cosplay* se hizo evidente cuando asistí a un evento llamado SOFA o salón del ocio y la fantasía que se realiza en Corferias (lugar en Bogotá donde se organizan eventos masivos). Observé a personas, familias, niños, niñas que se disfrazaban de variados personajes tanto del cine como de los videojuegos; También hay competencias en juegos de pelea, de supervivencia (*freefire*), Fifa entre otros. Contacte a un *cosplay* vestido del soldado del videojuego Halo³⁶.

En este sentido, fue necesario cualificar, organizar y codificar los distintos indicadores. Respecto al videojuego un *streamer* es un jugador que publica o transmite su

³⁶ Un *cosplayer* es aquel videojugador que realiza una interpretación o actuación de un particular personaje de videojuego para otros jugadores o personas. Esta persona se viste con el disfraz del personaje que, en ocasiones, elabora el mismo jugador.

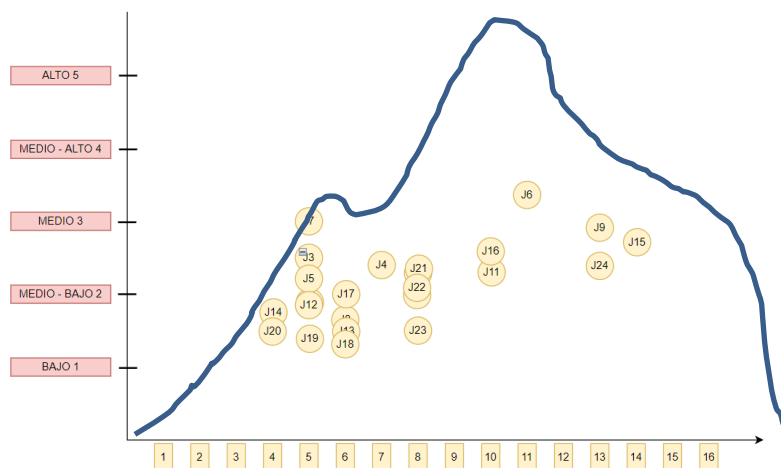
juego u otros contenidos de juego como competencias en el momento que acontece el evento, estas transmisiones los jugadores también lo conocen como, un directo. Codificación y valoración de los diferentes indicadores. El proceso de diseño o determinación de los indicadores tuvo dos momentos, primero se determinó el indicador y luego sus posibles niveles, por ejemplo, publicar es el indicador general el cual es posible ser valorado desde los niveles: publicar en WhatsApp, publicar en un blog, publicar en YouTube, publicar un artículo en una página especializada sobre videojuego, publicar en línea como en Twitch. Los indicadores y sus niveles fundamentan el capital lúdico del videojugador, en este sentido, para observar los indicadores, sus niveles, codificación y descripción puede ir al Anexo 1. Indicadores.

3.2.2 Fase 2: Las posiciones – el espacio social

La posición de cada videojugador se determina a través de los indicadores, es decir, su capital lúdico, que a su vez se vincula a su habitus de videojuego. El capital lúdico diferencia a los videojugadores generando el espacio social o campo. Operativamente, la suma de cada uno de sus indicadores genera la cantidad de capital lúdico o, el patrimonio de capital lúdico, mientras los niveles de los indicadores dan cuenta de la composición del capital lúdico en cada jugador. En este estudio, la configuración del campo de videojuego tiene un sentido más metafórico pues la cantidad de videojugadores es poca y, para conformar el espacio social es necesario contar con la totalidad o quizás la mayor cantidad de videojugadores existentes ya sea en una país o región geográfica en particular. Así las cosas, lo central en la elaboración del campo es el capital lúdico propio a los habitus que lo conforman. Se intenta configurar gráficamente el campo de videojuego en la forma de una montaña donde en la cima se ubican quienes tienen un mayor capital lúdico de acuerdo a sus indicadores, mientras le van siguiendo aquellos quienes gradualmente muestran un acumulado menor de capital lúdico; a su vez, quienes se aproximan al centro de la montaña o se ubican más hacia la derecha del centro de la montaña. Esto señala que tales jugadores puntúan con más indicadores como capital lúdico. A continuación, se presenta un gráfico para ilustrar lo antes mencionado:

Figura 4

El espacio social



Fuente: elaboración propia

Para construir el espacio social se procedió de la siguiente manera:

1. En una hoja de excel, en una columna se hizo una lista numerada de los indicadores los cuales surgen del formulario y las entrevistas, en la siguiente columna el nombre del primer videojugador el cual aparece como J1 que indica la posición 1 del videojugador 1, después, frente a cada indicador se muestra en *tonos de gris* y con una valoración entre 1 a 5 según el nivel del indicador sea 1, 2, 3, 4 o 5 o bajo, medio bajo, medio, medio alto o alto respectivamente. Algunos indicadores, por ejemplo publicar, tenían las cinco valoraciones o niveles mientras, *participar en eventos* tenía 3 posibles valoraciones 1= bajo, 2 = medio, 3 = alto. A continuación, se presentan los indicadores y sus valoraciones para el caso del videojugador de la posición J1.

Tabla 15

Valoraciones de indicadores en el videojugador J1.

	indicador	J1
1	Equipamiento	2A=3
2	Habilidad con equipamiento	4A Bajo=1
3	Conocimiento de vj	4A Bajo=1
4	Dominio y experticia	3A=2
5	Creaciones	
6	Equipos	2A Medio Bajo=2
7	Participación en eventos	
8	Entrena jugadores o equipos	
9	Organiza eventos	
10	Reconocimientos	
11	Pública	
12	Laboral	
13	Patrocina jug o equipos	
14	Apoyo familiar	
15	Streamer o Influencer	
16	Cosplay	
	Promedio	1,8

Fuente: Elaboración propia

Los valores 3, 1, 1, 2, 2 se sumaron y dividieron entre el número de indicadores en que hubo registro, es decir $9/5=1,8$. Con esta información se ubicó a cada videojugador en un diagrama con coordenadas x y y . En el eje y se muestran las valoraciones que van desde bajo=1 hasta alto=5 que sería la máxima valoración; es decir en el eje y se indica la composición del capital lúdico (bajo, medio bajo, medio, medio alto y alto), mientras en el eje x se presentan los indicadores que para cada videojugador se vincula al número de indicadores en que tuvo registro de información. De esta forma, la posición para el videojugador J1, fue:

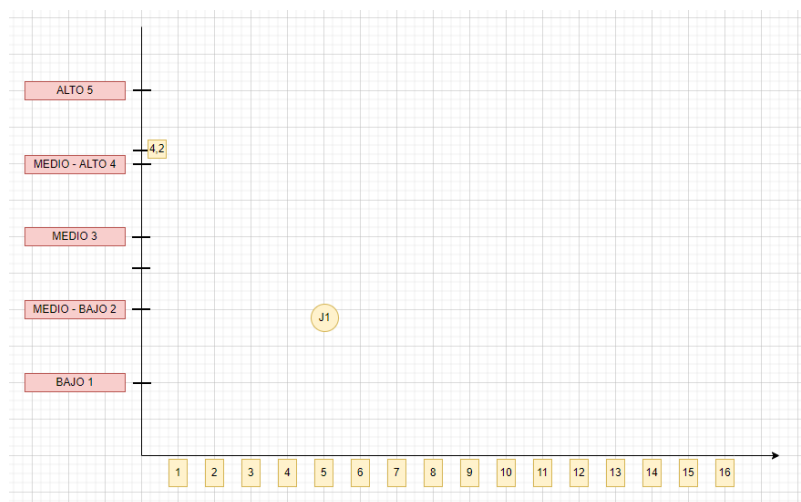
$x= 5$ indicadores (en los que registro información)

$y=1,8$

Esta manera de visualizar el capital lúdico a partir de grises es una forma de matizar su composición y visibilizar que entre más alto sea la valoración del indicador, la composición del indicador se torna más oscura o, lo contrario, mientras de menor valor sea la composición del indicador, el gris tiende a difuminarse. Desde una perspectiva más cualitativa donde la representación del capital lúdico y su medida se orienta por la comprensión de las relaciones que genera al habitus de videojuego en el espacio social de videojuego.

Figura 5

Posición del videojugador J1.



Fuente: Elaboración propia.

Así, será mayor el capital lúdico de los videojugadores que se encuentren más hacia la derecha del gráfico y hacia arriba, pero si se ubican hacia la izquierda y hacia la parte inferior, su capital lúdico será menor, es decir, su posición tendrá una gran diferencia frente a quienes se encuentran arriba a la derecha.

Para el trazado de las posiciones y de las trayectorias se usó el programa llamado *draw.io*. El programa se puede usar en línea o descargar y trabajar en el computador, en mi caso, descargué la aplicación y tracé los gráficos desde el computador. Una de las ventajas de este programa es la posibilidad de trazar gráficos en capas (como hojas superpuestas)

con lo cual logré trazar todas las posiciones y trayectorias y las podía manipular y hacer visibles con mayor facilidad y claridad.

La elección de estas formas de visualización de la información pudo haber sido desde unas formas más tradicionales o estadísticas, sin embargo, considero que la trayectoria, por ejemplo, puede ser configurada de una forma tan singular según las consideraciones o su vivencia por parte de cada videojugador, en este sentido, su construcción hubiera arrojado tantas formas gráficas como videojugadores participantes del proceso investigativo.

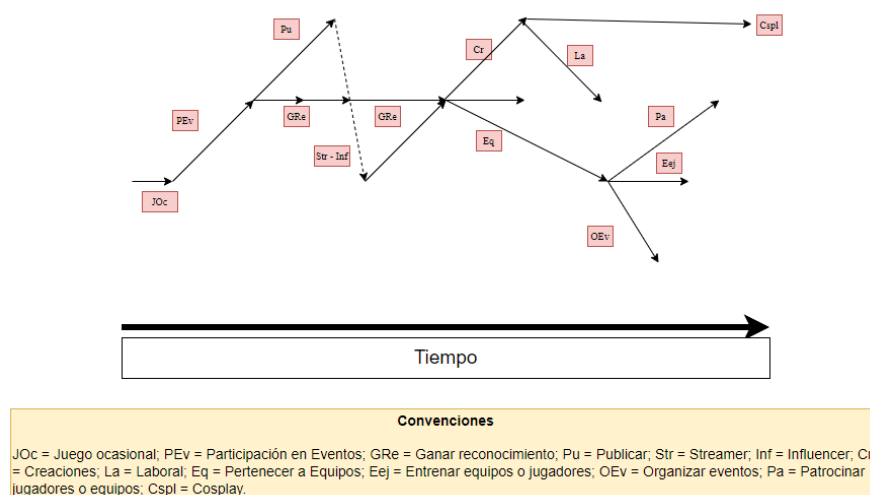
De manera similar sucedió con las posiciones, el videojuego mismo constituye una serie de retos, habilidades, una comprensión de su trama o sus sentidos que cuando culminan en el logro del objetivo o cuando se llega a ganar el trofeo de oro del juego, este *llegar* hace posible un *gameplay* que transforma al jugador y lo prepara para nuevos niveles. Más aun, cuando el *gameplay* se amplía a otros espacios ya sea publicar, la programación, la competencia, la conformación de equipos de videojuego u otras posiciones, el habitus cobra nuevos valores en que cada posición, entraña nuevos capitales lúdicos que requieren del jugador otras disposiciones, también, de nuevas jugadas con lo cual se asciende a otras comprensiones del campo del videojuego. En este camino a la cima, el jugador no está solo, hay muchos otros arriba, a los lados, por debajo con los que su capital lúdico es constantemente retado, apalancado. También, influyó la forma como en un texto dibujaron la trayectoria, aunque terminé haciendo mi propia versión. Así las cosas, la idoneidad de las formas visuales como se presenta la información gráficamente se vincula a, un intento de fidelidad con los datos obtenidos y a un símil con el videojuego mismo, a su proceso de desarrollo y culminación, pues, videojugar es un camino de persistencia el cual de fallar y fallar, de vencer y vencer, de nivel en nivel, de reino en reino conlleva nuevos retos, aumenta las posibilidades de crecer en el *gameplay*; las posiciones logradas son debidas a un habitus que en el videojuego encuentra un reto vital el cual puede ser asimilado metafóricamente como un camino cuesta arriba, una travesía de múltiples jugadas y jugadores, de acompañantes, adversarios, compañeros de paso y de larga duración quienes en su intento de llegar a la cima hacen posible esa aventura social de videojuego.

3.2.3 Fase tres: Construyendo las trayectorias

Las trayectorias son posiciones o estados que en el tiempo el videojugador ocupa, por tanto, algunos de los indicadores son susceptibles de configurarse como trayectorias, de esta manera: publicar (Pu), equipos (Eq), laboral (La), organiza eventos (OEv), participación en eventos PEv, entrenador de equipos o de jugadores (Eej), patrocinador (Pa), creaciones (Cr), ganar reconocimiento (GRe), streamer (Str) o influencer (Inf), cosplay (Cspl) se consolidaron como posiciones por las cuales es posible el transito biográfico y lúdico de un videojugador. Los indicadores como dotación y equipamiento técnico, habilidad con el equipamiento, diversidad, memoria y conocimiento de los videojuegos y, dominio y experticia de los videojuegos no constituyen posiciones, aunque si son indicadores de capital lúdico, por tanto, configuran información clave para el posicionamiento del videojugador en el espacio social. Para construir las trayectorias se elaboró un mapa o esquema a partir de las posiciones, el cual se presenta a continuación.

Figura 6

Esquema Trayectorias.



Fuente: Elaboración propia

De izquierda a derecha, el mapa inicia en el juego ocasional JOc, sin embargo, la primera posición es la participación en eventos y finaliza con la posición *cosplay* Cspl. Los puntos de llegada de cada flecha constituyen las posiciones. Este esquema se construyó en razón a mostrar dos aspectos propios a las trayectorias, el primero relacionado con que estas se desarrollan respecto al entorno, es decir el campo del videojuego, el segundo, que la trayectoria sucede en el tiempo. Sin embargo, el esquema cumple una función más analítica, pues en la vida práctica los videojugadores pueden, por ejemplo, participar de dos posiciones de manera alternativa, pueden laborar vendiendo objetos de videojuego y, a la vez, participar de eventos competitivos. El esquema se construye a partir de analizar la información diligenciada en el formulario, la lectura de las entrevistas y las orientaciones teóricas.

Visualmente, el esquema sobre el que se proyectan las trayectorias se asemeja a una malla cuyos nodos están constituidos por las posiciones las cuales conforman distintos momentos del andar del videojugador. La idoneidad de esta forma gráfica de presentar la trayectoria considero, radica en visibilizar que la trayectoria no tiene un curso unidireccional, de este modo, se mueve no solo en el tiempo, sino que, son de distinto orden los capitales lúdicos por los que atraviesa el videojugador.

Para la construcción del mapa de las trayectorias y, como tal, el dibujo de cada trayectoria se traza teniendo en cuenta el indicador (posición). En las trayectorias es importante, “ubicar el punto de equifinalidad relevante (EFP³⁷) (...) en el mapa genérico de trayectorias necesariamente presentes para el sistema genérico de los procesos bajo investigación” (Valsiner and Sato, 2006, p. 230 texto original en inglés). Es decir, analizar los puntos principales de cruce entre las trayectorias de los videojugadores y así realizar una “comparación de diferentes trayectorias reales a medida que se acercan al punto de equifinalidad” (Valsiner and Sato, 2006, p. 230 texto original en inglés). Se trata de analizar el recorrido y similitud de quienes comparten estas posiciones (puntos de equifinalidad), sus estrategias o aspectos particulares. De este modo, y de acuerdo con los métodos idiográficos en que los estudios proceden de analizar los sujetos de manera individual, analizar datos transversales (es decir, a nivel de grupo) para generar recomendaciones personalizadas no significa que cada persona individual se ajustará al promedio del

³⁷ EFP: Relevant equifinality point, (punto de equifinalidad relevante)

grupo y, en consecuencia, tales conocimientos generados al promediar sobre un grupo difícilmente se pueden transmutar a cada persona individual (Sarq and Sonsoles, 2021, p. 1, texto original en inglés).

La coincidencia o cruce en una posición no implica que la composición del capital lúdico sea la misma, por ejemplo, dos jugadores pueden coincidir en la posición *publicar*, pero, uno publica en estados de whatsapp y otro en una página web o en YouTube. Analizar la trayectoria implica adentrarse en la singularidad de cada posición y por ende observar cómo cada videojugador la ocupa o transita, en este sentido, “si teóricamente afirmamos que “la persona es un todo”, entonces son las características de ese todo las que el trabajo empírico necesita revelar. Tales características son adaptaciones sistémicas a diversas condiciones ambientales” (Valsiner, 2009, p. 13, texto original en inglés), dichas características constituyen las singularidades que conforman diferentes habitus. En particular se encontró dos puntos de equifinalidad: *la Participación en Eventos* y *ganar reconocimiento*.

3.2.4 Fase 4. La vivencia de la trayectoria

La vivencia de la trayectoria fue clave en la indagación durante la entrevista, por lo que fue importante contar con la información previamente registrada en el formulario y haberla graficado. Es el caso de un jugador que registró que publicaba; luego fue necesario indagar los matices sobre esa afirmación a través de preguntas como: dónde publica, qué tipo de información pública, cada cuánto, para analizar si tiene seguidores en sus publicaciones y conocer los matices de esta posición. También fue importante reconocer que tipo de juegos práctica, o el juego más practicado por el jugador, los lugares de práctica, los equipos usados, entre otros aspectos registrados o no, en el formulario. De este modo, con la entrevista, se “apunta a obtener, mediante *el olvido de si mismo*, una verdadera *conversión de la mirada* que dirigimos a los otros en las circunstancias corrientes de la vida” (Bourdieu, 1999, p. 533). Por lo que la situación de entrevista:

Se ejerce en la manera a la vez comprensible, tranquilizadora e incitante de presentar la entrevista y dirigirla, de hacer que el interrogatorio y la situación misma

tengan un sentido para el entrevistado, y también –y sobre todo- en la problemática propuesta (Bourdieu, 1999, p. 532).

La entrevista configuró un espacio de diferenciación social donde la generación de conocimiento implica ubicarse en los sentidos del otro, posicionarlo como sujeto de conocimiento, de capital lúdico. Que las preguntas tengan sentido para el entrevistado implica para el entrevistador conocer las dinámicas del videojuego(s) objeto de análisis, entrar en los modos y condiciones desde las cuales se juega, en otras palabras, ponerse en los zapatos del videojugador en el sentido en que participe de las dinámicas del juego, que juegue y explore los sentidos que alrededor de su práctica se generan teniendo presente las preguntas que articulan el encuentro y, así:

El investigador formula preguntas cuyas respuestas se convierten en nuevas preguntas. Pero este proceso no es mecánico; demanda asombro, y para que haya asombro debe haber una ruptura con sus sentidos que “tenga sentido” para él y para esto se necesita tiempo, la espera paciente y confiada de que, por el momento, solo se comprenden partes; pero que seguramente más adelante se podrán integrar los fragmentos más dispersos. (...) el investigador va relacionando, hipotetiza, confirma y refuta sus propias hipótesis etnocéntricas (Guber, 2001, p. 59).

El encuentro con los videojugadores conlleva el diálogo entre diferentes capitales lúdicos, a partir de lo cual se da apertura a conocer los sentidos que lleven a nuevas hipótesis, formas de ver propias al mundo del videojugador. El proceso de reconstrucción de la trayectoria busca reconocer las sucesivas posiciones que han marcado la historia singular de cada videojugador, así, los encuentros son: “entrevistas biográficas que permiten reconstruir la vida de los actores sociales a posteriori. Esta técnica representa una forma de estudio en la cual se trabaja al final del proceso y se interroga sobre el pasado” (Muñiz, 2012, p. 48). Las preguntas de la entrevista rescataron las percepciones de los videojugadores respecto a su trayectoria. La vivencia se exploró a partir de entrevistas cara a cara o en línea según las posibilidades de los videojugadores o la situación relacionada con la pandemia. El diseño de las preguntas logró conocer y explorar tomas de posición que asumen los videojugadores como parte de su trayectoria de videojuego. Se exploraron las historias videojugadas en dos

perspectivas: en cuanto el jugador narra su experiencia y en cuanto narra los mundos y relatos que juega.

Algunos elementos que resultaron útiles para desatar diálogo fueron: el nickname y el personaje o avatar con el que se incursiona al videojuego. Estos elementos se constituyeron en activadores para contar relatos en los entrevistados. El nickname es como un rebautizo y su indagación puede constituirse en una entrada al conocimiento del videojuego por parte del jugador.

Algunas preguntas generadoras fueron:

A los videojugadores: ¿Cómo inició la experiencia del videojuego? ¿Qué personaje tiene en el mundo del juego? ¿De qué trata X videojuego? ¿A qué edad inició su experiencia con los videojuegos?, ¿Cuánto tiempo lleva jugando el videojuego? ¿Con qué frecuencia se conecta al videojuego? De acuerdo con el progreso en el juego ¿en qué escenarios se juega el videojuego? ¿Cuántos videojuegos ha practicado en su vida?

Cuando se tuvo la oportunidad de hablar con los padres, algunas de las preguntas fueron: ¿Considera que el videojuego es útil para la formación de su hijo? ¿Ha jugado alguna vez videojuegos? ¿Ha jugado o acompañado a su hijo a jugar?

Además de preguntas relacionadas a su situación social, educativa y económica como, que nivel de estudios tiene, la edad, ¿en que trabaja?

Algunas de estas preguntas permearon la entrevista, sin embargo, las principales preguntas orientadoras surgieron de acuerdo con lo registrado por el jugador en el formulario y visualizado en la trayectoria o el capital lúdico.

Estableciendo el juego social: Es un momento interpretativo en que el investigador se dispone a relacionar las posiciones y la trayectoria y su vivencia subjetiva, a fin de establecer comprensiones.

3.2.5 Fase cinco: Relaciones subjetividades de videojuego y escuela.

Esta es una fase de análisis, interpretación entre las subjetividades o habitus de videojuego analizadas durante el proceso investigativo y la escuela. El resultado de este análisis es el capítulo titulado: *El rey entra a la escuela.*

Ahora bien, ya sea el proyecto, los antecedentes, el marco teórico, metodológico, los análisis, el proceso de construcción documental constituyó varias apuestas. Por una parte, videojugar como una forma de acercarme a las emociones, a la experiencia al gameplay desde algunos videojuegos. He practicado juegos como God Of War 3 y 4, Control, Inside, Horizon 1 con su DLC o expansión, Uncharted I, II, III y IV, Destiny I, Shadow of Colossus, Dark Souls (aunque solo lo inicié), limbo, FreeFire (aunque fue una experiencia más ocasional ocasional), Shadow of the Tomb Raider, Tina chiquitina asalta la mazmorra del dragón entre otros. Hace unos 8 años atrás había experimentado War of Warcraft y fue una experiencia más ocasional.

Por su parte, la construcción documental fue un proceso de acercamiento y construcción que se conjugo entre leer, escribir, buscar en bases de datos, leer e interpretar en idiomas como el inglés, el francés, portugués, catalán. Hice un curso de inglés el cual me facilitó la interacción con documentos en lengua inglesa en particular. Todo esto implicó, desde luego, tiempo y dedicación y ante todo, cualificó la interpretación de las ideas en este idioma.

La construcción de cada parte fue un proceso de leer, releer, escribir, borrar y volver sobre lo escrito. Con cada nuevo documento leído y con cada nueva relectura sobre lo escrito el documento fue mejorando; también fue necesario todo un proceso de revisión de estilo que implicó la cualificación de cada capítulo. La construcción del capítulo de análisis e interpretaciones o *El rey de la colina* implicó un proceso de compartir el formulario (realizado en Google forms), encontrarme con los jugadores para la realización de la entrevista previo a analizar la información registrada. Luego un momento de transcripción de los audios a texto lo cual facilitó su lectura en la construcción del capítulo, no obstante, en ocasiones fue necesario transitar de los audios a su transcripción con la intención de ser fiel a lo que había dicho el jugador. A su vez, los títulos de cada capítulo se escribieron pensando algunos elementos propios al videojuego lo que se convierte en una metáfora para pensar cada apartado.

Ahora, como profesor de tecnología e informática en el colegio distrital Diana Turbay, este proceso de investigación me ha llevado a un escenario de constante auto-reflexión pues, el videojugador es o fue estudiante y mi relación con él es doble, pensarlo como estudiante y jugador. A la vez, pensarme profesor desde la enseñanza de la tecnología y la informática, y

pensarme como videojugador; condiciones que me han creado unos compromisos lúdicos, pedagógicos con el estudiante-jugador y conmigo mismo. El videojuego ha constituido un escenario para la indagación, también un espacio para pensar el mundo como una gran jugada humana de la cual cada nueva interacción, cada nueva lectura y momento de escritura constituyen un desafío que descubre sujetos videojugadores. Es un compromiso lúdico y educativamente un constante cuestionamiento sobre el otro como jugador, como sujeto y alternativa de vida, de mundo, de poder ser y de resistencia. Ha sido la posibilidad de verme a través del juego y desde el *gameplay* de los jugadores, una puesta en escena en la cual me constituyo, me constituyen, nos constituimos.

Cada encuentro, cada vez que jugué, que vi jugar o veo videojugar, que escuché a un jugador, sus palabras, su *gameplay* y sus juegos me acompañaron en el análisis y escritura de cada línea, párrafo y de la tesis en general. Cada respuesta en el formulario, en la entrevista, representó un desafío y una oportunidad para pensar el jugador. Leer y graficar la información (entrevistas) a través de crear las trayectorias, las posiciones o analizar sus posturas era ampliar la perspectiva, explorar un mundo de múltiples jugadas y accesos. Interactuar con el jugador fue un proceso donde lo inédito surgía en cada momento, con cada jugador. Volver a casa, a la pantalla para escribir o concretar ideas, pensar lo escuchado y visto fue todo un pasaje que iba desde escuchar audio(s), ver el juego, organizar información, escribir hasta querer prender la consola reconociendo que no hay tiempo pues trabajo. Escritura, investigación y videojugar, cada uno implicó un tiempo, aún así a veces logré disfrutar de momentos para videojugar.

4. El rey de la colina

A continuación se presentan los análisis de la información recogida con relación a las posiciones, las trayectorias y su vivencia en términos de las tomas de posición.

4.1 ¿Dónde está el rey?

“Bueno, pues cuando yo empecé yo prácticamente nací con una consola en mi mano, o sea, mi padre jugaba desde pequeño, bueno, no desde pequeño, sino me enseñó desde pequeño jugar, a tomarles este amor a los juegos”

(videojugador de alta competencia)

Videojugadora: no, eso era en una consola que había en el barrio, entonces yo iba allá y a uno se la prestaban

Videojugadora: si, como una video tienda

Videojugadora: no era fácil, porque generalmente, ver una chica entre los videojugadores, no es fácil, porque es que tienen más aceptación los chicos, no tanto las chicas.

(Videojugadora ocasional, 15 años, estudiante de grado noveno)

Para conformar el espacio social se registró la información de los jugadores que diligenciaron el formulario, es decir de aquellos jugadores con quienes inicialmente tuvo lugar la entrevista; se esquematizaron gráficamente las posiciones de los jugadores y se rotuló cada jugador con la letra J y números ascendentes a partir de 1 (*J1, J2, J3*). Para construir el apartado sobre las posiciones se tomaron diferentes indicadores que evidencian el capital lúdico del videojugador al posicionarlo y hacer visible un espacio social de videojuego; los indicadores construidos y encontrados durante el proceso investigativo fueron:

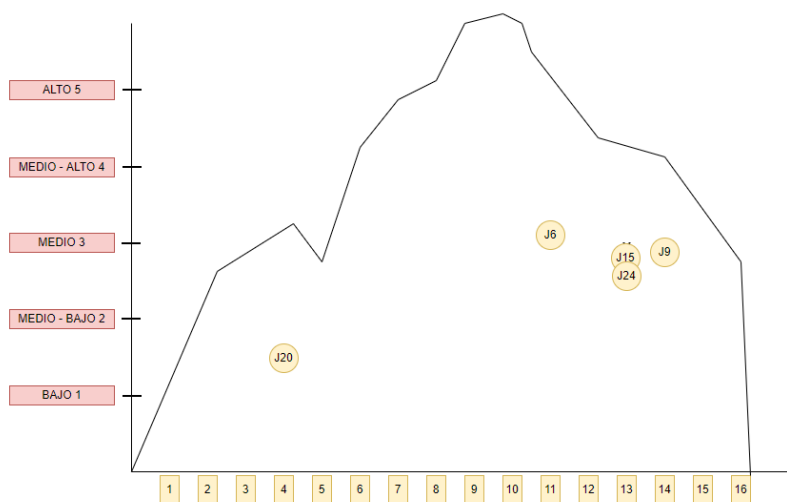
1. Dotación y equipamiento técnico
2. Habilidad con equipamiento
3. Diversidad, memoria y conocimiento de los videojuegos

4. Dominio y experticia de videojuegos
5. Creaciones alrededor del videojuego
6. Equipos de videojuego
7. Laboral
8. Organiza eventos relacionados con videojuego
9. Entrena videojugadores
10. Patrocina jugadores
11. Participación en eventos
12. Reconocimientos
13. Publica información relacionada con videojuegos
14. Familiar
15. *Streamer o Influencer*
16. *Cosplay*

A partir de los anteriores indicadores, un primer contraste muestra cuatro jugadores (J6, J9, J15 y J24) cuyos indicadores los ubican en la parte derecha y hacia el pico de la montaña, otro jugador (J20) vinculado al juego ocasional se ubica hacia la parte izquierda y hacia abajo de la montaña, sus posiciones se muestran a continuación:

Figura 7

Posiciones de videojugadores J20, J6, J9, J15 y J 24.



Fuente: Elaboración propia

El jugador *J20* estaba en grado noveno, tenía 16 años al momento de la entrevista en octubre de 2021, videojugaba *Freefire*³⁸ en un celular, había practicado 20 videojuegos aproximadamente, ha videojugado de manera ocasional en casa y sus interacciones con otros videojugadores han sido, principalmente, en línea. Videojuega por diversión desde los 13 o 14 años y su experiencia inicial fue en video tiendas en las que había consolas de videojuego. En algún momento sus padres le dieron una Xbox, aunque la cedió a un primo. El jugador de la posición *J15* es un estudiante de grado séptimo, inició su experiencia a los 7 años. En el momento de la entrevista tenía 13 años, es influencer de *FreeFire* en *TikTok* donde tiene 70000 seguidores, ha participado en el torneo *FreeFire ligue* en la Copa Donato y es un videojugador de alto desempeño en ese videojuego. Su equipamiento que incluye computador, celular, teclado y *mouse* para *gamers*, ha sido capitán de equipos en *FreeFire* y goza de apoyo familiar en sus prácticas de videojuego. En una ocasión ganó 2 millones de pesos debido a su buen desempeño en competencias de *FreeFire* y se los dejó a su mamá para ayudar con la situación económica en casa.

El videojugador de la posición *J6* es de Jamundí, Valle del Cauca. Estudió Recreación en la Universidad del Valle, tenía 31 años en el momento de la entrevista e inició su experiencia en el videojuego a los 8 años, tiene una condición de salud relacionada a un trastorno ansioso depresivo por lo cual comenta que usa medicamentos. Su equipamiento incluye consolas de videojuegos play station 4, Nintendo Switch, y Xbox One, múltiples controles, teclado semi mecánico, *mouse* de alta precisión, dispositivos para grabar pantalla de las consolas, dispositivos para grabar audio, para grabar video y editar. Su tesis de grado escenificó su experiencia de vida como videojugador y un análisis sobre la importancia social del videojuego. Tiene un canal en *YouTube* con aproximadamente 200 seguidores, en *Facebook* tiene 300 seguidores, ha hecho esporádicos directos, al principal asistieron 40 personas. Ha practicado entre 500 a 1000 videojuegos entre comerciales e indies. Trabajó con empresas de videojuego para crear uno llamado *Cañardiente*, disponible en Play Store. Ha participado y ganado torneos.

³⁸ *Freefire* es un videojuego de supervivencia para móviles, desarrollado por 111 dots Studio, publicitado por Garena. Garena tiene un sitio web donde los videojugadores pueden subir sus clips o videos de sus partidas, allí es posible observar a cada uno de ellos, sus seguidores, asistir a directos.

Entretanto, el jugador de la posición *J9* tiene 29 años, es psicólogo y tiene una especialización. Inicio desde muy pequeño como videojugador pues su padre le enseñó a videojugar, su fuerte son los juegos de pelea o de lucha (*fighters*), compite desde hace 12 años aproximadamente y el videojuego que le ha permitido mayor competitividad y reconocimiento ha sido *Tekken*, con el cual participó en torneos: Nacional de Colombia entre 2013 y 2019, torneo Nacional de Perú (2013), de Bolivia (2014), de Paraguay (2014), Sudamericano en Paraguay (2015), de Brasil (2015), de Chile (2017), y *Tekken World Tour* Colombia-Chile (2018). Hace parte del equipo de videojuego llamado Costillitas BBQ que se identifican con logo en la camiseta y tienen una página en Facebook. Es fundador y capitán del equipo, junto a sus compañeros organizan eventos y competencias de videojuego. Su equipamiento de alta complejidad incluye consolas de videojuego, un celular que le permite correr videojuegos, controles de diferentes consolas. Cuando se le preguntó por el número de videojuegos practicados, dijo: *miles*. Entre ellos *indies* y comerciales.

El videojugador de la posición *J24* ha competido y ganado en múltiples torneos, en particular videojuegos de pelea que ha videojugado desde niño. Aproximadamente desde 2014 se dedica a competir, ha practicado con énfasis cinco videojuegos en su vida: *Streight Fighter*, *The King of Fighter*, *Samurai Shodown*, *Mortal Kombat*, *Dragon Ball*. En *The King of Fighter* 14 ocupó el primer puesto en 2019 en un torneo celebrado en Bogotá (Unilago); participó con dos amigos en un evento nacional de Ecuador y ganaron los primeros puestos con videojugadores internacionales del mismo juego. Tiene una empresa de venta de *joystick* y ha recibido múltiples reconocimientos, entre ellos medallas, trofeos y seguidores.

Una mirada a los indicadores de las anteriores 5 posiciones de los videojugadores allí ubicados se muestra a continuación.

Tabla 16

Valoraciones de indicadores de los videojugadores J6, J9, J15, J20 y J24

	Posición	J6	J9	J15	J20	J24
	Indicador					

1	Equipamiento	1A=4	1A=4	1A=4	3A=2	1A=4
2	Habilidad con equipam.	1A=4	1A=4	1A=4	3A=2	1A=4
3	Diversidad y conocimiento de vj	1A=4	1A=4	2A=3	4A=1	2A=3
4	Dominio y experticia	1A=4	1A=4	1A=4		2A=3
5	Creaciones	1A=3	Cr=1			
6	Equipos	3A=2	E1=4	E1=4	E4=1	E2=3
7	Participación en eventos	PEv1=3	PEv1=3	PEv1=3		PEv1=3
8	Entrena jug / equipos		Eje1=1			Eje=1
9	Organiza eventos		OEv1=2	OEv1=2		Oev=2
10	Reconocimientos	G1=4	G1=4	G1,G2,G4=4		G1=4
11	Publica	P1=5	P1=5	P3,P1,P4,P2=3		P3=3
12	Laboral	L2=2	L3=1	1		L2=3
13	Patrocina jugadores o equipos		Pa=1	1		Pa=1
14	Apoyo familiar	1	1	1		
15	Streamer o Influencer			2		1
16	Cosplay					
	Promedio	3,27	2,78	2,76	1,5	2,69

Fuente: Elaboración propia

Los videojugadores que logran un mayor número de indicadores y obtienen una mayor valoración en sus niveles escalan más alto hacia la colina del campo del videojuego, es decir, se posicionan más cerca a la cima (parte derecha superior del gráfico). La edad del videojugador no implica una barrera para escalar en el espacio lúdico, pues si se observa el jugador *J15*, sus seguidores, su actuación como *influencer* de *FreeFire* en *TikTok* y sus logros en competencias constituyen un motor que apalanca otros indicadores y un mejor posicionamiento, aunque no es la tendencia. Cuando se compite, lo social se convierte en un principio articulador de capital lúdico, pues la competencia implica a otros, conocer su juego, saber del videojuego, de sus personajes, armas, skins, crear estrategia (a propósito de *FreeFire* como juego de supervivencia; o los videojuegos competitivos de pelea como *The King of Fighter* y *Street Fighter*). No obstante, lo social opera de manera diferente en cada videojuego, es distinto sobrevivir en *FreeFire* o *Fornite* y participar de sus competencias a competir en videojuegos de pelea donde sus personajes implican una preparación, habilidad y adiestramiento alternativos. Mientras en *FreeFire* la disputa tiene lugar entre equipos o entre varios jugadores y gana quien quede en pie (sobrevivencia), en *the King of Fighter*, el enfrentamiento es entre dos videojugadores quienes desarrollan varias partidas para que

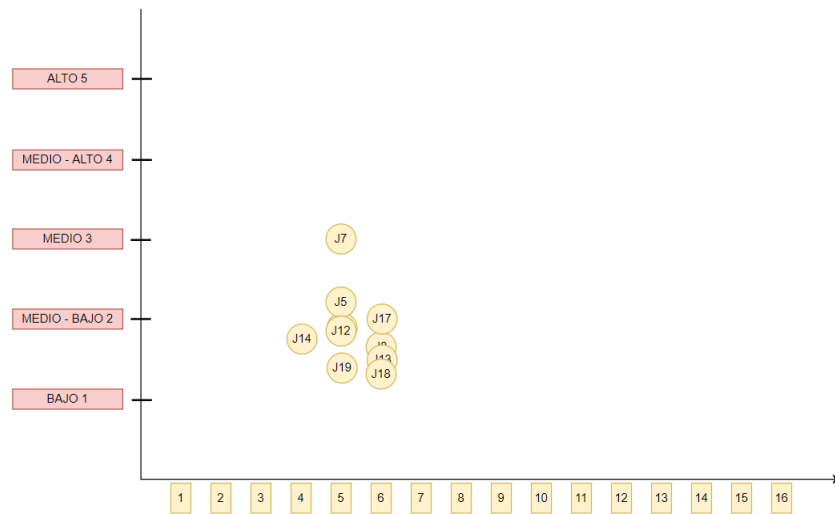
surja el ganador. Entre los videojugadores de pelea de *Street Fighter* no se observó videojugadores dedicados a *FreeFire* o *Fornite*; tampoco lo inverso.

Esto no implica que no los conozcan o no los hayan videojugado, sino que hay nichos de competencia, de torneo según los videojuegos particulares, géneros de videojuego y, específicamente según los torneos ofertados. Cuando la acción de un videojugador se focaliza en un solo videojuego o en unos pocos videojuegos debido a su participación y buen desempeño en competencias, su posicionamiento gira alrededor de su habilidad, el reconocimiento, participación en eventos y el componente social adquiere una trascendencia para el jugador. Mientras un jugador para quien su biblioteca de juegos es numerosa, también lo social se torna relevante pero se adiciona un paisaje de múltiples relatos propio a los mundos de ficción que ha jugado, lo cual a su vez implica un capital narrativo que suma a las posibilidades de tomar una postura frente al campo. Para el jugador que afinca sus posibilidades de acción en la competencia, su capital lúdico adquiere los matices del conocimiento a profundidad de un(os) particulares juegos por lo que su capital lúdico se articula desde una constante actualización del (los) juego(s) objeto de participación.

Los videojugadores cuya practica de videojuego tiende a ser más hacia el juego casual se encuentran en las posiciones *J1, J5, J7, J8, J13, J14, J12, J17, J18* y *J19* se presentan y analizan a continuación:

Figura 8

Posiciones J1, J5, J7, J8, J13, J14, J12, J17, J18 y J19.



Fuente: elaboración propia

Estos videojugadores comparten que son estudiantes de educación básica secundaria y media. El jugador ubicado en posición *J1*, pertenece a noveno grado, inició su práctica de videojuego a los 5 o 6 años en una Play Station 2 con videojuegos como Ben 10, Scooby Doo y juegos de terror, aunque después la PS2 se dañó según comenta el jugador. A los 10 u 11 años el padre le compró una Play Station 3 y empezó a videojugar Battlefield 3. Este equipamiento se complementa con un computador comprado por el tío hacia 2011 que le servía para hacer tareas, aunque le ha funcionado para videojugar. Ha videojugado con otros jugadores “por pasar el tiempo o compartir”, considera que su habilidad se relaciona a un equipamiento básico para un videojugador ocasional. Su biblioteca de videojuegos se vincula a un conocimiento básico, pues conoce pocos videojuegos.

El videojugador de la posición *J5*, inició su práctica a los 3 años y actualmente tiene 14, al principio jugaba en un computador que tenía la mamá con juegos como plantas y zombis y un juego para pescar que no recuerda el nombre. Hoy en día videojuega en una Xbox 360 y el computador de la mamá. Ha videojugado 80 juegos, aunque ha empezado y terminado 20 juegos aproximadamente, además, ha contado con el apoyo familiar en su práctica de videojuego, por ejemplo, con la consola y la compra de un teclado, además ha videojugado con la mamá. Por su parte, el jugador de la posición *J7* es un estudiante de grado 11 con 17 años. Inició a videojugar desde pequeño, cuenta que ahorra en una alcancía para comprar su consola de videojuegos, aunque antes de lograrlo fue

diagnosticado con diabetes, según él, este hecho contribuyó a acercarse a los videojuegos. Actualmente cuenta con su celular para grabar, una consola Xbox 360 y la Tablet³⁹ que le dio el colegio donde ha videojugado Oki Doki Literature. Respecto a su habilidad, ha manejado su equipamiento de manera local con amigos y en competencias locales, ha videojugado 100 videojuegos aproximadamente, entre los videojuegos que más referencia es Dark Souls, BioShock, Borderlands. También comenta que su experiencia comprende varios géneros de videojuego que incluyen terror, disparos, videojuegos de rol y de carros, entre otros. Respecto a su experiencia con equipos, ha participado como observador de grupos de videojuego competitivos, ocasionales y a veces videojuega con jugadores competitivos. Este videojugador fue entrevistado en 2019 y fue posible actualizar su información en 2021.

El videojugador ubicado en la posición *J8* es un estudiante de grado séptimo, tiene 14 años, inició su experiencia como videojugador a los 7 años y juega principalmente en videotiendas o en la casa de amigos. Considera que su habilidad le permite manejar un equipamiento con amigos y en competencias locales, actualmente tiene un celular y la *tablet* que le dio el colegio. Los videojuegos que ha jugado de manera completa son: God of War 2, God of War: el Ascención y el último [God of War 2018], los cuales son un poco más difíciles; luego completó Mortal Kombat que para él es difícil por los jefes y, Mortal Kombat 11. Ha publicado información en estados de *WhatsApp*, comparte su juego de manera ocasional con otros jugadores o con un equipo, socializa con ellos y ha participado en eventos de videojuego ocasionales.

El videojugador ubicado en la posición *J12* tiene 17 años y se encuentra en grado décimo en el momento de la entrevista (octubre de 2021). Cuenta con un portátil, una consola Xbox, ha practicado entre 80 a 100 videojuegos y ha compartido su experiencia con otros jugadores, con quienes se reúne de manera ocasional. Cuenta con el apoyo de la familia en su práctica como videojugador, aunque en lo económico no siempre hay dinero.

El jugador ubicado en la posición *J13* pertenece al grado sexto, tiene 14 años, inició su actividad como videojugador a los 8 años. Entre los videojuegos que más le gustan están

³⁹ Las Tablet que el colegio dio tuvo lugar durante la pandemia debido a que los estudiantes no contaban con el equipamiento para conectarse a las clases. El nivel de asistencia era poco y, en varios casos los estudiantes abandonaron el colegio. Como parte de la política pública para evitar la deserción e inasistencia y viendo las condiciones laborales, de salud, económicas de las familias, la secretaria de educación facilitó este equipamiento y los estudiantes y/o familias se comprometían a participar de las clases.

GTA y *Mortal Kombat*. Su tío le regaló una PS2 que luego se le dañó, actualmente videojuega en un computador donde descargó un emulador de PS2 y en un celular ha videojugado entre 20 a 30 videojuegos. Ha participado en eventos ocasionales de *FreeFire* en línea, elabora clips del juego que luego publica en *TikTok*, cuenta con el apoyo de la familia. La jugadora ubicada en la posición *J14* tiene 15 años es estudiante de grado noveno e inició su experiencia con los videojuegos a los 8 años, más o menos, jugando en videotiendas de consolas a las que asisten jóvenes a videojugar. Actualmente cuenta con la *tablet* que dio el colegio, juega *Rally Fury* que es de autos, *FreeFire* y *Call of Duty*. Ha practicado 5 videojuegos (los ya mencionados) más uno de autos y *Candy Crush*. Esta jugadora asiste a la entrevista con la mamá.

En la posición *J17* se encuentra un jugador de grado décimo que pertenece a un proceso de educación especial, inició su experiencia con los videojuegos a los 15 años, ahora tiene 17. Actualmente practica un videojuego de lucha en línea llamado *World of Tanks Blitz*, lo videojuega en la *tablet* que le dio el colegio. Ha practicado más o menos 20 videojuegos, le gustan los juegos de simulación como de aviones, tractomulas, camiones, carros, ha jugado *FreeFire*, tiburones, ha practicado videojuegos de la plataforma *Roblox*. Ha participado en eventos ocasionales en línea en los cuales comparte con otros videojugadores.

En la posición *J18* se encuentra un videojugador de 12 años que inició a los 11 años, se encontraba en grado séptimo en el momento de la entrevista (octubre de 2021), es decir inició a videojugar durante la pandemia; su práctica la desarrollaba principalmente en la *tablet*, a veces videojuega en un computador prestado aunque está medio dañado o en una consola *Xbox*. Actualmente practica *FreeFire* y *LoL (league of Legends)* que es el que más le gusta y más ha practicado. Ha videojugado 5 videojuegos (Mario, Mario Kart, Mario golf) y ha participado en competencias ocasionales en *FreeFire*. Cuenta con el apoyo de sus cuidadores y se considera un videojugador novato. Asiste a la entrevista con la cuidadora quien se hizo cargo del chico debido a que su madre falleció y su padre lo dejó a su cuidado:

Entrevistador: ¿Qué hace usted para apoyar a este muchacho?

Cuidadora: ¿Yo? Darle mucha moral, eh... apoyarlo en el estudio, estar todo el día con él, darle sus buenos alimentos, darle buenos consejos y siempre apoyarlo, porque él es un niño que la mamita murió hace cuatro años y nosotros nos hicimos cargo de él, no somos nada de él, pero él nos llama abuelitos a nosotros, a mi hijo lo llama el papá y nosotros seguirle, que siga pa' delante en todo, y lo que nosotros siempre le decimos, Ángelo, esfuércese en todo, ya que Dios le mandó una familia buena para que siguiera adelante.

Entrevistador: En términos de informática, del videojuego, ¿Cómo lo acompañan? ¿Alguna vez han jugado con él?

Cuidadora: Sí, más que todo mi hijo, que él tiene un Xbox y ellos juegan los fines de semana, porque como entre semana ellos tienen turnos, entonces no puede entre semana, lo importante es el estudio y mi hijo está trabajando y yo no sé jugar a nada de eso, entonces los fines de semana, ellos juegan hasta tarde en la noche y ahí mantienen ellos, cuando salen a vacaciones ahí juegan arto eso, pero no a diario, porque como digo, primero el estudio y de ahí el resto.

La referencia de los padres al infundir responsabilidad por el estudio fue constante, ellos favorecen que sus hijos jueguen, pero la prioridad es el estudio. En los jugadores se observó esta misma preocupación, parece haber una tendencia a abandonar la práctica del videojuego si el estudio o las tareas pendientes lo requieren. Parece, que el acceso a la práctica de videojugar es condicionada por los padres de acuerdo con el rendimiento académico del estudiante. Al ser estudiantes de colegio y estar bajo la tutoría de sus padres y/o cuidadores, los videojugadores se debaten entre su jugar y el cumplimiento de sus deberes escolares. Es posible que la motivación por jugar movilice al jugador a cumplir con sus deberes escolares y, el acceso al juego se convierta para los padres en la forma de que sus hijos o acudidos cumplan con sus tareas escolares.

Por su parte el jugador ubicado en la posición *J19* tiene 17 años, se encuentra en grado noveno e inició a videojugar a los 8 años, juega en un portátil y a veces en un celular, ha practicado 6 videojuegos, es un jugador casual, el juego que más le gusta es *Dofus*, luego operación 7 y, al juego que más le ha invertido tiempo es *LoL* o *League of Legends*,

ha videojugado ocasionalmente con otros jugadores aunque tiende más a jugar en solitario, ha participado como observador de eventos ocasionales y tiene el apoyo de familia aunque no económico. Para observar los indicadores del anterior grupo de videojugadores se presenta la siguiente información:

Tabla 17

Valores de los indicadores de las posiciones J1, J5, J7, J8, J12, J13, J14, J17, J18 y J19

	indicador	J1	J5	J7	J8	J12	J13	J14	J17	J18	J19
1	equipamiento	2A ma=3	2A=MA=3	2A=3	A4=1	3A=2	3A=2	3A=2	3A=2	2A=3	3A=2
2	habilidad con equip	4A bajo=1	2A=MA=3	2A=3	2A=3	3A=2	3A=2	3A=2	1A=4	4A=1	3A=2
3	conocimiento de vj	4A MA=1	3A=MA=2	1A=3	3A=2	3A=2	3A=2	3A=2	4A=1	4A=1	4A=1
4	Dominio y experticia	3A=2							3A=2	4A=1	
5	Creaciones										
6	equipos	3 mb=2		E3=2	E3=2	E3=2			E3=2		E4=1
7	participación en eventos				PEv3=1		PEv3=1		PEv3=1	PEv3=1	PEv3=1
8	entrena jugadores o equipos										
9	organiza eventos										
10	Reconocimientos										
11	Publica		P3=M=3	3	P5=1		P5=1				
12	Laboral										
13	Patrocina jug o equipos										
14	Apoyo familiar		1			1	1	1		1	
15	Streamer o Influencer										
16	Cosplay										
	promedio	1,8	2,4	3	1,66	2	1,5	1,75	2	1,3	1,4

Fuente elaboración propia

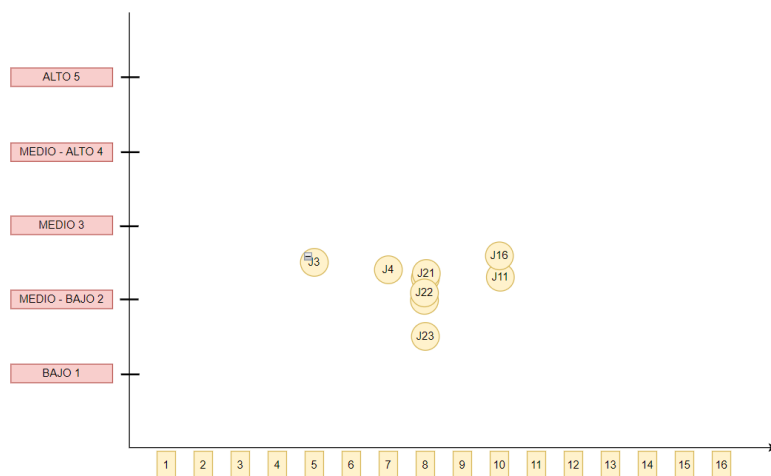
Estos videojugadores de acuerdo con sus posiciones (capitales lúdicos) constituyen un grupo de videojuego preferentemente *ocasional*, no obstante, esta condición puede deberse más a las condiciones del equipamiento como a la conjunción de aspectos educativos, laborales y socioeconómico de las familias que limitan la experiencia del

videojuego, por tanto, la acumulación de capital lúdico. A pesar de que hay una apertura de varias familias a apreciar la experiencia de sus hijos en cuanto reconocen su práctica de videojuego y en algunos casos la acompañan y apoyan con equipamiento, a menudo, por ejemplo, el componente económico, así como el conocimiento de aspectos técnicos sobre el equipamiento se convierten en obstáculos para algunos padres, familias o cuidadores. Asimismo, el escaso tiempo empleado en videojugar tanto por padres como por los jugadores limita la habilidad con el equipamiento y también las posibilidades de interacción con otros videojugadores a través de redes sociales en línea que favorezcan la interacción sobre el videojuego, su práctica, la creación y socialización de contenidos alrededor del juego; la habilidad social, la habilidad con el equipamiento y la creación de contenidos requieren disposición y haber acumulado experiencia en el tiempo. El hecho de que las familias o cuidadores acompañen o apoyen la práctica de videojuego puede verse como un componente social que fomenta el capital lúdico, por tanto, el mejor posicionamiento del jugador. Cuando no hay apoyo de la familia, el jugador encuentra formas para fomentar su cultura *gamer* en lugares y espacios sociales distintos a la casa. En todo caso, la familia posiciona en tanto espacio para hablar de juego, dar sentido al juego y a lo jugado y, hacer del juego un elemento que articula emociones, jugadas y resignifica el lugar de sus miembros y del jugador en el espacio familiar.

A continuación se presenta otro grupo de videojugadores según sus posiciones. Son jugadores que han tenido una relación más cercana a procesos de participación en torneos y en ocasiones de publicación de su juego en redes de sociales. Esto los acerca a procesos de reconocimiento.

Figura 9

Posiciones J2, J3, J10, J11, J16, J21, J22, J23.



Fuente: Elaboración propia

El videojugador ubicado en la posición *J3* es un estudiante de grado noveno, tiene 14 años e inició su experiencia de videojuego a los 6 o 7 años aproximadamente, su primer videojuego fue Minecraft el cual es también su favorito y lo conoce muy bien debido a su práctica. Su equipamiento consta de una consola Xbox 360, un computador en el cual puede descargar y jugar algunos videojuegos, un celular y en su infancia tuvo una consola PS1. Tiene un canal en *YouTube* con 18 seguidores, aunque por motivos de estudio no tiene tiempo para crear contenido y subir información. Su habilidad, según comenta, es la de un jugador que videojuega de vez en cuando. Durante la pandemia observó competencias en línea de videojuego de *LoL*, *Halo*, y *Mortal Kombat*. Sus padres y hermano lo apoyan, aunque económicamente no, debido a que no tienen suficientes ingresos.

El jugador ubicado en la posición *J4* es de grado séptimo, tiene 15 años e inicio su experiencia con los videojuegos a los 10, sus primeros videojuegos fueron GTA San Andreas, Crash, los Simpsons. Actualmente juega videojuegos de Roblox (plataforma de videojuegos) en un computador y el principal videojuego que ha practicado allí es Kaiju Universe, que es un juego de rol para 3 o 4 personas. Videojuega también en un celular, tiene una Xbox 360 que la mamá le regaló aunque, previamente tuvo una consola Xbox negra, ha videojugado más o menos 30 juegos, cuenta con 33 seguidores en algunos videojuegos de Roblox, su familia ha favorecido el acceso a equipos, no obstante, se relaciona con personas distintas a su familia quienes favorecen su práctica de videojuego.

Estas personas son principalmente jugadores con quienes ha compartido en su práctica de videojuego.

En la ubicación *J10* (detrás de la posición *J21*) está un jugador que es estudiante de grado 11, tiene 18 años e inició a videojugar a los 7. Uno de los videojuegos que practica es *FreeFire* y tiene un canal con 48 seguidores en la plataforma del juego *Booyah*, es similar a YouTube, donde los videojugadores pueden subir sus videos. Desarrolla su práctica de videojuego desde su celular. Ha transmitido directos por *Facebook Gaming* y ha videojugado más de 30 juegos, aunque comenta que no lleva la cuenta del número de videojuegos practicados en su vida. Ha videojugado de manera ocasional con otros jugadores en *FreeFire* y ha participado en eventos de videojuego en línea con algunos otros jugadores.

En la posición *J16* se encuentra un videojugador de 13 años de grado octavo que inició su experiencia a los 9. Estudia en el Colegio Parroquial San Andrés, una institución privada, su equipamiento es su celular y un computador de escritorio (*All in one*) tiene cámara incorporada y micrófono, tiene un teclado mecánico y un *mouse* marca BCG. A veces va a la casa de un amigo que tiene una Xbox 360. Ha practicado 2 videojuegos en su vida, *Fornite* y *FreeFire*, es *streamer* (es decir realiza directos) en los cuales transmite 4 o 5 horas. Participó como parte de un trío en una competencia llamada FNCS del videojuego Fornite y ganaron 150 dólares, de los cuales le correspondió la tercera parte; participa de un equipo altamente competitivo y cuenta con el apoyo familiar. Los aspectos que han potenciado su capital lúdico son su formación y el apoyo de sus padres y/o familia:

Videojugador J16: Por ejemplo, hay una aplicación que se llama Platzi y ahí haces cursos de Fornite, entonces he hecho varios cursos de eso.

Videojugador J16: Mi mamá me inscribe en esos cursos, ella es la que me inscribe

Entrevistador: ¿Ella que formación tiene?

Videojugador J16: Ella es contadora y también me ha ayudado mi tía Luz, pues ella también me compra los teclados, los mouses, se lo dividen entre ellas dos, como yo casi toda mi vida he vivido con ella, entonces ella también me apoya mucho en ese sentido.

Entrevistador: ¿Cuál ha sido el principal o los principales cursos que ha hecho en Platzi?

Videojugador J16: En Platzi, solo he hecho dos, uno de computación y uno de estrategias para Fornite

Entrevistador: El de computación ¿De qué trataba?

David: Sobre cómo ensamblar un computador, donde va la RAM, donde va el procesador y todo eso.

Entrevistador: ¿Y el de estrategias para Fornite? ¿Cuánto tiempo duró?

Videojugador J16: Duró solo un día, eran 5 clases donde enseñaban como coger la altura, cómo construir, y así.

La formación relacionada con el videojuego potencia los capitales lúdicos al institucionalizarlos, esto, junto al acompañamiento de los padres o familiares, crea un ambiente de confianza que garantiza la participación en la comunidad de videojuego. Es decir, los múltiples apoyos (económico, familiar, educativo) brindan la base para la competencia, para participar de una comunidad de videojuego de manera intencionada y explícita.

El jugador de la ubicación *J21* tiene 30 años, inició a los 8 años aunque entre los 10 a 12 años dejó de videojugar. Su profesión es comunicador social, egresado de la Universidad del Valle, se declaró videojugador de juegos de computador, considera que puede compartir su experiencia por *streaming* aunque no lo hace. El videojuego que más le ha gustado ha sido *World of Warcraft*, tiene un canal en YouTube y subió un video que ha recibido 39 visualizaciones, no tiene comentarios, ni like, ni suscriptores. Ha participado en la creación de un videojuego educativo contribuyendo en el diseño de sus mecánicas, la jugabilidad y ajustes a la historia; esta participación se constituyó también en una forma de trabajo para él.

En la posición *J22* está el videojugador y estudiante de grado octavo que tiene 14 años e inició su experiencia de juego a los 12. Videojuega en su celular, ha practicado 4 videojuegos *FreeFire*, *Fenixzone*, un videojuego en *Roblox* y un simulador de bus, como parte de su equipamiento videojuega en *tablet*. Ha participado con su escuadra en el torneo duelo de escuadras de *Freefire*, publica en los estados de WhatsApp y en ocasiones ha subido clips a la página *Booyah* de dicho juego donde también ha observado a otros jugadores haciendo directos, tiene apoyo de su familia. La videojugadora de la posición *J2*

(atrás de J22 en el gráfico) se encuentra en grado sexto, tiene 12 años e inició a videojugar a los 7 u 8. Ha videojugado *FreeFire*, *Minecraft* y videojuegos de la plataforma Roblox, en total 6 videojuegos; videojuega en la *tablet* y usa un celular principalmente para ver videos de otros jugadores, tiene un canal en *YouTube* donde ha publicado información que es seguida por su familia y algunos vecinos donde vive, ha observado el juego de otros videojugadores en línea.

El jugador de la posición J23 se encontraba en grado noveno (en octubre de 2021 fecha de la entrevista), tenía 14 años e inició su experiencia con los videojuegos a los 7 años. Sus primeros juegos fueron *Clash Royal*, *Clash of Clans* en móvil, juega *FreeFire* y actualmente juega *Terraria*, un tipo de videojuego de supervivencia cuyo género es el favorito y se destaca bien ahí. Videojuega principalmente en el celular, aunque también lo hace en la *tablet*, considera que tiene una buena habilidad, pues ha llegado a *heroico* en *FreeFire* de la temporada 15 a la 22⁴⁰. En la posición J11 se ubica el jugador que se encontraba (al momento de la entrevista, octubre de 2021) en grado 10º, tenía 15 años e inició su experiencia con los videojuegos a los 9 años. Tiene un canal de YouTube con 116 suscriptores y videojuega desde su celular, uno de los primeros juegos que practicó fue fútbol, el juego que más practica es *FreeFire* desde 2017, pero perdió la cuenta y en 2018 creó una nueva; la enlazó a Facebook y se considera un veterano en el juego pues ha estado desde sus inicios, ser veterano en *FreeFire* implica reconocimiento para videojugadores, pues por ejemplo pueden acceder a las más antiguas skins y objetos. Ha practicado 4 videojuegos: *Geometry Dash*, *Dream League Soccer*, *FIFA* para móvil y *FreeFire*, ha participado de eventos en línea competitivos y, aunque son eventos ocasionales esto le ha permitido ganar reconocimiento con otros videojugadores y equipos, se destaca con su equipo de *FreeFire* que lidera y organiza para las competencias.

Para observar un resumen de los indicadores y sus valoraciones en cada uno de los videojugadores antes mencionados se presenta la siguiente tabla.

Tabla 18

⁴⁰ Cada temporada dura 2 meses y, cada vez que finaliza la temporada, el sistema de *FreeFire* baja a todos sus jugadores tres niveles, por lo que deben actualizar de nuevo su nivel de juego.

Valoraciones de indicadores de las Posiciones J2, J3, J10, J11, J16, J21, J22 y J23

	indicador	J2	J3	J10	J11	J16	J21	J22	J23
1	Equipamiento	3A=2	2A=3	3A=2	3A=2	2A=3	1A=4	3A=2	3A=2
2	Habilidad con equipos	2A=3	3A=2	3A=2	2A=3	1A=4	1A=4	2A=3	2A=3
3	Conocimiento de vj	3A=2	2A=3	3A=2	3A=2	3A=2	3A=2	4A=1	4A=1
4	Dominio y experticia	3A=2		1A=4	3A=2	1A=4	3A=2	3A=2	3A=2
5	Creaciones		Cr2=2	P3=3, + dir			Cr3=2		
6	Equipos		juego solit	E3=2	E2=3	E2=3		E3=2 escuadra freefire	E4=1
7	Participación en eventos	PEv3=1		PEv3=1	PEv2=2	PEv1=3	PEv3=1	PEv1=3	PEv3=1
8	Entrena jugadores o equipos								
9	Organiza eventos								
10	Reconocimientos		G3=2	G2=3	G2=3	G4, G2=3			
11	Publica	M3=3	Med 3		3A=3	P4=2	P3=3	P3=3 p.gar	P5=1
12	Laboral						L3=2		
13	Patrocina jug o equipos								
14	Apoyo familiar	1			1	1		1	1
15	<i>Streamer o Influencer</i>					1			
16	<i>Cosplay</i>								
	Promedio	2	2,5	2,3	2,3	2,6	2,4	2,12	1,5

Fuente: Elaboración propia

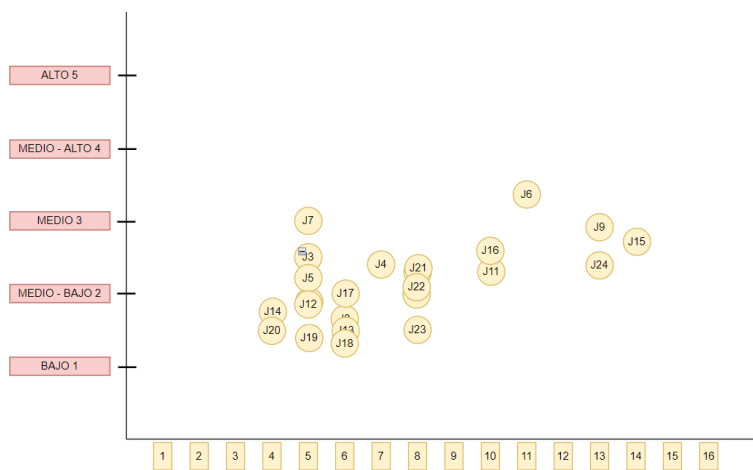
A partir del análisis de las posiciones de los anteriores videojugadores se observa que no necesariamente se debe tener el mejor equipamiento para ser *streamer*. Los jugadores desarrollan actividades como los directos con un equipamiento que no necesariamente es el promocionado para tal fin. El tipo de videojuego practicado es importante a la hora de competir y ganar audiencia pues hay una gran variedad de videojuegos, como una variedad de gustos o grupos de jugadores interesados en

particulares juegos. Allí la habilidad con el equipamiento o la interacción social contribuyen a una movilidad en el mundo del videojuego que le representa un particular reconocimiento al videojugador. A pesar, de que los videojugadores tienden a experimentar una variedad amplia o no de videojuegos, fue recurrente encontrar *FreeFire* como uno de los videojuegos comúnmente practicados por los estudiantes del colegio, lo cual puede ser visto como una moda, también como una de las mejores opciones lúdicas de acceso en cuanto es un videojuego de acceso libre posible de ser jugado en móviles; la competencia y/o interacción en *FreeFire* es un elemento a favor de su escogencia, pues, jugar con otros es algo que promueve *FreeFire* y, para muchos jugadores jugar con otros constituye una forma de diversión y reconocimiento. Ser veterano en un videojuego particular y, en la medida en que se tiene una práctica frecuente en el mismo, favorece el conocimiento de sus dinámicas, formas de competir, los eventos, a la vez que en el caso de *FreeFire* permite el acceso a particulares elementos, *skins* y *emotes* por ejemplo. La antigüedad en un videojuego es sinónimo de capital lúdico del juego.

Para tener un panorama general de las diferentes posiciones encontradas y mencionadas previamente se presenta el siguiente gráfico.

Figura 10

Posiciones generales.



Fuente: Elaboración propia

Cada posición se diferencia de jugador en jugador pues la experiencia de cada indicador no se agota en la categoría descrita por el mismo, sino que los jugadores modulan formas como el indicador se vive. Por ejemplo, aquí no aparecieron *YouTubers* aunque varios videojugadores tuvieron prácticas en YouTube, es decir, son importantes los sentidos que para cada videojugador tiene presentar contenidos en dicha plataforma como parte del espacio social de videojuego. La posición *publicar* implica por parte del jugador inversión de tiempo, conocer del juego(s), adentrarse en la comunidad para reconocer a quien dirige sus contenidos, conocer y conjugar espacios de publicación (redes sociales) con contenidos lo cual es una tarea que convoca un capital lúdico al que solo algunos le apuestan.

Por su parte, las creaciones constituyen una posición que requiere de un saber especializado no solo porque quienes lo hacen videojuegan, sino porque, por ejemplo, la creación de un videojuego es un proceso que se lleva a cabo con otros, donde el trabajo en equipo y los conocimientos y aportes (económicos, materiales, intelectuales, lúdicos) de cada miembro juegan para hacer posible la idea. El nivel de estudio relacionado con el videojuego o ramas afines como el desarrollo del código, los procesos de animación gráfica digital, el diseño del juego a través de contar una historia como aquellos conocimientos propios a otras áreas, son necesarios para quienes le apuesten a los procesos creadores en el mundo del videojuego. En el mundo del videojuego *crear* posiciona y moviliza personas, recursos y por su puesto capital lúdico: quien crea necesita conocer de videojuegos y de sus jugadores, de audiencias, del videojuego en redes sociales, debe ser un videojugador aunque sea ocasional, entre otros aspectos.

Asimismo, muchos videojuegos, quizás la mayoría, implican desafíos, luchas contra oponentes y, en particular, cuando se trata de juegos orientados a la competencia, los videojugadores tienden a movilizar su posicionamiento hacia la cima de la colina. Esto tiene que ver con que competir implica cualificar el equipamiento, asociarse con otros, generar contenido, publicarlo, estar al día con las actualizaciones del videojuego, observar y jugar con otros, aprender estrategias, mejorar la habilidad social y con el equipamiento, entre otros aspectos. La competencia aparece como una posición que modula distancias entre los videojugadores, entre distintos capitales lúdicos, pues los involucra en el trayecto de varias posiciones. Esto conlleva a un habitus movilizado por el logro, la satisfacción de vencer al otro, de retarse y retar a otros, es a su vez un espacio donde el capital lúdico del

videojugador se acrecienta en cuanto moviliza ideas, desafíos, gustos, placer y a la vez es movilizado por otros jugadores, por el videojuego y por la tecnología del juego. No obstante, lo que moviliza a unos se convierte para otros en un, *querer pendiente lúdico*, pues, aunque se quiera ser *streamer*, *YouTuber*, o *gamer*, alcanzar una determinada posición, desarrollar los indicadores que lo permiten, requiere más que el anhelo, requiere de dinero, de condiciones tecnológicas, dedicar tiempo al juego, jugarlo, explorar el juego de otros. En este sentido, los jugadores del colegio nombran su práctica de videojuego respecto a la *tablet* como alternativa para videojugar, esto evidencia la condición de la pandemia, el encierro, el cuidado, pero también, que el acceso a dispositivos de videojuego condiciona la experiencia de videojugar. Es probable que muchos jugadores del colegio quieran jugar, no obstante, el no contar con dispositivos digitales como la *tablet* restringió su práctica. La *tablet* se convirtió en la alternativa para videojugar, también para hacer frente a una situación abrumadora como la pandemia. Adicionalmente, se encontraron varios casos en que los videojugadores expresaron:

Yo pienso en algún futuro comprarme una computadora para jugar ese tipo de juegos porque yo siento que los juegos de PC tienen mejor rendimiento que los del celular. Yo estoy pensando eso para comenzar a grabar y montar en otras partes digamos en YouTube y cosas así (videojugador de 14 años, grado noveno).

En otros casos se evidenció un *querer pendiente lúdico* relacionado con el crear un videojuego, por ejemplo:

Entrevistador: ok, muy bien. Ese juego de que trataba, el que intento crear

Videojugador: lo quería crear porque pues en esos días fue como hace 3 años jugaba mucho Minecraft el jueguito de los cubos que todo el mundo conoce o, bueno la mayoría de las personas, quería hacer una mezcla entre ese juego y el mar (videojugador, 14 años, grado séptimo).

Asimismo, se encontraron formas en que se emigra del campo del videojuego, por ejemplo, un videojugador desde lo laboral dijo:

No, ahora estoy trabajando con diseño gráfico, con gestión de eventos y lo que salga porque la situación económica está complicada para rechazar trabajos, quisiera

trabajar en videojuegos, pero no le da el diario a uno para vivir en este momento, tocaría hacer un juego y que el juego venda tanto para seguir trabajando en ello (videojugador J6).

Hay videojugadores que buscan en otros campos formas de vivir, pues aún el campo del videojuego no es lo suficientemente desarrollado para poder emplearse en él y desarrollar no solo el juego sino la vida laboral. Se trata de una subjetividad reflexiva que, al sopesar las condiciones del campo explora otras alternativas. Otra situación en la que los sujetos tienden a salirse del campo se muestra a continuación con el videojugador J20 a quien sus padres le regalaron una consola Xbox 360:

era un objeto que me llamaba mucho la atención y me gustaba demasiado, pero pues a causa de mis estudios, yo la dejé abandonada, no la usaba, no la prendía, me la pasaba más.... prácticamente abandoné la consola y pues en ese tiempo yo no, no era mucho de jugar videojuegos como que los olvidé un tiempo y pues ya me concentraba más que todo en salir, jugar afuera con mis amigos y pues por eso yo dije, yo no estoy utilizando mi consola y pues mi primo que no tiene y quiere una, sé que con él va a estar bien la consola y pues creo que la tiene todavía, sé que la está cuidando bien (videojugador casual, J20).

De este modo, el estudio, lo laboral y otros eventos lúdicos se constituyen en razones que sacan del campo del videojuego a los jugadores, además, se observa una actitud tranquila frente a su práctica de videojuego en la que la consola puede ocupar un espacio similar a otro objeto en su vida. Se abandona el videojuego como algo normal sin constituir una situación difícil. Respecto a su experiencia en *FreeFire*:

Videojugador J20: Pues yo sí he pensado retirarme de los videojuegos ya que casi siempre era lo mismo y pues a veces ya no me divertía mucho ya que había jugadores que hacían como trampa. Se llaman *hackers* ahorita y pues eso nos dañaba a nosotros la comunidad, ya que no era justo que otros hicieron trampa para ganar algo que es por diversión pues nos molestaba eso y ya creo que es eso lo que ha pasado con los videojuegos (videojugador ocasional, J20).

El permanecer o no en la práctica de videojuego implica la capacidad del videojugador de sentirse a gusto con lo que hace o ve, con lo que juega, es una forma de asumir el juego y las situaciones que allí se viven según sean percibidas por el jugador. Se trata de una forma como los sujetos entran y salen del juego, pero también una postura frente al campo. En términos del posicionamiento, y de aquellos jugadores que salen del campo, su capital lúdico permanece como un conocimiento alternativo al permitirle pensar(se), transitar lúdicamente por otros campos.

4.2 Las estaciones del rey

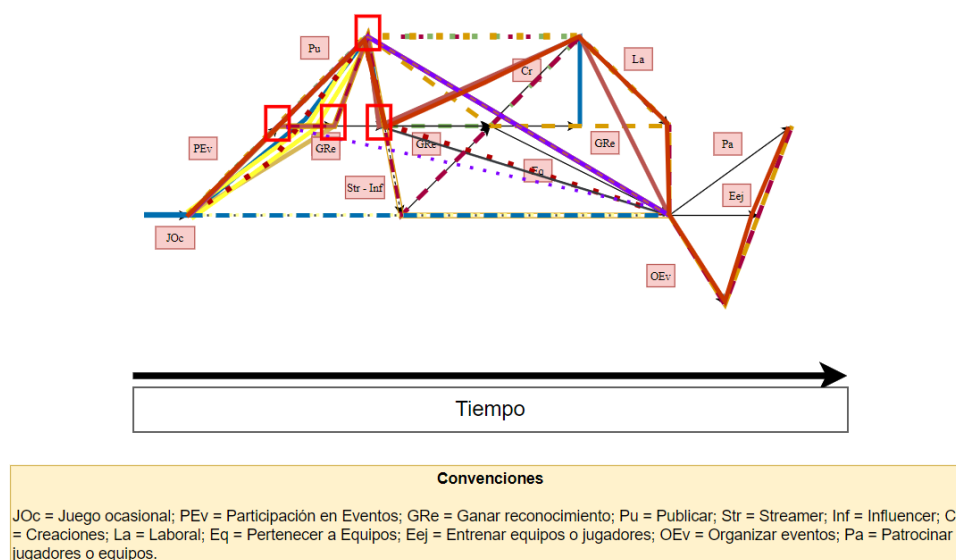
Las trayectorias de los videojugadores implican un recorrido vital a través de diferentes posiciones en las que el videojugador tiene una participación directa o fue afectado en su cuerpo y su ser como parte del mundo lúdico del videojuego, a su vez, las diferentes posiciones implican unas habilidades, actividades y procesos particulares durante unos tiempos y conllevan la construcción del capital lúdico. Desde Bourdieu las trayectorias implican las posiciones que en un campo particular pueden ocupar y recorrer los agentes en el tiempo, con lo cual se conforma el recorrido vital de los agentes por el campo. Las posiciones tenidas en cuenta para determinar las trayectorias son:

1. Participación en eventos
2. Ganar reconocimiento
3. Publica información relacionada con videojuego
4. *Streamer-influencer*
5. Creaciones alrededor del videojuego
6. Pertenencia a equipos de videojuego
7. Organiza eventos relacionados con videojuego
8. Entrena videojugadores o equipos
9. Patrocina jugadores
10. Laboral
11. *Cosplay*

Los puntos de equifinalidad son pasos en que las trayectorias se cruzan y constituyen “similaridades” en términos de Valsiner and Sato (2006). En las trayectorias, se detectaron dos puntos de equifinalidad principales, la *participación en eventos* y *ganar reconocimiento*. La posición *publicar* y *equipos* se analiza pues, aunque no son tan comunes, son puntos de paso (mencionados) por varios videojugadores. Un panorama general de las trayectorias y los puntos de equifinalidad mencionados se presenta en la siguiente figura:

Figura 11

Puntos de equifinalidad.



Fuente: Elaboración propia

Se observa el mapa general de las trayectorias de los videojugadores, se destacan cuatro rectángulos en color rojo que corresponden a los puntos de equifinalidad, el primero de izquierda a derecha corresponde a la posición *participación en eventos*, los siguientes dos rectángulos a su derecha corresponden a *ganar reconocimiento* y el rectángulo rojo de la parte superior corresponde a la posición *publicar*.

Se presentan y analizan las trayectorias de videojugadores que pertenecen al colegio Diana Turbay IED como algunos videojugadores externos al colegio. Para el caso de los

estudiantes, la Secretaría de Educación les dio una *tablet* con la cual pudieran acceder a las clases, sin embargo, se observó que varios de ellos la usaron para videojugar y como parte de este proceso algunos comentaron su experiencia a partir de su uso. Las entrevistas a los videojugadores del colegio tuvieron lugar hacia el final de la pandemia, apenas cuando se reiniciaba la presencialidad en los colegios, en octubre-noviembre de 2021, lo cual implicaba la práctica del videojuego principalmente en línea y desde casa. La Secretaría de Educación también dio un paquete de internet a los estudiantes, lo cual fue organizado por el colegio ya que muchos estudiantes no tenían recursos para el acceso a las clases en línea, en algunos de los entrevistados se observó que parte de su uso tuvo lugar videojugando.

Los eventos o torneos de videojuego son encuentros en línea o presenciales donde los videojugadores participan como competidores principalmente en un videojuego o videojuegos, no obstante, asisten videojugadores u otras personas para observar, acompañar u otros roles. Son numerosos los torneos o eventos de videojuego, pues se desarrollan según a las posibilidades de competencia que ofrece un amplio número de videojuegos, a esto, se suman las posibilidades de convocatoria, participación y competencia en línea. Hay eventos de videojuego como *League of Legends* que han sido transmitidos por televisión, otros son transmitidos por YouTube, por ejemplo, *FreeFire*. Los torneos constituyen la entrada para hablar de e-Sports, donde los mismos creadores del videojuego en ocasiones organizan o patrocina el torneo. Algunos torneos clave son el Dota, hay un campeonato mundial de League of Legends, hay un campeonato de Overwatch, torneos de Halo, torneos de Minecraft, torneos de Call of Duty, la copa mundial de Fornite, torneos de FreeFire. A continuación, según las trayectorias de los videojugadores se presentan diferentes torneos y la mirada del videojugador en su paso por esta posición.

La participación en eventos o torneos es una posición central en aquellos videojugadores cuyo interés o gusto está en competir. Los eventos de videojuego van desde eventos esporádicos u ocasionales hasta aquellos donde la audiencia de muchas personas y en especial videojugadores es muy alta y generan una serie de procesos que van desde la preparación por parte de los videojugadores, las condiciones de adecuación de los espacios a los equipamientos e interacciones, condiciones de internet y los equipos de videojugadores, patrocinios, reconocimientos, publicidad, entre otros.

El jugador *J9* ha participado en muchos torneos desde torneos en Perú, Paraguay, Brasil, Chile, Bolivia entre otros torneos:

Entrevistador: Me comenta que participó en un evento internacional en Perú

Videojugador *J9*: si ese fue mi primer torneo internacional, yo representé a Colombia en diferentes juegos en diferentes torneos desde hace bastantes años, (...) pues casi todo lo que he representado es con Tekken que fue lo que más me abrió las puertas después del primer torneo, los patrocinios te abren las posibilidades y te llevan a otros lugares (videojugador de alta competencia *J9*)

En la competencia algunos de los videojugadores tienden a centrarse en algún o algunos pocos videojuegos lo cual permite focalizar la atención y práctica en uno o varios personajes del juego, sus principales movimientos, armas, formas de lucha, estrategias. A su vez, la participación en eventos constituye para el jugador una visibilidad que lo coloca o no en los ojos de potenciales patrocinadores para participar en nuevos torneos en un proceso en el que se juega también la 'imagen' del jugador y de potenciales patrocinios.

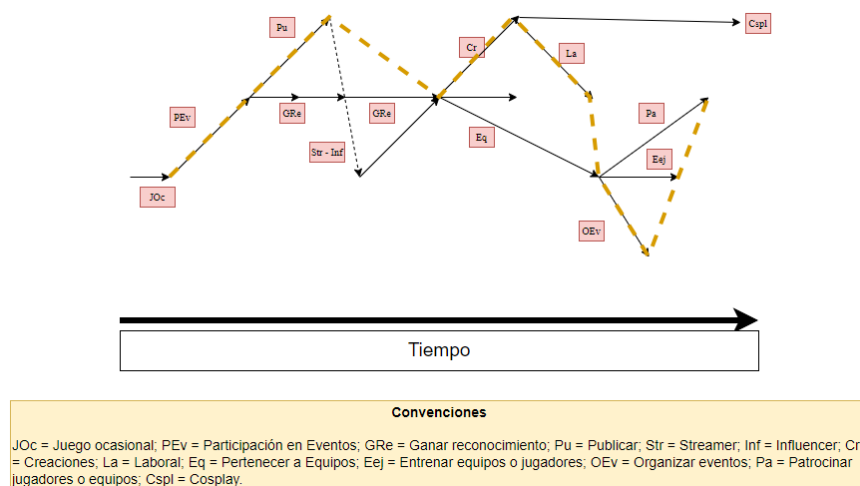
Jugador *J9*: no vas a salir desde la primera ronda en cámara, solo las rondas importantes o los jugadores relevantes los muestran en las cámaras, porque pues ellos mismos tiene que dar a lucir el evento que están luciendo, es como trajimos este jugador de este país y es tan bueno entonces mostrémoslo para que todos lo vean, ahí es cuando si empiezas a sobresalir te dan la oportunidad a ti, no te van a patrocinar si vas a salir en las primeras rondas, a nadie le funcionaria eso, porque no están mostrando el logo de lo que te está llevando entonces tienes que evolucionar como jugador para llegar a cierto aspecto donde ellos vean conveniente (videojugador *J9*)

En otras palabras, los torneos pueden constituir un lugar de prueba donde la habilidad, el conocimiento, la estrategia, el entrenamiento y toda la experiencia previa del jugador es puesta en escena. Son momentos en que el jugador se auto valora frente a otros, incluidos jugadores, observadores, patrocinadores y estos a su vez apuestan por el jugador de acuerdo con su rendimiento y estadísticas. A su vez, los torneos tienen sus etapas en que unos salen, otros continúan y quienes llegan o más cerca están de los primeros puestos debido a su habilidad, de entender al oponente están potencialmente más cerca de ganar el

patrocinio como un reconocimiento a su preparación, entrenamiento, dedicación y capacidad de competencia. Captar la atención de un patrocinador es parte de un videojugar y de un proceso constante en que el jugador se observa y se mide frente a los otros, gana/pierde y vuelve a retomar la partida. A continuación se puede apreciar la trayectoria del videojugador *J9* (en color amarillo).

Figura 12

Trayectoria del videojugador de la posición J9.



Fuente: Elaboración propia.

La figura muestra la trayectoria del jugador *J9*. Comienza en la participación en eventos, procesos de publicación (el jugador aclara que este proceso lo realiza como parte de su experiencia con su equipo quienes tienen una página en *Facebook*) y el proceso de actualización y disposición de información lo hace un integrante del equipo. Luego tiene lugar un proceso de criar *Pokemons* los cuales vende a otros videojugadores y se constituye en una forma laboral y de creación, pertenece a un equipo de videojugadores del cual es capitán y fundador, junto a su equipo organiza eventos de videojuego, además entrena videojugadores y patrocina jugadores o equipos.

Para el videojugador *J6* los eventos han sido parte de su experiencia:

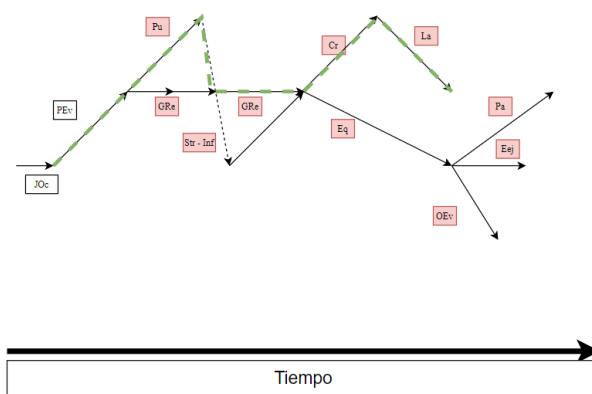
- ¿ha participado en eventos?
- [risas], montones
- ¿Cuáles serían los eventos claves en los cuales... eventos multitudinarios donde asistan muchos jugadores?

Se puede decir que el SOFA, la Comic con, Nación Geek (Cali), estuve en un par de eventos en Unilago (Cali)... El más importante para mí fue Jamundi Edition Dígital que yo ayudé a desarrollar con la alcaldía de Jamundí para tratar de demostrar un poco más de la cultura digital y la cultura del videojuego. Yo tuve una conferencia, el evento asistieron 12.000 personas aproximadamente fue un evento muy grande, la conferencia que yo dí sobre el valor cultural del videojuego tuve 1500 a 1700 personas aproximadamente viéndola. (...) Tuvimos un museo de videojuegos, de consolas y videojuegos viejos. Había un lugar de conferencistas, se habló de cómics, se habló de tecnología, del videojuego como aspecto cultural. Aparte de eso había micro talleres a los que las personas podían asistir personas e instituciones, sobre creaciones de juegos de mesas, fotografía y por el estilo. Hubo torneos de Call of Duty los mejores equipos en su momento acá en Colombia, hubo un torneo de LoL y uno de FIFA (videojugador de alta competencia, J6).

Los torneos de videojuego son espacios variados en cuanto a la oferta de actividades, muestras lúdicas y culturales, en ocasiones los torneos de videojuego se ofertan en el marco de eventos culturales y de ocio más amplios. Los torneos son parte de un proceso que, partiendo de la tecnología, moviliza a videojugadores y muchas otras personas interesadas en el variado conjunto de la oferta lúdica. Los videojugadores son agentes protagonistas y líderes en el desarrollo de eventos animados por un sentido juguetón y competitivo. Los museos de videojuego constituyen un espacio importante auspiciado por coleccionistas de juegos, de dispositivos de juego, con lo cual la cultura del videojuego adquiere una dimensión histórica que brinda sus participantes y seguidores un espacio para recordar y compartir sobre anteriores y nuevas experiencias. Para observar la trayectoria del videojugador antes mencionado se presenta la siguiente gráfica.

Figura 13

Trayectoria del videojugador de la posición, J6.



Convenciones

JOc = Juego ocasional; PEv = Participación en Eventos; GRe = Ganar reconocimiento; Pu = Publicar; Str = Streamer; Inf = Influencer; Cr = Creaciones; La = Laboral; Eq = Pertenecer a Equipos; Eej = Entrenar equipos o jugadores; OEj = Organizar eventos; Pa = Patrocinar jugadores o equipos.

Fuente: Elaboración propia

La trayectoria se indica en color verde, la línea verde inicia en el juego ocasional JOc y la primera posición es la participación en eventos PEv, luego Publicar (Pu) este videojugador tiene un canal de YouTube, su tesis de pregrado en Recreación fue sobre su experiencia como videojugador, ha sido conferencista sobre videojuegos, la trayectoria continua en ganar reconocimiento, pasa a creaciones (este jugador ha participado en la creación de un videojuego) y su última posición es lo laboral relacionado a la creación del videojuego.

Otro aspecto de los torneos y del juego competitivo implica la dedicación de tiempo a la preparación, es decir, de tiempo para entrenarse, reconocer la relación entre los botones y los movimientos del personaje, su aspecto, estrategias de juego:

Tekken es pesado, a mí me exigían jugar 4 horas pero yo no jugaba 4 horas, yo jugaba 8, 10 horas al día, fuera de mis estudios, fuera de mi trabajo, lo que tengo que dormir, me exigía bastante con el juego porque de verdad yo siempre aspiraba a estar entre los tops mundiales pero esto te va gastando (...) tú no vas a empezar en un juego y al año vas hacer bueno, al año puedes ganarle a tus amigos, puedes llegar a torneos regionales, pero eso no te va hacer verdaderamente bueno, necesitas muchísimo tiempo. (...) conozco jugadores que solo se dedican netamente a un juego pero sobresalen en ello, de hecho más que yo (videojugador de alta competencia, J9).

De este modo, los torneos de videojuego se constituyen oportunidades para apreciar una habilidad que se demuestra frente a la de otros videojugadores, detrás de la cual hay disciplina, tiempo, compromiso y un jugar competitivo apasionado. A nivel competitivo parece común que el jugador tienda a especializarse o dedicarse principalmente en un videojuego o un género de ellos, a lo menos mientras participa de las competencias, esto le facilita desarrollar una particular mirada de esto(s), un conocimiento que le permite desarrollar un habitus para la competencia, como se presenta a continuación:

pues en el ámbito competitivo llevo jugando aproximadamente 10 años a nivel profesional, ya casi 10 años, (...) yo siempre he jugado *fighters*, *fighters* ha sido como mi gran fuerte. Empecé los competitivos con los rpg⁴¹, con Pokemon pero posteriormente fui pasando lo que siempre he jugado lo que más me he dedicado que son los juegos de pelea, mi juego de pelea principal durante la mayor parte de mi vida fue Tekken, (J9, entrevista, agosto 2019, actualizada en 2021)

Dedicar tiempo tiene dos facetas, la primera, el tiempo de preparación para un torneo o evento, la segunda, cuando el videojuego competitivo se asume a largo plazo. Participar en eventos, en general, y en aquellos que exigen competitividad, en particular, es una mezcla entre la pasión por el juego (que se convierte en autoexigencia⁴²) y una especialización en un videojuego o genero de videojuegos que puede llegar a significar un buen desempeño en los torneos. La competencia y los eventos de videojuego tienen lugar también en el ciberespacio donde las características de la conexión configuran desafíos que se suman a la lucha o competencia misma, así, por ejemplo, un videojugador competitivo de *Freefire* (un videojuego de supervivencia similar a Fornite, del género Battle Royal) de grado séptimo que ha participado en eventos tanto en dicho juego como de Minecraft, comenta:

- Videojugador J15: Anualmente se hacen torneos más que todo organizados por el mismo videojuego, que son con un límite de jugadores obviamente son 6 *squad*⁴³ creo, yo estoy en una de ellas, la número 7, va a ser por secuencia de 3 partid

⁴¹ Juegos de rol. El videojugador asume desde su personaje un papel.

⁴² Cada hora abona a la cualificación de las jugadas y se prolonga en el tiempo en días, meses y años.

⁴³ Los *squad* son una forma posible de jugar en *Freefire* en la que un grupo de, por ejemplo, cuatro jugadores se enfrentan a otro de cuatro, desarrollan varios enfrentamientos y el equipo que más enfrentamientos gana, será el ganador.

as por, cómo decir, 5 organizaciones cada una va a tener 3 partidas, el que mayor gane va a ganar dinero, la vez pasada gane 2 millones (videojugador competitivo, de grado séptimo, 13 años, J15)

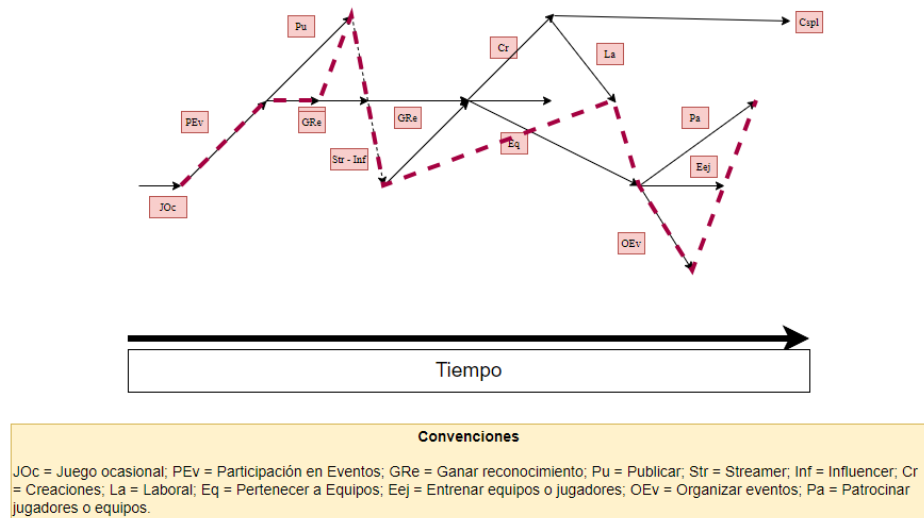
Durante la pandemia, el videojuego en línea se constituyó en una alternativa lúdica pues algunos videojugadores. Varios de ellos comentaron haber iniciado a videojugar desde entonces, a otros les facilitó jugar más y participar aunque fuera como observador o en competencias ocasionales. Al momento de la entrevista, el anterior videojugador me invitó y asistí a la competencia que fue transmitida por YouTube el 24 de octubre de 2021. Este jugador se destaca principalmente en *FreeFire* y se ha convertido en *influencer* del juego en *TikTok*:

- Videojugador J15: yo mismo hago eventos, soy un tipo de influenciador en *TikTok* haciendo torneos yo mismo los organizó y pues invito gente por medio de las plataformas a que participen en esos videojuegos ganando premios no tan caros, pero ganando premios e igualmente con equipos que yo mismo organizo (videojugador J15, entrevista realizada en octubre de 2021).

En este sentido, los torneos dependen también de las dinámicas, características y propósitos que establece el videojuego, el tipo de juego y las formas de participación que al jugador le son permitidas. Los eventos de videojuego se configuran, en este caso, desde la participación e iniciativa del jugador quien, guiado por la competencia y pasión por el juego, se moviliza a organizar equipos, a ser *influencer* en *TikTok*. La trayectoria de este jugador se presenta a continuación:

Figura 14

Trayectoria del videojugador de la posición J15.



Fuente: Elaboración propia

Este jugador *J15* suspendió su trayectoria con la intención de dedicar más tiempo a su estudio, pues actualmente (2023) se encuentra repitiendo el grado octavo. Sin embargo, la pérdida de año tiene al menos dos factores posibles: los efectos de la pandemia y volver a tener clases presenciales en relación con el posible tiempo que algunos jugadores dedicaban a videojugar y participar de torneos en línea. En todo caso, el jugador mantiene un gusto por videojugar y, de acuerdo con su testimonio, se trata de responderle “a la mamá y al estudio”. La trayectoria del anterior videojugador se indica con la línea morada, la primera posición es la *participación en los eventos*, continúa en *ganar reconocimiento*, *publicar* (en *YouTube* más los clips que hace para *TikTok*), pasa a *Influencer*, vuelve al punto de *ganar reconocimiento*, lo *laboral* se sustenta en ganar dinero, pues, el mismo jugador comenta que su participación es como un trabajo. Tiene su equipo con quienes organizan torneos, ha entrenado y patrocinado a otros jugadores, ha participado en la copa Donato y *FreeFire League*. Hay videojuegos y torneos donde la habilidad se logra a edades tempranas, aunque con tropiezos, en este caso académicos. El jugador *J16*, con experiencia en *Fornite*, ha participado en un torneo de competencia de deportes electrónicos llamada FNCS (Fornite Champion Series):

-Videojugador *J16*: Pues yo empecé en el 2016 o 17, empecé fue entrenando, mis amigos me ayudaban, porque ellos fueron los que me recomendaron el juego y me iban enseñando técnicas: como construir, las armas que debería coger, todo eso,

entonces nos íbamos por ahí 2 o tres horas a modo creativo, y duramos así como un año, mientras me enseñaban, practicaba y todo eso, después ya me fui a la competitiva y ya.

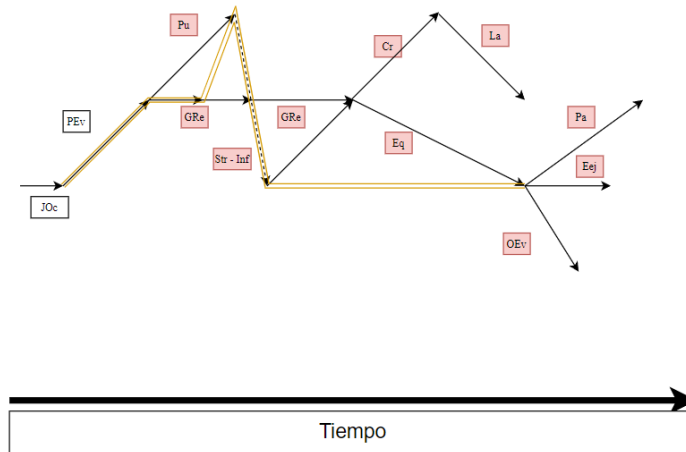
Entrevistador: Y en lo competitivo ¿Cuál ha sido la mejor experiencia?

- Videojugador J16: ¿La mejor experiencia? Cuando quedamos top 10 en la FNCS (videojugador competitivo, grado octavo, J16)

Para muchos videojugadores, sean competitivos o no, ganar o vencer a otro, ya sea oponente en una partida, un torneo o contra la máquina (ganarle a un jefe, monstruo), es un momento de alegría o satisfacción. Los eventos o torneos de videojuego constituyen un escenario para la derrota y el triunfo, allí se despliegan estrategias, personajes fantásticos, ataques, sonrisas, burlas y todo tipo de gestos con lo cual se hace de la seriedad, el equipamiento o el entrenamiento una puesta en escena de múltiples actitudes lúdicas entre jugadores. Ganar o perder tiene muchos elementos, se trata del tiempo dedicado, del entrenamiento previo, de haber desarrollado las habilidades que hacen posible retar al otro, derrotarlo, comprender el juego, el reto; el momento de la lucha, del encuentro es como un ritual donde se exalta la emoción, un momento de euforia desbordante en que cada pixel de energía (a favor o en contra) se refleja en los jugadores y quienes los acompañan. El entrenamiento, es tiempo, interacción social en el que se aprende sobre el juego, las armas y se entrena la habilidad, además, los juegos contienen espacios o *modos de juego* con los que el jugador se familiariza, experimenta y a veces se entrena. Estar en el top 10 es un reconocimiento al tiempo dedicado, al entrenamiento, el desarrollo de habilidad con el juego y con otros jugadores, es la expresión de un habitus que ha entrado en la lógica de *Fornite*, que entiende sus formas de videojugar y estar allí y que ha construido un capital lúdico en el juego que le permite competir. La trayectoria de este jugador se presenta a continuación:

Figura 15

Trayectoria del videojugador de la posición J16.



Convenciones

JOc = Juego ocasional; PEv = Participación en Eventos; GRe = Ganar reconocimiento; Pu = Publicar; Str = Streamer; Inf = Influencer; Cr = Creaciones; La = Laboral; Eq = Pertener a Equipos; Ee-j = Entrenar equipos o jugadores; OEv = Organizar eventos; Pa = Patrocinar jugadores o equipos.

Fuente: Elaboración propia

Su trayectoria se indica con la línea amarilla e inicia en *participación en eventos*, luego *ganar reconocimiento*, *publicar*, y en *streamer* (hacer directos), luego va a la posición *equipos*. Son múltiples los aspectos que se escenifican con los eventos, para algunos videojugadores se trata de estrategia para vencer:

- Entrevistador: ¿Con que personaje juegas?
- Videojugador J16: pues puedes escoger el que quieras, se llama skins, trajes, entonces los puedes comprar con dinero de verdad (...)
- Videojugador J16: Por ejemplo, el que yo más uso, nosotros usamos más skins de mujeres porque nos dan más liviandad, los skins de hombres son muy pesados, por ejemplo, para voltearse es muy pesado (videojugador competitivo, grado octavo, J16).

Los *skins* con que el jugador se viste y que se convierte en el traje de su personaje en el juego se puede adquirir comprándolo o jugando y ganarlo debido a la participación en la lucha, los desafíos ya sea que se haga de manera individual o en grupo. Las *skins* implican ventajas o desventajas en la habilidad del personaje, hay skins con las que se puede correr más rápido, saltar mejor. El skin de mujer es también referenciado por otro videojugador J11, cuando dice:

-Videojugador J11: a mí me gusta jugar más con personajes de mujer, me siento más cómodo jugando con personajes de mujer.

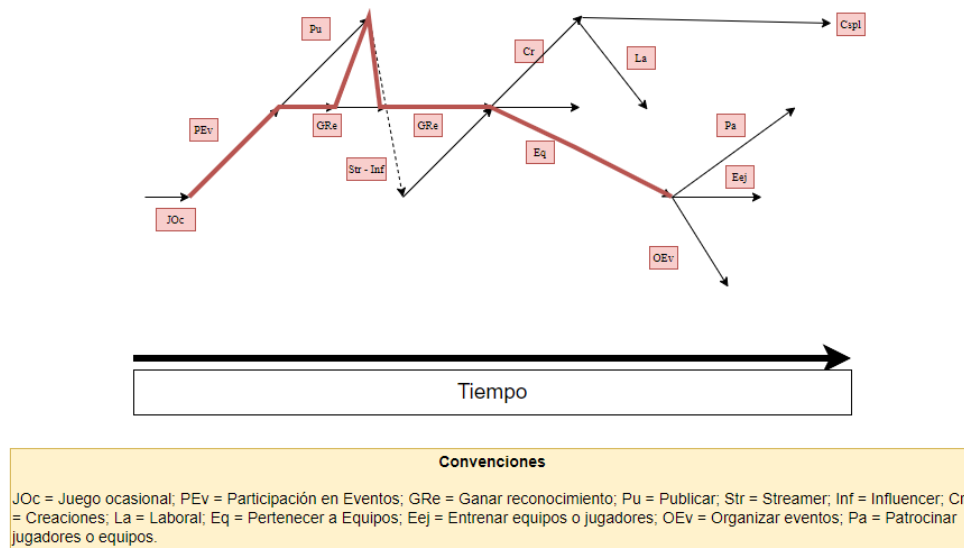
- entrevistador: ¿Y por qué?

- videojugador J11: porque siento que el personaje se mueve más rápido, siento que jugando con un personaje hombre ehh me demoro un poco más, se me dificulta un poco más, pero yo juego con un personaje diferente femenino y me parece que me muevo más rápido y soy más insano, *insano* es como digamos que tiene movimientos extraordinarios y da tiro a la cabeza fácilmente (videojugador de grado décimo, J11).

La trayectoria del jugador J11 se presenta a continuación:

Figura 16

Trayectoria del videojugador de la posición J11.



Fuente: Elaboración propia

La trayectoria del jugador J11 se representa en color vinotinto, inicia en la posición *participar en eventos* pues ha participado de manera ocasional o en eventos a los que asisten pocos videojugadores, luego, *ganar reconocimiento* pues ha ganado prestigio

(seguidores) por su juego en *FreeFire*, en *publicar* (tiene un canal de Youtube con 116 suscriptores), tiene un equipo con quienes videojuega ocasional o cuando tiene tiempo.

Retomando lo relacionado con la estrategia, esta implica un dominio entre lo que se visualiza en pantalla y los movimientos ejecutados en los controles. Esto hace parte de los momentos de preparación, es ejercitarse en la relación cuerpo-máquina, como se muestra a continuación:

Entrevistador: ¿Cuál es la principal habilidad que considera tiene para haber logrado llegar a ser *influencer*?

Videojugador J15: ¡yo lo que tengo unos ojos! a mí me lo han dicho los amigos porque ellos hay veces no captan enemigos o los matan muy rápido, yo reacciono muy rápido y no dejo que, por decir, me ataque mucho o defender la escuadra o levanto mucho la mira entonces como que hay veces que el enemigo viene, cree que uno lo deja tocado y corriendo o se esconden para que no me maten, entonces nosotros podemos curar a nuestros compañeros y salir de ahí

Entrevistador: y debe ser de mucha estrategia para poder lograr todo esto

Videojugador J15: manejamos rutas en mapas que tiene pues el videojuego principalmente Pic, Pochinok, Factory es nuestra ruta, como en triángulo viajar, entonces si nosotros estuvimos ahí nosotros bajamos a Pochinok, entonces otro equipo llega donde nosotros estábamos podemos subir o podemos combatirlo desde larga distancia y matar para quedar con menos jugadores y acercarnos más a la victoria, como en el caso *FreeFire* un *Booyah* (videojugador competitivo, 13 años, de grado séptimo, J15).

La *mira* se refiere a los visores que tienen las armas y permiten aumentar la visibilidad en el entorno y ver los objetivos. *Booyah* es el momento de la victoria, es ganar. Reconocer el personaje, crear estrategia para el combate o la competencia hace parte de la habilidad, también de la preparación para los torneos y de una buena ejecución de la competencia. Se trata de unas habilidades físicas que en pantalla se actúan, se peforman al ritmo de pixeles que hacen visible los reflejos, el entrenamiento y el tiempo previamente dedicado. En el videojuego y en particular en los eventos, la competencia las capacidades del jugador implican una corporalidad que videojuega, por esto:

Videojugador J9: cuando llegas a cierta edad tus reflejos ya no van a dar igual y muchos jugadores en promedio a los 27 a los 28 a los 30 (...) me refiero como con los reflejos, lo que pueden dar tus ojos, van deteriorándose y llega un punto donde (...) ya pasó tu mejor momento, (...) he notado de que a pesar que puedo hacer esto, ya no, mis manos ya no están dando la velocidad adecuada para hacer estas cosas, (...) un jugador profesional no va hacer un jugador de 80 años, o sea puede hacerlo por diversión pero a nivel profesional al menos en aspectos competitivos empieza a pagar factura poco a poco (videojugador de alta competencia, 27 años, J9).

Algo similar se afirma en un video llamado *Campeones del teclado*, “yo era uno de los mejores jugadores de StarCraft y a los 25 años ya era demasiado viejo para competir, en la cabeza sabía lo que debía hacer, pero ya no tenía rapidez en las manos” (Documental RT, Cyberdeportes, *Campeones del teclado*, 2022). Esta tendencia a la disminución de los reflejos en el jugador lleva a pensar que su trayectoria puede verse también afectada o reorientada pues el no poder reaccionar a la velocidad requerida por la situación competitiva puede disminuir su éxito en la participación en torneos. Asimismo, respecto a la cantidad de videojugadores que en lo competitivo logran sobresalir, se dice: “son millones los que juegan, unas decenas de miles intentan alcanzar el éxito, pero solo unos pocos lo logran” Documental RT, 2022). Desde las entrevistas un jugador altamente competitivo sostiene:

Videojugador J9: colombianos que sobresalgan en todos los juegos, en general 20 aproximadamente a nivel mundial y que puedan basar su vida en esto y que puedan vivir bien, que puedan vivir como uno realmente considera, que si hago esto [no audible] y que me de ciertos lujos, ciertos privilegios, no es fácil, pero se puede (videojugador de alta competencia, J9).

En otras palabras, los eventos o torneos de videojuego altamente competitivos convocan a una multitud de videojugadores, regidos por una lógica del más capaz, del mejor, por lo cual la competencia no se restringe al videojuego practicado; la competencia entra a los ritmos quizás de la sobrevivencia, es una competencia bastante exigente. No obstante, la diversión, la creatividad y el juego con los personajes, los desafíos, permanecen

aunque las capacidades hayan menguado. La creatividad en el videojuego es transversal a una vida que juguetea por los intersticios de la competitividad y los momentos plenos donde la alegría y el placer desmedido se hacen cuerpo a través de momentos de plenitud subjetiva con el juego, donde sobresalir implica un goce juguetón, una burla que trasciende lo inasible y colma de placer la vida a pesar del cansancio y los impedimentos corporales.

Para un videojugador que ha participado en eventos de manera ocasional y principalmente como observador, pues videojuega con sus amigos:

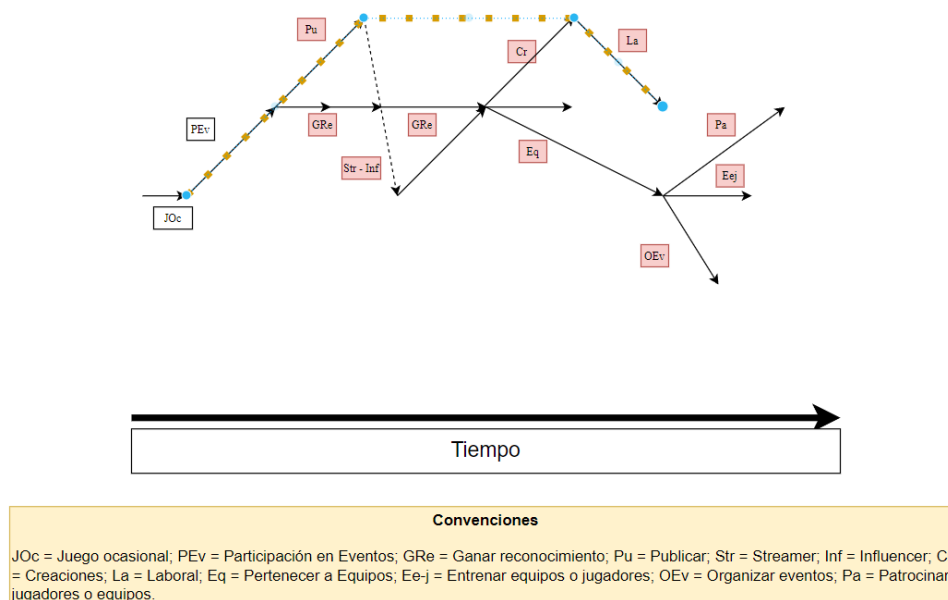
Videojugador J21: hay muchas formas de participar, no son solo torneos hay gente que hace cosas inesperadas muy interesantes (...) en Call of Duty Warzone que nosotros (...) no decimos vamos a jugar Call of Duty sino vamos a jugar, Carlitos, por qué alguna vez me decían Carlos Duty y nosotros internamente ya no decimos así (...) cuando vemos que hay tan buenos jugadores que se ponen una regla al jugar y es, antes de matar a alguien, antes [de] dispararle a alguien dan una vuelta de 360° y disparan y entonces eso no es una regla del juego, está por fuera del juego (...) situaciones inesperadas dentro de los juegos especialmente en Call of Duty cuando las personas en situaciones de humor, alguien que entra a una casa y se da cuenta que hay 5 jugadores esperándola apuntándole por la única escalera que hay, entonces claro, se traen como de otras referencias musicales (...) vuelven meme la experiencia de juego (...) son nuevas formas que pues inciden como en el vínculo que tienes con el juego y que le significan placer a uno, gusto, en fin (videojugador ocasional, J21).

Los entornos de videojuego competitivos se desarrollan en particulares sitios sean físicos o en línea donde cada *skin* en su interacción con otras desata los **¡uuuuuhhhh!** con todas sus variantes que se intensifica hasta el último pixel de vida en los videojugadores y quienes observan, de acuerdo a su compromiso con la competencia. Eventos como potenciales movimientos a través de la risa, la burla, la broma, la jugada juguetona y la ritualidad de la competencia, tienen como vehículo a los videojugadores quienes de múltiples formas re-editan y escenifican formas insospechadas que juguetean en momentos, espacios y objetos distintos a los propiamente competitivos. Solo hay que dejarse tentar por las formas juguetonas en que cada videojugador o grupo de ellos pixela su rostro y cuerpo, y transforma el espacio y los objetos colocando a la regla el sabor delirante previamente

jugado, un sabor fugaz de frecuencias juguetonas en la memoria de quienes allí sintonizan sus jugadas, un meme que concatena un *gameplay* compartido desde jugadas alternativas. La trayectoria del anterior videojugador se presenta a continuación con la línea punteada en color amarillo.

Figura 17

Trayectoria del videojugador de la posición J21.



Fuente: Elaboración propia

La trayectoria del videojugador *J21* inicia en *participación en eventos* de manera ocasional como observador, *publica* en *YouTube* pues allí dispuso un video en 2017 y tiene 39 visualizaciones, ha *obtenido reconocimiento*, participó en la creación de un videojuego educativo lo que, a su vez, hace parte de su experiencia *laboral*, su profesión es comunicador social.

La trayectoria del videojugador *J24* se presenta a continuación

Figura 18

Trayectoria del videojugador de la posición J24.

Videojugador J24: no acá en Bogotá, fue hace dos meses

Entrevistador: ¿El que fue en Unilago?

Videojugador J24: no ese fue antes, pero también fue ahí. Ese se llama *Gamer Class* ese es otro evento, pero pues es más local. El que te digo también fue ahí, pero... con jugadores internacionales (videojugador de alta competencia en juegos de pelea, J24).

Hay torneos locales los cuales constituyen un escenario donde los videojugadores se miden, lo local implica el nivel de la ciudad de Bogotá, la ciudad y sus alrededores, luego los torneos nacionales constituyen otro nivel en que la participación se vuelve más internacional debido a la participación de videojugadores extranjeros. Es decir ganar un torneo nacional implicara mayor preparación, también mayor reconocimiento entre la comunidad. En el videojuego competitivo, cada participación en torneos escenifica la posibilidad de actuación en nuevos y más retadoras competencias que se convierten en escalones para nuevos desafíos. Los torneos visibilizan también la especialización que tienen algunos videojugadores acorde las competencias en que participan y los videojuegos objeto de competencia, en este caso juegos de pelea:

Videojugador J24: a veces también publico entrenamientos, publico versus (ruido, inaudible), a veces apostamos entre jugadores y lo publicamos, hay mucha gente interesada en verlos, entonces se está apostando dinero y pues la gente le da como más interés. Ellos van a jugar de verdad, toca verlos a ver quién va a ganar... (Videojugador altamente competitivo, J24)

Asimismo tienen lugar torneos ocasionales ya sea por entrenamiento o como parte de la práctica de videojugar. Estos adquieren relevancia debido al sentido competitivo de quienes se enfrentan y generan expectativa. *Jugar de verdad* eleva las apuestas, pues, ahora cada videojugada moviliza personas, *fans* de videojuego, dinero, deseos, expectativas, lo cual se amplifica con los procesos de publicación. Competitivamente, el dinero moviliza a videojugadores y sus capitales lúdicos, sus estrategias de juego, pone en acción su entrenamiento y da un nivel diferente a la competencia, es *jugar de verdad*. Con respecto a estos procesos de publicación se indica:

Videojugador J24: yo publico más que todo los eventos, los torneos, porque asimismo a mí me gusta ver torneos de otros países, para analizar cómo están jugando, que puedo rescatar de ahí, las jugadas todo eso es importante verlo, como para uno alimentarse también del juego, desarrollar mejor el juego de uno. Asimismo uno también eh, tratamos de *streamear* [transmitir] los torneos para que la gente vea también aquí el nivel de juego que hay.

Entrevistador: en Colombia. ¿Qué plataformas usa para ver los torneos de otros?

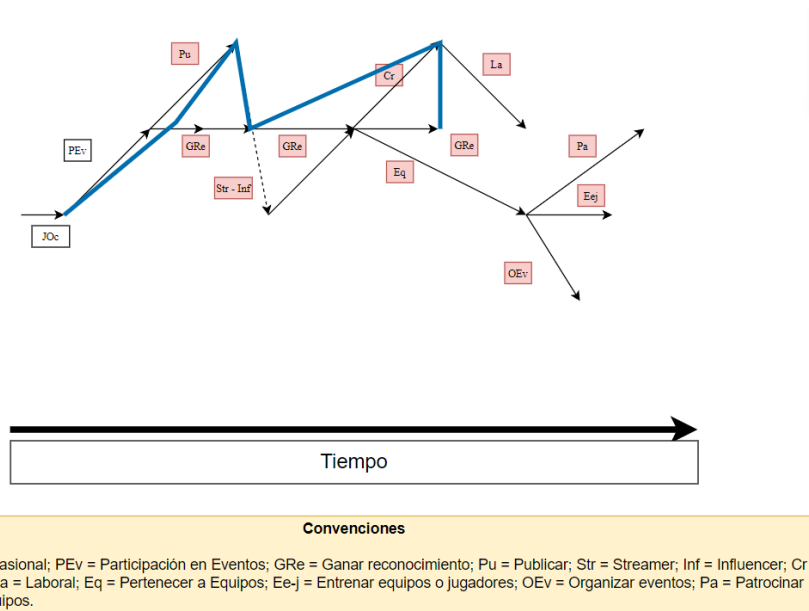
Videojugador J24: *Twitch, YouTube, Facebook*

Publicar y consumir lo que otros publican se constituye en una estrategia para reconocer y aprender el juego de otros, también para dar a conocer el juego propio. El *streaming* se convierte en un proceso clave pues es la forma de, en vivo, transmitir el torneo, compartir la lucha, el juego, lo cual es facilitado por las diferentes aplicaciones *web*. Estos procesos de transmisión en vivo se convierten, a su vez, en parte de la lucha pues el público que observa se amplía de lo presencial a quienes, en línea, observan, alientan cada jugada y animan la competencia.

Otra de las posiciones objeto de análisis, debido a que por allí pasan varias de las trayectorias de los videojugadores, es la relacionada con *ganar reconocimiento* en sus múltiples formas: ganar trofeos, seguidores, patrocinio, dinero, etc. Cada forma adquiere matices particulares según cada videojugador e implica todo un proceso de construcción de capital lúdico, una posición en la que el jugador invierte tiempo en el desarrollo de sus habilidades: práctica, observación del juego de otros, participación en eventos u otras actividades desde las cuales poco a poco los otros, le reconocen, lo siguen, dan crédito al *gameplay* del apostador o al rol que asuma el jugador, aunque en ocasiones pueda no verse recompensado. En este sentido, se presenta la siguiente trayectoria en color azul del videojugador *J3*.

Figura 19

Trayectoria del videojugador de la posición J3.



Fuente: Elaboración propia

El jugador J3 juega en solitario, su práctica es ocasional, su primera posición es *publicar* pues tiene un canal en YouTube con 18 seguidores, luego se encuentra la posición *ganar reconocimiento* debido a sus seguidores. Uno de los videojuegos más practicados y conocidos es Minecraft. Respecto a su canal y los 18 seguidores este jugador dice,

Videojugador J3: si tengo 18 porque apenas el canal lleva unos dos años, no lleva mucho tiempo, pero es muy importante para mí porque ahí es mi cuenta principal y yo quiero poder crecer como *youtuber*... pues la mayoría de los que ven el estado no entran en el canal, pero los que sí entran me dejan comentarios positivos o a veces no dejan comentarios pero dejan su *like* y también como antes yo tenía otros vídeos aparte, un día una *youtuber* de un millón de suscriptores me escribió diciendo que el video había quedado bien y que le gustó. Cuando revise su canal y estaba con buena cantidad de suscriptores, buena cantidad de visualizaciones ahí fue cuando ya me animo a decir: sí o sí voy a empezar en este mundo y voy a crecer, eso fue lo que me motivó (videojugador ocasional, grado noveno, 14 años, J3).

En este caso, el canal de *YouTube* constituyó una ventana para dar a conocer el juego y hacerse visible para otros; de un comentario se genera toda una expectativa que moviliza al videojugador. Comparativamente, frente a tener un millón de suscriptores, tener

18 seguidores puede parecer poco, no obstante da pie a una curiosidad por saber quién hizo el comentario, el contenido, y el valor que tiene el comentario para el videojugador es lo que cuenta, pues lo anima a crear contenido y movilizar su canal. Otro videojugador ocasional con 33 seguidores distribuidos en los juegos que práctica en Roblox, comenta:

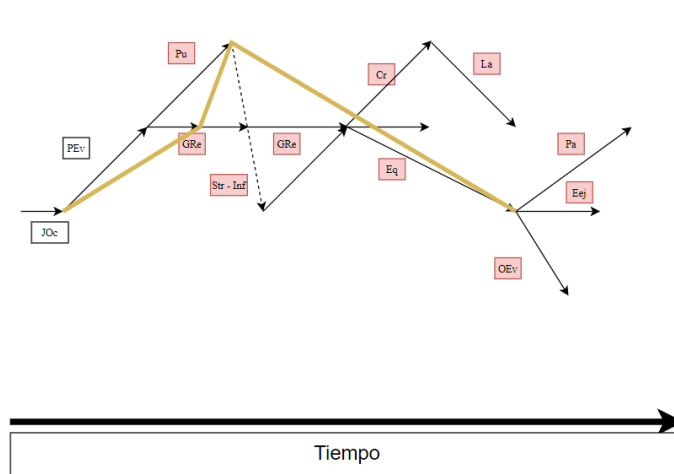
Entrevistador: ¿y qué es lo más agradable de tener seguidores?

Videojugador J4: pues, uno digamos, se siente como admirado, que algunas personas les gusta como juego y como se ha desempeñado durante todo el juego... pues, ellas 2, bueno mis 3 amigos porque mi amigo el de Perú, la de Chile y la mexicana, ellos me apoyan mucho porque juego con ellas y, ellas comienzan, pues como en el juego se puede escribir por un chat, entonces ellas comienzan a escribir chistes y eso y pues a uno le da risa y paso el tiempo con ellas, digamos se preocupan, me saludan me preguntan ¿cómo me fue hoy? y eso (videojugador ocasional, séptimo grado, 15 años).

El reconocimiento tiene lugar a través de los otros, entre quienes el juego, el chiste compartido se convierte en el juego de *nosotros*, *nuestro* juego, *nuestra* broma. La interacción en línea a través del chat descubre una faceta que se une a su juego según las herramientas propias al chat, ya sean la escritura, los emoticones u otros. Puede ser una interacción fortuita, no obstante, cualifica la posición de la trayectoria, pues según sea el comentario, el contexto de juego y del jugador como su reacción y el sentido que le genere el comentario, el emoticón, el like asegura un particular compromiso con el juego, con la generación de contenido, la mejora de las publicaciones. La interacción a través del juego y sobre el juego en el mundo digital (redes sociales en particular) puede significar una forma en que se fortalece el capital lúdico en cuanto el juego es comentado por los demás. La trayectoria en color amarillo de este videojugador se muestra a continuación,

Figura 20

Trayectoria del videojugador de la posición J4.



Convenciones

JOc = Juego ocasional; PEv = Participación en Eventos; GRe = Ganar reconocimiento; Pu = Publicar; Str = Streamer; Inf = Influencer; Cr = Creaciones; La = Laboral; Eq = Pertener a Equipos; Ee-J = Entrenar equipos o jugadores; OEv = Organizar eventos; Pa = Patrocinador jugadores o equipos.

Fuente: Elaboración propia

La trayectoria inicia en la posición *ganar reconocimiento*, ha *publicado* en estados de WhatsApp y *participó en equipos* de videojuego de manera esporádica. Uno de los videojuegos que más le gusta es Kaiju Universe disponible en la plataforma Roblox. Asimismo, hay otros videojugadores para quienes el reconocimiento es también un elemento movilizador, el videojugador de alta competencia *J6* ha participado en muchos torneos, en *Smach* ganó dos torneos en Cali, quedó en terceros y cuartos puestos, participó en un Dota donde ganó un dinero por parte de la organizadora y quedó en un tercer puesto, no obstante, no fueron las competencias ni ganar dinero la centralidad en su reconocimiento:

Lo que gané la otra vez fue muy divertido, hay gusto en ser el mejor así sea por el momento, hay un gusto. Pero también gana el conocimiento de que existe un reconocimiento en este espacio que es muy fuerte, yo recuerdo que los dos trofeos que gané fue en un torneo de la Pump que es juego de un tapete con flechas triangulares y va bailando, fue de los primeros torneos que participé que quedé de segundo, sino estoy mal, y es eso, (...) la gente en la calle: el pelado que ganó, y uno es extraño. (...) pero ya un reconocimiento a nivel local uno entiende que se ve chévere que la gente lo reconozca a uno y que luego te digan: ¡la próxima vez le ganó! interesante que me digan eso, pero si hay un crecimiento como persona y un gustito de ver que gané (videojugador de alta competencia, 31 años, J6).

Esa extrañeza, gusto ante el reconocimiento es el componente agradable, que juguetea en muchos jugadores, pues se constituye en el motor para continuar la partida, volver al juego, volver a intentarlo, es un crecimiento personal que a través de, “*la otra vez le gano*”, se convierte en un reto constante, anima a volver al cuadrilátero de la pantalla. Tal frase no es dirigida habitualmente a cualquiera en la calle, pero el videojuego hace posible estos momentos mágicos en los que aparecen nuevos personajes en la vida de los videojugadores y provocan que el círculo social del videojugador desborde el familiar. De otro lado, un videojugador de alta competencia comenta cuando se ganó su primer patrocinio:

Videojugador J9: más o menos para cuando inicié llegué a cinta negra, aquí en Colombia no habían cintas negras, entonces era algo curioso. Las personas me empezaron a tomar más en cuenta y tuvimos una oportunidad de que el equipo, los que consideramos que éramos los mejores aquí en Colombia, nos dieran una oportunidad para que fuéramos a Perú a representar, a mostrar que nivel teníamos porque era la primer vez que en *Tekken* estábamos saliendo a nivel internacional, (...) con esto empezaron a abrirse más puertas porque ya no éramos nosotros en nuestro país jugando, sino, al estar en cámaras, cuando ya estás en un torneo grande donde te está viendo pues tanta gente, entonces ya empiezan a tomarte más en serio, así fue como conseguimos nuestros primeros patrocinadores (videojugador de alta competencia, J9).

Mostrar nivel como un aspecto para ganar reconocimiento y, como tal, el patrocinio, se trata de un proceso junto a otros donde el nivel es resultado de medirse con otros, y adquiere un carácter simbólico, pues, en su momento, fue viajar a videojugar y, en el tiempo permanece en la memoria del jugador y de los participantes, como: *el que ganó, el que salió a videojugar y representar al país, en otro país*. La cámara implica otro entorno, también, otro nivel de reconocimiento reservado a quienes por su nivel escalan hacia la cima, así sea por un momento de gloria que se extiende en la memoria del videojugador. Por otra parte, el videojugador ubicado en la posición *J11* comenta dos experiencias:

Videojugador J11: Tengo 116 suscriptores, de esos pues no es ni el 10% de lo que un jugador quisiera tener, ¿sí? porque pues a mí me gustaría ser *youtuber*, (...) y yo llegué a subir vídeos a YouTube porque... quería que la gente se diera cuenta mi jugabilidad que tenía y porque yo veía dos *youtubers* que: uno es mexicano y el otro es venezolano; el venezolano es Donato y el mexicano es “Sniper”, yo los veía y yo decía: yo puedo ser mejor que ellos (videojugador ocasional, grado décimo, J11).

De este modo, la redes sociales y YouTube, en particular, permiten escenificar el *gameplay* del videojugador, se configura la posibilidad de ver a otros y un referente para aspirar a estar ahí, medirse sin medirse, para hacer hipótesis sobre que se puede llegar a ser como videojugador, mostrarse como otros lo hacen, a esto se suma que:

Videojugador J11: a mí me llegó un email de YouTube Studios que decía que felicitaciones, que había llegado a los 100 suscriptores ahora vamos por los 1000; que los mil es cuando ya uno se convierte en *youtuber*, pero pues, o sea eso es como... uno se siente en el momento bien y demás, y además pues saber que 116 personas lo seguían a uno, lo veían y lo apoyaban, le decían que sí que jugaba bien, eso a uno lo llenaba como de entusiasmo a seguir jugando y seguir subiendo vídeos para las personas (videojugador ocasional, grado décimo, J11).

Las redes sociales son un escenario que permite reconocimiento a los videojugadores y, según las prácticas de videojuego y los contenidos allí subidos y presentados, genera simpatías. En la medida en que el jugador aumenta sus puntuaciones de seguidores o suscriptores la plataforma lo estimula a publicar, en consecuencia a crear contenido, así, el proceso de publicar y crear contenido tiene al menos, dos ejes: los videojugadores u otros quienes se suscriben, comentan, siguen las publicaciones, dan *like*, apoyan el contenido y la plataforma (detrás de la cual hay personas) que, de acuerdo a unas reglas corporativas, promueven que se mantenga y aumente los suscriptores. De esta manera, el reconocimiento para el videojugador incentiva su juego y la creación de contenido alrededor de este; ser *youtuber* constituye un camino de dedicación al juego que incentiva la creación de contenido para la comunidad *gamer*. Detrás de los 116 seguidores hay varias habilidades: la práctica de videojugar, la de crear contenido y la de publicar, con

lo cual el reconocimiento tiene lugar. Conseguir nuevos suscriptores, seguidores es un desafío que se suma a las habilidades de videojugar en el camino a convertirse en *youtuber* de videojuego. Este proceso enriquece la posición, ganar reconocimiento y, como tal, el capital lúdico del videojugador pues es una reafirmación de sus jugadas, sus logros, de su habitus. Otro aspecto sobre el reconocimiento que comenta este videojugador *J11* es cuando retó a un PvP (jugador versus jugador), al *youtuber sniper* en el videojuego *FreeFire*:

Videojugador *J11*: Es un reto ¡Es un reto porque ahí yo medí mis cualidades que tengo en el juego y ahí yo supe que... en qué estaba fallando y qué estaba haciendo bien y también me dí cuenta cuáles eran las debilidades en un PvP de *sniper* que, pues fue muy difícil! (videojugador ocasional de grado 10°, *J11*).

Un PvP es la sigla en inglés que se refiere a jugador versus jugador. El enfrentamiento con otros se constituye en un momento importante para muchos videojugadores y como elemento de reconocimiento cumple un rol en cuanto el videojugador se conoce, mide sus estrategias, sus habilidades, puede detectar sus debilidades y fortalezas para la competencia a través de otros. Un videojugador altamente competitivo expresa:

Videojugador *J9*: ahora todo el mundo *streamea* sus juegos, todo mundo está mostrando lo que juega constantemente, siento que eso es como que te están estudiando, estás dando esa oportunidad de que vean tus falencias y por supuesto yo también lo era como, estas son mis falencias y si las muestro entonces eso me obliga a mejorar. Ahora todos tienen que estar haciendo su espacio personal para poderse autopublicitar, yo no hago esto y al no hacer esto tengo esa desventaja de que no todo el mundo me va a llegar a conocer (videojugador de alta competencia, *J9*).

La estrategia que a unos les sirve para aprender de otros, resulta contraria cuando otros videojugadores se pueden beneficiar competitivamente al conocer las estrategias, movimientos clave del oponente debido a exponerse en espacios como redes sociales. El reconocimiento a través de las redes sociales depende de los intereses y la mirada de cada videojugador. Autopublicitarse a través de crear un espacio personal como *streamer*, en

YouTube, Twitch u otra red social, se constituye en un proceso efímero y recordado por sus creadores de acuerdo con la importancia que para ellos haya tenido. No obstante, en un *en vivo*, como una fugaz publicación en un estado de WhatsApp hasta un documento que pueda ser visto posterior a su publicación en YouTube, Facebook, un blog o en cualquier plataforma conforma un estilo propio del jugador, desde el videojuego objeto de práctica, una experimentación personal expuesta a los otros. Un estilo que algunos mantienen a través de los *like*, los suscriptores, la ganancia dinero detrás de lo cual hay un desarrollo de capital lúdico y, en consecuencia, lleva a que la posición se fortalezca.

Un aspecto central en los procesos de reconocimiento tiene lugar en relación con el tipo de videojuego, pues cada videojuego tiene sus políticas lúdicas, define qué se gana, cómo, cómo se realizan las competencias, qué papel tiene el videojugador, lo cual puede constituir una forma de reconocimiento, en el caso de *FreeFire*, el videojuego organiza eventos anuales competitivos donde

- Videojugador J15: básicamente es el mismo juego que veces me contacta por medio de mi correo para participar, como decir ahorita me invitan a la *FreeFire League* que va por más de millón y pico de personas en YouTube, si quiere verlos el 24 de octubre, profe...Garena nos puso unos premios a los mismos jugadores, no para nosotros, para los que juegan como tal el videojuego, si llegamos al millón de espectadores que ya hemos llegado, llegamos, o sea entregan premios en *FreeFire* como personajes, *skin* de armas, ropa para cubrirse en el juego (videojugador competitivo, 13 años, grado séptimo, J15).

Se espera que durante el *en vivo* (directo) de la competencia se conecten 1 millón o más de personas por YouTube. De este modo, cada juego establece unas particulares normas para la competencia. Al ser un evento en línea la asistencia depende de las condiciones de conexión, las plataformas de *streaming* para hacer el directo del juego organiza las formas, tiempos y espacios donde se encuentran y conectan los videojugadores. El videojugador y su *gameplay* constituyen el gancho que trae audiencia, alrededor del videojugador se articula la competencia, no obstante, habrá videojuegos donde la organización es diferente, aunque el videojugador tiene un lugar preponderante. A su vez,

Entrevistador: Y ¿cómo es lo de *TikTok*?

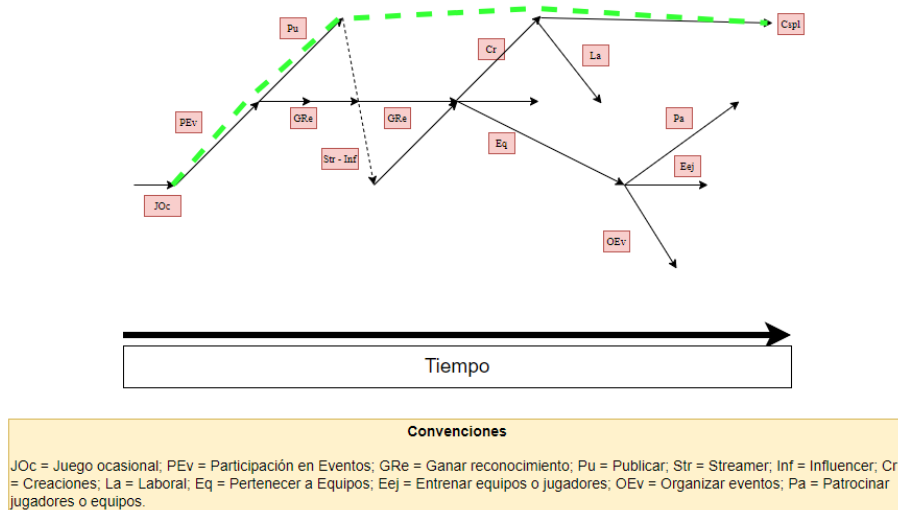
Videojugador J15: Organizo videos jugando con suscriptores, con seguidores, organizo copas en las que debes esperar 2000 personas que se meten a sala que son tipo... mmmm una parte donde solo ellos pueden entrar con una contraseña mía y un código, entonces ellos yo los pongo en pantalla el que entre gana diamantes, ganas... esto por parte de *FreeFire* también (videojugador competitivo, 13 años, grado séptimo, J15)

De acuerdo con el videojuego y sus políticas lúdicas y competitivas se da una particular organización de su práctica donde los videojugadores tienen un rol importante en la organización de los torneos y en traer más videojugadores, por tanto, tiene lugar un particular reconocimiento al videojugador. La intención de traer 1 millón de asistentes, así como que los jugadores traigan más videojugadores puede tener múltiples miradas. Cada compañía de videojuego desarrolla unas formas particulares de reconocimiento, de acuerdo a sus principios, en las que es central el rol del videojugador que gana por sí mismo el reconocimiento.

En otra arista está la trayectoria del videojugador J25 que se traza con una línea interrumpida de color verde. Este jugador ocasional ha participado en eventos en línea de bajo desempeño y de manera esporádica, ha publicado fotografías en Instagram y ha hecho *cosplay* del personaje spartan (soldado) de *Halo infinite* (Bungie Studios aunque colaboran en su creación varias industrias), que es un videojuego de disparos en primera persona y tiene varios modos de juegos: multijugador, jugador solitario o cooperativo. A continuación, se presentan la trayectoria de este jugador J25

Figura 21

Trayectoria del videojugador J25



Este jugador se presenta como jugador ocasional y respecto al reconocimiento dice:

Entrevistador: ¿Cómo se sintió ese día presentándose en Corferias y tener la experiencia de que la gente le tomó fotos, la gente lo vio?

Jugador J25: a mi parecer ha sido super, la verdad, cambia muchas cosas, en la faceta mía que solo es ir a casa, trabajar, estudiar, volver a casa, cambian muchas cosas de la manera monótona, pero con eso, con solo esa fecha, es preparar el traje. Si hay que pagarlo, pues ahorrar simplemente el costo que te están exigiendo y cuando ya esté listo el día, llevarlo y usarlo, llamar la atención de la gente para las fotografías y todo, y sacar buenos recuerdos de ahí (videojugador J25).

El *gameplay* y las prácticas que suceden paralelas a videojugar generan un amplio espectro del campo del videojuego que enriquece la experiencia y trayectoria del videojugador y, a través de las cuales el reconocimiento también tiene lugar. Hacer *cosplay* implica todo un proceso, una inversión que traducida en *una fecha* cambia la perspectiva vital de quien lo hace, pues que la gente quiera tomarse una foto con el cosplayer demuestra el reconocimiento al jugador y su actuación del personaje, al traje mismo y al trabajo que implica, un reconocimiento identitario de otros que converge en la representación del personaje por parte del cosplayer. A continuación, se presentan las imágenes compartidas por el *cosplayer* sobre su representación del personaje.

Figura 22

Representación de personajes, *cosplay*



Fuente: Las imágenes fueron facilitadas por el jugador o *cosplayer*

Lo más singular de la trayectoria del jugador *J25* está en el *cosplay*, pues se trata de una posición que se centra en algún personaje, en este caso, de algún videojuego (*Halo infinite*) cuya identificación del jugador con el personaje lo lleva a transitar por un proceso conocedor del juego, su historia, el personaje mismo y su interpretación. Implica también, un proceso de construcción del traje, su presentación presencial en algún evento y lugar sobre *cosplay* y la puesta en escena en la que se interpretan movimientos y actitudes del personaje.

De otro lado, las redes sociales facilitan procesos y movilizan a muchos jugadores a participar de la cultura del videojuego, como observadores que dan un *like*, crean contenido y lo publican, o se hacen visibles desde su *gameplay* en el ciberespacio. Publicar tiene por lo menos dos aristas, por una parte, se trata de una puesta en escena del jugador en algún sitio *web* a partir de la información que allí comparte; otra faceta es la construcción de los contenidos que implican diferentes procesos según las plataformas y las intenciones del videojugador. Los contenidos implican aspectos que van desde el manejo de la plataforma, la edición de la información según el formato (imagen, video, clips, audio u otros) y múltiples formas de procesamiento de la información con lo cual se responde a preguntas como ¿qué busco con publicar esta información? ¿Qué información mostrar? ¿A quién oriento la información?

Así las cosas, la posición *publicar* constituye un punto de paso para muchos videojugadores, es una forma de hacer visible el *gameplay* para una comunidad de videojuego que crea y escenifica la práctica de videojuego donde se resuelven preguntas,

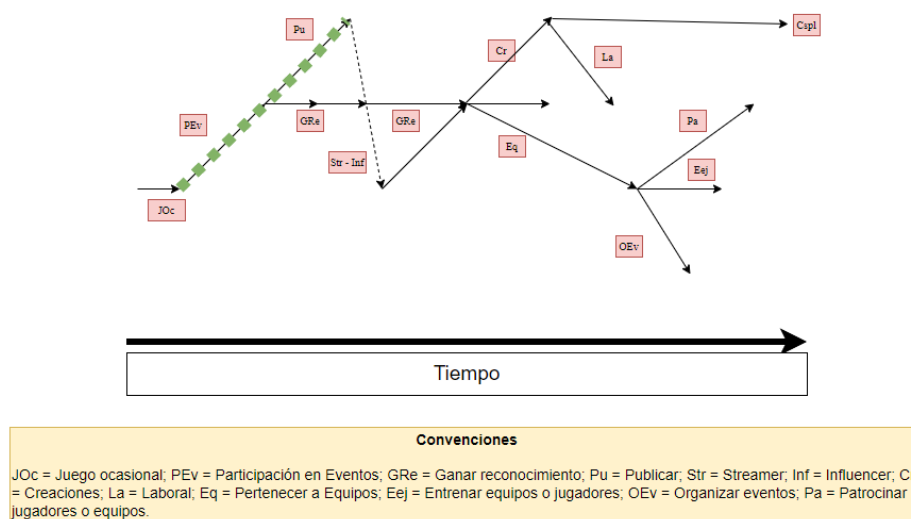
reconocimientos, se observa y retroalimenta los contenidos publicados a partir de las herramientas disponibles (*seguir, like, dislike*, comentarios entre otros). Para el videojugador que dispone allí sus contenidos, publicar implica varias tareas y habilidades que va desde el reconocimiento del sitio *web* donde se desea colocar la información, su creación a partir de una cuenta de correo (en ocasiones personalizar el espacio), hasta la creación de los contenidos, bien sea de video, sonido, audio, texto, animación o transmisión (*streaming*) en vivo. Crear un video de mi *gameplay* cuando derroté a un jefe en el videojuego *Control*, por ejemplo, puede consistir en presionar el botón *share* en el *joystick* de la PS4, seleccionar en clip de video y habré creado un video de mis últimos 15 minutos de juego. No obstante, puede haber dos procesos subsiguientes, un proceso de edición y una puesta en escena de mi clip editado, o no, en algún sitio *web*. Las consolas y *softwares* actuales facilitan muchos procesos, no obstante, son diversas –en algunos casos controvertidas-- las miradas frente a publicar por parte de los videojugadores. Un videojugador que crea clips para TikTok, a partir de *emotes* de *FreeFire*, comenta:

Videojugador J13: ahora mismo tengo en *TikTok*, eh tengo poquitos seguidores, pero el contenido que yo subo que es de *Freefire* que es editar, que son como que canciones pero toca hacer un específico *emote* para que salga bien, y pues alrededor de eso me demoro editando alrededor de una a dos horas solamente un clip, que un clip es de 20 segundos; por lo que tengo que ver la calidad del clip, los tiempos que va a ser la transición, la música, cuánto dure, los efectos y todo eso, (...) y pues aunque me demore mucho, aunque tome tiempo muy grande de la vida prefiero publicarlo y como que quedé immortalizado en el mundo del internet (Videojugador de grado sexto, 14 años, J13).

La elaboración de dicho clip tiene para su creador todo un proceso y un significado en el cual entra en juego su capital lúdico, *la inmortalidad* tiene un papel importante, pues es contenido que le recuerda al jugador un momento de su vida y con el cual se presenta y, presenta a otros su juego en el *mundo de internet*. Una *inmortalidad* que es como una cláusula que certifica su pertenencia y existencia para la comunidad de juego. La trayectoria de este videojugador se muestra a continuación en la línea punteada en color verde

Figura 23

Trayectoria del videojugador de la posición J13.



Fuente: Elaboración propia

El videojugador *J13* a veces videojuega con amigos, observa a otros videojugadores, su primera posición es la *participación en eventos*, lo cual hace de manera esporádica o como observador, luego tiene la posición *publicar* que se relaciona con sus *clips* de *TikTok* y un canal de *YouTube* que alguna vez tuvo y en el cual publicó videos sobre su experiencia en *Minecraft*. Estos contenidos y procesos de publicación lo involucran en un proceso de edición, de concebir la idea:

Videojugador *J13*: Antes de publicar un *TikTok* si me toca ver como que la idea que tengo que hacer (...) o sea, no es como que salga así de... o vaya a hacer un *TikTok* ahí por hacerlo, no. Hay que planear qué hay que hacer, lo que hay que grabar, (...) veo qué *emote* puede salir bien con la canción, qué *emote* no puede salir bien y lo grabas (Videojugador de grado sexto, 14 años, *J13*, entrevista realizada en octubre de 2021)

La producción de contenido relacionado con el juego y su posterior publicación constituye una actividad paralela al *gameplay* que involucra a otros videojugadores; no solo

es una actividad en que el jugador medita el contenido desde elementos como el sonido, la imagen o animación, el tiempo de duración según una idea a ser compartida, sino es un proceso en el que se piensa al otro, en consecuencia, hay también una orientación de para quienes se crea y con quien se comparte el contenido. En otras palabras, generar contenido en relación con el videojuego es un proceso intelectual, que además de tiempo, requiere de habilidades relacionadas con el análisis de la información, un proceso de creativo alrededor del contenido (imagen), una sintonía auditiva, visual que desde el contenido pensado, editado, creado, piensa y se conecta con los otros. Otra forma de apreciar este proceso de publicación se expresa de la siguiente manera:

A mí me gusta mucho todo este proceso de blog, proceso de crear, contar y explicar, (...) no me parece mal el proceso de *TikTok* que es una cantidad de contenido todo el tiempo, pero es un contenido vacío, es un contenido sin contenido, (...) me parece que uno como persona responsable hablé sobre la sociedad, una de las cosas que debería enseñar e incitar, no solamente un *like* sino dejar un conocimiento, dejar una idea (J6, videojugador de alta competencia, 31 años).

El *gameplay* es reeditado en múltiples espacios *web* de múltiples formas por los mismos videojugadores. El núcleo de la discusión parece ser la pregunta por ¿qué se publica y en qué cantidad? Los contenidos y las ideas que puedan generar los videojugadores van de la mano de sus intereses, sus prácticas de videojuego. En todo caso, los contenidos (clips u otros) publicados hacen visible un compromiso con el videojuego y un sentido exploratorio de lo lúdico que permea a la comunidad gamer de múltiples maneras, un espacio en que se reeditan y promueven diferentes jugadas a manera de disparos lúdicos que movilizan reconocimientos, prácticas y hacen visible algunos aspectos de los trayectos del videojugador. Publicar atraviesa la experiencia de muchos videojugadores como para el videojugador ocasional (J5), quien comenta su experiencia con su canal de YouTube y los directos:

Videojugador J5: la primera vez que yo publiqué un video fue cuando tenía como 9 años en YouTube, que cogía mi celular y grababa la pantalla y lo sostenía con una mano, jugaba con la otra y pues así jugaba y precisamente me salían jugadas buenas (...) solo me queda un video que me hicieron grabar en mi colegio que se trata sobre

explicar qué es un *gamer* y (...) pues yo lo hice y ese video no sé por qué, pero no se ha borrado y pues lo tengo ahí porque pues me trae bonitos recuerdos (videojugador J5 ocasional, grado séptimo, 14 años).

Los intentos de videojugadores ocasionales por publicar muestran una subjetividad que experimenta con los aparatos, con los medios, desde su videojugar. Es también el registro de una experiencia que luego el videojugador trae a su memoria. Este mismo jugador aclara que no tiene un buen computador para el *streaming* desde su experimentación con los directos:

Videojugador J5: pues no lo hago muy seguido porque es poquita la gente que entra a mi directo, o sea máximo 3 personas

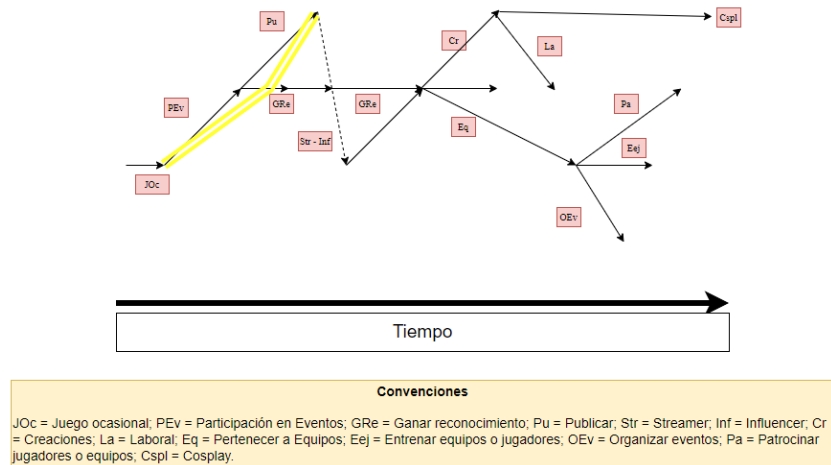
Entrevistador: bien, ¿cómo es la experiencia de preparar un directo?

Videojugador J5: la experiencia preparar un directo me gusta porque te obligas a ti mismo como dice, bueno, voy a mirar que el micrófono esté funcionando, que la capturadora esté bien, que no hayan errores por ejemplo cuando empiezas la transmisión tienes que asegurarte que nadie esté molestando el internet porque una caída en el *Beatrade*, se llama, eso hace que la calidad del directo se ponga mala, pero sí me gusta la sensación de saber que estoy en directo, pensar que hay gente viéndome, que hay gente que le puede gustar mi contenido, (...) y pues sí conocí a un gran amigo de los directos (videojugador ocasional, grado séptimo, 14 años).

De este modo, *publicar* y, como tal, *hacer un directo* pasa por la experimentación que, aunque sea ocasional y con equipos básicos, implica una particular mirada del proceso de publicación y creación de contenido propio y de los otros jugadores. Llegar a ser *streamer* de videojuegos inicia en un proceso de experimentación con los equipos, de interacción con otros videojugadores, así sean pocos. La trayectoria de este videojugador se presenta a continuación, se distingue con la línea en color amarillo, inicia en *juego ocasional* y tiene una posición en *publicar*.

Figura 24

Trayectoria del videojugador de la posición J5.

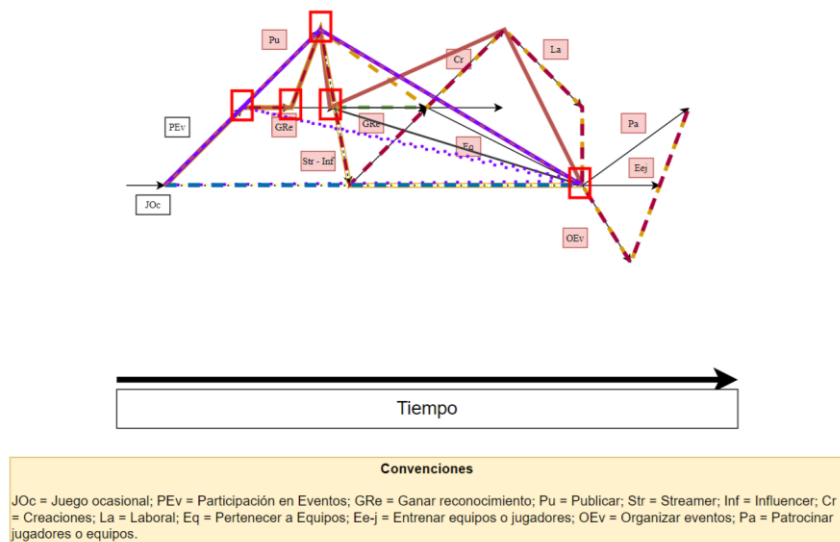


Fuente: Elaboración propia

Entretanto, una posición por la que pasan 16 videojugadores es *Equipos o pertenencia a equipos*, a continuación se presenta el mapa con las líneas de las trayectorias de quienes por allí pasan:

Figura 25

Trayectoria que pasan por la posición Equipos.



Fuente: Elaboración propia

Dicha posición está ubicada hacia la derecha de la figura y se indica con un rectángulo de color rojo, se relaciona con el jugar con otros o participar de competencias grupales, esto puede suceder desde lo competitivo, desde una experiencia ocasional en un juego particular:

Videojugador J9: un equipo es una gran oportunidad, en muchos casos puede ser un limitante, cuando no veas que es conveniente de que los premios que pueda ganar en cierta parte se los está quedando el equipo o el patrocinador del equipo. Hay muchos jugadores a nivel mundial que no tienen equipo y prefieren estar solos para llevarse todo para ellos mismos (videojugador competitivo, J9).

El anterior es un videojugador que pertenece a un equipo del que es capitán, así, la pertenencia a un equipo de videojuego puede tener ventajas o desventajas según se aprecie, pues depende de los compromisos y la manera de ver de todos y cada uno de los integrantes, de la manera de apreciar y de tramitar los posibles reconocimientos. La participación de los jugadores en los torneos no siempre sucede como equipo, por tanto, los méritos pueden ser tanto individuales como en grupo.

Por el lado ocasional, un jugador que videojuega en equipo en línea en el videojuego Battlefield, comenta:

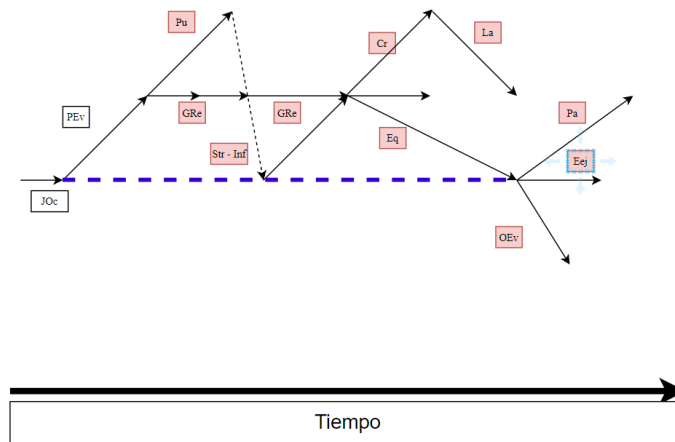
Entrevistador: ¿pertenece a un equipo o ha jugado más bien en solitario?

Videojugador J1: un juego competitivo si está por el simple hecho de que cada equipo tiene que llegar a quinientos puntos (...) o sea tiene que hacer muchas muertes para ganar tantos puntos y que el equipo gane llega a los quinientos puntos (videojugador ocasional J1).

La trayectoria de este videojugador se puede observar a continuación en la línea de color azul interrumpida, va de la posición *juego ocasional* a la posición *equipos*:

Figura 26

Trayectoria del videojugador de la posición J1



Convenciones

JOc = Juego ocasional; PEv = Participación en Eventos; GRe = Ganar reconocimiento; Pu = Publicar; Str = Streamer; Inf = Influencer; Cr = Creaciones; La = Laboral; Eq = Pertenece a Equipos; Ee-j = Entrenar equipos o jugadores; OEv = Organizar eventos; Pa = Patrocinar jugadores o equipos.

Fuente elaboración propia

Hay videojuegos que implican videojugar con otros en línea, donde la formación de equipos es provisional y, según el objetivo del videojuego, de la misión, se forman agrupaciones que terminan cuando finaliza la partida y, donde el conocimiento del otro permanece en el conocimiento de su avatar y la vivencia de acuerdo con recursos como chat, voz, las acciones vividas según sus movimientos, actuaciones, estrategias en el seguimiento de los objetivos y reglas según la misión a ser confrontada por los jugadores. No obstante, tiene lugar un trabajo mancomunado que implica roles, asociación, colaboración. Otro videojugador ocasional respecto a la pertenencia a equipos de videojuego, dice:

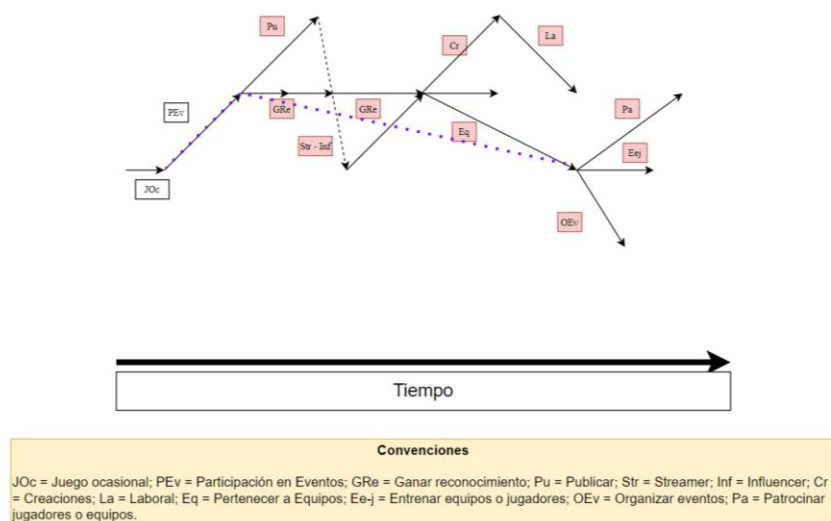
Entrevistador: ¿pertenece a un equipo?

Videojugador J19: sí, o sea, tengo mi equipo, pero a veces me gusta jugar solo, pero si tengo mi equipo en todos los juegos (videojugador ocasional, J19).

A continuación, se observa la trayectoria del videojugador *J19* en línea punteada de color morado, esta trayectoria transita desde el *juego ocasional* hasta *equipos* pasando por la *participación en eventos* PEv.

Figura 27

Trayectoria del videojugador de la posición J19



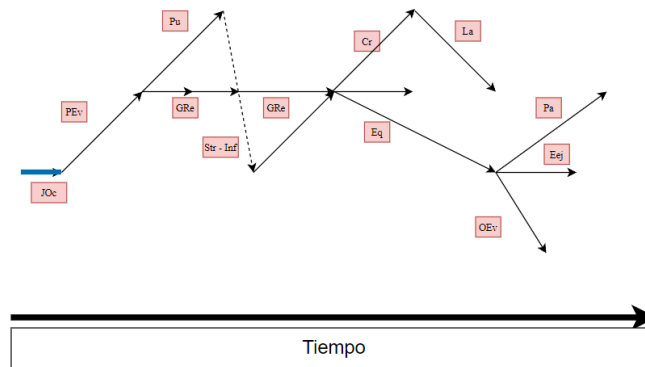
Fuente: Elaboración propia

En general, el videojugar y compartir en equipos en línea es un aspecto que se dio en varios de los jugadores, pues muchos de ellos referenciaron su juego en línea y su participación en equipos.

En el mundo del videojuego los jugadores inician la construcción de un hábito de videojuego desde una edad temprana y, aunque se tienen prácticas de videojuego, no necesariamente se tiene una trayectoria, es el caso de la videojugadora J14, cuyo gráfico se presenta a continuación:

Figura 28

Imagen de trayectoria de videojugadora ocasional



Convenciones

JOc = Juego ocasional; PEv = Participación en Eventos; GRe = Ganar reconocimiento; Pu = Publicar; Str = Streamer; Inf = Influencer; Cr = Creaciones; La = Laboral; Eq = Pertenece a Equipos; Eej = Entrenar equipos o jugadores; OEv = Organizar eventos; Pa = Patrocinador jugadores o equipos.

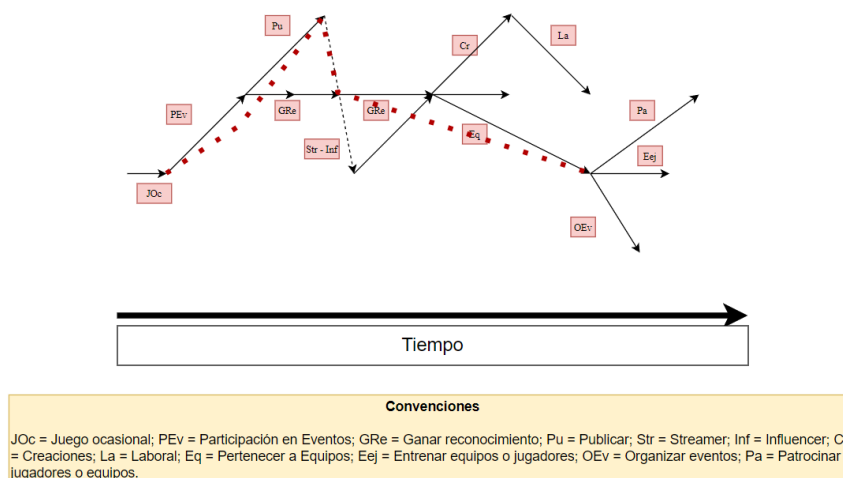
Fuente: Elaboración propia

En el videojuego ocasional es posible encontrar matices respecto a las trayectorias. para el presente caso se trata de una videojugadora que empezó a los 8 años aproximadamente, ha practicado cinco videojuegos y en el momento de la entrevista su principal dispositivo para videojugar era la *tablet*. Inicialmente salía y videojugaba *Call of Duty* en videotiendas en donde se encontraba principalmente con niños, entre quienes se sentía excluida. En el campo del videojuego, la configuración de la trayectoria, así como la solidez del desarrollo de una particular posición, se puede deber a diferentes aspectos como lo económico, el contexto sociocultural, el acceso a dispositivos tecnológicos, el conocimiento y la familiaridad que se tenga respecto al videojuego y sus géneros, así como el mismo habitus. Lo económico en tanto facilita acceder a un particular equipamiento, juegos e internet; lo sociocultural reposa en que la práctica de videojuego evidencia saberes, costumbres que las personas manejan y se constituyen en parte de los elementos con que se interactúa, aunque estos prejuicios o percepciones previas son también objeto de cambio en un particular contexto lúdico. Cuando se videojuega están en *juego* las formas de relación de las personas, sus percepciones del otro y del juego ¿quién juega? y, ¿qué juega? Lo sociocultural referencia también la familiaridad, conocimiento y habitus que las personas manejan sobre la cultura gamer, los juegos y los dispositivos en que se desarrolla su práctica lúdica.

Otra trayectoria se relaciona con el videojugador *J7*, cuya configuración se presenta a continuación:

Figura 29

Trayectoria de un videojugador ocasional *J7*



Fuente: Elaboración propia

Se trata de un videojugador que se auto referencia como *ocasional*, ha publicado información de su juego en estados de WhatsApp y Facebook, tiene 400 seguidores aproximadamente y en la posición *equipos* ha videojugado con otros jugadores de manera esporádica a partir de algunos videojuegos. Este videojugador ha practicado 100 videojuegos aproximadamente y su particularidad y es que relata la historia de los videojuegos que ha practicado de una manera fluida ya sea de videojuegos difíciles como *Dark Souls*, de terror psicológico como *Doki Doki Literature Club*, *Borderlands*, *Call of Duty*, *Halo* y cualquiera que haya videojugado. Describe sus personajes, los espacios, el relato, el productor del videojuego entre otros muchos datos:

Entrevistador: *¿Bioshock* de qué trata?

Videojugador *J7*: Bueno *Bioshock*, el primero que salió por ahí en el 2008, trata de una ciudad submarina, o sea una ciudad en las profundidades llamada Raptur, donde es una utopía para ricos, donde no hay leyes. Se pueden hacer todo tipo de experimentos y fue algo creado llamado las *littlersister*, que eran unas niñas que les

metían una especie de babosas con una esencia llamada Adam que lo que hace eso dentro de ellas es producir una masa que cuando se las extraen sienten poderes y la ciudad se empezó a volver locas por ingerir esas sustancias, se mataron entre sí y ahí fueron construidos los Bigdady, que amo el diseño de los bigdadys, como los enemigos a los que uno más se enfrenta, son una especie de gigantes metálicos, hecho a base de personas que tienen un taladro y son los guardianes de las *littlersisters* y ver a esos dos haciendo ugo (no audible) ha sido una de las cosas que más me ha fascinado. El DLC de Bioshock dos me dio algo que siempre quise ser, que fue primero tener la oportunidad de ser un bigdady y segundo poder convivir mucho más con las *littlersister*, a tal punto de ver a mi hija dentro del juego crecer y convertirse en una bigsister, que es el título más grande que se le puede otorgar a una *littlesister*. El de Bioshock Infinite se centra más en una ciudad en las nubes, uno piensa que no tiene mucha conexión con el Adam por lo que viene[n] siendo los vigorizantes, cambiaron de plasma y los vigorizantes que ya no se inyectan, sino que se beben y uno piensa que la historia no tiene mucha relevancia referente al otro que es solo el título, pero uno al acabar el DLC se nota que hay muchas conexiones entre ambas, que juntándolas da una obra maestra completamente (Videojugador J7, octubre de 2021)

Contar verbalmente la historia videojugada pertenece a la vivencia del relato videojugado pues hace evidente lo percibido por el jugador. Sin embargo, contar el relato videojugado también puede constituirse en parte de lo objetivo en las trayectorias (desde la posición publicar) como sucede para algunos videojuegos que son relatados en YouTube por sus videojugadores, por ejemplo, el videojuego *Inside*, donde incluso se intentan varias teorías acerca de su interpretación. Las trayectorias y sus particulares posiciones evidencian capitales lúdicos que se complementan si el análisis incluye lo subjetivo.

4.3 Skin de rey

Las posiciones y trayectorias constituyen la parte objetiva en la experiencia del videojuego, no obstante, los agentes de videojuego desarrollan también una mirada subjetiva de sus trayectos, esta mirada constituye las tomas de posición. Una primera toma

de posición se relaciona con la diversión, es decir, para muchos videojugadores la razón de videojugar se vincula a pasar el tiempo, divertirse, es el caso del videojugador *J8* cuando se le preguntó por el apoyo familiar:

Entrevistador: ¿se relaciona con personas diferentes a familiares que favorecen su práctica en los videojuegos?

Videojugador *J8*: sí, yo lo juego es por diversión, no de manera competitiva, jugaba más cuando me iba bien en el colegio, me dejaban más tiempo acorde a como me fuera en el colegio

Entrevistador: la familia

Videojugador *J8*: sí, era para mí un descanso porque lunes, martes, miércoles, jueves y viernes estudiando, los sábados hacía tareas y los domingos me llevaban tempranito a jugar (videojugador casual, *J8*).

Este, es un jugador que videojuega principalmente en videotiendas o en la casa de sus amigos. La diversión se constituye en una toma de posición pues se trata de decisiones que los videojugadores asumen a expensas de otras situaciones, en este caso la diversión resulta condicionada por la familia acorde al rendimiento académico. El aspecto relacionado con la diversión se puede observar de muchas maneras, una se vincula a un disfrute de los eventos o sucesos videojugados:

Entrevistador: ¿cómo era la vida antes cuando empezó a jugar videojuegos? ¿qué lo llevó, qué lo movía o lo motivaba a Joseph a jugar?

Videojugador *J4*: pues a divertirme porque en la casa como no había tantos amigos para jugar, entonces yo podía jugar solo, calmado, con mi hermano porque cada consola le regala 2 controles, entonces jugaba con mi hermano o con amigos que invitaba a la casa (...)

Entrevistador: ¿Cuáles han sido sus momentos gratos, cuales serían sus grandes epopeyas en el mundo del juego?

Videojugador *J4*: mis momentos más felices fueron en un juego llamado *ADOPT ME* un simulador de cuidar mascotas fue cuando me saqué una mascota legendaria que es una tortuga, en esos digamos hay 3 tipos de juegos, 3 se deben quedar y uno se va por que son 4, entonces donde salió la tortuga, esa se iba a ir, entonces me sentí feliz

porque esa sería mi segunda mascota legendaria porque ya tenía un canguro... en *KAIJU UNIVERSE* mi momento más feliz fue cuando aprendí a jugar, cuando llegué mi primer personaje al 100 y cuando desbloqueé al Mecha Godzilla 2021 y lo subí la 100 (videojugador casual, J4)

Así las cosas, el compromiso con el juego y su relato implica una entrada al universo jugado, un compromiso con los objetivos del juego que hacen posible invertir tiempo que se convierte en un disfrute. La diversión es el vínculo entre el jugador con el videojuego, también, una forma de interactuar con otros, de vivir la vida. Una contraparte a la diversión tiene lugar cuando:

Entrevistador: ¿y, momentos difíciles cuándo?

Videojugador J4: momentos difíciles fue cuando yo en *ADOPT ME* en el juego ese de la tortuga que yo tuve, se fueron y yo ya no la tenía porque en ese juego se podía tradear y eso.

Entrevistador: ¿tradear a que se refiere?

Videojugador J4: o sea comerciar, le dan una cosa por otra, entonces yo me sentí mal porque yo perdí la tortuga y el canguro, pero después llego una niña que ayudó y la hicimos neón, o sea cuatro tortugas las crecimos y las hicimos neón. En *KAIJU UNIVERSE* fue cuando yo me tuve que alejar del juego porque ese juego un tiempo estuvo lagueado, o sea digamos era lento, pero después el creador hizo unas mejoras y ahora esta rápido.

Entrevistador: cuando dice que hicieron neón con las tortugas ¿a qué se refiere?

Videojugador J4: o sea neón con las tortugas digamos en ese juego uno podía hacerlas brillantes unas partes del cuerpo podían brillar así por la noche y por el día, es que el método es conseguir cuatro del mismo tipo y crecerlas totalmente, después se lleva a una cueva y ahí se hacen neón (videojugador casual, J4)

El objetivo u objetivos del juego se constituyen en aventuras donde se pone en juego la atención y las decisiones por parte del jugador, a través de lo cual se observan gustos, momentos desafiantes y entretenidos que oscilan entre el júbilo y el desconsuelo. Divertirse implica jugar con las opciones e ir descubriendo en cada una de ellas situaciones

imprevistas que pueden generar júbilo, también desaliento. Perder hace parte de la diversión, de los momentos de gloria pues en el videojuego los triunfos se construyen de múltiples intentos fallidos. Desde otro borde de la montaña:

cuando tu entras a una universidad te das cuenta de que tienes que llevar un proceso de aprendizaje así, es igual como para los videojuegos... tú no puedes llegar y hacer... solo divertirse y ya... si quieres ser jugador competitivo te toca aprender, o sea es cuando está en el límite entre ser divertido y... y aprender a jugar, si, entonces, (...) Si tú eres dedicado, disciplinado todo ese tipo de virtudes para cualquier aprendizaje sirven para jugar (videojugador de alta competencia, J24).

De este modo, el videojugador competitivo da un valor diferente al videojugar frente a quien lo hace por diversión, lo cual no implica que la diversión haya concluido. La competencia constituye un ingreso a un nuevo nivel de videojuego, de diversión quizás, solo que ahora implica dedicación, disciplina, en un proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades que posiciona al videojugador competitivamente frente a otros, quienes, también, habrán de pasar por los rituales de la preparación para la contienda. De manera que diversión y competencia constituyen dos opciones y posturas diferentes frente al videojuego las cuales, a su vez, pueden ser practicadas en videojuegos también diferentes. Frente al videojuego competitivo se observó otra postura pues el videojugador J6:

yo soy más de vivencias, a mí me gusta explorar diferentes tipos de juegos, a mí me gusta: ¡ve, salió un juego de carros, probemos el juego de carros! (...) entonces claro, yo soy un jugador casual no porque juegue poco sino porque no me dedico a un solo tipo de juego (...) después de un tiempo yo decidí: no, los torneos no es lo mío, porque hay que dedicarle mucho y a mí me gusta jugar otras cosas y no me gusta casarme con un solo juego, entonces, si participé, si gané torneos, incluso de la Universidad del Valle gané uno, pero digamos que no se volvió una forma de ganar dinero de forma continua, fue una experiencia repetida múltiples veces, de múltiples partes (videojugador de alta competencia, J6).

Experimentar una trayectoria que implica un videojugar en posiciones que le exigen competencia, ganar reconocimiento, o tener una trayectoria en varias posiciones, le permite

al videojugador contar con más elementos de juicio para evaluar, decidir y asumir una postura frente al campo. Desde la postura que asume cada videojugador lo divertido o lo competitivo se colorea de acuerdo con la percepción subjetiva, por esto, lo casual puede estar atravesado por un *gameplay* altamente competitivo, por un capital lúdico que puede decirse modesto a pesar de la riqueza de su trayectoria. Para algunos jugadores, experimentar, explorar en el campo del videojuego hace parte de la movilidad que le permite transitar de posición en posición y le favorece una perspectiva singular de la competencia, de los juegos, de los mundos y ficciones que participa y, como tal, le hace posible crear sentido de su vivencia en el campo. En relación con la vida laboral y el trabajo con equipos, la postura del jugador de la posición *J9* abre otros horizontes:

Entrevistador: Hoy en día uno podría decir ¿Kattov come de los videojuegos?

Videojugador *J9*: Ya no, porque yo soy el capitán de mi equipo, (...), cuando a mí me dieron la oportunidad antes de crear mi propio equipo, un equipo me dijo como: ¿quieres unirse a nosotros? podemos seguir llevándote a estos lugares. Obviamente pues lo que ya expliqué, te llevan, cobran por cierta ganancia, pero yo me detuve y dije: no, un equipo, al menos la mayoría de los equipos de los logos te exigen ciertas cosas, pero lo hacen por comercio no saben tanto de los juegos, obviamente contratan, (...) yo dije: quiero hacerlo por mi cuenta, quiero crear mi propio equipo, seguir mi ritmo, creo que yo puedo ofrecer con mi experiencia un poco más de lo que un equipo solo me está dando dinero para hacer las cosas. No como de los juegos porque decidí fundar mi propio equipo y ver cómo puedo ayudar también a otras personas, también a otros futuros talentos aquí en Colombia y ver hasta dónde podemos llegar con todo esto (videojugador de alta competencia, *J9*).

Actualmente este videojugador continua con su equipo *Costillitas BBQ*, participan en competencias como equipo y cuando participan de manera individual el equipo respalda al videojugador, lo promociona, lo acompaña, lo aplaude y apoya en las competencias. Detrás de una postura lúdica en la que prima el juego competitivo, el equipo y el disfrute antes que el dinero, se han construido unos lazos de amistad y compromiso a través de momentos donde videojugar conlleva a conocer al otro, sus habilidades de juego, sus compromisos con el juego. Se construye una identidad grupal alrededor de intensas

vivencias competitivas, de entrenamiento riguroso, de organización de eventos de videojuego, de bromear, de hacer de la práctica del videojuego el epicentro que une y mantiene relaciones lúdicas en el tiempo. Algunos de los integrantes del equipo vienen de Bucaramanga, de Medellín, a participar de competencias y organizar eventos en Bogotá, de igual manera quienes viven en Bogotá van a otros lugares del país donde haya torneos a para participar y competir. El videojuego y su práctica afinan expectativas lúdicas, lo cual se evidencia en la continuidad en procesos como entrenar o apoyar a otros videojugadores, patrocinarlos como parte de una convicción y compromiso vital con las diferentes jugadas lúdicas y trayectorias que puedan desarrollar otros jugadores respecto al videojuego. Fundar el equipo propio constituye una postura frente al campo del videojuego, un compromiso con la cultura *gamer* y con los videojugadores.

Lo laboral y una cultura del videojuego pueden ser analizados desde la postura que asume un jugador altamente competitivo:

es muy diferente a alguien que juega videojuegos en Estados Unidos o en Asia. Digamos que allá es visto como una cultura a diferencia de acá en Sur América, acá apenas está en auge eso, se está viendo jugadores competentes antes no se veía eso, pero digamos que Estados Unidos y Asia tienen una historia... larga de... jugadores eh... desde que empezó los inicios de los videojuegos, si, en cambio pues tu no vas a escuchar historias de Suramérica. Entonces esa es el gran límite que... el jugador suramericano le toca con sus mismos recursos... (interrupción, lo llaman para ir a jugar), poder costearse para ir a un evento internacional, poder mostrar nivel, si, poder competir, en cambio digamos, si tú eres bueno en Estados Unidos siempre llegará alguien y te pagan un sueldo por jugar, muchos jugadores que yo conozco tienen su sueldo pueden vivir de eso, acá no porque acá... (inaudible...) cultura de eso... (videojugador de alta competencia J24)

De modo que la historia, la cultura del videojuego, implica reconocer una trayectoria propia del campo en las regiones o países en que su aparición se torna natural, pues en estos lugares surgen grandes creadores o corporaciones relacionadas con el videojuego y la tecnología que lo hace posible como *Sony*, *Microsoft*, *Nintendo*, *Tencent*, *Riot Games*, *Epic Games* por solo nombrar unas. Allí participar y entender de una cultura

gamer surge tan natural como jugar fútbol callejero para nosotros. Nos corresponde adaptarnos, aprender y desarrollar un proceso propio que como videojugadores nos permita una cultura del videojuego en armonía con nuestros contextos socio culturales. De modo que reconocer el nivel de competitividad de otras regiones en el campo del videojuego, identificar su historia, facilita al videojugador asumirse en una particular posición de la cultura *gamer*. Con relación a la competencia:

Entrevistador: ¿hace cuanto empezó su experiencia como jugador de videojuegos?

Videojugador J24: yo juego desde niño, juegos de pelea siempre me han agradado, sino que pues cuando era niño le dedicaba arto tiempo a los juegos porque uno no tenía responsabilidades. No había eventos *gamer*... pues era considerado en la sociedad como vagancia... cosas así, si... En ese tiempo había sitios donde había *arcades* que ya ahora no existen, que eran las maquinitas, pero... lugares dedicados solo a ese tipo de... y la mayoría eran juegos de pelea. Yo que te digo, desde los 14, 13 años me dedico a jugar, pero pues consolidado como *gamer* donde haya participado en torneos oficiales más o menos hace 5 años (Videojugador de alta competencia, J24).

Llegar a definirse como *gamer* debido a participar en eventos competitivos, implica una experiencia y trayectoria que, para el caso presentado, viene desde la niñez, y se constituye en un acumulado de capital lúdico respecto a los videojuegos de pelea. La postura que se asume como *gamer* pone en consonancia los gustos del videojugador con la oferta de videojuego de pelea y su práctica, lo cual implicó el mundo lúdico del videojuego competitivo como opción de vida. Desde lo laboral el videojugador J24, comenta:

Entrevistador: ¿qué reconocimientos le ha generado el vender accesorios para *gamers*?

Videojugador J24: digamos, por ser jugador me trae un plus a mi tienda porque pues la gente me tiene más confianza a la hora de comprar porque pues me conocen, saben que soy jugador, entonces tienen más confianza a la hora de preguntar, de saber: esta persona sabe del cuento y me puede asesorar. Digamos, para las personas que se inicien en este mundo que, pues quieren hacer su *joystick*, su control como personalizarlo todo eso, entonces digamos todo eso me sirve para las dos cosas.

Entrevistador: Y ¿vive de la venta de los artículos?

Videojugador J24: de mi tienda, si (videojugador de alta competencia, J24).

Hay quienes debido a su juego competitivo y su acumulado de capital lúdico logran construir y afrontar lo laboral desde opciones relacionadas a su experiencia de videojuego. Esto se configura en una postura frente al videojuego y a lo laboral, pues implican decisiones y formas de ser parte del campo del videojuego. Desde otro punto de la colina, respecto al proceso de publicación y creación de contenido, el videojugador J6 asume que:

hacer un solo video del tipo educativo que quiere enseñar es difícil porque uno tiene que buscar referencias, saber qué va a decir, que cosas, que imágenes va a mostrar porque, o si no, no tiene sentido, un vídeo de alguien que solamente les gusta joder, eso tiene que sentarse a jugar y hacer ediciones que saquen momentos graciosos a lo que llaman clips y luego publicar eso, mientras que yo tengo que buscar autor, por ejemplo, del juego voy a usar a (no audible) Bajtín para el juego, entonces tengo que poner la cita de (no audible) en el juego, para decir que la gente entienda que yo tengo una serie de autores que respaldan lo que yo estoy diciendo. Y que no se vuelva otra de las creaciones que se ve en toda la app, sino que tenga mayor soporte (videojugador de alta competencia, 31 años, J6).

En el mundo del videojuego, respecto a la creación de contenido puede haber muchas posturas de acuerdo con quien lo haga, su *gameplay*, su formación e intereses. En este sentido, hay contenido para todo tipo de públicos y público para todo tipo de creadores. No obstante, según el capital lúdico del creador, sus intereses y las posibilidades que dan las redes sociales y aplicaciones para crear y divulgar contenido la pregunta por un contenido que argumente, eduque y sea, a la vez lúdico exige un análisis acorde a las subjetividades que consumen contenido alrededor del videojuego. La creación de contenido lúdico juguetea entre la vanalidad de videojugar por pasar el tiempo, divertirse, competir y la rigurosidad de quien en el videojuego observa posibilidades de análisis, de decir algo relevante; de cualquier manera, jugar puede ser una forma de decir algo relevante, pues jugando las personas se encuentran, se conocen, e intentar crear contenido, *que diga algo relevante, que eduque*, es una forma de jugar y una postura que le implica al videojugador retos académicos y lúdicos.

En una perspectiva diferente, la vivencia del videojuego pasa también por jugadores a quienes se les conoce como *jugadores tóxicos*, lo cual tiene sus particularidades de acuerdo con el videojuego practicado y frente a lo cual hay varias opiniones:

Videojugador J13: otros clips que he hecho son de jugadas, pero no me gusta subirlas por lo que la comunidad es muy tóxica y pues ya son videos que no tienen tanta reproducción, pero si me alegra saber que al menos unas cuantas personas les gusta ver mi contenido (videojugador ocasional, 14 años, J13).

En el anterior párrafo el jugador se posiciona frente a qué publicar o qué no, basado en el análisis de los posibles comentarios tóxicos de la comunidad de videojuego. Este mismo jugador señala los jugadores tóxicos en relación a videojuegos como *Warzone*, *Fortnite*, *Call of Duty* móvil y *Freefire*:

ser tóxico en los juegos sería como intentar humillar a otras personas por su jugabilidad que tienen superior a los demás, (...) un jugador que ya sabe jugar, más experto en el término de combate, sistema de armas, también puede llegar a ofender a quien está atrás de la pantalla. Algunas pocas veces puede llegar a la explosión y dañar lo que es el teclado, el *mouse* o pegarle un puñetazo a la pantalla y dañar el equipo donde está jugando (videojugador ocasional, J13, comentario hecho en abril de 2023).

El jugador J25 visibiliza que la toxicidad tiene lugar, principalmente, con palabras o expresiones groseras de algunos jugadores, aunque comenta que cualquier jugador puede llegar a ser tóxico, lo cual posiciona otra forma de ver el tema de la violencia entre jugadores en el videojuego:

Se refiere a que los jugadores tienen una manera muy desleal de expresarse, por ejemplo, te empiezan a insultar a su señora madre con un montón de groserías, más en los malos ganadores, con el término de manco, diciendo que le falta una mano y no saben jugar, o cuando un juego de disparos que solo te disparan a ti, como si no vieran otro. Eso incita más el tema de la violencia. (...) A veces cuando juego en línea recibo mensajes amenazantes, (...) solo que aquí sucede en las palabras [por micrófono] (...) normalmente cuando le ganas o te ganan, para ninguno hay

excepción que se vuelva muy tóxico o empiece a agredir a los demás verbalmente (videojugador ocasional J25)

De este modo, la vivencia del videojuego pasa por la percepción de estas formas de violencia según tengan lugar actitudes agresivas por parte de los jugadores frente a la derrota y el triunfo, la experticia y lo novato. Los jugadores son conscientes del juego y la experticia o no del otro jugador en la medida en que juegan junto o contra él y pueden reconocer expresiones violentas. De modo que, lo tóxico es también un elemento frente al cual es posible asumir una postura:

Videojugador J13: la mayoría es del 90 por ciento que hacen sentir mal a otros jugadores, pues para que se vayan del juego solamente porque no son buenos jugando, aunque esos jugadores no tienen ningún valor ya que ellos también empezaron como principiantes, tuvieron que descubrir cómo se juega, las mecánicas y todo eso (videojugador J13, grado octavo).

En este caso el jugador tiene una comprensión de los jugadores tóxicos como parte de un proceso de aprendizaje que puede significarle una mejor interacción con los mismos. Este jugador reconoce que hay juegos como en Roblox, donde el sistema (videojuego) limita que tengan lugar este tipo de expresiones, por lo que parece que hay una postura técnica del juego frente al tema de la toxicidad:

Videojugador J13: hay otros juegos que no son tan famosos, pero si son más conocidos en la comunidad que son como Roblox *games* que no son tan tóxicos, ya que si tienen un sistema de moderación de palabras, no pueden insultar tanto al que está detrás de la pantalla, pues ahí tienen un chat de censura y esto puede evitar que se sientan mal o evitar jugadores de videojuegos de acción como *warzone* (videojugador J13)

Warzone es de *Call of Duty*, *Warzone*, que es un videojuego gratuito del género *Battle Royal* de disparos en primera persona. Este tipo de juegos implica la supervivencia, jugar para sobrevivir. Es importante destacar que los jugadores más conocedores reconocen este tipo de juegos como Freefire, *Call of Duty*, Fortnite como juegos para niños, de hecho, se

referencia a sus jugadores como *niños rata*. Cuando googlea “niños rata” aparecen varios resultados de búsqueda en los cuales se vincula con adolescentes con comportamiento hostil, gritos en juegos como los antes mencionados. El jugador *J21* hace alusión a estos jugadores y haciendo una búsqueda rápida en Google:

en el mundo de los videojugadores de Battle Royale hay cierto desdén, burla o exclusión, no sé si exclusión, pero no vemos bien a los jugadores de Freefire. Ahí están los niños rata, ahí está como la baja categoría (...) pero también los que estamos en Call of Duty vemos mal a los de a los de *Fortnite*: son niños ratas también, pero con plata (...). Esa idea de niño rata no es tan fácil de explicar (...) son los que vician mucho, claro, son los que se creen muy buenos y que son como canchales, me da la impresión de que son como toposos, no sé. (...) Yo no me ubico digamos el lugar como de pertenencia, que me identifico, este es mi y ustedes son los, no hago parte como esa dinámica de distinciones ni nada de eso, si se quiere yo me distingo como mal jugador hasta ahí llegó (Videojugador J21)

El término *niño rata* también fue usado en una charla sobre videojuegos dada en la Cinemateca Distrital de Bogotá en 2022, y aunque no recuerdo claramente el contexto específico en que se mencionó, la referencia es similar a la que presenta el anterior jugador o a lo que arroja la búsqueda por Google. El tipo de juego de acceso libre, Battle Royale constituye para muchos niños, niñas y adolescentes la principal opción de juego ya sea por su posibilidad de videojugarlo en un móvil, de ser gratuito o de ser muy popular entre la población adolescente y escolar. El que haya muchos jugadores relacionados con este tipo de juegos muestra, también, a mi parecer, la falta de una cultura que haga posible ampliar y fomentar un conocimiento sobre lo lúdico en la población joven en particular, conocer los jugadores, profundizar sobre sus condicionamientos inherentes su práctica de videojuego evitando estigmatizar o generalizar. Quizás, la desventaja en la práctica de juego se explica por un desigual acceso a una diversidad de opciones de juego, las condiciones tecnológicas y, una formación que favorezca en los adolescentes ser conscientes de sus prácticas y los repertorios de videojuego.

Sobre el equipamiento hay diversas miradas, por ejemplo, en Facebook se hacen múltiples comparaciones entre consolas (entre la PS4, la Nintendo, Xbox One), entre videojuegos, entre controles y muchas más y, cada jugador opta por una, hace comentarios u

otros. También se muestra el espacio de juego y los accesorios de juego. El videojugador de alta competencia J9, asume:

Entrevistador: ahí hay una cuestión también que algunos jugadores consideran que es bueno tener un espacio y por ejemplo una silla de *gamer* y ciertos aparatos para mayor comodidad ¿que considera de eso?

Videojugador J9: yo considero que eso es algo muy personal, como digo, hay muchas cosas que son de lujo desde mi perspectiva (...) por supuesto cuando hace un torneo internacional importante te dan una silla supercostosa, súper cómoda para poder jugar, pero esto también es cuestión de publicidad (...) hay muchas cosas que los patrocinadores te venden naturalmente porque ese es el negocio que ellos están obteniendo: que tú lleves su logo o que su logo aparezca en todo esto es que se vean sus productos bonitos pero no todo esto, es necesario al menos desde mi perspectiva (videojugador de alta competencia, J9).

Desde este punto de vista, un videojugador que ha participado en competencias que le han implicado salir en cámaras, viajar a otros países a competir y que se conjuga a su formación (psicólogo), construye una postura clara frente a diferentes agentes y temas que intervienen en el campo, lo cual permite orientarse y orientar a otros. Respecto a los accesorios, pueden ser vistos como no necesariamente indispensables y cumplen una función más relacionada a la publicidad, el mercadeo y el lujo. Un aspecto que, en general, varios de los videojugadores comentaron como problemático fue el de la conexión a internet pues les genera *lag*, o como algunos videojugadores lo llaman, “se laguea” el juego: asimismo, el equipamiento cuando solo se tiene un celular, tableta o computador durante largo tiempo:

Entrevistador: y en términos de la RAM, del internet, de la conexión, de las tarjetas gráficas y todo ese tipo como de características de la consola o de computador ¿cómo sería, como debería ser? ¿cómo considera?

Videojugador J9: Ehh, yo para juegos de para PC yo no soy muy conocedor, pero si siempre va a haber una exigencia de que no puede ser cualquier PC (...), la ventaja de las consolas es que vienen ya diseñadas para poder hacer estas cosas, (...) hablando del internet, y por supuesto del monitor del televisor, si hablamos específicamente del

internet esto es algo que hace que Sudamérica tenga una desventaja. El internet ha mejorado mucho en los últimos años, por supuesto ya tenemos fibra óptica en este momento, yo manejo un plan de internet creo que es de 80 megas de fibra óptica que manejo directo, o sea, “directo” es conectado directamente el cable a la consola. Cuando un jugador profesional de verdad quiere llegar lejos no puede jugar en wifi simplemente, no se puede jugar en wifi, porque el wifi va a generar aún más retraso del que existe (videojugador J9).

La desventaja de Sudamérica se da cuando el servidor al cual se conectan los videojugadores para la competencia se ubica, por ejemplo, en Estados Unidos, pues mientras los videojugadores mexicanos y estadounidenses están más cerca al servidor, por tanto, la señal viaja menos), a un videojugador colombiano la señal le llega con más retraso. Este análisis puede profundizarse referido al *input lag*:

muchas personas juegan en televisores, está bien, yo de hecho juego es en televisor, lo óptimo siempre va a ser jugar en un monitor, obviamente tanto en consola como en PC siempre va a ser jugar en un monitor adecuado para juegos, no todos los monitores son adecuados para juegos, ¿qué significa un monitor adecuado para juegos? cuando tú tienes un monitor, estos tienen un *input lag*, es como un pequeño retraso entre la señal de cuando oprimes un botón y cuando llega [a] la consola y ahora cuando llega [a] la consola se dirige al televisor para poder generar ese movimiento, o sea tú ya lo generaste pero una cosa es lo que generaste y otra cosa es lo que se ve en el movimiento, en la pantalla, esto es bastante relevante normalmente en los torneos grandes (videojugador de alta competencia, J9).

Respecto a los televisores, se toma una postura y se comenta que un televisor mientras más manejo y proceso tenga por ejemplo de la imagen, menos adecuado para videojugar:

Existen televisores que generan un mínimo de *input lag*, tú tienes que hacer el estudio para saber qué es lo adecuado de lo que estás buscando en *input lag*. No es como comprar el televisor más bonito, el más ostentoso... eso suele ser muy

contraproducente porque mientras más ostentoso él, tiene mayor calidad gráfica, mayor detalle en color y todo esto siempre suele resumirse en que tiene mayor *input lag* porque está haciendo más esfuerzo para poder reproducir todo, esos pequeños pequeños milisegundos es lo que el jugador siempre intenta evitar (videojugador de alta competencia, J9).

Por ello el equipamiento constituye un elemento a considerar a la hora de la competencia, en particular porque puede incidir en los resultados finales de ganar o perder. El conocimiento técnico del equipamiento (conexión a internet, consola, monitor, televisor u otros dispositivos) permite la construcción de una postura desde la cual técnicamente tener una mejor participación en la competencia. El adecuado equipamiento es relevante también para videojugar una buena historia y no tener que interrumpir su juego.

Frente a las historias videojugadas, algunas posturas muestran un *gameplay* que incluye videojuego indies y comerciales,

Entrevistador: ¿Cómo le ha ido con la experiencia del *indie*?

Videojugador J6: Muy bien, yo no soy de los que compra todos los juegos que salen, realmente no, porque pues no hay tampoco el tiempo hoy en día para hacerlo, pero siempre es muy grato encontrar juegos *indies*, siempre, siempre, esta *To the moon*, *Celeste*, *Momodora*, (*inaudible*), es que son muchísimos que son extremadamente buenos que plantean cosas diferentes e interesantes (...) y otros han sido muy malos, pero eso es lo normal en este medio (videojugador altamente competitivo, J6).

La práctica en un buen número de videojuegos hace posible ser selectivo y tener una mirada particular del medio y de los videojuegos *indies*, en este caso. A la vez, permite transitar entre videojuegos indies y comerciales:

Videojugador J6: como experiencia de historia de juego, para empezar mi carrera de investigación en la Universidad del Valle, es *The Last of Us*, la primera parte de juego porque el juego tiene una introducción, es un juego de zombis, pero es como una película que tiene la misma historia, pero que cuenta muy bien la historia, que lo atrapa a uno, no porque la historia sea la misma de siempre, pero la forma en que se

desarrolla los personajes, la forma en la que se da las situaciones es magistral diría yo (videojugador, J6).

En este sentido, para un jugador que ha experimentado muchos videojuegos, por tanto, ha desarrollado un *gameplay*, puede movilizarse de juego en juego y de historia en historia. Le es posible optar por unos y reconocer algunos no tan recomendables:

Videojugador J6: a nivel de mecánicas, *Monster Hunter* es un juego que es llevar la lógica de los juegos de RPG a algo personal, (...), en *Monster Hunter* uno sube las estadísticas, lo que lo hace a uno más fuerte es la experiencia que uno tiene frente a los trayectos que uno está peleando (...), o sea, de yo entiendo su biología, sé dónde come, sé dónde se duerme, se cómo cazarlos por decirlo así, entonces este proceso de crecimiento me parece que muy pocos juegos realmente lo tienen, o sea hay juegos que una persona que sepa jugar así, una vainas de cosas expertas que uno nunca hará. En general el juego de *Monster Hunter* si te lleva a aprender sobre todo este espacio y el que crece realmente es uno y, las estadísticas que uno se hace se dan por tu experiencia más que por simplemente subir un nivel, entonces es como la lógica del RPG llevada más a la persona que al juego en sí, que a un valor numérico en el juego en sí (videojugador J6).

Es posible asumir una postura, unos gustos frente a los relatos contenidos en los videojuegos, establecer una relación con los mismos en cuanto hay un *gameplay* de goce, de intimidad con el juego, sus personajes y ficciones. Se trata de un videojugador cuyo vínculo con los mundos que juega le permite explorarlos, hablarlos y crear una postura frente a sus relatos dentro de una práctica que incluye variedad de videojuegos *indies* y comerciales. Lo anterior también se funda en la habilidad del videojugador, ya que en muchos de estos videojuegos es difícil avanzar: [soy] “fanático de las historias largas, los *final fantasy*, los numéricos los he jugado todos, son 15 sin contar las secuelas, los *spin off*, los *Dark Souls* que son de los juegos que más me gustan,... son muchos, muchos, muchos” (videojugador J6). Respecto a la dificultad, ante lo cual se crea una postura en los videojuegos:

Entrevistador ¿Ese *Dark Souls* es muy difícil?

Videojugador: *Dark Souls* es un juego que no necesariamente sea difícil sino que te castiga, es diferente, la dificultad en los videojuegos desde el estudio hay dos formas de verla, o planteémosla desde el sentido del juego, para que un juego sea difícil los enemigos duran más y te pegan más duro, esa sería como la lógica de la dificultad en la mayoría de juegos, la computadora no es inteligente o los monstruos aguantan más golpes, *Dark souls* es un juego que te invita a qué tengas paciencia para jugar, a qué se aprenda a leer lo que el enemigo hace, a que tomes el tiempo de ir con el escudo arriba y que explores lentamente, porque si te vas corriendo te van a terminar, entonces no tiene que ver con la dificultad, sino con la curva de aprendizaje que el videojuego tiene (videojugador J6).

La paciencia como una cualidad que le permite al videojugador reconocer al oponente, reconocer su castigo, la forma de infringirlo y le permite permanecer en el juego y aprenderlo, conocer sus mecánicas y construir un *gameplay*, implica *tomarse el tiempo de ir con el escudo arriba, explorar lentamente*, reconocer sus debilidades. Se trata un giro entre la dificultad y la capacidad de leer al contrincante que en el fragor de la lucha entiende a su oponente y lo vence, le permite continuar en el juego. Más aún, este giro conlleva una postura singular donde lo difícil se hace maleable, asible. Desde otra postura, se expresa:

Entrevistador: ¿Cuál ha sido la mejor historia, el mejor cuento o aquel relato que lo ha movido, que lo ha tocado?

Videojugador J9: Muchos, muchos yo veo televisión a mí me gusta la televisión me gusta el cine pero me gustan más los juegos (...) a mí me gusta descansar y jugar cosas de historia, cuando quiero ponerme serio juego cosas de pelea (videojugador de alta competencia, J9).

Lo “serio” de los videojuegos de pelea versus el descanso relacionado con juegos que contienen un relato es otra forma posible de asumir el videojugar y el gusto por el juego, de asumirse serio o descansar. Sobre el gusto por las historias:

Videojugador J9: como persona diría así que los principales juegos que siento que han tenido las mejores historias suelen ser los RPG o sea los juegos de rol suelen enfocarse más en la historia que los juegos de pelea (..) si tuviera que elegir es difícil

elegir porque en serio me gustan muchos, diría que los que más me han marcado serían la saga de *Final Fantasy*, casi todos suelen hablar cada juego de una cosa diferente en particular. Me gusta mucho el *Final Fantasy 16* (videojugador de alta competencia, J9).

En general los jugadores que han tenido una biblioteca de videojuegos jugados dudan a la hora de centrarse en una sola historia jugada o un solo juego, más bien comentan algunos juegos o géneros de videojuegos como principales, aunque tienen una gran lista de preferencias, por ejemplo, el anterior videojugador se decantó por los videojuegos *RPG* y *Final Fantasy 16*, no obstante luego comentó, los videojuegos de *Kingdom Hearts* la serie, luego dijo que había disfrutado mucho los videojuegos de autos. Estos videojugadores fácilmente se movilizan discursivamente sobre personajes, juegos, géneros de videojuegos. Pero esta facilidad es fruto de una trayectoria dedicada al videojuego. De manera similar a como un académico explora libros, visita bibliotecas, debate ideas de ellos en diferentes espacios y con diferentes personas o eventos, investiga; estos videojugadores desarrollan un videojugar que implica múltiples posiciones (participar en eventos, publicar, procesos de creación, de entrenamiento de otros videojugadores, procesos de cosplay, de videojugar en línea y presencial u otros). El *gameplay* de estos videojugadores constituye una encarnación de los personajes y, mundos jugados y vividos junto a otros jugadores lo que les permite dialogar, discernir y tomar una postura frente a lo jugado. Como quien abre un libro y pasa de página en página, de letra en letra se adentra en una historia, estos videojugadores entran a un mundo de videojuego, se colocan su skin y su tránsito por cada camino y paraje, su encuentro con cada personaje es un vivir siendo otro y, siendo otro se compromete según las maneras posibles de actuar y vivir en ese mundo.

Videojugador J9: [En] los *Final Fantasy* he encontrado mis favoritos, mis juegos favoritos en historia son los juegos de *Kingdom Hearts* que también son de *Square Enix*, los creadores de *Final Fantasy*, realmente considero que tienen muy buenas historias. En la mayoría de sus juegos estos mezclan universos tan variopintos, tan diferentes los universos de los juegos *RPG* así clásicos de *Final Fantasy*, así con un universo como con los universos de Disney, o sea es algo muy muy muy extraño poder ver a personajes de *Final Fantasy* peleando contra el pato Donald, o sea [Risas]

pero no se quedan ahí, no son juegos infantiles a pesar de la estética de Disney. Estamos hablando de juegos con mucha profundidad con mmm casi 20 años de historia que se va desarrollando que realmente tú no... o sea, no es algo que un niño pueda entender a simple vista porque tiene mucha mucha muchísima profundidad en sus historias que habla de conceptos tan tan metafóricos que se aplican a la realidad como decir que una persona no quiere ver otra vez a otra persona por vergüenza entonces se pone una venda en los ojos y, físicamente, cuando las personas ven a esta persona es otra persona porque él de verdad se convenció de que esta venda es una forma en la de huir de que lo vean como realmente es (videojugador J9).

Mientras, en una de las historias comentadas por otro jugador es:

Celeste es el juego de Madeline, un personaje que en el trasfondo del juego que ha pasado algo muy duro en su vida, ella sufre un trastorno de ansiedad y el juego trata de ir ya, no escapando de todo sino ir buscándose a sí misma y decide escalar la montaña que se llama celeste. Es un juego de plataformas de alta dificultad, que de alguna forma expresa lo que ella ha sido a través del camino y pasan situaciones muy interesantes dentro de la propia montaña que la llevan a ella a encontrarse consigo misma, por decirlo así, es un juego espectacular (videojugador J6).

La historia que puede contener un videojuego enriquece de manera significativa el capital lúdico del videojugador pues las tomas de posición que se construyen a partir de estos relatos visibilizan comprensiones que sirven para pensar(se) y ser parte de la comunidad *gamer*, la comunidad en general, de la vida.

Las posturas que asumen los videojugadores están cargadas por su percepción, la cual, a su vez, se orienta según su *gameplay* y experiencias propias o ajenas al campo del videojuego. La percepción resulta condicionada por la trayectoria y la posición así, tomar posición requiere una inmersión en el juego o en los juegos tanto como en las actividades que paralelamente tienen lugar. Construir una postura en el campo del videojuego hace parte de un habitus (videojugador) que ha hecho del juego parte de su vida, se ha hecho cuerpo en las palabras, en las interacciones y las formas de concebir el mundo, la vida, los

otros. Para posicionar una postura en el campo del videojuego, el *gameplay* se convierte en una marca personal conformada por una trayectoria y un posicionamiento, esto es, el *gameplay* convocan la habilidad, el gusto, la interacción con otros jugadores tanto en la competencia como en el juego por el juego. El jugador conoce de equipamiento, lo experimenta, participa de eventos, diversifica su práctica de juego y juega a profundidad, es decir, experimenta múltiples juegos y los explora en su trama, sus personajes, sus sentidos, contrasentidos, el jugador incorpora el juego como parte de su relato de vida al punto de hacer del *gameplay* un espacio singular desde el cual da forma a su existencia, aquí la ficción cumple una función orientadora para el jugador al permitirle puntos de contraste y aprendizaje frente a su realidad. Las tomas de posición pueden ser tan múltiples como videojugadores y temas haya para opinar.

4.4 Entre la posición, la estación y el skin de rey

Analizar las posiciones, las trayectorias y su vivencia ha permitido asir un panorama complejo de las subjetividades inmersas en el campo del videojuego. Con *complejo* intento decir que cada uno de estos abordajes fija un ángulo para analizar el habitus de videojuego. Las trayectorias y sus tomas de posición pueden ser tan efímeras como aquellos videojugadores que permanecen en el videojuego casual y, aunque tengan desplazamientos en diferentes posiciones, su inmersión no implica un compromiso competitivo u otro que conlleve un *gameplay* y tránsito profundo y prolongado por el videojuego y sus distintas posiciones. Esto puede sucederle a un adolescente, un joven o un adulto. Lo contrario puede tener lugar también: videojugadores que logran un compromiso y desarrollo de una trayectoria con múltiples posiciones y construyen un capital lúdico que los posiciona y les permite asumir decisiones y posturas claras frente a la práctica del videojuego. El capital lúdico que ostenta un videojugador de acuerdo a su trayectoria, aumenta en la medida en que ésta sucede por más estados. En este sentido, las tomas de posición pueden mostrar una variada gama de comprensiones sobre un asunto en particular, dependiendo del nivel de experimentación de la trayectoria y sus posiciones. También, los videojugadores respecto a un tema en particular y su percepción están influidos no solo por su capital lúdico sino por su contexto social, cultural y educativo. En las tomas de posición se hacen visibles los

intereses que movilizan a los videojugadores, las coerciones que afectan su gameplay y formas subjetivas como las asumen lo cual contribuye a construir su particular opinión.

Construir percepciones argumentadas sobre videojuego y su práctica tiene lugar como consecuencia de una vivencia amplia del campo del videojuego, es decir, haber desarrollado un protagonismo o participación activa desde con la comunidad de videojuego.

Las trayectorias permiten apreciar las formas objetivas como el jugador se ha movilizado por el campo de videojuego. A su vez, las posiciones que conforman las trayectorias constituyen también, indicadores de capital lúdico, por tanto, el análisis de la trayectoria y del espacio social se complementan al mostrar elementos objetivos que constituyen el capital lúdico (indicadores) y momentos vitales (estados) de la trayectoria del videojugador. No obstante, la vivencia de una posición particular de la trayectoria no necesariamente implica un desarrollo amplio de su capital lúdico susceptible de ser construido y vivido allí, pues el tiempo y profundidad que sea experimentada la posición, genera un particular capital lúdico, asimismo un punto de vista. Por ejemplo, cuando un jugador publica y lo hace con dedicación, lo hace por un tiempo prolongado, experimenta de diferentes formas los comentarios los *like*, los procesos de socialización, de generación de contenido, esta vivencia de la posición publicar se diferencia frente a quien publica por poco tiempo, no dedica tiempo, no experimenta distintas plataformas y maneras de generar contenido. Por tanto, la construcción de la opinión respecto a una posición particular de la trayectoria varía según la experiencia que el jugador haya tenido de la misma. Puede pensarse que la argumentación de la opinión es proporcional a la experimentación de la posición y su diversidad de opciones.

Cuando en las trayectorias los videojugadores tienen posiciones compartidas o puntos de equifinalidad puede apreciarse la forma como la estructura condiciona al videojugador permitiéndole un particular movimiento o videojugada. Por ejemplo, muchos videojugadores pueden querer hacer un directo de su juego, sin embargo, solo algunos podrán hacerlo, pues no siempre se tiene los equipos mínimos para hacerlo. Este análisis facilita apreciar distintas maneras o estrategias como los agentes videojugadores transitan por el campo acorde a sus posibilidades y los condicionamientos estructurales. Hace posible un panorama de las formas como distintos videojugadores transitan una posición en común.

5. El rey entra a la escuela

Dos posiciones extremas de la educación responsable: responsable ante la sociedad, ante la cultura, ante el Estado o ante el niño como futuro ser libre (Fink, 2016, texto original en inglés).

La escuela constituye espacios y temporalidades en las que el videojuego se vive a expensas de horarios, a la penumbra de asignaturas, evaluaciones y ritualidades académico-convivenciales. No obstante, a veces el videojuego se hace visible en voces de entusiasmo frente a pantallas minimizadas, en un descuido mientras el profesor revisa un trabajo, en momentos libres de supervisión. Hay jugadas que desafían la autoridad y constituyen una presentación del juego, en que dos, tres o cuatro jugadores disfrutan y comparten alegrías, triunfos y pérdidas en videojuegos ocasionales a través de un celular, que permiten la entrada a mundos y la emergencia de disparos, entre lo más visible. También son múltiples las formas como el jugador increpa la clase, la autoridad, al otro y, en medio de gritos, alegrías, fallos crea su propia temporalidad. Como lo expresa Fink (2016), la atracción por jugar configura una de las disposiciones que atraviesan lo humano: “la muerte, el trabajo, el gobierno, el amor y el juego forman la estructura elemental de la tensión y el esbozo del carácter desconcertante y polisémico de la existencia humana” (p. 18, texto original en inglés).

Es en la conformación de ese carácter incierto, abierto a la experiencia, el interés es apartado. Aquello que, despojado de una racionalidad del cumplir juguetea con lo otro, con el otro, al nivel de personajes y sus situaciones, de los reinos por descubrir, las figuras y su control mediante la pantalla. Un jugador que se ha entregado a la incertidumbre del *qué pasará después* y en los controles se apresta a *ser videojugando*; Pensando en ese *ser* posible en el videojuego, en este capítulo entran en escena las subjetividades y se ponen en discusión nuevas posibilidades de considerar la escuela, en tanto: “Los juegos pueden (...) permitirnos pensar, experimentar y reflexionar sobre diferentes ordenes sociales [y escolares] que podríamos traer a la luz” (Fordyce, 2020, p. 298, texto original en inglés).

En el videojuego la subjetividad se perfila según el jugador, su conexión al juego ocurre de manera personal. Se establece una comunicación jugador-juego-jugador o jugador-juego de acuerdo con los videojuegos objeto de práctica, las situaciones, mundos o retos propuestos; hay quienes aceptan el reto y continúan en la partida, para otros es una experiencia casual, otros la tomaron en serio y participan en torneos y redes sociales. Por supuesto, también hay quienes no hicieron el juego parte de su mundo. Los matices provienen de las condiciones del contexto particular en que se da el encuentro jugador-juego y hace que videojugar adquiera particulares colores de acceso, de diversión, disfrute y relación con otros, pues el desarrollo del *gameplay* no depende solo de un gusto hacia el juego, sino de las condiciones económicas, tecnológicas y culturales en que se encuentran los videojugadores.

Al posicionar el videojugar como práctica de la sociedad capitalista y considerar las diferentes formas en que se manifiesta (redes sociales, torneos de videojuego u otros espacios) puede apreciarse un nuevo *habitus de videojuego* que cuestiona nuestro conocimiento sobre *otras* subjetividades que, siendo parte del campo del videojuego, también hacen parte de la escuela. Intentar entenderlas pasa por poner en cuestión la subjetividad propia e intentar pensar su historicidad en términos lúdicos: cómo ha sido mi relación con el videojuego y, por supuesto, con el videojugador a fin de establecer puntos comunes que a manera de puentes configuren momentos pedagógicos para construir conocimiento.

Cada día las pantallas se ven animadas por cientos y miles de videojugadores gozando de campeonatos, encuentros o en solitario. Ya sea en su cuarto, en un bus, una videotienda, un parque u otro sitio, buscan conectarse al videojuego, al placer y la alegría de ganar, a la experiencia en la derrota o simplemente ser parte de ese espacio o mundo de juego que provoca una serie de emociones disfrutables por niños, niñas, jóvenes y adultos, a expensas casi de cualquier marcador de diferencia social. En los adultos el videojuego sucede a la sombra de su trabajo y preocupaciones, de manera sutil o visible según su trayectoria y vivencia del videojuego, en contraste con la visibilidad del videojugar de un niño o adolescente. De cualquier modo:

debemos distinguir entre el hombre real que "juega" y el hombre creado por el papel dentro del juego. (...) El hombre existe en dos esferas a la vez, no por falta de

concentración o por olvido, sino porque esa doble personalidad es imprescindible para jugar (Fink, Saine & Saine, 1968, p. 23, texto original en inglés).

El videojuego, tanto mundo complejo de misiones como el casual, requiere al jugador para funcionar, su atención y percepción se des-dobla permitiéndole ser parte de sus objetivos y sentidos y, a la vez, ser consciente de su ubicación y temporalidad como jugador. Entendiendo que:

El juego solo tiene un propósito interno, sin relación con nada externo a sí mismo. Cada vez que jugamos "en aras de" la aptitud física, [la educación], el entrenamiento militar o la salud, el juego se ha pervertido y se ha convertido simplemente en un medio para un fin (Fink, Saine & Saine, 1968, texto original en inglés).

En otras palabras, traer el videojuego a la escuela puede resultar en un proceso de gamificación en el cual se suplanta el goce y disfrute a favor de los contenidos y/o procesos escolares. Por ello, en el intento de no invadir el disfrute, de no vulnerar el singular espacio que subjetivamente crea cada sujeto cuando se experimenta como personaje en distintos mundos o fantasías de videojuego, se invita al videojugador y su experiencia a la escuela, pues se constata que: "En la autonomía de la acción del juego (...) se experimenta el tiempo, no como un torrente precipitado de momentos sucesivos, sino más bien como el único momento completo que es, por así decirlo, un atisbo de la eternidad" (Fink, Saine & Saine, 1968, texto original en inglés).

La experiencia genuina de videojuego llega cuando una subjetividad entra desprovista, *sin más*, al juego y como contrapartida se encuentra en un personaje y escenario con el cual logra cierta identificación que le permite *ser otro* al hacer posible construir su propia vivencia de los objetos, de los personajes, del espacio en que incursiona; una percepción singular que le permite incursionar en un mundo como *atisbo personal a la eternidad*. Los jugadores saben reconocer cuando un juego es juego y cuando responde a otros intereses. El videojuego es un *escenario de diálogo* donde el jugador tiene la capacidad de jugar de acuerdo con sus intenciones y experiencias previas, entra en diálogo con la regla y su vivencia adquiere el color de quien la videojuega, permitiéndole instantes, por ínfimos que sean, a otra temporalidad según se articula una experiencia única de las

figuras, sonidos y sentidos que siendo parte de la pantalla, ahora son encarnados y apreciados por el jugador. La experiencia es efímera en cuanto hay una comunicación del momento, un disfrute que surge de una conexión instantánea frente al mundo jugado en pantalla. Hay en el jugador una identificación con la misión, los personajes adquieren la gestualidad, el movimiento, los silencios o sonidos escenificados por el jugador como *instantes* de su particular vivencia. Duvignaud (1997) habla del juego como *play* y en el capítulo *el precio de las cosas sin precio* sostiene:

Para apreciar el juego, el juego sin regla, para comprender sus formas y sus figuras, sin duda es conveniente poner entre paréntesis por uno mismo la seguridad vinculada a la búsqueda de relaciones fijas o de configuraciones estables: es necesario haber preferido por sí y en sí lo efímero y lo perecedero (p. 15).

Lo efímero se opone a una institucionalidad educativa, de mercado u otra, que en su intento por capitalizar el juego a favor de particulares sentidos, se sustrae de las intenciones y emociones del jugador. Tales sentidos configuran una capa que subsume los colores y matices de la acción libre de quien frente a la pantalla articula al personaje. Hay elementos del videojuego que miden el rendimiento del jugador frente a los retos o tareas del videojuego, o a sus compañeros de juego a través de estadísticas, haciendo que los objetivos del videojuego se crucen con sentidos operativos. Más aún, los objetivos del videojuego contrastan con los objetivos de la escuela, pues

la escuela se presenta a sí misma como el espacio de legitimación para emprender actividades en una forma organizada y sistemática. Por tanto, sería difícil encontrar espacio en las escuelas para actividades que pertenecen a la esfera de la educación informal, debido a que estas podrían contradecir los objetivos escolares (Fantin, 2010, p. 58, texto original en inglés).

Esta diferenciación y contradicción entre la educación formal e informal, (sus objetivos y actividades) genera una distancia o deslegitimación respecto a la necesidad de conocer al videojugador y sus prácticas. Se pasa por alto que las tecnologías del videojuego no solo propician diversión, inversión de tiempo en videojugar, sino que: “La ambición de la tecnología por romper los sellos de los misterios de la naturaleza produce no solo

conocimiento, sino una transformación fundamental del sujeto humano y de la representación y evoca oscuros vislumbres de un valeroso nuevo mundo” (Gunning, 2003, p. 54, texto original en inglés). En estas nuevas formas de representación y este *otro sujeto* tiene lugar una sintonía diferente del jugador con el mundo, pues el videojuego y las herramientas digitales disponen otras formas de interacción, de hacer, y por tanto, de decir. El *personaje-jugador* que ahora se nos presenta como estudiante en la escuela no es el mismo de las tecnologías de juego propias a las máquinas tragamonedas o del juego presencial con otros, sea en juegos de mesa o juego callejero.

Las tecnologías digitales del juego hacen que los sujetos videojueguen, se relacionen y vivan de otras maneras el mundo que habitamos, por tanto, el estudiante y el jugador de ahora *es otro*. Es diferente el jugador que juega escondidas en el patio del colegio y sus alrededores al jugador en *FreeFire* que requiere todo un equipamiento tecnológico de conexión a Internet, que ingresa a un entorno digital sentado en el borde de su cama, con un celular en mano o una pantalla en frente y genera toda una estrategia junto con otros para sobrevivir, y que se comunica con micrófono o chat con los demás videojugadores. Al equipamiento se une que, al estar frente a la pantalla e ingresar a los mundos o narraciones allí jugadas, el jugador requiere que su cuerpo carnal transite a un cuerpo avatar que le permitirá experimentar el mundo presentado. En otras palabras, respecto a la clasificación de Caillois, Ruiz (2013), que observa tres niveles de la experiencia narrativa⁴⁴ por parte del jugador:

los juegos agón, alea y ilinx forman parte de la vida del jugador y no refieren a otra vida representada. [...] sin embargo, los juegos de tipo mimicry tienen un estatuto diferente. Por un lado, forman parte, como los anteriores, del mundo real de la vida del individuo, pero a la vez, construyen un mundo representado y una vida figurada (p. 25).

⁴⁴A saber: “1) la vivencia narrativa del juego compactación mediante la cual el sujeto experimenta una historia en la que acumula puntos, supera pruebas, gana a otros jugadores contrincantes.; 2) la vivencia del juego representación en la que el mismo jugador, a través de los sistemas de interfaz y en relación dialéctica con las características del universo creado en el videojuego, construye el transcurrir de una historia situada en un mundo simulado; 3) la vivencia narrativa del jugador que observa un mundo, ajeno al que a él le es propio, y en el que se desarrollan acontecimientos más o menos singulares (Ruiz, 2013, p. 36).

En consecuencia, para el jugador su construcción simbólica implica inicialmente el acceso a tecnologías de Internet, al equipamiento técnico (aparatos) más un operar con distintos videojuegos o géneros que le permitan experimentarse y construir un habitus que poco a poco trasciende a espacios de socialización con otros jugadores, a redes sociales, a competencias y demás posiciones. Entonces, además de narrarse figurativamente, en el mundo de videojuego el jugador construye sentido, se piensa y vive de acuerdo a los mundos jugados, a las posiciones vitales que progresivamente conforman su capital lúdico. Dicho de otro modo, el videojugador crea un estilo de vida de acuerdo con su experiencia de juego. Para Silva (1998), respecto a las transformaciones producto de las nuevas tecnologías:

Lo que tal vez no haya sido suficientemente evaluado es el impacto de esos desarrollos sobre nuestras concepciones de conocimiento, sobre nuestras formas de conocer y sobre los procesos de formación y educación. Lo que falta analizar es, tal vez, el nuevo tipo de identidad y subjetividad que se está construyendo en este proceso (Silva, 1998, p. 25).

El videojuego y la escuela constituyen dos campos diferentes según sus objetivos, no obstante, muchos de los videojugadores han pasado, pasarán o se encuentran en las aulas escolares y sus prácticas de videojuego se cruzan con las prácticas escolares a veces de manera directa, en otras imperceptible, así:

Los videojuegos están omnipresentes en la cultura actual, y el tiempo que los niños pasan jugando puede parecer, desde la perspectiva de un maestro, como tiempo perdido para la educación. A veces, lamentablemente, esto es cierto. Pero muchos buenos videojuegos, aunque no tienen un enfoque explícitamente educativo, brindan experiencias poderosas que son un rico forraje para la instrucción posterior. (...) como una fuente de ricas experiencias previas que se pueden utilizar para iluminar los conceptos curriculares (Arena, 2015, p. 94, texto original en inglés).

En la sociedad, en las comunidades, los campos están interconectados de múltiples formas, y lo que sucede en un campo se interrelaciona con otros, pues sus agentes los transitan con una naturalidad que deja inadvertidas las posibilidades de construcción

subjetiva. Las experiencias de videojuego son generalmente un asunto transparente para la escuela, y cuando se hace visible, en términos de *pérdida de tiempo* sus posibilidades de conocer al otro como videojugador quedan inadvertidas, más el reconocimiento del videojugar puede constituirse en una experiencia de diálogo, exploración, experimentación que permite al profesor conocer al videojugador que es su estudiante. Es preciso que el conocimiento del videojugador se convierta en “la necesidad de nuevas formas de comunicación entre una cultura juvenil emergente y una sociedad de padres ansiosa (Jenkins, 2006, p. 227, texto original en inglés). Es fundamental que los profesores conozcan las prácticas de videojuego que desarrollan sus estudiantes, que las experimenten y/o dialoguen como una forma de reposicionar la enseñanza, los conceptos sobre el otro, sobre sí mismo, lo disciplinar y la escuela como agente social. Es necesario una comunicación que permita el conocimiento y posicionamiento de las nuevas subjetividades en la escuela lo cual requiere otras formas de acercamiento al estudiante, a sus prácticas de videojuego, por ejemplo.

Actualmente, es posible observar la conformación de nuevos grupos sociales como las comunidades de *gamers* en las que se despliegan toda una serie de procesos lúdicos, competitivos, de identificación con personajes, de reconocimiento, de relación con las TIC. Conocer y experimentar el mundo es posicionarse en él y esto no es ajeno a los videojugadores, sean adolescentes, jóvenes, adultos, niños. En este orden de ideas:

La cuestión de la identidad social adquiere importancia creciente precisamente por causa de la emergencia y visibilidad de los diferentes grupos y movimientos que reivindican voz y participación en el juego de la política de identidad, y ésta, a su vez, se halla en el centro de las disputas por la representación y por la distribución de recursos materiales y simbólicos (Silva, 1998, p. 30).

Es decir, las actuales generaciones videojuegan no solo por placer o diversión, componente importante de videojugar, sino que hay procesos y conocimientos implicados como el reconocimiento y uso de los dispositivos tecnológicos, los torneos, el *fan fiction*, el *cosplay* y otros, con los cuales el videojugador o los grupos de videojugadores se identifican y posicionan frente a sus pares de juego. Esta experiencia lúdica compite junto a la experiencia académica, pues se le dedica más tiempo, produce placeres y otras

emociones, al punto de despertar desconcierto, animadversión, por parte de profesores, padres u otros agentes sociales, por lo que

El proceso de invitar las experiencias de juego de los estudiantes al salón de clases comienza cuando los educadores escuchan a sus alumnos sobre los juegos que juegan; continúa con la exploración lúdica de esos espacios de afinidad de juegos (posiblemente en colaboración con colegas, o incluso con los propios estudiantes); y conduce a la incorporación de algunos aspectos de esos espacios de afinidad en el trabajo escolar de los estudiantes (Arena, 2015, p. 99, texto original en inglés).

Este escuchar implica hacer eco de la experiencia del jugador a través de explorar e incorporar aspectos de ese videojugar al aula o escuela, es también validar al videojugador como agente de una realidad lúdica que *nos* atraviesa y como sujeto que reestructura formas de pensar y hacer.

La experiencia de diálogo permite al maestro(a) como al jugador vivenciar al otro, desde sus palabras, sentidos, videojuegas para pensarlo y repensarse a través de conocer a quien lúdicamente apropia el mundo y se encuentra con nosotros en las aulas; esto configura un paso y un reto en la construcción de otra educación. Es en la apertura, en la escucha atenta, que el jugador y su capital lúdico dejan de ser extraños y emerge un nivel en que es posible un nuevo protagonista en el salón de clases. Ha llegado el rey. Así, se visibiliza al videojugador como un otro imprevisto que cuestiona la unicidad (estudiante) de ser en la escuela. Más aun, para el profesor(a) el conocimiento del jugador y su videojugar trasciende al profesor(a) en el sentido de hacer posible un nuevo nivel, de pensar lo propio, de verse afectado por el jugador y su juego en un proceso en el cual ambos aprenden, ambos cambian.

La experiencia del videojugador no se limita al juego, se desplaza, por ejemplo, a las redes sociales que se activan como “espacios de afinidad” (Gee, 2005) en los cuales se despliega una serie de acciones y contenidos vinculados al videojuego cual portales, así,

El disco en el que el juego viene, insertado en una computadora para que uno pueda jugarlo, es uno de esos portales. Un sitio de Internet en el que un jugador puede jugar contra otros jugadores es otro portal. Un sitio de Internet en el que los jugadores discuten el juego o descargan contenido sobre el juego es otro portal. La guía de

estrategia para AoM [videojuego Age of Mythology], que se puede comprar (un libro repleto de información sobre el juego, estrategias recomendadas y un recorrido completo de la campaña para un jugador), también es un portal (Gee, 2005, p. 220, texto original en inglés).

Desde esta perspectiva, los *espacios de afinidad* son una “forma de afiliación social” que, por sus espacios y tiempos, confiere al videojugador movilidad en la comunidad de videojugadores, por lo que:

El aprendizaje se convierte en una trayectoria tanto personal como única a través de un espacio complejo de oportunidades (es decir, el movimiento único de una persona a través de varios espacios de afinidad a lo largo del tiempo) y un viaje social en el que uno comparte aspectos de esa trayectoria con otros (quienes pueden ser muy diferentes a uno mismo y habitar espacios bastante diferentes) por un tiempo más corto o largo antes de seguir adelante (Gee, 2005, p. 231, texto original en inglés).

En consecuencia, la subjetividad se conforma en las interacciones, observación y/o la participación de estos sitios alrededor de los cuales se articula la práctica de videojuego. El videojugador surfea por el ciberespacio y construye su capital lúdico en compañía de otros videojugadores, pues Internet (redes sociales, sitios web de videojuego, etc.), momentos y sitios de competencia presenciales o en línea constituyen posibilidades para la creación, difusión, publicación de información, reconocimiento a través del videojugar; son espacios y momentos de afinidad que escenifican la actuación del videojugador en un proceso en que algunos se convierten en *YouTubers*, *blogueros*, *tiktokers*, *streamers* de videojuego y que resulta en una re-edición de su *gameplay*; experiencia comunicativa que convoca un particular habitus de videojuego. En este sentido, Crawford (2011), vincula la actividad del videojugador con un proceso textual y afirma:

La actividad textual del jugador de videojuego se refiere a la producción de texto secundario o relacionado con videojuegos, como mods, tutoriales, fan fiction, arte, cosplay, etc. (...) los videojuegos son mucho más que la simple interacción de una o varias personas con una máquina de videojuegos (p. 120, texto original en inglés).

En esta producción de texto es importante observar los procesos creativos en que algunos videojugadores se involucran. Entender y traer al diálogo las formas lúdicas de apropiación del mundo contribuye a un re-conocimiento de las subjetividades y como contrapartida se enriquece la sensibilidad hacia el otro y, quizás en esta dirección lo educativo. Quizás sea posible recrear la experiencia del videojugador en el aula de acuerdo a unos sentidos escolares desde los cuales re-editar y re-conocer al jugador y su juego, ¿qué tal un concurso de *cosplay* sobre personajes de videojuego en la escuela que permita reinventarlos, recrear las reglas y los mundos de videojuego? con el fin de analizar los personajes e historias videojugadas.

Como espacios de afinidad, las competencias permiten que los videojugadores se comprometan: “las nuevas tecnologías de la información y las nuevas posibilidades de los medios contemporáneos han permitido que el deporte tradicional se convierta en parte del mundo virtual” (Baltezarevic and Baltezarevic, 2019, p. 24, texto original en inglés). En los torneos la experiencia de competir y de conformar comunidades obvia que el jugador frente a la pantalla se encuentre al otro extremo del planeta o compartan el mismo espacio físico, lo significativo es que el otro como personaje de pixel constituye el derrotero de conocimiento para conectarse a la lucha mientras otros como espectadores animan u observan.

La lógica de la competencia contribuye a una subjetividad que explora, fracasa, gana y hace de la contienda digital un espacio de aprendizaje vinculado al oponente, las estrategias, la conexión, el equipamiento mismo, un conocimiento del otro en el que la victoria, el fracaso y el goce auguran nuevos enfrentamientos, reconocimientos y, una subjetividad en que: “El juego permite a los jugadores desarrollar un sentido de pertenencia a un tipo especial de comunidad que reúne a los que juegan y que difieren entre sí” (Baltezarevic & Baltezarevic, 2019, p, 27, 28, texto original en inglés).

Socialmente, la competencia constituye un momento en el que, pixel a pixel, se juegan esfuerzos de entrenamiento como los tiempos que se dejaron de dedicar a la familia y a la escuela. Es también un espacio al que aspiran muchos videojugadores pues además de medirse frente a otros, constituye un momento para reconocer a sus pares personal o digitalmente y generar vínculos lúdicos. Reconocer la competencia como un espacio para construir conocimiento puede ser una forma de extrapolar procesos lúdicos para pensar y

desarrollar lo educativo. En este sentido, los espacios de afinidad contribuyen a la formación de la trayectoria del videojugador, pues implican procesos y momentos en que el jugador desarrolla su capital lúdico, se narra y posiciona para y/o con otros.

Conocer y traer a la escuela la biografía (trayectoria) que el videojugador construye alrededor de su experiencia de juego configura oportunidades para pensar al estudiante frente a las grandes trayectorias de muchos otros personajes de la ciencia, el arte, la historia u otras áreas del conocimiento como oportunidades para reconfigurar los modos de hacer. El conocimiento de la trayectoria del jugador permite pensar que los estudiantes se están posicionando lúdicamente frente al mundo según los diferentes *espacios de afinidad* de videojugar, los cuales, en términos de Gee (2005), un aspecto característico del actual mundo capitalista vinculado a la alta tecnología:

Las nuevas identidades sociales son plasmadas en su mayor parte por las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información (televisión, video-game, computadora, correo electrónico) y en menor grado por los medios tradicionales de una sociedad basada en la cultura escrita (libros, diarios, revistas, correo convencional) (Silva, 1998).

Estas nuevas tecnologías tienen a su favor la velocidad de procesamiento, brindan al usuario la posibilidad de involucrarse en la construcción de contenidos, de editar y compartir información a un gran número de videojugadores, por ejemplo a través de redes sociales como Facebook, Discord (red social orientada a *gamers*), YouTube, Twitch y otras tantas. Los videojugadores se vinculan y se involucran en un proceso de retroalimentación constante que convoca su atención, su disposición y favorece una particular construcción y producción de sentido según los contenidos de juego susceptibles de ser creados y consumidos. Asimismo, los expone a múltiples contenidos donde no solo, está en *juego* el juego mismo, sino el conocimiento sobre cómo realizar una misión, cómo superar un jefe o situación en un particular videojuego. También se estimula la subjetividad del jugador en un proceso de relación con la información del juego, su análisis, interpretación y seguimiento junto a otros jugadores. En esta dinámica algunos videojugadores se disponen para consumir, exponer y crear contenido haciendo de las redes sociales un espacio para *jugar* con su sentido.

En la creación de contenido es tan importante la disposición del videojugador como aspectos relacionados con “la falta de recursos de una gran parte de la población mundial que, a día de hoy, no tienen la posibilidad de una conexión a Internet ni recursos tecnológicos suficientes” (Ocaña, 2019, p. 208). Esta *falta de recursos* coloca en suspenso la activa participación, la promulgación de consumidores activos y creadores de contenido. Se estratifica la misma comunidad de videojuego, pues la conexión constituye un primer componente para videojugar particulares juegos, un particular *gameplay*. Más aún, se puede tener acceso a una red social, pero eso no implica ni tiempo ni compartir un contenido sobre el *gameplay*.

Las posibilidades económicas y culturales de las familias de acceder a y conocer sobre equipamiento como consolas, computador, videojuegos o planes de Internet, condicionan la diversidad de géneros de videojuego posibles de acceso tanto comercial como indie, de terror, de disparos, de rol, entre muchas otras clasificaciones y opciones. En otras palabras, el *gameplay* y sus diferentes componentes puede resultar en una forma de medir la distribución de capital lúdico. No obstante, la creación de contenido implica el desarrollo de una gama de habilidades asociadas al manejo de aplicaciones, redes sociales, equipamiento a través de la edición de imagen, video, manejo de sonido y texto que desencadena apreciaciones, likes, comentarios alrededor del trabajo y puesta en escena del conocimiento de un videojuego o aspectos desde los cuales el jugador se escenifica. Así pues, crear un tiktok, un blog, un clip de video, publicar en Facebook o en twitch.tv puede constituir todo un proceso creativo y experimental en el que los videojugadores son conocedores.

Integrar estas habilidades y conocimientos como apoyo al desarrollo de contenidos en el aula puede desencadenar dinámicas a favor de la construcción y/o problematización del conocimiento escolar. En la creación de contenido el jugador hace visible una singular relación con el videojuego. Puede trabajar conceptos, ideas, procesos, temas disciplinares u otros apoyados en el diseño de un videoclip; usar la fotografía o la imagen en general y su edición, un *podcast*, una infografía u otro tipo de elaboraciones, para experimentar un *en vivo* de sus habilidades en la escuela, elaboraciones que pueden desembocar en una manera distinta de visualizar y escribir los contenidos y procesos escolares.

Asimismo, dado el uso generalizado del móvil en algunos jóvenes, hablar sobre equipamiento tecnológico y sus usos puede ser un tema que facilita dialogar sobre consolas, géneros de videojuegos y demás, para entrar en la cultura lúdica de los estudiantes, sus posibilidades y restricciones con miras a apoyar procesos educativos. Habrá que ver cómo confluyen las condiciones de equipamiento para generar otras dinámicas que basadas en usos lúdicos de las TIC en nuevas prácticas y conocimiento pedagógico por parte del maestro.

Además, el *gameplay* puede evidenciar cómo se articula el conocimiento del videojugador frente a quienes no lo practican o dar lugar a debates en torno a qué hace que unos videojueguen y otros no, qué condiciones juegan a favor, entre otros asuntos:

en el grado de objetivación del capital donde reside el fundamento de todas las diferencias pertinentes entre los modos de dominación: los universos sociales en los que las relaciones de dominación se hacen, se deshacen y se rehacen en y por la interacción entre las personas se oponen a las formaciones sociales en las que, mediatizadas por mecanismos objetivos e institucionalizados como el "mercado auto-regulado" (*self-regulating market*) en el sentido de Karl Polanyi, el sistema de enseñanza o el aparato jurídico, esas relaciones de dominación tienen la capacidad y la permanencia de las cosas y escapan a las tomas de conciencia y a las adquisiciones individuales de poder (Bourdieu, 2007, p. 210).

En otros términos, los indicadores que posicionan y otorgan reconocimiento y valor al capital lúdico del videojugador, también condicionan el reconocimiento y el posicionamiento al establecerse como necesarios, pero desigualmente distribuidos. Es decir, la estructura del campo no solo visibiliza las diferencias de capital lúdico y posiciona a los videojugadores; los elementos objetivos (indicadores) actúan para que unos y otros videojugadores logren un particular posicionamiento. Como contraparte, no obstante las tomas de posición pueden ser muy claras a nivel conceptual, pueden ser igualmente desvaloradas respecto a sus indicadores objetivos, dada su dimensión subjetiva. En este sentido, sería importante que la escuela reconociera la pluralidad de voces que supone el videojuego, pues los aportes provienen tanto de quienes han logrado un capital lúdico

exponencialmente alto como de quienes desde su vivencia logran asumir una postura clara, o en construcción, que no necesariamente se apoya en un amplio capital lúdico.

De otra parte, el videojuego como un “nuevo” medio se caracteriza por la combinación de la imagen, sonido y texto escrito, más

Los viejos medios rara vez mueren; sus funciones originales son adaptadas y absorbidas por nuevos medios, y ellos mismos pueden mutar hacia nuevos nichos culturales y nuevos propósitos. El proceso de transición de los medios es siempre una mezcla de tradición e innovación, siempre declarando la evolución, no la revolución. (...) El lenguaje es migratorio a través de los medios de comunicación y perdurará (Thorburn and Jenkins, 2003, p. 12, texto original en inglés).

El videojuego ha permitido la migración de formas tradicionales de comunicar en las que el poder de la imagen y el sonido prevalecen, aunque en diferentes grados. Escritura, oralidad, sonido e imagen se combinan y conforman el juego, paralelo a formas tradicionales de representación, apreciación y valoración de la información. Los videojugadores se adaptan a como el espacio y el tiempo son configurados en el juego y, bien en solitario o con otros, participan de una simulación o un mundo ficticio. El videojugador asimila el sentido del juego al escenario en el que puede transcurrir su trayectoria vital.

No se trata sólo del aumento de la cantidad de informaciones y de un flujo interminable y continuo de imágenes. (...) Las transformaciones que estamos presenciando y viviendo impactan profunda y radicalmente en nuestras formas de percepción, en nuestros modos de concebir y tratar la información y en nuestras estrategias de pensamiento y de producción y adquisición del conocimiento. Cambian las propias nociones de tiempo y espacio (Silva, 1998).

La adaptación del videojugador no consiste solo en asimilar una estrategia que le permita atravesar el juego, es jugar con el sentido que inicia en la imagen videojugada lo que se hace cuerpo en el jugador. Las nuevas tecnologías y, el videojuego en particular, digitalizan las formas previas de representación y crean otras desde las cuales se generan procesos que resultan inesperados para la escuela, pues conllevan una nueva textura donde

contar, leer, escribir y entender el mundo transgrede las formas habituales de construir el conocimiento, de percibir e imaginar la realidad.

El videojuego convoca en el jugador una lectura que implica su corporalidad, su emoción, su gestualidad, donde la imagen y el sonido jugado articulan la percepción y configuran el eje desde el cual prevalece una particular comprensión del mundo. En cuanto el videojuego nos acerca a mundos ficticios, es posible pensar en ellos, no solamente “como una representación del mundo en el que queremos vivir, sino también pensar los mundos a evitar, pues tanto las proyecciones utópicas como las distópicas del futuro pueden dar forma a nuestros actos en el presente” (Fordyce, 2020, p. 295, texto original en inglés).

El hecho de que muchos de los actuales videojuegos contengan una historia permite a los videojugadores acceder a formas alternativas de contar y videojugar el mundo y, en él, temas como la guerra, la política y el amor. La riqueza de sentidos, tramas y temas contenidos en el videojuego lleva a sospechar de las formas como se menosprecia o se instrumentaliza las tecnologías del juego, el tiempo dedicado a videojugar y la insistencia del jugador en pasar de nivel y mantenerse jugando, la sospecha sobre lo que significa para el jugador mantenerse en la partida:

la información, (...) reivindica una rápida verificabilidad. (...) es imprescindible que la información resulte plausible. (...) la mitad del arte de narrar radica en referir una historia libre de explicaciones. (...) Lo extraordinario, lo prodigioso están contados con la mayor precisión, sin imponerle al lector el contexto psicológico de lo ocurrido. Se le deja con la libertad de arreglárselas con el asunto según su propio entendimiento (Benjamin, 2018, p. 231).

La trama del videojuego, su presentación, organización y desarrollo ubican al jugador en un escenario que lo conecta sensorialmente y se genera una comunicación e interacción jugador – videojuego. Así, querer saber (qué viene en el siguiente nivel, *que pasa si* accede a ciertos espacios, si derrota a un jefe...) conforma una actitud que fortalece la trama y mantiene al jugador frente a los desafíos. Quizás sea posible invitar a la princesa Peach y al fontanero Mario Bros al salón de clases en calidad de referentes icónicos para desarrollar temas narrativos, como Dulcinea y El Quijote, que logren captar la atención y configurar puntos para actualizar gramáticas escolares.

Sin embargo, un punto importante a tener presente en la escuela es que, como medio, el juego participa de las lógicas de la información y la propaganda. Así, con relación a los videojuegos de guerra, y en particular al videojuego *Death from above* o *Muerte desde arriba*⁴⁵, en el programa titulado *Videojuegos y guerra de la información*, se comenta: “los desarrolladores pueden retratar los objetivos bélicos de un bando de forma muy positiva y pueden romantizar el conflicto y, también pueden deshumanizar a los oponentes” (Delgado, 2023). El videojuego fue creado por una *start up* llamada Lesser Evil ubicada en Munich, su creador dice, “no tengo ningún reparo en decir que se trata de un juego de propaganda” (Delgado, 2023). Así las cosas, la desinformación no es un asunto ajeno al juego por lo que el videojuego como discurso constituye un nuevo frente para el análisis en la escuela.

Si tomamos como cierto que “los jugadores deben ser conscientes de esta propaganda y su impacto” (Delgado, 2023), pues “a menudo los jugadores se identifican con su avatar y se involucran emocionalmente con su causa” (Delgado, 2023), entonces debemos preguntarnos hasta qué punto lo son y/o qué sentidos están construyendo los jugadores a través de sus partidas de videojuego. Resulta imprescindible el acompañamiento escolar a los jugadores sobre los contenidos como un elemento de alfabetización relacionado con el manejo y acceso a la información en el videojuego y en los medios en general. De este modo, validar al otro trayendo a los espacios escolares sus experiencias narrativas videojugadas es una forma de acercamiento al jugador y un modo de actualización de los discursos sobre el hacer pedagógico.

Bajo la etiqueta de las tecnologías de la información y la comunicación se oculta pensar el videojuego como medio, toda una serie de sujetos, teorías, contenidos y procesos que es necesario reconocer, aprender a leer y escribir, desentrañar los significados jugados. En el conocimiento del videojugador y las comunidades de videojuego es importante poner atención al videojuego porque allí se juegan otras formas de aprender y percibir la sociedad, el otro, la guerra, la paz... se juegan sentidos resultado de la combinación de imagen, sonido, figuras y texto que forman escenarios, personajes y mundos para el jugador. Si el videojuego constituye un medio por el que ha transmutado el lenguaje y las redes sociales juegan a favor de procesos de socialización del videojugar, es necesario

⁴⁵ El juego está disponible en *Steam*. El jugador encarna a un operador ucraniano quien controlando drones recupera tanques, torres de comunicación o enfrenta a tropas rusas.

posicionar la lectura de estos nuevos medios y sus sentidos, se hace imprescindible “entender como condicionan e influyen los nuevos medios nuestra visión del mundo” (Imaz, 2011, p. 184).

Adicionalmente, si se comprende Krämer (como se citó en Erll, 2012) que: “Los medios no solo transmiten mensajes sin más, sino que poseen una fuerza que determina el modo como pensamos, percibimos, recordamos y comunicamos” (Krämer, 1998 citado en Erll, 2012, p. 171), conocer al videojugador es un acercamiento al videojuego como medio que narra algo, a las redes sociales y espacios de afinidad por las que pasa la experiencia del jugador. Escucharlo y conocerlo es entender los sentidos que construye, los juegos e historias que videojuega. En consecuencia,

el hecho de que los juegos sean tan atractivos no es ni bueno ni malo; es simplemente una propiedad del medio. Cualquier bondad o maldad reside en los usos de los videojuegos para fines particulares. (...) corresponde a los educadores explorar el potencial educativo de los videojuegos y los entornos similares a los de los juegos (Arena, 2015, p. 95, texto original en inglés).

Es en la interacción pedagógica entre profesores y videojugadores (estudiantes) que se indagan juegos y sus usos para aprender y entender al videojugador, conocer su relación con el mundo a través del videojuego, sus habilidades, trayectoria y posicionamiento. En general, el conocimiento del otro, y del videojugador en particular, puede favorecer un balance en “los fundamentos mismos de la enseñanza y del aprendizaje, sobre el status de la escuela y de los medios en la sociedad” (Jacquinot, 1985, p. 104). Se movilizan los saberes escolares de acuerdo al conocimiento del otro y su juego, lo que fortalece una concepción de sociedad, de comunidad y un ideal de sujeto. Así, “el valor educativo de las experiencias de juego proviene no solo del juego en sí, sino del acoplamiento creativo de los medios educativos con la pedagogía efectiva para involucrar a los estudiantes en prácticas significativas” (Squire, 2002, párr. 38, en: Game-playing as social practice, texto original en inglés). Este acoplamiento implica que el profesor escuche la realidad lúdica del estudiante y se posicione frente a ella,

hacer que el juego sea relevante en relación con una tarea de aprendizaje formal requiere que se convierta en un foco de atención específico en la conversación entre

estudiantes y entre estudiantes y profesores. Es decir, donde el foco no está en el juego como tal, sino donde el juego es visto como un recurso incrustado en la actividad de, por ejemplo, aprender ciencias (Arnseth, 2006).

...artes, tecnología, informática, matemáticas u otras áreas y conocimientos.

Convocar la experiencia de videojuego en el aula es dar un nuevo valor al videojugador (estudiante) y su conocimiento, resignifica los conceptos y teorías de la clase desde el contexto y capital lúdico del videojugador. Es fundamental tener presente que:

Los jóvenes de la clase trabajadora son, en términos sociológicos, una actual y potencial fuerza de trabajo, y es esto (y no su juventud) lo que determina su situación social y estructura sus relaciones institucionales (y es esto lo que unifica sus diversas experiencias, los une con sus mayores y le da a su cultura su potencial político) (Corrigan and Firth, 2010, p. 404).

Para el maestro o maestra el re-conocimiento de la cultura *gamer* re-posiciona al videojugador (estudiante) en la malla social, laboral, económica donde se tejen distintas relaciones. El capital lúdico del jugador juega para la clase como elemento que potencia el desarrollo de temas disciplinares a partir de su visibilización como videojugador.

Traer la experiencia de videojuego a la escuela es posicionarla frente al proyecto pedagógico y de sociedad. Posiciona al jugador respecto a la construcción pedagógica y colectiva de la cultura, el arte, la tecnología, la ciencia y el mismo esparcimiento en la complejidad social del mundo. Es necesario observar que tanto las prácticas de videojuego como las educativas se desarrollan en un espacio social e histórico concreto que conforma y ordena las diferentes formas como apreciamos la realidad y,

Los videojuegos encarnan las paradojas de este nuevo orden. Todavía brindan un alivio escapista, ofreciendo un medio cada vez más popular para manejar el estrés y las incertidumbres de la vida laboral del siglo XXI. Sin embargo, es revelador que, en muchos casos, el tipo de escapismo que ofrecen implica jugar a ser productivo. (Gallagher, 2018, p. 172, texto original en inglés)

Videojugar es también rankearse frente al rendimiento del personaje, de la máquina o de otros jugadores. La competencia y las posibilidades de reproducción del videojuego, y de este en redes sociales, constituyen entrenamientos que frente a las grandes compañías del juego posicionan la habilidad, el consumo, “el más capaz” en una lógica productiva y rentable. Uno de los agentes del campo del videojuego son las compañías que movilizan la creación de videojuegos, su comercialización, competencias, el diseño del juego, por esto es necesario entender que los videojugadores,

están embebidos en la estructura institucional del capitalismo (...) los agentes de la cultura pop (compañías discográficas, revistas para adolescentes, tiendas de ropa [industria del videojuego] y así) explotan a la gente joven (difícilmente un aspecto sorprendente del capitalismo); la pregunta es hasta qué punto los manipulan (Corrigan and Firth, 2010, p. 406).

Quizás, un contrapeso a la industria capitalista de los medios y de la información, en particular del videojuego, lo pueda desarrollar la escuela en tanto sea posible posicionarse frente a los sentidos videojugados. Esto implica que la institución educativa como agente pedagógico y social construya y oriente una postura ante los sentidos videojugados. Lo cual no equivale a decir *qué se juega y que no*, se trata de fundarse en conocimiento que le permita movilidad y acompañamiento pedagógico a sus estudiantes frente al panorama de videojuego, sus distintos agentes e intereses. Un primer elemento es el conocimiento del videojugador, otros se vinculan a la formación de sus maestros, a las asesorías que promueven las secretarías de educación o los ministerios encargados de promocionar y difundir la cultura, la ciencia y la lúdica, tanto como un acercamiento reflexivo a distintos medios. Es importante, la sospecha y la pregunta por el *para qué, el por qué no* como inquietudes que orientan formas pedagógicas de traer la experiencia del jugador al aula.

En tanto, “las relaciones sociales en sí mismas se están convirtiendo menos en una cuestión de socialidad que de informacionalidad” (Lars, 2002, p. 75, texto original en inglés). El vínculo escuela-videojugador configura la apertura a que las relaciones transiten entre el ciberespacio y las posibilidades presenciales de entender y hacer del aula un espacio para aprender desde la humanidad del videojugador pues,

la sociedad de la información no es principalmente una sociedad en la que la producción de información desplace la producción de bienes. Tampoco es principalmente una sociedad en la que el conocimiento o la información se convierta en el factor de producción más importante (Lars, 2002, p. 75, texto original en inglés).

Las personas y su conocimiento constituyen el factor central por el que las sociedades o comunidades se hacen, progresan, se renuevan o rehacen; por los cuerpos que transitan las prácticas de videojuego, se movilizan maneras placenteras de entender y hacer el mundo. En este sentido, *la entrada del rey* a la escuela no implica observar un cúmulo de información susceptible de ser consultada, indagada. En cambio, se trata de una experiencia vital a través de la cual el jugador construye una postura propia desde su videojugar que lo vincula al mundo.

Dado que se privilegia al videojugador como sujeto que trasciende la información y hace posible otros abordajes educativos, el uso que se haga del videojuego y el papel que tenga el conocimiento del videojugador en la escuela pasa por reconocer que “el cambio tecnológico no es un evento de laboratorio o una estrategia corporativa sino una práctica plenamente social” (Gitelman, 2003, p. 62, texto original en inglés). En este caso el videojugador y su conocimiento potencia dinámicas alternativas desde las áreas y la escuela misma, para quienes la habitan. Por tanto, “cada nueva tecnología tiene una dimensión utópica que imagina un futuro radicalmente transformado por las implicaciones del dispositivo o de la práctica” (Gunning, 2003, p. 56, texto original en inglés).

Las tecnologías del videojuego aportan a la utopía la transformación de las prácticas escolares en cuanto la *skin* del rey puede constituir un valioso traje para avizorar otras formas de hacer y de decir lo educativo. De este modo, cuando conocemos e invitamos al jugador, su videojugar a la escuela, “cuando miramos los juegos multijugador, cuando miramos los fenómenos de los e-sports, ¿Qué estamos practicando allí? El control de estas sociedades complejas y, las sociedades complejas necesitan juegos complejos” (Stüve, 2022). La sociedad actual requiere de una escuela conectada a lo que sucede en el campo del videojuego pues su conocimiento puede brindarle valiosas ideas para pensar a quienes están frente al maestro día a día.

5.1 A manera de recomendaciones generales

Ante el escenario de confinamiento generado por la pandemia se hizo evidente la utilidad de Internet, sus múltiples usos para escuela, bien porque permitió encuentros en línea, disponer documentos y realizar toda una serie de procesos de edición, retroalimentación. Además, los documentos ya no se limitaban a textos escritos sino que los *podcast*, el manejo de imagen, video, videoclips y una creciente preocupación pedagógica, movilizó a profesores, estudiantes, padres, directores escolares, secretarías de educación y demás agentes educativos en aras de dar continuidad a los procesos pedagógicos. No obstante, en las escuelas el uso de aplicaciones (como Meets, Teams) hizo evidente la dificultad de acceso a Internet y de los equipos adecuados para el desarrollo de distintas tareas. A veces la dificultad en el manejo de las plataformas tanto por estudiantes como por profesores produjo problemas de comunicación o su total pérdida y, en algunos casos, la asistencia a clases disminuyó respecto a la asistencia prepandemia.

Iniciativas como planes de Internet y *tablets* por parte de la Secretaria de Educación de Bogotá para que los estudiantes se pudieran conectar y dar continuidad a sus procesos formativos facilitaron el acceso a las clases, a documentos y textos ante la inesperada situación laboral, de salud y educativa que supuso la pandemia para muchas familias. Para algunos estudiantes el acceso a dispositivos electrónicos con conectividad inauguró su práctica de videojuego, en otros facilitó acceder a videojuegos y prácticas de juego en línea, y para otros aumentó la frecuencia. Mientras en términos pedagógicos fue necesario negociar los criterios de desarrollo y evaluación en cada una de las áreas, videojugar se convirtió en una alternativa al confinamiento y al desconcierto de la pandemia, frente al hecho de que para algunas familias con varios hijos contar con un celular para acceder a clases en línea, a documentos, plataformas y no poder responder a las tareas y asistencia que requería las clases en línea se convirtió en toda una serie de retos.

De manera general, en la pospandemia algunos estudiantes muestran una gran habilidad en el uso de las TIC, mientras otros se muestran menos dispuestos a su manejo, dadas las múltiples carencias relacionadas con el acceso a equipos, Internet y diferentes situaciones económicas, de migración, laborales, entre otras. En otras palabras, hay una distribución desigual en el manejo y relación con las TIC, por ello el uso de tecnologías de

la información y la comunicación en la escuela y en contextos de alta vulnerabilidad requiere de un acompañamiento que va desde aspectos básicos relacionados con el uso instruccional de equipos y aplicaciones hasta el manejo del bullying en redes sociales, la introducción de temas lúdicos y socioculturales que potencien usos prácticos y alternativos en relación con procesos comunicativos, comunitarios y con el manejo de la información

El hecho de que, por ejemplo, para algunos estudiantes el móvil sea una distracción que disminuye la atención en la clase puede convertirse en un problema en el aula cuando su pérdida o mal manejo implique la prohibición y/o problemas de convivencia. Será clave el manejo pedagógico que el profesor dé para apoyar sus clases con TIC, pues es una decisión que combina el acceso a Internet, el conocimiento y uso de las aplicaciones, la disposición de los equipos y, principalmente, la disposición del maestro y su formación pedagógica al respecto. Como se prevé, la incursión del videojugador en la escuela supone diferentes niveles de conocimiento con dominio del factor pedagógico como elemento que moviliza ideas, pues el pensamiento no se restringe al computador, al móvil o a las últimas aplicaciones. Es importante reconocer qué habilidades de pensamiento, procedimentales, actitudinales se espera desarrollar y cómo se articulan pedagógicamente los saberes, cómo intervienen las TIC, qué rol ocupan los videojugadores y su capital lúdico en estos procesos.

Las tecnologías digitales constituyen herramientas que potencian procesos de enseñanza y aprendizaje, pueden ser útiles al pensar qué, cómo, para qué enseñar determinados temas, qué es significativo para los estudiantes, así como los aspectos sociales y comunicativos involucrados en las tecnologías, entre otros interrogantes. Ahora bien, dado que en tecnología digital los cambios se suceden de manera veloz, aunque no necesariamente en las comunidades, es importante actualizar las reflexiones pedagógicas y didácticas con miras a avizorar nuevas didácticas con ojos renovados hacia el otro, en este caso, videojugador. Asimismo, es importante reconocer que en la escuela la presencialidad juega un papel importante para el desarrollo de distintos procesos pedagógicos y es acogida de manera preferente por los estudiantes, incluso por muchos profesores frente al desarrollo de procesos en línea. Por esto, el papel del profesor en el desarrollo de los procesos de enseñanza apoyados en TIC puede favorecer procesos pedagógicos alternativos, entendiendo el apoyo como formas que potencian el pensamiento y activan la

predisposición a aprender, al igual como espacios que desde lo emocional favorecen prácticas pedagógicas lúdicas.

Lo anterior genera la necesidad de investigar las distintas formas que adquieren las TIC en la escuela, desde cuestionar las prácticas pedagógicas hasta resaltar las experiencias exitosas. Aquí el videojuego y las tecnologías que acompañan su desarrollo (como las redes sociales) pueden constituir elementos para incitar y entender nuevos usos y sentidos de las tecnologías digitales, sobre todo luego de que lo emocional se haya convertido en una dimensión importante para pensar lo educativo con especial énfasis después de la pandemia. Quizás este sea un elemento clave para dar vida al videojugador.

De cualquier modo, es importante sopesar las características del contexto en que se habla el videojuego y lo digital, los intereses y afinidades de quienes participan del proceso tanto como su momento vital. Cada escuela, cada práctica o ámbito del conocimiento implica unas formas diferentes de acompañar o traer a escena el proceso del videojugador, por lo que contemplar la diversidad de prácticas lúdicas en la escuela puede permitir percibir que hay tantos agentes lúdicos como jugadores de videojuego, de fútbol, de juegos de mesa y no jugadores.

Ahora bien, quizás dos de los ámbitos para profundizar para la comunidad académica puede estar ser sobre las relaciones familia – videojuego – escuela y, la relación entre videojuego y convivencia.

6. Referencias

- Aarseth, E. J. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología*.
- _____ (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press
- Anyó, S. L. (2011). *El meu videojoc, la nostra narració. Els relats de la identitat*. [Tesis de doctorado, Universitat Ramon Llull, Barcelona], Tesis doctorales en Xarxa TDX. <http://www.tesisenred.net/handle/10803/51085>
- Arena, D. (2015). Video games as Tillers of soil. *Theory Into Practice*. 54(2), 94-100. DOI: 10.1080/00405841.2015.1010843.
- Arnseth, H. C. (2006). Learning to Play or Playing to Learn - A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay. *Game Studies, The International Journal of computer game research* 6(1) <http://gamestudies.org/06010601/articles/arnseth>
- Arsenault, D & Perron, B. (2009) In the frame of the magic cycle. The circle(s) of gameplay. En B. Perron, and Wolf, M.J. P. (Eds.), *The videogame theory reader 2* [El lector de la teoría de videojuegos 2] (pp. 109-131). Routledge Taylor & Francis Group.
- Bacalja, A. (2020). "It's got that power over you": Negotiating Projective Identities in the English Classroom. *Game Studies*, 20(2). <http://gamestudies.org/2002/articles/bacalja>
- Baltezarevic, B. & Baltezarevic, V. (2019). eSPORTS AS A NEW PLAYGROUND. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*. 17(1), pp. 23-30. 10.22190/FUPES190303005B.
- Baranger, D. (2004). Epistemología y metodología en la obra de Pierre Bourdieu, Buenos Aires, Prometeo.
- Barynin, M. (2022, 26 de enero) Ciberdeportes: campeones del teclado. RT. <https://actualidad.rt.com/programas/documentales/418043-ciberdeportes-campeones-teclado-documental-rt-videojuegos>

- Benjamin, W. (2019). La obra de arte en la época de su reproducción mecánica. Impreso en España. Traducción de Wolfgang Iser
- _____ (2019). *Illuminaciones*, Jesús Aguirre y Roberto Blatt) (trads). Penguin Random House
- Bertaux, D. (1995). Social genealogies commented on compared: an instrument for observing social mobility processes in the “Longue Durée”. *Current Sociology*, 43(69), 69-88.
- Bertaux, D. & Bertaux-Wiame, I. (2009). Heritage and its lineage: a case history of transmission and social mobility over five generations. En D. Bertaux y P. Thompson (Eds.). *Pathways to social class: a qualitative approach to social mobility*. (62-97). Piscataway, NJ: Transaction.
- Bourdieu, P. (1993). À propos de la famille comme catégorie réalisée. In Actes de la recherche en sciences sociales. Vol. 100, décembre 1993. pp. 32-36; doi : <https://doi.org/10.3406/arss.1993.3070> Recuperado de https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1993_num_100_1_3070
- Bourdieu, P. (1991). El sentido práctico. Editorial Taurus. Versión en castellano de Álvaro Pazos, Revisada por Marie-José Devillard.
- _____ (1988). *Cosas Dichas*, Buenos Aires, Gedisa.
- _____ (1990). *Sociología y cultura*, México, Grijalbo.
- _____ (1997). La ilusión biográfica. En: Bourdieu, P, *Razones Prácticas*, sobre la teoría de la acción. Barcelona, Anagrama.
- _____ (1999). “Comprender” en: Bourdieu, P (1999) *La miseria del mundo*, Buenos Aires, FCE.
- _____ (1999) *Meditaciones pascalinas*. Editorial Anagrama, Barcelona, Traducción de Thomas Kauf
- Braxton, S. (2011). Interpreting Video Games through the Lens of Modernity (Disertación doctoral) Brown University. Recuperada de <https://repository.library.brown.edu/storage/bdr:11165/PDF/>
- Buck, M. S. (1989). *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes*. Impreso en Madrid, España. Traducción de Nora Rabotnikof.

- Burgess, J., and Jones, C. (2020) "I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character": Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters. *Game Studies*, 20(1).
<http://gamestudies.org/2001/articles/burgessjones>
- Cabañas, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. En: *Revista de Estudios de Juventud*. No 98 pp. 61, 76
- Cabra, A. N. A. (2014). *El cacharreo o aprendizaje salvaje en los videojuegos* [Tesis de doctorado, Universidad de los Andes, Bogotá]
- Cabra, A. N. A. (2011). Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen. En: *Revista Nómadas Regímenes de visualidad emancipación y otredad desde América Latina*. No 35, Octubre de 2011. Recuperada de
http://nomadas.ucentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas_35/35_5C_Entreelfantasmaelavatar.pdf
- Caillois, R. (1997). Los juegos y los hombres. *La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. Santafé de Bogotá, Colombia.
- Carter, M. (2018). Valuing Play in Survivor: A constructionist approach to Multiplayer Games. *Games and Culture*. 15(4). 434-452. DOI: 10.1177/1555412018804327
- Carter, M., Moore, K., Mavoa, J., Horst, H. and Gaspard, L. (2020). Situating the appeal of within children's changing play cultures. *Games and Culture* 15(4), 453-471. DOI: 10.1177/1555412020913771
- Copier, M. (2007) *Beyond the Magic Circle. A Network Perspective on Role-Play in Online Games* [Tesis de doctorado Utrecht university Netherlands]. Archivo digital.
- Corcuff, P. (1998). *Las nuevas sociologías. Construcciones de la realidad social*. Versión de Belen Urritia. Alianza Editorial.
- Corrigan, P., & Firth, S. (2010). Las políticas de la cultura juvenil. Traducción de Nicolás A, Miranda; Rodrigo O, Ottonello; Fernando Palazzolo. En Stuart Hall and Tony Jefferson (Eds.), *Resistencia a través de rituales. Subculturas juveniles en la Gran Bretaña de la posguerra*. (pp. 394-407)
- Crawford, G. (2011). *Video Gamers*. Routledge Taylor and Francis Group.

- Delgado, C. (2023, 22 de junio). *Videojuegos y guerra de la información*. [video] sitio web DW. <https://www.dw.com/es/enlaces-videojuegos-y-guerra-de-la-informaci%C3%B3n/video-65940734>
- Dovey, J. & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures. Computers Games as New Media*. Open University Press.
- Duarte, M. M. (2013). *Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade: o si mesmo como experiência alteritária* (Disertacion doctoral) Universidad Federal do Ceará. Fortaleza, Brasil.
- Duvignaud, J. (1997). *El juego del juego*. FCE, primera reimpresión. Traducción de Jorge Ferreiro Santana.
- Eguia, G. J. L. (2012). *El videojuego como recurso para el aprendizaje estratégico en las aulas: El caso de Personatges en Joc* [Tesis de doctorado, Universitat de Vic, Barcelona] Tesis doctorales en Xarsa TDX. <http://www.tdx.cat/handle/10803/124835>
- Ensslin, A. and Goorimoorthee, T. (2018). Transmediating Bildung: Videogames as Life Formation Narratives. *Games and Culture*, 15(4), 372-393 <https://doi.org/10.1177/1555412018796948>
- Erll, Astrid. (2012) *Memoria colectiva y culturas del recuerdo. Estudio introductorio*. Córdoba J, y Louis, T, Trad.; 1.^a ed. en español). Ediciones Uniandes (Trabajo original publicado en el año 2005)
- Esnaola, H. G. (2004). *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. (Tesis de doctorado) Universidad de Valencia. España (Disertación doctoral) Recuperada de <http://roderic.uv.es/handle/10550/15360?show=full>
- Fantin, M. (2010) *Frontiers and rhetoric of the videogame in schools*. *Research and Education and Media* 2(1), 43-61. https://issuu.com/pensamultimedia/docs/rem_01-_2010
- Fink, E. (2016) *Play as symbol of the world and other writings*. English Traslated by Moore. A, & Turner. C, Indiana University Press. (Trabajo original publicado en 2010 & 1960).

- Fink, E., Saine, U. & Saine, T. (1968) The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play. *Yale French Studies*, No. 41, Game, Play, Literature, pp. 19, 30.
- Fordyce, R. (2020). Play, History and Politics: Conceiving Futures Beyond Empire. *Revista Games y Culture* 0(1) pp. 294-304. <https://doi.org/10.1177/1555412020962430>
- Frasca, G. (2007). *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric* [Tesis de doctorado. IT University of Copenhagen, Denmark]. Archivo digital. <http://docshare01.docshare.tips/files/16672/166729593.pdf>
- Frasca, G (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En: *Video Game Theory Reader* Edited by Mark J.P. Wolf & Perron Bernard. Routledge Taylor & Francis Group London and New York.
- Frome, J. (2019). Interactive Works and Gameplay Emotions. *Games and Culture* 14(7-8), 856-874. doi.org/10.1177/1555412019847907
- Gallagher, R. (2018). Videogames, Identity and Digital Subjectivity [Videojuegos, identidad y subjetividad digital]. Routledge Taylor and Francis Group.
- García, G. B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. Archivo digital. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf
- Gee, J. P. (2005). Semiotic social spaces and affinity spaces from The Age of Mythology to Today's Schools. En D. Barthón & K. Tusting (Eds.), *Beyond communities of practice: Language, power, and social context* (pp 214-232). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Gitelman, L. (2003). How Users Define New Media: A History of the Amusement Phonograph. En Thorburn, D., & Jenkins, H. (Eds.), (pp. 61-79) *Rethinking Media Change. The aesthetic of Transition* [Repensar el cambio de los medios. La estética de la transición]
- Gómez, Z. R., González, M. J. A., Rueda, O. R & Valencia, C. V. (2016). *Facebook como obra mundana: Poetizar la vida y recrear vínculos personales*. Editorial Universidad del Valle.

- González, M. J. A. (2013). *Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos, cognición en los bordes del tiempo irreversible*. (Tesis de doctorado, Universidad del Valle, Cali, Colombia. Biblioteca digital.
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/handle/10893/8816?show=full>
- González, M. J. A. y Obando, O. L. (2011). Pensar con los pies: dinámicas elocutivas, corporales y emocionales en la práctica del videojuego. *Nexus Comunicación*, (8). pp. 49-65, doi: <https://doi.org/10.25100/nc.v0i8.877>.
- Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences, En Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 129, 155). Taylor & Francis Books.
- Guber, R. (2001). La entrevista etnográfica o el arte de la no directividad. En: La etnografía, método, campo y reflexividad. Editorial Norma. Bogotá, Colombia.
- Gunning, T. (2003). Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century. En Thorburn, D., & Jenkins, H (Eds.), (pp. 39-60) *Rethinking Media Change. The aesthetic of Transition* [Repensar el cambio de los medios. La estética de la transición]
- Gutiérrez, A. B. (2012). Las prácticas sociales: una introducción a Pierre Bourdieu 1a ed.- Villa María: Eduvim. Argentina.
- Hart, C. (2017). Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game Studies*, 17(2). <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>
- Healey Gareth (2016). Proving Grounds: Performing Masculine Identities in Call of Duty: Black Ops. *Game Studies*, 16(2). <http://gamestudies.org/1602/articles/healey>
- Herrera, J. D. (2013). *Pensar la educación, hacer investigación*. Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia.
- Hine, C. (2004). Etnografía Virtual. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. Barcelona, Editorial UOC.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*. Alianza Editorial Madrid España. Traductor, Eugenio Imaz.
- Idárraga, F. H. (2009). *Sensorium e Internet: Una aproximación al fenómeno tecnológico desde la obra de Walter Benjamin*. <http://hdl.handle.net/10554/238>.

- Imaz, B. J. I. (2011). Pantallas y educación: Adolescentes y videojuegos en el país Vasco. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, Ediciones Universidad de Salamanca, 23, pp. 181-200.
- Jacquinet, G. (1996). *La escuela frente a las pantallas*. (Lelia Gándara, Trad.; 1.^a ed.). Aique Editorial. (Trabajo original publicado en 1985).
- Jenkins, H. III & Jenkins, H, G IV. (2006). "The Monsters Next Door": A Father-Son Dialogue about Buffy, Moral Panic, and Generational Differences. En Jenkins, H. (Ed.), *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture* [Aficionados, blogueros y jugadores: explorando la cultura de la participación] (pp. 226-247).
- Jiménez, Z. C. I. (2015). Transmisión intergeneracional y trayectorias sociales: Las clases medias cordobesas vinculadas a la industria automotriz. En *Revista Trayectorias*, 18(42), enero-junio, 2016, pp. 3-27 Universidad Autónoma de Nuevo León Monterrey, Nuevo León, México
- Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., & Saarikoski, O. (2020). Children's Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games. *Games and Culture*, 15(6), 685–706. <https://doi.org/10.1177/1555412019845592>
- Kivijärvi, M., & Katila, S. (2022). Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities. *Games and Culture*, 17(3), 461–481. <https://doi.org/10.1177/155541202111042260>
- Kücklich J (2006) Game Studies 2.0 DIGRA Hard Core Columns 12
- Lash, S. (2002). *Critique of Information*. [Crítica de la información] Mike Featherstone, Nottingham Trent University (Eds.).
- Leino, O. T. (2010). *Emotions In Play: On the constitution of emotion in solitary computer game play* [Tesis de doctorado. IT University of Copenhagen. Denmark] Innovative Communication.
- López, R. C. (2013). *El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal* [Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona]. <http://www.tdx.cat/handle/10803/130793>
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Impreso en Barcelona, España. Traducción de Diego Levis.

- Mansilla, H. O. (2016). El consumo de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las estrategias de reproducción social de los hogares cordobeses. Villa María: Universidad Nacional de Villa María
- Marinetti, F. T. (1978). *Manifiestos y textos futuristas*. Ediciones del Cotal S.A. Barcelona. España.
- Marques, de A. R. (2014). Letramento eletrolúdico como conscientização: bases teóricas para educar o jogar. *Currículo sen Fronteiras*, 14(2), 57-74
- Matthew, K. (2015). The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play and Subjectivity Formation in Papers, Please. *Games and Culture*, 13(5), 459-478. DOI: 10.1177/1555412015623897
- Mendes, C. L. (2008). Princípio, experimentação e intuição: lendo as imagens dos jogos eletrônicos. <http://www.anped.org.br/sites/default/files/gt16-5027-int.pdf>
- Muñiz, T. L. (2012). Carreras y trayectorias laborales: una revisión crítica de las principales aproximaciones teórico-metodológicas para su abordaje. *Revista latinoamericana de metodología de las ciencias sociales*, 2(1), pp. 36-65.
- Muriel, D. and Crawford, G. (2020). Video games and agency in contemporary society. *Games and Culture*. 15(2), 138-157. DOI: 10.1177/1555412017750448
- Ocaña, R. J. E. (2019). Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación. *Ámbitos, Revista internacional de comunicación*, 45, 203-223. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/Ambitos.2019.i45.12>
- Packer, M. (2018). La ciencia de la investigación cualitativa. Ediciones Uniandes.
- Pearce, C. (2004). Towards a game theory of game. En: First person. New Media as story Editado por: Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. Cambridge: The MIT press, pp. 143-154.
- Pérez, L. O. (2012). Del Ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar*, 38, 121-129. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-03-03>
- _____ (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. [Tesis de doctorado, Universitat Pompeu Fabra,]. Archivo digital. <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>

- Perron, B (2006) The Heuristic Circle of Gameplay: the case of Survival Horror. In *Gaming Realities: A challenge for digital culture*. Mantos Santorineos (Ed.).
- Planells de la Maza, J. A. (2013). *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. [Tesis de doctorado. Universidad Carlos III de Madrid, Getafe] Tesis doctorales.
<https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/16262>
- Quéau, P. (1993). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Ediciones Paidós. Patrick, Ducher (Traductor)
- Rabanaque, L. R. (1993). Campo de trasfondo y dato hylético. *Agora*, 12(2), pp. 7-21.
- Redhead, A. K. (2020). (Re)Playing (with) Videogame History: Moving beyond Retrogaming. *Games and Culture*, 16(6), 660-680.
<https://doi.org/10.1177/1555412020955084>
- Rheingold., H. (1993). La réalité virtuelle Disponible en:
http://lionel.lumbroso.free.fr/lionel/03_Plume/RV/RV_Ch01.htm#Navigation
- Rodríguez, R. J. A. (2004). *Trece motivos para hablar de cibercultura*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Ricoeur, P. (2006). *Si mismo como otro*. Madrid España, Siglo XXI Editores.
- Riikka, R. H. (2015). How you emerge from this game is up to you: Agency, Positioning and Narrativity in the Mass Effect Trilogy. En Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä, and Frans Mäyrä. (Ed.), *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds* (pp. 67-86). Routledge.
- Ruiz, C. X. (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En: *Homo Videoludens 2.0: de pagman a la gamificación*. Col·leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Ryan, M. L. (2001). Beyond myth and metaphor: The case of narrative in digital media. *Game Studies*, Volumen 1, número 1. Recuperado de
<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- _____ (2006). *Computer games as narrative*. En: *Avatars of story*. University of Minnesota Press Minneapolis / London
- Santorum, G. M (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*. [Tesis de doctorado. Universidad Complutense de Madrid]. Archivo digital.

- <https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/1/T39123.pdf>
- Sarasa, M. C. (2015). El desarrollo del capital narrativo en la formación inicial de profesores de inglés. *Entramados*, No. 2, pp. 53-65.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5236200>
- Schmalzer, M. D (2020) Janky Controls and Embodied Play: Disrupting the cybernetic Gameplay Circuit. *Games Studies*, 20(3).
URI: <http://gamestudies.org/2003/articles/schmalzer>
- Schröter, F., and Thon, Jan-Noël. (2014). Video Game Characters, theory and Analysis. *Diegesis* 3(1), pp. 40-77.
- Scriven, P. (2015). The Phenomenology of the Other in Computer Game Worlds. *Games and Culture*, 13(2), 193-210. DOI: 10.1177/1555412015615294
- Sibilia, P. (2012). La escuela en un mundo hiperconectado: ¿redes en vez de muros? *Revista Educación y Pedagogía*, 24(62), pp. 135-144.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/14199/12542>
- Sibilia, P. (2010). *El hombre posorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. (2ª Ed. 1ª reimp). Fondo de Cultura Económica.
- Silva, T.T. (1998). Educación postcrítica, curriculum y Formación docente. En Birgin, A, Dussel, I., Duschatzky, S., Tiramonti, G (Comp.). *La formación docente: Cultura, escuela y política*. Troquel.
- Soderman, B. (2011). *Interpreting Video Games through the Lens of Modernity*. [Tesis de doctorado, Brown University].
<https://repository.library.brown.edu/studio/item/bdr:11165/PDF/>
- Squire, K. (2002). Cultural Framing of Computer/Video Games. *Game Studies, The International Journal of computer game research* 2(1).
<http://www.gamestudies.org/0102/squire/>
- Ståhl, M. & Rusk, F. (2020). Player customization, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies*, 20(4). http://gamestudies.org/2004/articles/stahl_rusk
- Stang, S. (2019). “This Action Will Have Consequences”: Interactivity and Player Agency. *Game Studies*. 19(1). <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>

- Stenros, J. & Sihvonen, T. (2020). Like Seeing Yourself in the Mirror? Solitary Role-Play as Performance and Pretend Play. *Game Studies*, 20(4)
http://gamestudies.org/2004/articles/stenros_sihvonen
- Stüve, C. (2022) *¿Por qué jugamos? El floreciente negocio de los juegos sociales*. [video] sitio web DW Documental. <https://youtu.be/UZGFfcK2hxY>
- Thorburn, D., & Jenkins, H. (2003) Introduction: Toward an Aesthetics of Transition. En Thorburn, D., & Jenkins, H (Eds.), (pp. 1-16) *Rethinking Media Change. The aesthetic of Transition* [Repensar el cambio de los medios. La estética de la transición].
- Tordo, Frédéric. (2012). *Subjectivation, intersubjectivité et travail du lien dans le jeu video de role en ligne massivement multijoueur*. [Tesis de doctorado. Université Paris Ouest Nanterre La Défense], theses.fr
<https://www.theses.fr/2012PA100155>
- Torres, C. A. (2006). Subjetividad y sujeto: Perspectivas para abordar lo social y lo educativo. *Revista Colombiana de Educación*, (50), pp. 83-106.
<https://doi.org/10.17227/01203916.7741>
- Torres, C. A. (2000). Educación popular, subjetividad y sujetos sociales. *Pedagogía y Saberes*, (15), pp. 5-14. <https://doi.org/10.17227/01212494.15pys5.14>
- Tulloch, R. (2009). *PowerPlay. Video games, subjectivity and Culture*. [Tesis de doctorado. Universidad de Nueva Gales del Sur Sidney Australia. Archivo digital.
http://www.unsworks.unsw.edu.au/primos_library/libweb/action/dlDisplay.do?vid=UNSWORKS&docId=unsworks_4455&fromSitemap=1&afterPDS=true
- Valsiner, J. (2009). Integrating Psychology within the Globalizing World: A Requiem to the Pos-Modernist Experiment with Wissenschaft DOI: [10.1007/s12124-009-9087-x](https://doi.org/10.1007/s12124-009-9087-x)
- Valsiner, J. & Sato, T. (2006). Historically structured sampling (HSS): How can psychology's methodology become tuned in to reality of the historical nature of cultural psychology? En Jürgen Straub, Carlos Kölbl, Doris Weidemann and Barbara Zielke (Ed.), *Pursuit of Meaning. Theoretical and Methodological Advances Cultural and Cross-Cultural Psychology* (pp. 215-252).

- Vargas-Iglesias, J. J., & Navarrete-Cardero, L. (2020). Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology. *Games and Culture*, 15(6), 587–608.
<https://doi.org/10.1177/1555412018822937>
- Venegas, R. A. (2019). Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del Desembarco de Normandía. *Tropelías*. 31, 116-131.
<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/3091>
- Willumsen, E. C. (2016). Avatar Control and Character Complexity: Defining and Typologizing Character Autonomy. DOI: 10.13140 / RG.2.2.15166.43848
- Winnicott, D (2013). Realidad y juego. Barcelona, España. Editorial Gedisa, S.A.
Traducción Floreal Mazía.
- Wolf J. P. M. and Perron B. (2003). Introduction. In *The Video Game Theory Reader*. Edited by Mark J. P. Wolf & Bernard Perron. Routledge Taylor & Francis Group London and New York
- Yamasaki, L. J (2016). *Portal Still Alive and Portal 2: Lessons from Critical Narrative Gaming Pedagogy*. [Tesis de doctorado, University de California Los Angeles]. Ucla Electronic Theses and Dissertations. <http://escholarship.org/uc/item/4tt337vq>
- Zemelman, M. H. (2012). Subjetividad y realidad social. En Claudia Piedrahita Echandía, Álvaro Díaz Gómez, Pablo Vommaro, (Compiladores). *Subjetividades Políticas: Desafíos y debates latinoamericanos*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

7. Anexos

Tabla 19

Indicadores

Indicador	Nivel	Símbolo/ codificación	Descripción
<p>1. Dotación y equipamiento técnico. DE</p>	<p>Baterías de alta complejidad</p>	<p>1A ALTO</p>	<p>Ha tenido o tiene un historial de cambio y actualización de consolas; cuenta en su casa, en estos momentos, con consolas de última o penúltima generación; cuenta con un computador de videojugador; si cuenta con dispositivos de videograbación de sus propias acciones de videojuego. Construye dispositivos técnicos, tiene algunos conocimientos de programación.</p>
	<p>Baterías de juego de mediana complejidad</p>	<p>2A MEDIO- ALTO</p>	<p>Tiene consolas o equipos de videojuego no actualizadas o de algunos años (ni última ni penúltima generación, esto es más de 10 años; no registra sus desempeños de videojuego a través de video.</p>

			Tiene un computador de mesa.
	Baterías de juego de baja complejidad	3A MEDIO- BAJO	No tiene consola de acceso en casa, usa videojuegos y los juega a través del teléfono móvil, tableta, portátil en casa. No tiene ni ha tenido acceso a consolas de alta complejidad de manera regular.
		BAJO	Videojuega en la casa de amigos o en tienda de videojuegos.
2. Habilidad con equipamiento HE	Alto	1A	Videojugador de alta competencia que dedica tiempo, participa en eventos, entrena, comparte con sus pares. Conoce y maneja controles, interfaces que le permite competir con otros fluidamente ya sea en línea o de manera local. Conoce trucos y formas de rápidas desenvolvimiento en el videojuego, características de la conexión y equipamiento.
	Medio - Alto	2A	Conoce y maneja equipamiento de manera

			local con amigos y en competencias locales.
	Medio - Bajo	3A	Conoce y maneja equipamiento solo para un jugador.
	Bajo	4A	Conoce y maneja equipamiento básico para un jugador ocasional.
3. Diversidad, memoria y conocimiento de los videojuegos DMV	Alto	1A	Conocedor(a) y dotado(a) de una amplia enciclopedia de videojuego
	Medio - Alto	2A	Conocedor y dotado de un género o juego específico de videojuegos
	Medio - Bajo	3A	Jugador(a) normal: Conocedor(a) y dotado(a) de enciclopedia de normal o estándar de videojuego. domina algunos videojuegos, es competitivo(a) dentro de un grupo reducido y local de jugadores.
	Bajo	4A	Jugador(a) novato/recién llegado: aprendiz, conoce pocos juegos, domina algunos, pero con limitada pericia.
4.	Alto	1A	Jugador(a) experto(a) en varios géneros de

Dominio y experticia de videojuegos DEx			videojuegos y altamente competitivo. ⁴⁶
	Medio – Alto	2A	Tiene un dominio experto en un género específico de videojuegos o, en un juego particular, es un jugador competitivo en este videojuego o género de videojuegos
	Medio – Bajo	3A	Jugador(a) normal: domina algunos videojuegos, es competitiva(o) dentro de un grupo reducido y local de jugadores
	Bajo	4A	Jugador(a) novato/recién llegado: aprendiz, conoce pocos juegos, domina algunos, pero con limitada pericia.
5. Publica Pu	Alto	P1	Publica artículos científicos u académicos, artículos en páginas o revistas especializadas sobre videojuego y gamers.
	Medio Alto	P2	Página web propia o blog Ha construido una mirada particular del juego o de un estilo de juegos, comparte a

⁴⁶ Es gamer semiprofesional, participa regularmente en torneos locales, regionales, nacionales o globales; tiene una historia regular de entrenamiento en juegos específicos, goza de algún nivel de reconocimiento entre un número significativo de jugadores y es consciente de ese reconocimiento. Esto es, goza de un cierto renombre asociado a su dominio y pericia de uno o varios juegos.

			través de imágenes, video o texto. Implica un proceso de análisis y reflexión más a profundidad donde se especializa la comunidad gamer.
	Medio	P3	Redes sociales (Facebook, YouTube, instagram). Crea y comparte información a partir imagen, video o texto de forma sincrónica y asincrónica. Requiere un esfuerzo y tiempo de dedicación mayor, como mayor interacción social, seguidores, se orienta de manera amplia a la comunidad gamer.
	Medio Bajo	P4	Twitch Tv y redes online sincrónicas. Participa de la comunidad a través de compartir su experiencia en vivo. Es una práctica ocasional, cuenta con equipamiento, interactúa socialmente, tiene seguidores.
	Bajo	P5	Estados de WhatsApp y tiktok. Comparte información de su experiencia de juego y le

			permite un reconocimiento social, en poco tiempo, la información está dirigida a un amplio grupo de personas, incluidas aquellas diferentes a la comunidad gamer.
6. Equipos (Eq)	Pertenece a equipo como capitán	E1 ALTO	Toma decisiones, organiza, lidera, convoca, trabaja en equipo. Se trata de un equipo de alta competencia, incluye prácticas de equipo en línea
	Pertenece como jugador y observador	E2 ME-ALTO	El jugador se desempeña en el equipo altamente competitivo
	Participa como jugador y/o observador	E3 ME-BAJO	Comparte su juego o videojuego de manera ocasional con equipo, experiencia, conocimientos, socializa con ellos. Se reúnen por pasar el tiempo, compartir.
	No pertenece a equipo	E4 BAJO	Juega solo en casa, o con otros, aunque no pertenece a un equipo de juego online que implica roles, competencia, buena conexión
7. Laboral (La)	Propietario o desarrollador	L1	Desarrolla software y se desempeña como

			desarrollador de tecnologías informáticas (incluidos videojuegos) (Creador)
	Propietario de una empresa relacionada con productos de videojuego	L2	Ha creado una empresa relacionada productos de videojuego y vive de ello. Tiene un conocimiento como jugador y como empresario del medio.
	Es empleado con relación a aspectos del videojuego	L3	Su conocimiento le permite emplearse en empresas vinculadas al videojuego ya sea ventas, testeo, todo lo afín de videojuegos.
	No labora en aspectos relacionados con el mundo del videojuego	L4	
8. Organiza Eventos (OEv)	Organiza	OEv1	Organizar eventos de videojuego de alta sociabilidad/competencia
	Organiza	OEv2	Organiza eventos de videojuego de baja sociabilidad y baja competencia

9. Participación eventos (PEv)	Participa	PEv1 ALTO	Participar de eventos de alta sociabilidad/competencia, sean online u offline (top)
	Participa	PEv2 MEDIO	Participa de eventos de baja sociabilidad/competencia sea en línea u offline (intermedios)
	Observador	PEv3 BAJO	Asiste como observador o participa en eventos ocasionales (por pasar el tiempo, compartir)
10. Entrenador de videojugadores o de equipos de videojugadores	Entrena	Ee-j	Debido a su conocimiento de los juegos, de los eventos entrena, conforma y forma a jugadores o equipos de videojugadores.
11. Patrocinador (sponsor)	Patrocinar	Pa	Tiene la capacidad social, anímica, de conocimiento de videojuego, tiene capacidad económica para apoyar y patrocinar equipos o jugadores en eventos de videojuego.
12. Creaciones	El jugador ha creado un videojuego	Cr1 ALTO	Ha creado un videojuego(s) como parte de su experiencia de la comunidad de videojugadores.
	El jugador creó una página web propia sobre videojuegos	Cr2 MEDIO	Dado el conocimiento de los hosting, del código, el jugador tiene su propia página web. Allí publica y

			comparte información con la comunidad gamer.
	Crea objetos sobre videojuego	Cr3 BAJO	Ha creado objetos los cuales le implican una ganancia a su capital lúdico
13. Ganar Reconocimiento	Campeonatos o eventos clave o de alto desempeño	G1	Gracias a su participación y habilidad en el juego, a su capacidad de competencia ha ganado competencias u eventos clave.
	Seguidores	G2	Ganar seguidores
	Ganar Menciones, trofeos	G3	Debido a su habilidad, experticia, manejo de equipos, conocimiento del juego ha ganado trofeos
	Ganar dinero	G4	Debido a su habilidad, experticia, manejo técnico de equipos, conocimiento del juego ha ganado dinero.
14. Transmisión	Streamer	Str = Bajo = 1	Hace referencia a publicar información en directo, empieza a darse la tendencia. Se busca comunicar un tema de videojuego específico.
	Influencer	Inf1 = Alto = 2	Hace referencia a publicar información en directo o diferido pero con un poder de persuasión a un público particular y centrado en un tema de videojuego particular. Hay un gusto o

		tendencia a desarrollar esta actividad.
--	--	---

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Consentimiento informado

Consentimiento informado

Solicitud de aceptación para participar en un proceso de entrevista con jóvenes videojugadores o gamers que estudien o no en colegios.

Los videojugadores o gamers participan de manera libre y espontánea en el proceso de investigación titulado: **Subjetividades, Videojuego y Educación** liderado por el estudiante, Zairo Pineda Roa en el marco del Doctorado Interinstitucional en Educación desarrollado en la Universidad Pedagógica Nacional. Cuando los jóvenes son menores de edad se hace indispensable la aceptación por parte del padre, acudiente o cuidador responsable del adolescente, niño o niña.

El estudio se realiza con jóvenes y adolescentes videojugadores o gamers quienes pertenecen al colegio en que trabaja el investigador Colegio Diana Turbay IED y también con aquellos jugadores que siendo parte de la comunidad de videojuego sean invitados o deseen participar debido a sus prácticas de juego. Se prioriza que la entrevista tenga lugar cara a cara y, cuando son menores de edad se solicita la autorización tanto al padre o cuidador como al videojugador mismo. En los casos en que la entrevista se desarrolla en línea, la firma del consentimiento se acuerda de manera previa y si es con un menor de edad el padre, cuidador o acudiente estará informado.

Ahora bien, debido a la actual contingencia por Covid-19, algunos procesos se hacen en línea, para lo cual tanto investigador como jugadores acuerdan previamente las formas de interacción, los posibles encuentros cara a cara o en línea, las plataformas y aquellos mecanismos que faciliten la comunicación cuidando siempre la integridad de los participantes.

La participación en este proceso de investigación puede ser interrumpida por el jugador o por lo padres / cuidadores, acudientes si en un momento determinado así lo consideran. Adicional, las preguntas o dudas respecto al proceso investigativo pueden hacerse en el momento en que el jugador o padre lo consideren necesario. De esta forma se tienen las siguientes consideraciones para la participación en el estudio:

La aprobación de los jugadores y/o de los padres de familia, acudientes o cuidadores.

Que quien participa responda las preguntas con sinceridad.

La información de los jugadores es confidencial y tiene un uso de acuerdo con los objetivos de la investigación.

Los productos o creaciones (imágenes, videos, blogs, videojuegos u otros) de los jugadores, si se usan, se hace con la autorización del videojugador y atendiendo a los objetivos de la investigación.

¿Que gano por participar en este estudio?

El beneficio por participar es indirecto en cuanto el objetivo de la investigación busca analizar los jugadores en su trayectoria y la vivencia de la misma, sus posiciones. El eje del estudio es: lo educativo visto desde el jugador. Los beneficios tienen lugar en cuanto se favorecen procesos o miradas sobre la educación escolar que involucran un conocimiento del mundo del videojuego y, en particular, un conocimiento del jugador de videojuegos.

Información de contacto: Zairo Pineda Roa. Teléfono: 3057919255, correo: pinedazairo@gmail.com

Declaro que he leído esta información y que participo de manera voluntaria. Estoy de acuerdo en hacer parte de este estudio. En constancia de que he entendido lo anterior se firma en Bogotá a los 25 días de marzo de 2023.

Nombres y Apellidos Jugador

Firma Jugador

Teléfono: _____

Correo: _____

Padre de familia, cuidador o persona
responsable

Cédula: _____

Teléfono: _____