

# LA CULTURA DEL VIDEOJUEGO

A CULTURA DO VIDEOGAME

*THE CULTURE OF THE VIDEOGAME*

## Lucía Castellón Aguayo

■ Periodista, directora del Instituto de Comunicación y Nuevas Tecnologías de la Universidad Mayor, en Chile, investigadora en el tema Medios de Comunicación Niños y Jóvenes , periodismo, nuevas tecnologías .Tiene un sinnúmero de publicaciones en revistas científicas.

■ E-mail: [lucia.castellon@umayor.cl](mailto:lucia.castellon@umayor.cl)

## Oscar Jaramillo Castro

■ Periodista, Doctor en Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Investigador en el área de competencias digitales y apropiación educativa de los videojuegos. Profesor de la Escuela de Periodismo de la Universidad Mayor en Santiago de Chile.

■ E-mail: [oscar.jaramillo@mayor.cl](mailto:oscar.jaramillo@mayor.cl)



## RESUMEN

El artículo aborda los resultados preliminares de una investigación cuyo objetivo central fue el de comprender las comunidades de video juegos, desde una perspectiva comunicacional. En la investigación se utilizó la observación no participante y las entrevistas en profundidad. A partir del análisis de los datos se pudo observar que las comunidades de videojuegos son mundos altamente participativos, en el que la comunicación presencial y no presencial, juega un rol central. Asimismo gran parte del entorno cultural y del discurso está marcado por el prejuicio que dicen sentir, por parte de los medios de comunicación y el resto de la sociedad.

**PALABRAS CLAVE:** VIDEO JUEGO; JÓVENES; COMUNIDADES; NATIVOS DIGITALES.

## RESUMO

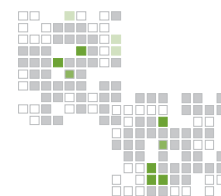
O artigo inclui os resultados preliminares da investigação que teve como objetivo central compreender as comunidades de videojogos, desde uma perspectiva comunicacional. Na pesquisa se utilizou a observação não participante e as entrevistas em profundidade. A partir da análise dos dados pode-se observar que as comunidades de videojogos são mundos altamente participativos, onde a comunicação presencial e não presencial, jogam um papel central. Também grande parte do entorno cultural e do discurso esta marcado pelo prejuízo que falam sentir, por parte da media e do resto da sociedade.

**PALAVRAS-CHAVE:** VIDEOGAME; JOGO DE VÍDEO; COMUNIDADE; NATIVOS DIGITAIS.

## ABSTRACT

The article addresses the preliminary results from a research whose main purpose was understanding the communities of videogames, from a communicational perspective. In the research non-participant observation and the in-depth interviews were used. From the data analysis it could be seen that the communities of videogames are highly participant worlds, wherein the face-to-face and non-face-to-face communication play a central role. Likewise, a huge part of the cultural environment and speech is affected by the prejudice some say to feel, from the media and the rest of the society.

**KEYWORDS:** VIDEOGAMES; YOUNG PEOPLE; COMMUNITY; DIGITALS NATIVES.



¿Cómo son las comunidades de videojuegos? ¿Cuáles son los parámetros culturales de los jóvenes que cada semana disputan torneos de videojuegos en Chile? Ambas interrogantes nacieron después de observar a más de 20 mil jóvenes que se reunieron en la final chilena del World Cyber Games el 21 y 22 de agosto de 2010, para observar y disputar un cupo en este certamen de carácter mundial.

Normalmente al videjugador se lo ve como una persona aislada, encerrada en sí misma y con poco contacto con otras personas y el mundo exterior. Sin embargo, en dicho evento se podían observar equipos y cientos de jóvenes que compartían y socializaban entre sí.

Por otra parte, la industria del videojuego ha alcanzado un estatus mayor incluso que la industria cinematográfica. Sólo durante 2010, las ventas de video juegos para computador y consola alcanzaron los 9 mil millones de dólares, con 189 millones de copias. Sólo la plataforma de juegos en línea de Sony (PlayStation) tiene 75 millones de cuentas activas a nivel mundial. Eso sin sumar a Nintendo y Xbox de Microsoft.

La otra razón que nos motivó a realizar la investigación, fueron las investigaciones realizadas por el académico estadounidense Prensky, sobre la utilización educativa de los video juegos. En el libro “Digital Game-Based Learning” describe el potencial educativo que tienen los videojuegos al aplicarlos en los procesos de aprendizaje de la generación denominada como nativos digitales (Prensky, 2007).

En la introducción de su libro, Prensky señala que lo escribió para todas aquellas personas que están preocupadas sobre el por qué los sujetos del aprendizaje hoy son diferentes a épocas pasadas y cómo a través de los videojuegos se puede implementar una educación más entretenida, atractiva y en la que el estudiante se convierta en el principal actor de su proceso de aprendizaje (Prensky, 2007, p. 5).

Normalmente, el videojuego es visto como algo negativo. Su imagen va desde los peligros que encierra al convertirse en un vicio, hasta la impronta

“nerd” que adquieren los jóvenes que los practican. Esos fueron los puntos de partida que nos llevaron a investigar las comunidades de videojuegos. Asimismo si consideramos que el proceso educativo es en sí un acto de comunicación, debemos comprender y analizar a la audiencia. Es por eso que consideramos de suma importancia el hecho de comprender las comunidades de videojuegos, debido a que constituye un punto de partida para poder ocupar los videojuegos en el campo educativo

### Metodología

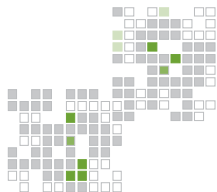
Antes de comenzar la descripción del diseño metodológico de la investigación, es necesario realizar una aclaración. Debido a que la interrogante central es comprender la cultura de las comunidades de video juegos, antes debemos explicar el concepto de “tarreo”.

Un “tarreo” es un campeonato de videojuegos, en el que los participantes juegan por medio de computadores conectados en línea. Sin embargo, la característica fundamental, es que todos los participantes se encuentran en el mismo lugar, en un computador uno al lado de otro. Asimismo hay público, que observa el juego a través de proyecciones realizadas con data show.

Una de las características fundamentales de los *tarreos*, es que la mayor parte de los juegos son de carácter grupal, como en el caso de Counter Strike. Cada equipo está comunicado entre sí a través del uso de audífonos con micrófono incorporado. Es importante aclarar que estos son eventos presenciales, en los que los integrantes de cada equipo, así como sus contrincantes, se encuentran en el mismo lugar, por lo que tienen contacto interpersonal.

Hacemos esta aclaración debido a que nuestro objeto de estudio fue el *tarreo*. Allí fue el lugar donde realizamos las observaciones y las entrevistas. La decisión fue tomada, debido a que consideramos que es el escenario en donde se produce y socializa la cultura de las comunidades de videojuegos.

El objetivo general del estudio fue el de “com-



prender las comunidades de videojuegos desde una perspectiva comunicacional”.

Los objetivos específicos fueron los siguientes: comprender la cultura de las comunidades de videojuegos; comprender la comunicación que se produce al interior de las comunidades de videojuegos.

La investigación fue de carácter exploratorio, debido al desconocimiento de este “mundo”, por parte de los investigadores y a la carencia de bibliografía que abordara desde perspectiva comunicacional y cultural el tema.

La mayor parte de la bibliografía se preocupa de los aspectos nocivos, adictivos, de los videojuegos. Por otro lado, encontramos toda una vertiente preocupada de lo que Prensky denomina como “Digital Game – Based Learning” (Prensky, 2007), que desarrolla métodos de enseñanza – aprendizaje, a partir de la utilización de videojuegos. En ella se hace un paralelo con los trabajos de Jenkins, en los que se documentan los cambios cognitivos desarrollados por los nativos digitales, debido a la ubicuidad alcanzada por la llamada Era de la Información o Sociedad de la Información (Jenkins, 2007).

A partir de los trabajos de Prensky y Jenkins partimos de la base de que los videojugadores son nativos digitales, por lo que piensan de manera diferente que las generaciones previas. Sin embargo, preferimos no elaborar una hipótesis, no sólo por tratarse de un estudio exploratorio, sino que consideramos que nos podría inducir a sesgos o prejuicios.

La investigación es de corte cualitativo, debido a que deseamos tener la visión lo más amplia posible del problema. Lo que nos interesa es poder entender la comunidad del videojuego, ver qué sucede al interior de ella y cuál es el rol que los videojuegos tienen en la vida de las personas.

Como herramientas de investigación se seleccionaron la observación no participante y participante, además de la entrevista en profundidad. Asimismo para poder comprender de manera más com-

pleta nuestro objeto de estudio, los investigadores involucrados en el proyecto utilizaron videojuegos de PC y consola (PS3<sup>1</sup> y WII<sup>2</sup>).

También se visitaron y analizaron sitios web y foros de las comunidades de juegos, para obtener una imagen más precisa y amplia a la vez del objeto de estudio.

**La investigación es de corte cualitativo, debido a que deseamos tener la visión lo más amplia posible del problema.**

El escenario seleccionado para las observaciones no participantes fueron los *tarreos*, debido a que es uno de los momentos claves en donde interactúan los miembros de la comunidad de videojuegos.

Cabe señalar, que el enfoque metodológico que se utilizó para guiar la investigación fue *theoretical sampling*. Tal como lo afirman Corbin y Strauss, éste es un método de recolección de datos basados en conceptos o temas, derivados de los datos. Su propósito es recolectar datos desde lugares, personas y eventos que pueden maximizar la oportunidad para desarrollar conceptos a partir de sus propiedades y dimensiones, variaciones ocultas e identificar relaciones entre conceptos. (Corbin, Strauss, 2008, p. 143).

La ventaja que tiene este método es la flexibilidad, debido a que permite realizar una entrevista o una observación, analizar los datos y tomar la decisión de los pasos a seguir, tales como seguir una pista que se vislumbra en la entrevista que se acaba de realizar. Esto se realiza hasta lograr el punto de saturación. A diferencia de los métodos tradicionales, *theoretical sampling* no trabaja con corpus o universo preestablecido de antemano, homogéneo e inmutable. Aquí es la información recolectada, los datos, los que nos guían en los pasos siguientes (Corbin, Strauss, 2008, p. 143).

1 PlayStation 3 de Sony.

2 Nintendo WII.



## Antes de proseguir y entrar de lleno en el análisis de los resultados preliminares de la investigación, es necesario explicar qué es lo que consideramos como nativo digital.

Es así como las entrevistas fueron realizadas a videojugadores aficionados, videojugadores profesionales, público general que asiste a los *tarreos*, administradores de comunidades de videojuegos y jefes de marketing de empresas productoras de videojuegos.

### Nativos digitales

Antes de proseguir y entrar de lleno en el análisis de los resultados preliminares de la investigación, es necesario explicar qué es lo que consideramos como nativo digital. Tal como lo dijimos anteriormente, nosotros partimos de la base de que los videojugadores son nativos digitales.

Si queremos entender las comunidades de videojuegos, primero debemos entender las características de las personas que las conforman. De esa manera podremos interpretar muchos de los hallazgos realizados durante esta investigación.

El punto central es que tal como lo señala Prensky, los nativos digitales piensan de manera diferente que las generaciones previas (Prensky, 2007, p. 40). En términos sencillos, un nativo digital es un individuo cuya lengua materna es la de los computadores, los videojuegos e Internet.

Brooks-Young afirma que un nativo digital es una persona nacida en la era digital, que está acostumbrada a recibir información de manera muy rápida. Por lo general, prefieren los gráficos antes que el texto, son capaces de ejecutar tres o cuatro operaciones a la vez (multitasking), trabajan mejor en un ambiente hipertextual y necesitan recibir constantemente recompensas y retroalimentación (Brooks-Young, 2006, p. 8).

Precisamente, esas dos últimas características son muy utilizadas por los diseñadores de los videojue-

gos. Esa es la razón por la cual al finalizar cada nivel, el jugador obtiene una recompensa o premio, en la forma de un nuevo nivel, arma, poder o vehículo.

Otra de las características que tienen los nativos digitales es que se relacionan con los medios de comunicación de una manera distinta a la de las generaciones previas. Mientras que los recién llegados a la era digital (o inmigrantes digitales) navegan por la web para “leer” información, los nativos se dedican a crear contenidos, grabar y subir videos, dar su opinión, participar en foros, organizar grupos y protestas, que se traducen en motines callejeros.

El nativo digital es un usuario activo, que va más allá de cómo definíamos la “interactividad” a mediados de los años noventa. En esa época quedábamos maravillados por el simple hecho de que el usuario pudiera escoger cuáles eran los contenidos que deseaba leer y cuáles, no.

Cuando hablamos de usuario activo nos referimos a una persona que no le basta con ver televisión, sino que es capaz de digitalizar el segmento del programa que encuentra que es el más relevante, subirlo a Youtube y comentarlo en otras redes sociales como Facebook o Twitter.

Asimismo es el joven el que crea un sitio en Facebook para protestar contra el gobierno en Egipto o el proyecto de Hidroaysén en Chile. Pero a diferencia de nuestra vieja política partidista, el sitio no es un mero cartel para dar a conocer su opinión, sino que es una plataforma de organización, en la cual otras personas pueden opinar, discutir, aportar videos, denuncias y ponerse de acuerdo para actuar en el mundo real.

Esto nos lleva a otra característica propia de los nativos digitales, que es esencial para comprender las comunidades de videojuegos. Tal como lo señala



Jenkins, el trabajo en red o networking, es una de sus competencias centrales. (Jenkins, 2008, p. 8).

Las quejas de los usuarios de la Play Station Network de Sony, después que un grupo de hackers saboteara la red y robara los datos privados de los usuarios, en abril de 2011, dejaron de manifiesto el hecho de que para los nativos digitales jugar “en contra de la máquina” no tiene sentido. Lo que quieren es jugar en red, en contra de otras personas reales, con las cuales pueden compartir sus experiencias.

Otras de las características fundamentales de los nativos digitales es la capacidad para procesar información de forma paralela, lo que se relaciona de manera directa con el multitasking.

Según Prensky la mayor parte de la generación de los videojugadores creció haciendo sus tareas escolares mientras veía televisión y realizaba otra operación, como escuchar música con los audífonos puestos. Agrega que esta capacidad para procesar información de manera paralela es un requerimiento cognitivo para jugar videojuegos de manera habilidosa (Prensky, 2007, p. 54).

Esto se debe a que los videojuegos actuales han evolucionado mucho desde el Pacman o Space Invaders, en los que se necesitaba poner atención sólo a la tarea principal. Juegos de rol o RPG, batalla, simulación, aventuras y deportes, requieren que los jóvenes les pongan atención a una multitud de variables. Por ejemplo, el Flying Simulator utiliza como interfaz una reproducción casi idéntica de la cabina del avión que se está piloteando.

Eso hace que el joven reparta su atención entre los distintos instrumentos de vuelo y el horizonte, además de estar atentos a las instrucciones de los controladores de juego. Algo interesante que ayudan a desarrollar los videojuegos y que está muy presente en los nativos digitales, son las habilidades estratégicas y de proyección. Por ser estas características que descubrimos dentro de la investigación, las abordaremos en detalle más adelante.

En el caso de los RPG es esencial que el joven sea capaz de relacionarse desde un punto de vista so-

cial, con el resto de los jugadores para poder completar las tareas que le han sido asignadas. Debe conversar, ponerse de acuerdo con otras personas y trabajar en equipo.

Un análisis de las interfaces de distintos tipos de videojuegos nos puede demostrar la gran cantidad de variables que debe manejar un joven. Por ejemplo, en el juego Gran Turismo 5 de PlayStation 3, junto con controlar el auto, acelerar, frenar, pasar los cambios y adelantar a los demás autos, se tiene información de los tiempos de vuelta, la temperatura de los neumáticos, velocidad punta y la diferencia con el auto que lo precede y antecede.

No obstante, antes de comenzar a jugar se debe poner a punto el automóvil. Ello significa que se debe decidir la cantidad de carga aerodinámica que debe poner en los alerones delanteros y traseros, la altura de coche, la extensión de los amortiguadores, la tasa de rebote y de dureza, regular las barras de suspensión, el camber de los neumáticos, la inclinación de los ejes, la relación de los cambios, por nombrar sólo algunos de los parámetros que se pueden modificar.

Como resultado de lo anterior, el multitasking y la capacidad para procesar información de manera paralela, permiten que los nativos digitales manejen problemas complejos. Es necesario recalcar esto, porque la mayor parte de los videojuegos actuales plantean problemas complejos, que los jóvenes deben resolver para poder seguir avanzando.

Final Fantasy y juegos de estrategia como StarCraft plantean problemas que para resolverlos se deben aplicar distintos tipos de pensamiento y en los que normalmente, los jóvenes recurren a ensayos de prueba y error.

Lo anterior nos lleva a una de las características fundamentales de los nativos digitales: la lógica hipertextual. Pese a que el concepto de hipertexto fue ideado por Vannevar Bush en 1945 (Orihuela, Santos, 1999, p. 22) y utilizado casi 40 años más tarde por Tim Berners-Lee para dotar de su ADN al código HTML, Vilches sitúa los inicios de este



## Desde el punto de vista cognitivo, esto crea una brecha entre los nativos y las generaciones anteriores.

concepto en la literatura, el cine y series de televisión como Hitchcock Presenta y Star Treck (Vilches, 2001. p. 144).

*“Tanto en la literatura como en el cine tenemos un serie de obras que buscan centrar el interés no en la acción, ni en la trama con un conflicto central, ni en la relación principio-nudo-desenlace, sino en las estructuras mentales. Las obras no lineales, tanto en la literatura como en el cine, apuntan a la sustitución de las partes o la secuencia de continuidad narrativa para presentarnos un mosaico que manipula, que nos devuelve el tiempo y el espacio en una sola unidad”, explica Vilches (Idem).*

Obras como “69/Modelo para armar” o “Rayuela” de Julio Cortázar nos sirven para explicar lo que plantea Vilches. La narración no lineal implica una visión reticular, como mosaico del mundo, que se divide en unidades o escenas separadas entre sí. La unidad o idea de proceso entre las distintas partes del mosaico no están dadas por la sucesión del tiempo y el espacio, sino que por una asociación temática, la cual sigue lineamientos más propios de la deriva semántica, que de la lógica formal.

El hecho de que las lógicas no lineales o hipertextuales estén presentes en los nativos digitales, hace que las nuevas generaciones piensen de una manera distinta, tal como lo señala Prensky (Prensky, 2007, p. 40).

Desde el punto de vista cognitivo, esto crea una brecha entre los nativos y las generaciones anteriores. Esto es posible observarlo al tratar de entender el universo que existe al interior de los videojuegos y la forma en que esos forman parte integral de los nativos digitales.

Nos referimos a los prejuicios, ampliamente difundidos por la prensa tradicional, asociados a la adicción producida por los videojuegos. Sin entrar en el debate, ni tratar de negar los efectos nocivos que estos pueden llegar a producir, lo que queremos es entender la mirada desde el nativo digital.

### Observaciones

Cuando fuimos invitados a escribir este paper, lo planteamos como un reporte con las conclusiones preliminares de la investigación. Eso se debe a que aún faltan entrevistas en profundidad por realizar, por lo que todavía no se termina la lectura e interpretación de datos.

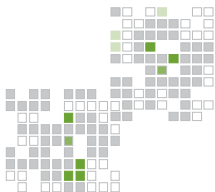
Sin embargo, el hecho de haber utilizado la metodología denominada como Theoretical sampling (Corbin, Strauss, 2008, p. 143) nos permitió tener a nuestra disposición la codificación abierta de un gran número de entrevistas en profundidad.

Si seguimos la lógica argumentativa que estábamos siguiendo en el subtítulo anterior, el primer tema que surge de los datos, es que los videojugadores se sienten perjudicados por la sociedad y los medios de comunicación.

Tal como lo señalamos anteriormente, se sienten injustamente estigmatizados como personas viciosas, que pierden su tiempo frente a una pantalla, que se aíslan del resto de la sociedad, que carecen de todo tipo de habilidades sociales para relacionarse con amigos o personas del sexo opuesto.

Según sus propias palabras los califican de “nerds” o “ñoños”, porque el resto de la sociedad supone que sólo están preocupados de los videojuegos y que su mundo se acaba ahí.

Es interesante detenerse brevemente en el concepto de “nerd” o “ñoño”, por las múltiples connotaciones que ello conlleva. Nerd está asociado a un





estereotipo muy complejo, que asocia la experticia para manejar los computadores, con una falta absoluta de habilidades sociales.

El nerd es lo totalmente opuesto a las personas “cool” o populares, que se caracterizan por sus habilidades sociales y por su atractivo para el sexo opuesto. El hecho de que al videojugador se lo califique como nerd hace que se sientan injuriados y descalificados como jóvenes. “Somos personas absolutamente normales, con polola<sup>3</sup> incluida”, se apresuran a contestar.

El otro prejuicio que dicen sentir es que se los ve como personas viciosas, que pasan todo el día encerrados frente a una pantalla, que no estudian y que no hacen otra cosa más que jugar videojuegos las 24 horas del día. Culpan de ello en gran medida a los medios de comunicación tradicionales y, en especial, a la televisión.

Otro prejuicio que señalan es que la gente ve a los videojuegos como algo inútil, que no sirve para nada, “como una pérdida de tiempo total”. Repiten que tanto padres como educadores les señalan que “los videojuegos no sirven para nada”.

El hecho de que partiéramos de la lectura de datos con el tema de los prejuicios frente a los videojuegos no es casual, ni una cuestión de orden, debido a que gran parte de los otros temas que surgen al analizar los datos, giran en torno a él.

Dicho de otro modo, es el concepto central en torno al cual se articula el discurso de los individuos entrevistados y observados. Esto se ve avalado por algo que podría haber pasado como algo anecdótico. En numerosas oportunidades los videojugadores nos agradecieron “la oportunidad que les estábamos dando” antes de iniciar las entrevistas en profundidad.

Asimismo durante la observación participante, la introducción en el escenario y la obtención de rapport (confianza) fueron casi instantáneas al contar el propósito de la investigación. Casi instantáneamente nos vimos rodeados por jóvenes, de 12 a 24

años que nos querían contar su “experiencia”.

A partir del prejuicio, es que surgieron otros temas, como la “vida normal” y la “socialización”. El tema de la vida normal se refiere a que los videojugadores se apresuran a señalar que ellos “llevan una vida normal”, que se dedican a “estudiar y que hago otras cosas”.

Al afirmar esto, lo que quieren hacer es alejar el estereotipo según el cual lo único que hacen “es jugar todo día y no hacer otra cosa más”. Es llamativo que al tocar este tema aparezca un aspecto personal y uno corporativo, por llamarlo de alguna manera.

No sólo dicen “yo estudio y tengo buenas notas”, sino que además señalan que el resto de los videojugadores que están en el *tarreo* sigue una conducta similar. Por lo general, citan como ejemplo a Felipe “Killer” Zúñiga (campeón de la Copa América de StarCraft II) del cual destacan el hecho de ser estudiante de cuarto año de Ingeniería Civil.

También destacan que tienen una vida social normal, que tienen novia (polola), amigos y que los fines de semana se van “de carrete<sup>4</sup>”.

Cabe señalar que este tema se desprende del anterior (prejuicio) y que es uno de los principales argumentos para señalar que no son nerds o ñoños.

Ligado a lo anterior surge el siguiente tema: la socialización. Este tema no sólo se refiere al hecho de que los videojugadores aseguran que no son esa persona aislada frente a la pantalla que muestran los medios de comunicación.

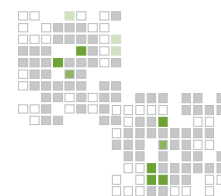
Dentro de la socialización incluimos el trabajo en red, tal como lo define Jenkins, de manera presencial y en línea. Además incluimos una dimensión masiva, que surge en los tarreos o torneos de videojuegos.

El primer subtema está directamente relacionado con el prejuicio. Los videojugadores aseguran que en vez de aislarlos, los videojuegos los obligan a relacionarse con otras personas (jugadores).

Para poder entender lo anterior es necesario considerar la arquitectura actual de los videojuegos y

3 Novia. Traducción de los autores.

4 Van a una fiesta con otros adolescentes. Traducción de los autores.





## Dentro de las competencias de los nativos digitales elaborado por Jenkins, el networking o trabajo en red tiene un rol central.

el concepto de nativo digital. Tal como lo dijimos anteriormente, a diferencia de los videojuegos de la década de los ochenta y noventa, los actuales están diseñados para funcionar en el modo multijugador.

Eso significa que en promedio se pueden conectar cuatro controles a una misma consola, como Wii, PS3 o X Box 360. Es decir, presencialmente pueden jugar varias personas a la vez.

El modo multijugador también se refiere al juego en línea a través de la conexión a Internet. En ese caso, pueden existir un número indeterminado de personas jugando en el mismo instante, tal como sucede en los RPG.

Es necesario aclarar que hemos considerado como socialización el hecho de jugar en modo multijugador, debido a que la interacción no sólo se produce a través de los personajes del juego, sino que también existe un diálogo a través del “chat” o conversación (chatear), para el cual se utiliza el teclado o los audífonos con micrófono incorporado.

Dentro de las competencias de los nativos digitales elaborado por Jenkins, el networking o trabajo en red tiene un rol central. A partir de ello lo que se puede reflexionar, es que para los nativos digitales no tiene sentido jugar en contra de una “máquina”. Lo atractivo es jugar en contra de otras personas. La diferencia con las generaciones anteriores, es que los videojugadores (nativos digitales) no ven a Internet como un mundo aparte, sino que como parte del mundo real.

Al jugar, no están en el ciberespacio o universo paralelo, sino que están “desafiando a otra persona”. Para ellos jugar en línea es sinónimo de interacción real. Ellos no se comunican con un computador, sino que con un amigo, con una persona.

El hecho de jugar en equipo y contra otras personas, es lo que motiva a los videojugadores. Du-

rante la investigación y fuera del escenario propuesto por la metodología, nos enteramos que la red de la Universidad Mayor se saturaba durante la hora de almuerzo.

Un día al terminar la clase al ver que los alumnos en vez de abandonar la sala, estaban esperando que nos fuéramos, les preguntamos qué estaba sucediendo:

- Lo que pasa – me dijo una estudiante de 19 años – es que el equipo de Medicina nos desafió.

- ¿Y qué van a jugar?

- Counter Strike.

- ¿Y quiénes van a jugar?

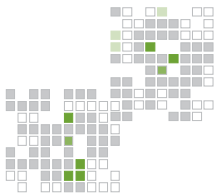
- Nosotros tenemos un equipo, me explicó al mismo tiempo que me mostraba a cinco de sus compañeros. Vamos a jugar en contra de un equipo de Medicina.

Cabe señalar que Counter Strike es un juego de guerra, en el que cada jugador forma parte de un batallón, que se enfrenta a otro grupo enemigo. En el juego ningún personaje es comandado por el computador, sino que por una persona real.

Por lo tanto, al jugar tenemos dos tipos de interacciones. Una que se produce entre los miembros del mismo equipo, que están sentados uno al lado del otro y la que se produce con los contrincantes.

Entre el mismo equipo se comunican a través del micrófono con audífonos o a gritos y gestos. Y con sus contrincantes a través del acto de “chatear” con el teclado. Ésa es la forma en que juegan los nativos digitales.

Durante un *tarreo* existen dos tipos básicos de juegos. Los grupales y los individuales. Cabe señalar que en ambos casos todos los participantes se encuentran en el mismo lugar, en computadores situados unos junto al otro, que permite el contacto antes, durante y después, “de la batalla”.



Habíamos dicho que dentro del tema socialización existía una dimensión masiva. Nos referimos a que durante los *tarreos* existe público, que va en su rol de espectador, que ve el juego que se proyecta en una pantalla gracias a un data show.

La atención y la forma en que siguen el juego, es similar a un grupo de fanáticos viendo un partido del fútbol. Nos llamó a atención que niños de 8 y 10 años se acercaran a los jugadores más experimentados (cerca de los 20 años) con el mismo espíritu que un pequeño se dirige a un futbolista famoso.

En este punto llegamos a un nuevo tema, que está ampliamente explicado por la bibliografía especializada: la inteligencia colectiva y la cultura participativa. Los niños les solicitan consejos a los mayores. Los mayores están dispuestos a ayudarlos. El hecho de que en este tema mezclamos dos conceptos no es casual, debido a que se desarrollan de manera conjunta.

La inteligencia colectiva, no existe al interior de las comunidades de videojuegos, sin la cultura participativa. Esto lo podemos observar en los foros de las comunidades de videojuegos, que constituyen la principal herramienta de comunicación masiva entre los videojugadores.

Aquí cada persona realiza una pregunta sobre cómo superar una etapa o solucionar un problema. Los demás jugadores dan sugerencias o plantean sus propias respuestas. Lo interesante de caso es que una vez que alguien propone una solución, alguien la prueba y dice si le resultó. En caso contrario, nuevas personas proponen nuevas soluciones.

Otro tema que surge de los datos es la legitimación. Tal como lo habíamos dicho, los videojugadores sienten la necesidad de justificar su actividad frente al resto de la sociedad y eliminar todo tipo de estereotipos frente a ellos.

Muchos de los videojugadores se refieren a los videojuegos como “una actividad más”. Incluso nos encontramos con administradores de comunidades que hablaban de “ciberdeportes”, comparables al fútbol, tenis o básquetbol.

Para respaldar esta definición se hace alusión al hecho de que existen campeonatos mundiales, que reúnen equipos y jugadores de todas las partes del mundo y que reparten premios comparables a los de un torneo de Grand Slam de la ATP de Tenis.

Asimismo señalan que juegos como Counter Strike o StarCraft tienen selecciones nacionales chilenas, que participan en torneos internacionales. No ven mayores diferencias entre un partido de fútbol real y uno jugado en un Play Station.

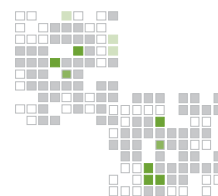
## Dos de los beneficios que aparecen a raíz del análisis de los datos son las competencias de estrategia y de proyección.

El concepto de ciberdeporte es más interesante por la lógica asociado a él, que en sí mismo. Es el hecho de tratar de legitimizar la actividad, para tratar de eliminar todos los prejuicios asociados a la actividad.

### Competencias para el mundo real

Tal como lo dijimos anteriormente los videojugadores con un nivel más alto, profesional y administradores de redes logran percibir los beneficios educativos asociados a la práctica de los videojuegos.

Dos de los beneficios que aparecen a raíz del análisis de los datos son las competencias de estrategia y de proyección. Dentro de los *tarreos* los juegos que más acaparan atención son los juegos de guerra. Pero a diferencia de los de los años 80 y 90 que eran denominados como apuntar y disparar, porque no querían hacer nada más que eso, los juegos actuales necesitan de un pensamiento estratégico. “Es necesario hacer estrategias y pensar cómo se va a plantear la batalla”, señala uno de los entrevistados. Al hacer un esfuerzo por entender los juegos y practicarlos, queda claro que los videojugadores con nivel profesional anticipan las jugadas de sus oponentes con dos o tres movimientos de anticipación. Aplican movimientos que parecen sacados de un libro de texto escrito por el mismísimo Zorro del Desierto.



## Es necesario terminar con esta mirada negativa y casi discriminatoria, con el que se analizan los videojuegos.

No sólo aplican estrategias en la conformación de los equipamientos y movimientos generales del juego, sino que son capaces de anticiparse a los movimientos de sus adversarios, por lo que ver una partida de StarCraft se asemeja más a una partida de ajedrez que a un videojuego.

Desde el punto de vista teórico estas son dos competencias que sería factibles de agregar a las ya identificadas por Prensky y Jenkins.

### Comunidad

Un último tema que hemos identificado hasta el momento es el de comunidad. Hemos decidido darle el nombre a esta categoría debido a que ellos mismos hablan de comunidades de videojuegos.

No obstante, sería posible postular que estamos frente a una subcultura en ciernes. Es decir, en conformación. El argumento central para poder postular que estamos frente a una subcultura es que pudimos observar que como grupo tienen una identidad propia, que está dada por el hecho de jugar videojuegos. El videojuego es lo que le da sentido a la experiencia de estas personas.

Pero para poder hablar de subcultura es necesario que este grupo tenga valores propios. Al abordar el tema del pirateo surge una lógica propia, que está muy cercana a la cultura hacker.

Para justificar el tema del pirateo, señalan que los juegos son muy caros, más allá lo que “sería ético cobrar”. Además es interesante considerar que al interior de los foros y los juegos surgen códigos de comportamiento, que al romperlos un jugador sufre la pena máxima: el borrado de la cuenta. Muchas veces ese hecho va acompañado

de una condena pública de carácter social.

Si bien es cierto que las comunidades de videojuegos son pensadas en términos igualitarios, poco a poco han aparecido líderes bajo la forma de moderadores o webmasters. Ellos han sido los encargados de velar por el correcto funcionamiento y respeto de los códigos internos.

### A modo de conclusión

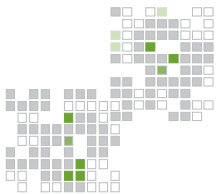
Sin tener el objetivo de establecer conclusiones en términos formales, es necesario centrar la discusión para trabajos futuros. Al tocar el tema de los videojuegos es necesario señalar que desde el mundo académico se debe cambiar la mirada que existe al abordar este tema.

Es necesario terminar con esta mirada negativa y casi discriminatoria, con el que se analizan los videojuegos. La sola existencia de estos prejuicios no hacen más que demostrar la gran brecha que existe en el mundo académico entre los profesores (inmigrantes digitales) y los alumnos (nativos digitales).

El videojuego tiene un profundo potencial educativo, porque permite el desarrollo de competencias que van más allá del uso de las TIC's. Asimismo están en el ADN de los nativos digitales, por lo que constituyen un lenguaje básico que se debe manejar para comunicarse con ellos.

Es por eso que es necesario entender las comunidades de videojuegos para aprovechar su potencial. Sobre todo porque se encuentran en un momento en que se están constituyendo como redes y comunidad.

De entender el universo de los videojuegos, podremos entender los desafíos de la comunicación de los próximos treinta años.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BROOKS-YOUNG, Susan. *Critical technology: Issues for schools leaders*. Corwin Press, 2006.
- CASTELLÓN, Lucía y JARAMILLO, Oscar. *Competencias digitales para periodistas*. In: Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación. Año VI, número 10. Enero/ Junio 2009. p. 38 – 51.
- CORBIN, Juliet y STRAUSS, Anselm. *Basics of Qualitative Research*. California: Sage Publications. Thousand Oaks, 2008.
- JENKINS, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21 st century*. The MacArthur Foundation, 2008.
- LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio*. BIREME - OMS, 2004.
- ORIHUELA, José Luis y SANTOS, María. *Introducción al diseño digital*. Madrid: Anaya Multimedia, 1999.
- PRENSKY, Marc. *Digital Game – Based Learning: New roles for trainers and teachers*. St. Paul, Minnesota: Paragon House, 2007.
- VILCHES, Lorenzo. *La migración digital*. Barcelona: Gedisa, 2001.

