

**Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Postgrado
Programa de Magíster en Ciencias Sociales
Mención en Sociología de la Modernización**

JUEGO, TECNOLOGÍA Y TIEMPO LIBRE:

***Estudio cualitativo sobre el papel de las prácticas
Lúdicas digitales y su desarrollo como nuevas
tecnologías de la comunicación y la información (NTCI) en Chile***

Tesis para optar al grado de
Maestro en C. Sociales
con Mención en Sociología de la Modernización

**ALUMNO: MARIO VILLAGRÁN FERNÁNDEZ
PROFESOR GUÍA: RAFAEL DEL VILLAR MUÑOZ**

Santiago, 2007

*Si la idea de que la ruleta produzca algo espectacular es ridícula,
lo es aún más la opinión vulgar tan familiarizada
de que esperar algo del juego es estúpido y absurdo.*

El Jugador
F. Dostoievsky (1866)

Agradecimientos:

A mis Padres, Rosa y José, por apoyar
cada uno de mis pasos y por toda esta libertad
A mi hermano por hacer de cada una de sus frases el comienzo de todo
A Carolina, indiscutiblemente la explicación del por qué llegue a Chile

A mi nueva familia por la confianza, paciencia, tolerancia y pasión otorgada:
*Sara Abarca, Cesar Vaccia, Matías Vaccia,
Titi, Tío Oscar, Tía Amelia y Goly.*

A los que la palabra amistad les sigue quedando a deber:
*Pierre Saint Martin, Sergio Cortés, Gabriel Guajardo,
Ricardo Cortés, Asgard Mendizábal, Greta Gonzáles,
Sócrates Arceo, Akbar Ocaña y Miguel Tajobase*

Y cuando menos te lo esperas aparecen más razones para confiar:
*Luketti, Alejandra L., Ricardo y Silvana,
Alain y Lorena, Simon S. y Rodrigo S.*

Por el apoyo académico y la recepción:
Rafael Del Villar, Alfredo Cid y Erica Cortés.

SUMARIO

| | |
|---------------------------|----------|
| Introducción | 6 |
|---------------------------|----------|

CONSIDERACIONES TEÓRICAS

| | |
|---|-----------|
| 1. Del Juego al Jugador: Historia, categorías, componentes y función social de las prácticas lúdicas. | 18 |
| 2. La Modernidad del Sujeto y la modernización del tiempo libre | 39 |
| 3. Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información: La emergencia y las transformaciones del juego a partir de su digitalización y su constitución como una NTCI | 57 |

CONSIDERACIONES DESCRIPTIVO EXPLORATORIAS

| | |
|---|------------|
| 4. Tras el Juego de la Modernidad: El Videojuego y el Video Jugador | 79 |
| 5. El Video jugador en Chile: Rumbo a la comprensión de las prácticas lúdicas digitales de acuerdo a su apropiación dentro del tiempo libre y la producción de discurso social entorno a la industria del videojuego. | 109 |

| | |
|---------------------------|------------|
| Conclusiones | 123 |
|---------------------------|------------|

| | |
|---------------------------|------------|
| Bibliografía | 129 |
|---------------------------|------------|

| | |
|---------------------|------------|
| Anexos | 136 |
|---------------------|------------|

| | |
|---|------------|
| Diseño y aplicación Metodológica | 151 |
|---|------------|

| | |
|---------------------|------------|
| Índice | 188 |
|---------------------|------------|

Introducción:
El Ludus Tecnológico
La emergencia del videojuego en Chile

A partir de los distintos conocimientos teóricos, descriptivos, exploratorios y de las distintas investigaciones empíricas realizadas en Chile, se puede observar el anclaje de las prácticas lúdicas digitales, en particular las del videojuego, en la cotidianeidad del individuo, formando uno de los primeros contactos con lo informático y una aparente preparación para el tratamiento de la información, la cual conlleva distintas transformaciones cualitativas mismas que guardan semejanza con las transformaciones mencionadas en torno a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información (NTCI), las cuales se han convertido en uno de los temas de debate actual en distintas materias como identidad, desarrollo humano, políticas públicas, industrias culturales, tiempo libre y aprendizaje educativo y laboral. Dicho fenómeno social, en una mirada general, trata acerca de la implementación de la técnica dentro de la vida cotidiana del ser humano, donde actualmente lo digital ha logrado consolidarse como el soporte de una moneda de cambio demasiado importante en las últimas décadas: La Información y las transformaciones en su transmisión.

Recién el año 2006, el informe del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en Chile (PNUD) ha lanzado un panorama general del uso y la apropiación de las Nuevas Tecnologías de la Información (NTCI) en Chile reflexionando en torno a sus beneficios para el desarrollo humano. El informe, titulado *Las Nuevas tecnologías: ¿Un salto al futuro?*, a partir de un estudio realizado a individuos mayores de 14 años en Chile, ha logrado enunciar bases para enfrentar la denominada brecha digital con el fin de transformar el tipo de implementaciones tecnológicas en Chile, buscando políticas cualitativas que permitan mejorar el uso de las NTCI, sobre todo, contemplando el papel de éstas en la vida actual.

A partir de la pregunta ¿Pueden ser las tecnologías el instrumento para un salto cualitativo en el desarrollo?, se busca comprender tres aspectos fundamentales en torno a las nuevas vías y modos de comunicación: primero, cuáles son los principales desafíos de la masificación de las nuevas tecnologías; segundo, en qué medida su uso está siendo efectivamente aprovechado para expandir las capacidades individuales y colectivas, y tercero, qué capacidades sociales se requieren para extraerles todo su potencial.

Las Nuevas tecnologías: ¿Un salto al futuro? describe la función de las NTCI a partir de individuos mayores de 14 años, y al hacerlo enuncia una canasta básica de las que se consideran NTCI: Televisión Digital, Telefonía Móvil, Computadora e Internet. Todos estos servicios, equipamientos y accesorios constituyen la vía de las comunicaciones actuales en mayores de 14 años, pero el olvido del sector preadolescente no permite observar el problema que hay que en torno a sectores etarios de 11 a 12 años, por ejemplo, en los cuales hay un gran uso de dichas tecnologías, sobre todo, con el fin de entrar en acción con ellas, con uno de los soportes que mayor crítica despierta en la opinión pública, pero que continúa consolidándose como industria, como lo es el videojuego.

Cuando se piensa en el problema central de la brecha digital, el cual atañe directamente a las nuevas tecnologías y a su impacto diferenciado en lo social, una pregunta común surge al pensar si se trata de un conflicto de equipamiento y masificación, de aprendizaje y apropiación, el cual se liga directamente a la expansión de las capacidades individuales y a su probable desarrollo para una mejora en su función social: ¿Cómo acceden las nuevas generaciones a las nuevas tecnologías?

Dicha interrogante se plantea a partir del uso mismo de la tecnología, que implica ya en sí la relación entre sujeto y objeto tecnológico, y la interpretación que se hace de éstas. Lo que parece extraño es la conceptualización misma de las nuevas tecnologías realizada tanto en el informe, como en el sentido común, es decir ¿Qué tiene el computador que lo hace una nueva tecnología que no tenga el videojuego?

Ante la pregunta en torno al acceso de las NTCI, se busca plantear dos diferenciaciones en el informe: por un lado los que están y se sienten cómodos con las nuevas tecnologías, y los que no. Así, al plantearse un mayor contacto tecnológico cotidiano a partir del grupo de menores de edad entrevistados, surge la observación en torno al juego como el primer nivel de contacto y transformación del tratamiento de la información a partir de su consolidación como soportes informático/tecnológicos (los cuales han mostrado una rápida evolución en poco más de tres décadas. Ver Anexos III)

Se puede plantear como hipótesis que los primeros pasos informáticos del niño tienen una característica lúdica, y ya en su paso a la adolescencia resultan tan fundamentales como cualquier otro medio o expresión cultural. Resulta extraño así, que una de las transformaciones más visibles de la globalización en las tradiciones de un país, como lo es el videojuego -el que ya de entrada modifica las propias prácticas lúdicas del individuo- sea alejada del campo de monitoreo de las nuevas tecnologías en su relación con lo institucional.

El estudio del videojuego como un fenómeno tecnológico de aprendizaje de la misma tecnología y de vehiculización alternativa de información es el objeto de esta investigación cualitativa. Pero no podemos partir del videojuego mismo en el estudio, sobre todo si consideramos que para comprender un fenómeno despreciado desde lo social, pero que ahora se encuentra en emergencia debido a sus capacidades como industria, tenemos que entenderlo desde su estructura, y esta parte de lo lúdico.

La primera parte del trabajo se adentra en el juego y las actividades lúdicas como uno de los ejes centrales del desarrollo social, cultural y cognitivo-perceptivo del sujeto, así como también una de las columnas centrales del denominado tiempo libre que junto con el tema del ocio han resultado centrales en el debate acerca de la modernidad(es).

Y si bien tiempo atrás, el tiempo libre era ligado directamente al ocio, el cual en un principio era dedicado al pensar y al orar, ahora las actividades que se realizan en este espacio, constituyen uno de los ejes donde el sujeto logra consolidar su construcción como actor social así como también su identidad *-ocurre que es precisamente en este tiempo donde se expresa en mayor medida la autonomía de la persona* (Vial, 1988, p.8)- por lo que resulta importante lograr comprenderlas y diferenciarlas dentro del marco contemporáneo.

La labor de introducir en la primera parte un estudio lúdico con el fin de comprender la naturaleza del juego y así entender el fenómeno, no es de ninguna novedad en los campos de investigación académica, ya que desde inicios del siglo XX se han visto importantes estudios en torno al tema, como el caso de Piaget quién ha partir de su interés en estudiar la conciencia de la regla en niños a partir del juego de las

bolitas (canicas) -*Los juegos de los niños constituyen admirables instituciones sociales* (1971, p.9)- ha observado en las prácticas lúdicas un espacio para experimentar sobre distintas problemáticas, que van desde la conducta moral hasta procesos de aprendizaje y educación, y que ligados a los de estudios de Vigotsky -quien observó en el juego no la consecuencia, sino la fuente del desarrollo cognitivo en los niños-, resultaron fundamentales para la reflexión sobre las prácticas lúdicas infantiles.

Dentro de estos distintos estudios sobre lo lúdico, y con una importancia fundamental en la observación de las ciencias sociales al fenómeno, se han realizado dos trabajos que resultan la base del estudio del juego en la modernidad (mismos que como se verá más adelante deben gran parte de sus reflexiones a trabajos fundamentales sobre el tema, como los planteados por Groos, Schiller Spencer o Jean Chateau entre otros), y que han sido citados en cualquier estudio contemporáneo que busque algo en lo lúdico, entendiéndolo *como un modo del ser que combina deseo y regla, necesidad y azar, colándose en lo cotidiano, fundando un orden diferente que implica una ruptura con la realidad y en especial una disposición permanente al cambio* (Fornari, “*Lo Lúdico señalización de lo Humano*”).

El primero de estos trabajos es el realizado por el historiador y filósofo holandés Johan Huizinga en 1938, el cual significó un gran avance en la observación del juego como un fenómeno más allá del ocio y de su improductividad. Su hipótesis central radicaba en el papel que el juego tenía en el desarrollo mismo de la civilización (del hombre que piensa-*homo sapiens*- al hombre que fabrica- *homo faber*- llegando al hombre que juega-*homo ludens*), permitiendo observar en las prácticas lúdicas la constitución misma de la cultura, llegando al extremo de asemejar que todo aquello que emana de la cultura, desde la competencia, el derecho, la poesía o la guerra hasta el saber, no es más que un juego como tal. Y el segundo, realizado por el Sociólogo francés Roger Caillois -eje constitutivo de esta investigación- y que supuso un paso sociológico fundamental para entender, a partir de su observación, el rol del juego en las distintas sociedades y épocas. Y es a partir de una de las reflexiones planteadas en este trabajo que se dio un punto de partida para esta investigación:

“Convencido de que necesariamente existen entre los juegos, las costumbres y las instituciones estrechas relaciones de compensación o de connivencia, no me parece por encima de toda conjetura razonable averiguar si el destino mismo de las culturas, su posibilidad de éxito o su peligro de estancamiento no se encuentran inscritos también en la preferencia que conceden a una u otra de las categorías elementales entre las cuales creí poder repartir los juegos y que no tienen por igual la misma fecundidad. En otras palabras, no sólo emprendo una sociología de los juegos. Tengo la idea de establecer las bases de una sociología a partir de los juegos” (Caillois, 1986, p. 122).

Como se observa, dicha propuesta de investigación, parte del hecho de no de llegar a establecer una sociología del juego que busque distinguir entre los componentes de una actividad lúdica particular, sino de realizar, a partir del interés que las ciencias sociales tienen en la emergencia de fenómenos sociales *que llevan preocupación por la gente común y por las consecuencias sociales de la modernidad* (Comisión Gubelkain, 1996, p.22), un esbozo sociológico a partir del juego mismo, donde al observar qué se juega, quién dice el qué de lo lúdico y quiénes juegan en la sociedad, se pudiera observar temas como el tiempo libre, el ocio, o el juego en su práctica cotidiana siendo como se señaló, el uso y la interpretación del tiempo libre y su relación con la las prácticas lúdicas, uno de los puntos centrales de la reflexión.

A partir de lo mencionado, la investigación a realizarse tiene, en un primer escenario, el interés de observar las prácticas lúdicas en un contexto sociocultural determinado. Es aquí donde se realiza la primera selección en torno a las actividades lúdicas contemporáneas, considerando una de las prácticas fundamentales de las últimas dos décadas, y que de acuerdo a investigaciones institucionales como las del Consejo Nacional de Televisión Chileno, se constituye como una de las actividades fundamentales en los segmentos etáreos que van desde la infancia hasta la adolescencia (y en muchos casos gracias a su establecimiento como actividad fundamental en dichos segmentos durante los últimos años, ha logrado aumentar las edades de juego considerablemente).

Una de las prácticas lúdicas más importantes de nuestra época, la cual en menos de cincuenta años de su emergencia se ha convertido en un eje central del tiempo libre

infantil y adolescente de la sociedad, provocando con esto distintas visiones en torno a ella y al sujeto que la practica, enfocándose en muchos de los casos en las transformaciones que a partir de su evolución, ha traído tanto en el uso y la interpretación del ocio del sujeto.

Al hablar del videojuego (sin importar aún hacerlo en torno de uno en particular, de sus tipologías o de su historia misma), hablamos de una de las transformaciones más importantes que el juego ha tenido como parte de su pertenencia social. La unión entre las estructuras lúdicas, la informática y, por último, los beneficios centrales, en la sociedad contemporánea del audiovisual, ha llevado a la globalización y digitalización de las prácticas lúdicas, convirtiéndolas en un referente mismo del juego contemporáneo al ser el juego que juega nuestra sociedad.

Dentro de los estudios académicos sobre el videojuego (los cuales han sido cubiertos en su mayoría por tres áreas: la psicología, la sociología y la medicina), podemos observar distintas tendencias que van desde los estudios especializados en adicción (llegando a conceptualizar al papel del videojuego como central en las adicciones del siglo XXI) o los que se han enfocado en las características lúdicas de los juegos (que ligados al videojuego han encontrado espacios académicos importantes, como el denominado Centro de Investigación sobre juegos de computadora en la Universidad de Copenhague) observando desde sus estructuras narrativas hasta llegar a aquellos que en otra área de observación reflexionan en torno al videojuego como una importante herramienta de ayuda para los procesos educativos contemporáneos. Debido al incentivo del videojuego en otros países como herramienta educativa o inserta dentro de lo cultural, es importante observar la relación entre el juego y lo tecnológico, ya que ahí se centra el tema de debate en el que se plantea el informe PNUD, es decir, cómo acceder a los soportes de las NTCI y su uso para el desarrollo humano.

Así, resulta central poder observar el papel que cumple el jugador en torno al juego en la sociedad chilena mediante su expresión más cotidiana -el videojuego- con el fin de comprender los distintos posicionamientos sociales en torno a el tiempo libre, lo lúdico, el equipamiento tecnológico, y las industrias culturales a partir de observar el modo de apropiación que hacen tanto del soporte como de los juegos que eligen, con el

fin de plantear un puente para comprender la emergencia de uno de los sistemas informáticos y audiovisuales que más rápidamente ha crecido en América Latina, y la relación que éste tiene con su usuario: el *video jugador*.

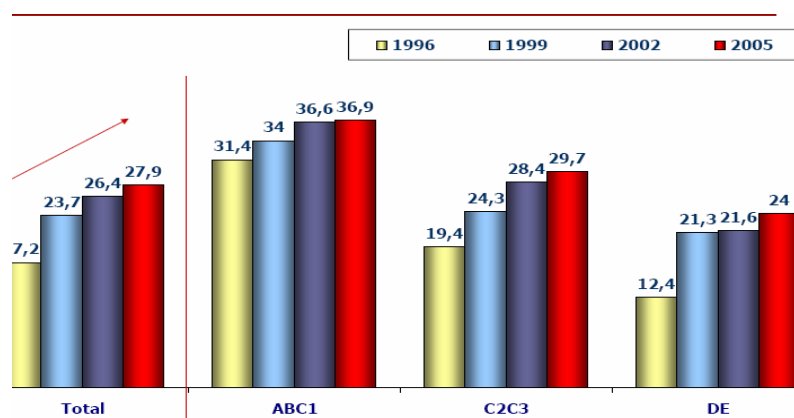
El paso final de la investigación busca insertar lo anteriormente descrito dentro de lo multimedial, eje que se constituye como el referente actual de las comunicaciones contemporáneas y que va más allá de las NTIC, al plantear los medios como interconectados entre sí y dependientes el uno del otro en sus productos (ej. Televisión por Internet, radios on line, Televisión a la carta, Videojuegos en línea, Telefonía móvil que sirve como reproductor musical, cámara fotográfica y agenda electrónica), y en donde el videojuego ocupa un lugar fundamental.

Con esto se busca resaltar que si el juego, y en este caso su prácticas digitales, son ligadas en su fase más actual a la constitución y emergencia de un nuevo y alternativo soporte de comunicación, éste tiene que aprehenderse por medio del estudio enfocado a la tensión entre la razón y la técnica y su relación con el sujeto, retomando la idea del sociólogo francés Eric Maigret en la cual *se debe observar más bien a los humanos y los objetos en una dinámica de relaciones que se efectúa a modo de descubrimiento permanente de las propiedades de estas relaciones, en el marco de un mundo conflictual que aspira a convertirse en un mundo común (...)* La meta de esta nueva sociología de los medios es no cerrar nunca el proceso interpretativo, captar los rasgos de los conflictos de definición incorporados por los medios, sus contenidos y recepciones intentando multiplicar las fuentes modelizando desafíos abiertos (Maigret, 2005, p. 412).

Este giro se realiza con el fin de comprender cómo una actividad trascendental del tiempo libre del hombre ha sido “colonizada” por la realidad del sistema social, consolidando en el tiempo libre el consumo y la recepción de soportes de entretenimiento tecnológicos (literalmente jugar con tecnología) que comienzan a ser fundamentales para comprender la multimedia, requiriendo precisamente de una sociología que, a partir del juego, termine por relacionarse directamente con una sociología a partir de los medios de comunicación, pensando en encontrar distintas vías a un problema que difícilmente se le puede abordar con modelos teóricos del juego

realizados varios años y hasta décadas antes de la consolidación del juego digital. Si contemplamos este giro desde la práctica, se trata de centrar el rol de la discusión dentro de su función como materia comunicativa, lo que permite observar el fenómeno tratando de comprender los distintos modos de aprendizaje (desde tecnológico hasta temático) del individuo, abriendo a su vez la observación y reflexión del papel del videojuego dentro del aspecto tecnológico cotidiano, lo cual lleva también a otro nivel de acceso tecnológico en la denominada brecha digital. Esto con el fin de avanzar un paso en la comprensión de dicho problema social -el cual pareciera ser fundamental en las siguientes décadas- y a la vez, buscando una forma de actuar sobre los efectos y usos visibles del videojuego a partir de su observación como un soporte alternativo para la comunicación que permita, a partir de sus componentes de interacción y entretenimiento, ser un puente institucional desde las NTCI hasta el individuo, el cual comienza así a tener su primer contacto con lo tecnológico.

Para terminar, algunos datos que permiten relacionar lo expuesto:



FUENTE: CONSEJO NACIONAL DE LA TELEVISIÓN 2005
(EQUIPAMIENTO VIDEOJUEGOS)

De acuerdo al Consejo Nacional de Televisión, en Chile el videojuego ha ido cobrando cada vez más fuerza en la cotidianeidad, pasando en el nivel de equipamiento de un 17, 2% en 1999 a un 27,9% en el 2005 (ver Anexos- Gráficos A). De estos porcentajes -los del 2005- 36, 9 % del ABC1 señalan equipamiento, mientras que 24% del D también, lo que muestra una diferencia no tan radical como la que existe en relación al equipamiento por computador (también utilizado como soporte de juego y quizá el primer modo de contacto entre niño y computador), el cual señala un 24% en 1999 y en el 2005 un 43,1 %. Pero el problema real se refleja en la diferencia entre el

sector ABC1 con un 88,9% y el E con un 5,3% (Anexos- Gráficos B). Mientras tanto, el desarrollo de la red en Chile con el caso de Internet (PNUD 2006), que no existía antes de 1989, ha incrementado 20 veces -en menos de diez años- la cantidad de usuarios, de 250 mil en 1997 a casi 4,8 millones a fines de 2004, hecho que ha facilitado el desarrollo de la industria del juego en línea -que como mencionábamos es uno de los lugares comunes hacia los que se apunta- constituyendo en Chile una comunidad de video jugadores dedicados a dichos juegos. Finalmente, un 50% de la población encuestada dentro del mencionado PNUD (2006) (Anexos-Gráficos M) dice estar fuera del mundo de las nuevas tecnologías, pero el cambio se muestra radical al enfocarnos en los adolescentes, ya que un 84% de ellos sí se siente partícipe.

Como se puede observar, la diferencia que resulta en cuanto al equipamiento del computador es uno de los primeros referentes del tema, ya que uno de los lugares comunes en cuanto a la industria del juego asegura que el soporte del juego mismo tendrá que ver con el equipamiento digital y esto ligado al soporte de Internet en la emergente industria del “on line”.

Se han realizado distintas preguntas en los últimos años en torno al tema: ¿A dónde nos llevan estas cifras? ¿Cuál es la realidad del sujeto ante ellas? ¿Qué papel tiene el juego en la sociedad? ¿Qué papel tiene la tecnología en la sociedad? ¿Qué tanto de adicción hay en el juego? ¿Adicción tecnológica simulada en actividad lúdica? ¿Y la industria?

Preguntas que buscan poder enfrentar un tema de anclaje de la tecnología a partir del juego desde temprana edad, principalmente en los centros urbanos de la sociedad y que llevan a observar el problema dentro de un marco más amplio que permita primero observar y distinguir de una actividad lúdica sus características propias y esenciales, para después contemplar su campo de acción en la tecnología de su soporte, y los distintos usos que se le han dado a un mismo objeto con estas capacidades.

Para concluir, a partir de observar los distintos campos que refieren al videojuego, se busca comprender la apropiación de esta emergente industria con el fin de distinguir los problemas, discursos y acciones que lo enfrentan y lo posicionan en la

vida cotidiana del niño y del preadolescente, el cual se ha podido identificar, gracias al bagaje de información cuantitativa que se tiene en estos momentos en Chile sobre el tema, como el segmento etéreo (sobre todo en 11 a 12 años, correspondiente al grado escolar séptimo básico), el punto de mayor auge de los videojuegos, por lo cual dicho referente se retomó como parte de la producción de información del individuo.

Juego, jugador, videojuegos, Internet, brecha digital, ocio, educación, tiempo libre, medios de comunicación, cultura, industria, violencia, información, entretenimiento, interactividad, adicción, innovación, aislamiento, etc. Una lluvia de ideas que conforman el espectro de un fenómeno social que al ser mirado a menos ha logrado consolidarse, conformándose como el primer nivel, en la actualidad, por el que un sujeto tiene acceso a la tecnología y lo digital. El cual, para poder observarlo como fenómeno, primero tiene que ser retomado desde el papel del juego en la vida del individuo, para después dar paso a la apropiación de las prácticas lúdicas digitales/audiovisuales como parte del tiempo libre ligadas al ocio, llegando así hasta su constitución como un formato alternativo para la comunicación inserto en la multimedia y dentro de la canasta básica de las NTCI, el cual no ha sido usado ni interpretado en Chile como un modo para hacer prosperar una industria que en otros países -con el mismo nivel de consumo- genera importantes cantidades de ganancias en el rubro de la industria del entretenimiento y en el desarrollo tecnológico, uno de los puntos que el informe PNUD busca modificar. Sobre todo pensando en otro rubro que comienza a cobrar fuerza como alternativa de estudio y como manejo de herramienta tecnológica como lo es la producción de software nacional (es decir, la producción de juegos), que involucra carreras como lo son arte digital, animación, diseño gráfico e informática y que empieza, según lo observado, a ser incentivado por Comunidades Universitarias, lo cual podría ser un camino para aprender a usar dicho formato para distintas causas, las cuales lo podrían ampliar hasta llegar a constituirlo como parte del espacio público, al usarlo como un puente con el individuo debido a su constitución como fenómeno lúdico de la denominada sociedad postindustrial.

Solo hay que añadir un factor más y con el cual podemos entender también mucho del acceso a las nuevas tecnologías: *El juego constituye una actividad de lujo y presupone tiempo para el Ocio. Quién tiene hambre no juega* (Caillois, 1986, p.21).

I

CONSIDERACIONES TEÓRICAS

*Juego, Tiempo libre y Nuevas Tecnologías
De la Comunicación y la Información:*

La emergencia de una práctica lúdica digital

Capítulo 1

Del Juego al Jugador:

Historia, categorías, componentes del juego y Su función social dentro del tiempo libre

En Chile, el problema del posicionamiento del juego ha pasado principalmente por sus estructuras tal como señala Oreste Plath, quien comienza, en uno de los textos referentes al estudio de lo lúdico más importantes en el país, anunciando la importancia de comprender el juego y la sociedad desde la estructura lúdica misma y de su relación con lo social:

La aproximación histórica-folklórica de los juegos en Chile, es un acercamiento a los ritos, mitos y tradiciones en las estructuras lúdicas. Se muestran representaciones simbólicas, astrológicas, relaciones con la magia, el derecho, la religión y la muerte.
(Plath O, 1998 Origen y folclor de los juegos en Chile, p.11)

El interés por la función del juego en la sociedad -en particular en el caso de Chile y de sus tradiciones- busca explicar desde la posición de lo lúdico, algunas de las preparaciones a la vida social que se realizaban como prácticas lúdicas, como en el caso de los juegos infantiles que como señala Plath se orientaban a superar al conquistador (el caso araucano), cultivándolos físicamente logrando hacerlos aptos para la lucha contra el invasor, como en el juego *Guallpacatun*, que se realizaba entre 20 y 40 niños colocados en fila circular, que giraban rápidamente hasta voltearse; los más fuertes resistían; cuando se cansaban de un lado, giraban al contrario.

Juegos como la Rayuela, el palitroque, el palitun o el quechucachue han formado parte de la historia del juego y de la propia historia de Chile en distintos contextos, así como también, han formado parte de dicha historia los conflictos en torno al incentivo al desarrollo de Casinos especializados en juegos de azar, los cuales reportan importantes ganancias en concesiones, ligándose a su vez, a la prohibición de máquinas tragamonedas para los estratos bajos, debido a su alto contenido de azar y a lo cual el individuo apela a la destreza, mostrando un conflicto lúdico que atañe a lo institucional, y que lo hace actuar en torno a él.

Como se observa, las distintas prácticas lúdicas se constituyen y reformulan constantemente, muchas de ellas, si bien en este momento siguen practicándose y no se encuentran en el olvido, ya forman parte de tradiciones lúdicas de las cuales poco se conoce, principalmente en los centros urbanos. Así, el papel del hombre ante el juego y el de éste ante la civilización humana, ha sido motivo de distintos estudios e investigaciones, las cuales han ido desde las ciencias exactas hasta las distintas áreas de las ciencias sociales. Hasta la fecha son ya cuantiosos los estudios que han enfocado sus intereses en un fenómeno que, desde el punto de vista que sea mirado, se ha constituido como transversal a la sociedad misma.

Las prácticas lúdicas constituyen un importante eje dentro del denominado tiempo libre, el cual ligado al ocio, se postula como uno de los referentes centrales para comprender la dirección, tanto cultural como económica, de la sociedad postindustrial. Resulta por lo tanto importante poder delimitar sus significaciones, así como aprehender el marco desde el que han sido observadas, esto, con el fin de encontrar herramientas que faciliten la observación de un fenómeno que en la actualidad ha cobrado más fuerza en cuanto a su rol dentro del tiempo libre del individuo, relacionándose con la tecnología, una de las herramientas centrales de esta sociedad para la constitución de actores dentro de ella.

Pero para poder observar el juego en un contexto dado, primero hay que entenderlo como una práctica que, como se mencionaba, ha sido estudiada desde distintos puntos de vista, arrojando distintos resultados que han facilitado a la vez el uso apropiado de lo lúdico dentro de campos institucionales que se han visto enriquecidos a partir de dichos estudios, como lo han sido la economía, la educación, la psicología o el sector salud por mencionar algunos, pero, retomando una idea proveniente de un trabajo fundamental para lo lúdico desde las ciencias sociales, *con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego* (Huizinga, 1990, p. 11).

La importancia del juego y su conceptualización en el desarrollo de la sociedad es tal, que se ha llegado a observar como la base misma de la cultura o como una metáfora de la juventud, abriendo con esto nuevos campos de estudio que en ocasiones

terminan olvidando el estudio del juego mismo a partir de su historia, sus componentes, su categorización, y su importancia específica dentro de lo social. La tarea particular es la de tratar de consolidar un marco común que permita comprender en sus dimensiones básicas la actividad lúdica, con el fin de poder avanzar un paso para la observación de lo que se considera la actividad lúdica más beneficiada por la sociedad postindustrial y la globalización, como lo es el videojuego, esto a partir de los que se han considerado como los estudios más relevantes en cuanto al juego y lo social.

Para el sociólogo francés Roger Caillois, dos tesis -las cuales se han postulado en las últimas décadas como los límites y las fronteras mismas del estudio de lo lúdico- se han mantenido en torno a las investigaciones sobre el tema. Por un lado, los juegos se presentarían de manera sistemática como degradaciones de aquellas actividades de adultos que, habiendo perdido su seriedad, caen al nivel de distracciones anecdóticas. Y por el otro, el espíritu del juego se encontraría en el origen de las convenciones fecundas que permiten el desarrollo de las culturas, estimulando el ingenio, el refinamiento y la invención del hombre (Caillois, 1986, p.108).

Dos fronteras que delimitan el amplio marco en el que se sitúa el juego y en el que *difícilmente hay juego que no haya parecido a los historiadores especializados como el último estadio de la decadencia progresiva de una actividad solemne y decisiva que comprometía la prosperidad o el destino de los individuos o de las comunidades* (1986, p. 112).

Por ello resulta fundamental considerar a partir de dichos postulados que el juego, en una hipótesis general, siempre se encuentra situado dentro de la fertilidad cultural, ya sea como repetición o simulación de la misma o como su base, siendo éste uno de los avances centrales en su estudio en la última década, y siendo Huizinga (1990) el que mayor énfasis tuvo en señalarlo, la cual fue su principal contribución, como la describe Eco *el asemejar la cultura con el juego, constituyendo este último, el momento metalingüístico en el que la cultura dice sus reglas; el momento de la mayor y más preocupada seriedad* (Eco, 1987, pp.318-319).

De esta manera, se puede observar una oposición clave a la crítica que ha asemejado el juego a lo no serio, al eje de improductividad que mantiene al hombre en

la pasividad cultural durante su tiempo libre y que lo aleja de la posibilidad de incrementar sus capacidades ante las prácticas laborales. En el texto fundamental del siglo pasado sobre el juego (*El juego y los hombres: La máscara y el vértigo*), Caillois señala que *el juego está condenado a no fundar ni producir nada, pues en su propia esencia está anular sus resultados, a diferencia del trabajo y la ciencia que capitalizan los suyos y, en mayor o menor medida, transforman el mundo* (1986, p.113), quedando para la actividad lúdica una autoreferencia que lo hace central como actividad que se mantiene fuera de la realidad, y que en su propia constitución -como se verá más adelante en cuanto al papel de la regla- encuentra la posibilidad de existir, a pesar de su “supuesta” improductividad y su incapacidad de transformación del mundo. Resulta, por lo tanto, extraño el hecho de que las distintas teorías del juego -las cuales han señalado su improductividad reiteradas veces (basándose sólo en lo que el juego produce dentro de sí, es decir, como una sesión de juego dada)- sí puedan utilizar al juego para mirar a través de él a la sociedad misma, logrando crear puentes de transformación para instituciones sociales como las ya mencionadas, como si este hecho no fuera por sí mismo productivo.

1.1 Teorías del Juego

Señalar las áreas involucradas con el estudio del juego con el fin de concretizar un marco teórico en torno a lo lúdico, ha sido una tarea abierta a la cual cada vez se añaden más áreas: Sociología, Pedagogía, Matemáticas, Biología, Psicología, Psicoanálisis, Historia e Informática, son las centrales.

Distintos intereses sobre una actividad que logra encontrar en cada área que la observa una nueva vertiente para hacer productivo su saber. Desde el análisis de la estrategia o la cooperación como una vía distinta para comprender fundamentos económicos o militares, hasta el particular estudio del juego y su relación con el folklore de cada nación, las funciones del juego han sido proclamadas y analizadas desde distintas perspectivas.

Al situar este estudio dentro del campo de las ciencias sociales y las humanidades, se ha podido reducir el espectro de reflexiones con las cuales trabajar, esto con el fin de poder realizar un esbozo de las que se consideran los aportes más

importantes que desde el campo de lo social se han realizado al estudio del juego. Para poder realizar dicho trabajo se ha recurrido a la reflexión de dos capítulos de distintos textos¹ con el fin de elaborar un breve recorrido que permita situarnos ante la teoría social que ha rodeado al juego.

La observación parte retomando autores como Karl Groos, quién a partir de lo lúdico trató de entender el juego como una función de reviviscencia que encuentra una recuperación atávica de instintos inutilizados de actividades ancestrales, cuya principal función es la de tener un uso por parte de la juventud para prepararse para la vida adulta jugando, siendo éste uno de los límites que anteriormente se mencionaba, es decir, el juego visto a partir de su representación social como un simulacro de la misma. Por otro lado, se encuentra el trabajo de Schiller Spencer (*Cartas Sobre la Educación Estética del hombre*) en el cual se aborda la función de lo lúdico como un proceso de absorción, donde el hombre es capaz, vía su propia elección, de realizar el gasto del suplemento de energía orgánica después de la carga laboral o educativa, siendo el lugar que se designa al juego el del tiempo libre. Esta tesis fue complementada por Jean Chateau, quién centraba la importancia no en el gasto de energía realizado, sino la dirección dada a ella.

Con estos dos trabajos se plantean las primeras pautas a seguir en torno al estudio social del juego, y es a partir de los mismos que el interés por localizar los efectos, las funciones y los componentes del éste, provoca una emergencia de investigaciones sobre el tema durante el siglo pasado. Simulacro y energía como dos componentes claves a analizar a los cuales se añade, principalmente al segundo, la observación realizada por Buytendijk quien observaba en el juego una marcada expresión del dinamismo infantil, donde el movimiento y la similitud entre las prácticas lúdicas del hombre y del animal, son las principales hipótesis que se añaden al tema, siendo precisamente el psicoanálisis el que busque enfrentarlas dentro de un marco global, en donde lo fundamental del juego es su función catártica de liberación, donde la expresión de instintos, sentimientos, y de actitudes condenadas por la sociedad encuentran un medio para dominar lo que queda fuera de la actividad lúdica, es decir, una realidad tiránica hostil que, al no poder ser moldeada por el sujeto, encuentra en el

¹ Se trata del segundo capítulo de los complementos del texto de Caillois titulado “De la Pedagogía a las Matemáticas” (Pp. 266-289) y el capítulo segundo del texto *Juego y educación: Las Ludotecas* de Jean Vial (1988, pp. 15-19) titulado “Teorías y Funciones del Juego”.

juego un espacio para su remodelación según los deseos del individuo convertido en jugador.

A partir de dichos planteamientos, la figura del jugador cobra una fuerza tal, que lleva precisamente a Huizinga a situar al hombre en una categoría nueva, separada a la del hombre que piensa y el que fabrica, siendo este hombre que juega (*Homo ludens*) esencial en la fertilidad cultural de la civilización, a partir de la puesta en marcha de sus necesidades lúdicas. Dicha postura funda un nuevo interés por el juego, siendo el punto de partida para cualquier estudio del juego, a partir de entonces. El texto de Huizinga titulado *Homo Ludens*(1938) debía mucho a Schiller Spencer, al ser el primero en señalar la importancia del juego dentro de la historia de la cultura, así como también, a Gross debido a las reflexiones que éste realizó en torno al carácter de gratuidad y libertad de lo lúdico. A partir de estos postulados Huizinga pudo dar un importante paso hacia el papel de las reglas para la fertilidad cultural. El hecho de que las teorías del juego pudieran llegar a explicarse la importancia de lo normativo, no resultaba para ese entonces nuevo, ya que investigadores como Chateau, Piaget o Vigotsky habían partido de tal hipótesis buscando en el juego comprender, desde la conducta moral del niño- situando como se mencionó al juego como una de las más importantes instituciones sociales en torno a lo infantil-, hasta la formación de la persona infantil, así como también el caso de la experiencia normativa del juego había permitido a Wittgenstein postular una teoría en torno al lenguaje. Mientras tanto, las teorías matemáticas sobre el juego lograban postularse como el eje central de la teoría de los juegos -sin hablar necesariamente sobre el juego- gracias al aporte de la topología y el cálculo al estudio de la estrategia por parte de Von Neumann y Morgenstern, o el dilema del prisionero popularizado por el matemático W. Tucker (hasta llegar ahora al estudio de la cooperación y el conflicto en juegos de corta duración y repetición infinita realizados por Aumann), demostrando el poco interés por la matriz misma del juego y su relación con lo social, usando sólo alguna de sus características para hablar de cualquier otro objeto como el caso del citado Wittgenstein.

Así, el juego mismo no lograba encontrar una teoría que condensara los avances realizados desde las ciencias sociales principalmente desde el campo de la sociología, la cual observaba en el juego una función de adaptación del individuo al grupo y de éste a

su comunidad, señalando la importancia de la aceptación de las condiciones sociales en la aceptación de la normativa del juego y en la distribución misma de las prácticas lúdicas como participación en la vida de un grupo. Si bien el trabajo de Huizinga se constituyó, como se mencionaba, en un referente para el estudio del juego, éste fue también durante años el centro de las críticas académicas, las que retomaban postulados de dicho trabajo para refutarlos, olvidándose de la necesidad de enmarcar la actividad lúdica dentro de un marco que permitiera observar lo social en lo lúdico, hasta el trabajo mencionado de Caillois, quien logró a partir de ello considerar todos los juegos (recalcando la importancia de su estudio en los olvidados juegos de azar), fundando las bases para una sociología de los juegos que pudiera ser transformada en una sociología a partir del juego.

Este breve esbozo permite distinguir algunos elementos fundamentales que se transformaron en objetos comunes para cualquier estudio sobre lo lúdico, como lo son la relación entre juego y cultura, juego y aprendizaje (una de las ramas más desarrolladas en cuanto a dichos estudios), la separación entre el juego y la realidad, la energía involucrada en el juego, la función social de lo lúdico, la construcción de identidad y, una de las más importantes, el rol central de la regla y lo normativo dentro de la actividad lúdica, eje a partir del cual se fueron modificando distintas definiciones del concepto de juego a partir de la diferenciación entre el mundo del *game* (ligado completamente a la regla, y visto por Eco como un comportamiento concreto) y el del *play* (ligado al ímpetu infantil y visto como una performance), los que deben gran parte de su discusión a los conceptos definidos por Callois como *Paidia* y *Ludus*.

Para concluir, otro de los trabajos externos a considerar como referencia en torno al estudio práctico del juego, es el trabajo realizado por F. Dostoievsky, titulado “*El Jugador*” (1866), que si bien no se sitúa dentro de los estudios académicos ni como una investigación, logró concretar el estudio del juego en una de las prácticas lúdicas más importantes de esa época (y que se constituye como uno de los proyectos económicos centrales del Bicentenario de Chile) como lo era la ruleta y el juego de azar, siendo quizá el primer texto que logró retratar al sujeto y a la actividad lúdica en su puesta en marcha, hecho que se convierte en un importante referente en cualquier investigación que busque algo en el juego.

1.2 El Juego en su definición

Game, Play, Divyati, Kridati, Wan, Asobi, Sahaq, Jeu, Giuco, Jogar, Juca, y Spiel son algunas de las palabras utilizadas en distintos lenguajes para designar la actividad del juego, y como Caillois observó, también para lograr explicar los distintos modos de comprender y realizar las prácticas lúdicas en cada civilización.

El valor conceptual de una palabra, en cualquier idioma, se codetermina por aquella otra que expresa lo contrario. Frente al juego tenemos lo serio y en un sentido más especial trabajo (Huizinga, 1990, p.64).

La definición concreta de juego dada por Huizinga, la que ha sido utilizada como base para ser reformulada, parte de su oposición a lo serio, hecho que le permitió concretizar la conceptualización de una actividad que para él *traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o fisiológica (...), es decir, todo juego significa algo* (1990,pp.11-12).

Desde la forma más elevada de investigación (Einstein), hasta el trabajo del niño (Montessori), el juego ha sido definido constantemente siendo, como se mencionaba, la referencia de Huizinga una de las conceptualizaciones más utilizadas. Ésta define al juego como *una acción libre ejecutada como sí y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual* (1990, p.27). Se trata de una actividad sujeta a reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, teniendo su fin en sí misma, y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de poder ser otro, realizarse en otra vía, dentro de la vida cotidiana.

Como se observa, el juego sólo tiene razón de ser en sí mismo, una autoreferencia - *el juego auténtico rechaza toda propaganda. Tiene su fin en sí mismo. su espíritu y su tono son de alegre entusiasmo y no de excitación histérica* (1990, p. 268)- que le ha permitido un desarrollo continuo en la evolución sociocultural, al ser como menciona Vial, *un proyecto que lleva el placer del movimiento voluntariamente ejercitado que tiende al desarrollo de todo el ser; placer del pleno ejercicio de sí mismo de este modo orientado hacia el éxito final, incesantemente reinvestido y fortificado por las satisfacciones de los éxitos intercalados* (Vial, 1988, p.19).

La pregunta es si todos los juegos se definen mediante el mismo concepto del juego, o si cada uno, a partir de la idea de significar algo, aporta algo nuevo a la significación del concepto en general, lo que llevaría a pensar si es que se trata de un concepto abierto que, con la aparición de nuevos juegos, vería modificar su concepto, sobre todo, pensando la consideración del videojuego como un juego capaz de reformular ámbitos a partir del manejo de temáticas cotidianas (sexo, política o religión).

El juego como concepto contemporáneo podría ser definido como *una actividad libre, separada en límites de espacio y tiempo, incierta, improductiva, reglamentada, y ficticia que tiene como finalidad, no desarrollar una capacidad, sino el juego mismo* (Caillois, 1986, pp.37-38). El problema central de retomar esta definición es el reajuste que habría que realizar ante la emergencia del videojuego, hecho que se abordará en el último capítulo.

Entre otras ideas, se rescata del concepto juego su *evocación a una idea de amplitud, de facilidad de movimiento, una libertad útil, pero no excesiva (...)* Juego *significa entonces libertad (...)*El juego *propone y propaga estructuras abstractas, imágenes de ambientes cerrados y protegidos en que pueden ejercitarse competencias ideales (...)* Cada juego *refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual (...)* El juego *no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades (...)*El juego *invita y acostumbra a escuchar esa lección del dominio de sí y a hacer extensiva su práctica al conjunto de las relaciones y de las vicisitudes humanas*

en que la competencia ya no es desinteresada ni está circunscrita la fatalidad (...)(Caillois, 1986, pp. 12-18).

Como se puede observar, a la hora de definir el concepto de juego aparecen desde los componentes mismos del juego, hasta los estados de ánimo que lo acompañan. Pero hay un elemento que por último se agregará para completar la idea de juego con la que se trabajará, debido a la implicación de un consumo particular en la actividad lúdica:

El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de ingenio, de habilidad y con frecuencia de dinero, para la compra de los ACCESORIOS del juego o posiblemente para pagar el alquiler del local (1986, p. 31).

Se ha señalado y subrayado el concepto de accesorios del juego debido a la importancia central que éste tiene para entender el juego en la actualidad. A partir de dicha idea se consolidan las reflexiones en torno a la relación entre tecnología y juego, instaurando la duda de quién es accesorio de quién. El soporte del juego mismo (nivel de expresión y discurso) es fundamental en la conceptualización, ya que ha sido mediante la evolución de los soportes donde el juego ha encontrado esa capacidad de regenerarse constantemente en la civilización, principalmente siendo el soporte un accesorio que genera, a su vez, otros accesorios complementarios (conviene reflexionar a partir de la idea de consumo tan generalizada en la sociología, como se realiza el consumo de estos accesorios con el fin de generar “una práctica lúdica” o “sesión de juego” más satisfactoria”), que fomentan a que en estos momentos -pensando en el videojuego- la práctica lúdica nunca se encuentre cerrada debido a la cantidad de accesorios que son necesarios para realizarla.

El juego, al mismo tiempo, ha sido definido a partir de lo que moviliza en el sujeto, terminando por ser *un fenómeno total que se interesa por el conjunto de las actividades y de las ambiciones humanas* (1986, p.122), siendo a su vez *un medio de apropiación de las técnicas intelectuales, un factor de desarrollo y de organización de las facultades de la mente* (Vial, 1988, pp.27, citando al filósofo Yugoslavo Emil Kamenko).

1.3 Componentes y Categorías del juego

Si bien las peculiaridades del juego se encuentran *profundamente enraizadas en lo estético* (Huizinga, 1990, p.13), para poder comprender lo lúdico hay que ir más allá de su mera conceptualización, observándolo en sus acciones estrictas, es decir, al jugar, buscando objetivos concretos que permiten, si bien no pensar en una imposible taxonomía única del juego, añaden al marco de reflexión los que han sido señalados como componentes estructurales de lo lúdico, a partir de los cuales se ha podido concretizar todas las distintas actividades en diferentes categorías.

Si bien cada teoría ha categorizado los juegos de acuerdo a distintos ejes -que pueden ir desde lo que la actividad exige del jugador (Juegos de riesgo, Juegos de habilidad, Juegos de destreza, Juegos de estrategia) hasta los temas que cada juego toca (Juegos populares, Juegos militares, Juegos económicos)-, se ha elegido la categorización realizada por Caillois (añadiendo una categoría más propuesta por la Dra. Mandoki en México), ya que es una de las que mejor enmarca todas las posibilidades lúdicas, siendo uno de los referentes al momento de hablar de tipos de juego.

Pero para poder entender cómo se llegó a tal categorización, se hace necesario distinguir algunos de los componentes señalados en torno a lo lúdico, entre los cuales se encuentra la distinción realizada entre en dos polos opuestos: el primero es el concepto *Paidia*, entendido como *el vocablo que incluye las manifestaciones espontáneas del instinto del juego* (Caillois, 1986, p. 66) y el segundo, el de *Ludus* el cual *da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional* (1986, p.68).

A partir de la separación de lo lúdico en dos planos, se ha logrado diferenciar dos modos distintos de afrontar el juego a partir de lo que el jugador instintivo -pero también infantil- hace ante un objeto de manera libre, improvisada y despreocupada de plenitud, al cual modifica para poder jugar con él. La actividad lúdica, que requiere la

comprensión de las reglas que lo componen y que, como menciona el mismo Caillois, requiere de una práctica que conlleva al desarrollo de una habilidad para el dominio del juego, tiene que retomar a su vez, la separación entre el mundo del *Game* y *Play*, dos conceptos que aparecen analizados a partir de las diferencias de conceptualización en torno al concepto de juego en cada lenguaje, y que permiten situar de nuevo los polos de juego entre la improvisación y la regla, siendo esta última uno de los componentes centrales de lo lúdico.

Todo juego es un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido (Caillois, 1986 p.11). Como se mencionó, la experiencia normativa de lo lúdico ha sido en sí misma motivo de estudios, ya que ella determina en sí misma la dirección y los demás componentes del juego. A partir de su composición, el mismo juego se sitúa dentro de una de las categorías, y son estas las que dan el sentido particular de mérito al jugador, ya que este al comprenderlas, aceptarlas y dominar los límites de estas, se encuentra dentro del espacio lúdico, siendo el polo opuesto, el del engaño (revisado por Fabio Paglieri (1999) en *Giacatori bugiardi & interpreti sinceri: Appunti per una classificazione del gioco*), mismo que contamina la actividad lúdica a partir de la trampa anulando a la vez el concepto de mérito, central para él jugador.

De la invención y el respeto por las reglas de la competición leal extrae Huizinga la totalidad de la civilización (Caillois, 1958, pp. 166), hecho que el análisis de Piaget ya planteaba en torno al papel de las reglas (quien señala tres estadios de concepción de la regla: el instintivo, el egocéntrico y el del consentimiento mutuo a partir del cual el placer del juego es social) observándolas como fundamentales, ya que en cuanto se traspasan las reglas, se deshace el mundo del juego; no hay más juego, o al menos, no el mismo juego que se jugaba, ya que las reglas pudieran ser modificadas con el consentimiento de los involucrados; pero concretamente, este sería ya un nuevo juego (la pregunta a responder es ¿Cuáles son las reglas del videojuego?, lo cual al momento de analizarlo nos llevará a un tema trascendental para la investigación, que es el papel de la informática y los programadores de juegos digitales en la actualidad).

El aceptar las reglas da comienzo al juego (*Ludus* o *Game* en el sentido estricto), el que, como observa Vial, *se tiende entre la ética y la técnica, ambas igualmente impregnadas de carácter social* (Vial, 1988, p. 24), características a las cuales se les añaden otras dos básicas: *El juego exige un orden absoluto. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre pudo encontrar en las cosas y expresarlas: Ritmo y armonía.* (Huizinga, 1990, p.24).

Dichas cualidades hacen del juego un campo fértil para la estética (y para los estudios estéticos), reflejando constantemente en la historia del arte un acercamiento a lo lúdico que quizá encuentre su mejor obra -en cuanto al retrato de los distintos juegos como eje fundamental de lo social- en el caso de la pintura “*Juego de Niños*” de Bruegel, (1560)

Y es precisamente esta imagen del retrato de lo social lo que lleva a reflexionar en torno al soporte mismo del juego como un componente central de lo lúdico, el cual *está constituido por elementos que es conveniente manipular* (Vial, 1988,p.24). Dentro del soporte podemos englobar el concepto de accesorio antes mencionado, el cual conlleva directamente a la idea del juguete, entendido como un objeto destinado a una actividad que, fuera de ésta, pierde su función, lo que lo hace transicional y perecedero, y en el cual se materializan el juego y el jugar, teniendo sentido sólo si responde a las necesidades del jugador (¿Es la tecnología un juguete? ¿Es la consola de videojuego un juguete?), y siendo una de sus propiedades básicas el otorgarle una de las características formales del juego, la más importante para Huizinga: Lograr *la abstracción especial del curso de la vida corriente* (Huizinga, 1990, p.35) a partir de los dos polos en los cuales se delimita el estado de ánimo del jugador, es decir, *el abandono y el éxtasis* (1990, p.37).

Como se observa, son la distinción entre *paidia* y *ludus* -que conlleva a la realizada entre *game* y *play*-, la regla y la experiencia normativa, la ética y la técnica que conllevan el mérito, el ritmo y la armonía, el soporte y el concepto de juguete, el abandono y el éxtasis, y la abstracción de la vida corriente, los componentes que se recuperarán como centrales al momento de observar la composición lúdica del denominado juego de la modernidad (análisis que como se verá no estará completo si no

consideramos la otra parte del concepto video juego, es decir, su componente tecnológico, el cual se recalcará durante todo el trabajo). A partir de estas conceptualizaciones, surgió el marco en Caillois para elaborar una categorización que permitió englobar (hasta antes de la aparición de los juegos lúdicos la que aquí se propone como la nueva categoría) los juegos de acuerdo a lo que movilizaban y la cual quedó de la siguiente manera:

| | Agon (Competencia) | Alea (Suerte) | Mimicry (Simulacro) | Ilinx (Vértigo) |
|---------------------------------------|---|---|--|---|
| PAIDIA ↓ ↑ LUDUS | Carreras, Luchas, etc. (No reglamentadas) Boxeo, Fútbol, Billar, Damas (Competencias deportivas en general) | Cara o Cruz Rondas infantiles Apuesta, ruleta, loterías simples o compuestas | Imitaciones infantiles Máscaras Teatro, artes del espectáculo en general. | Sube y baja, Vueltas sin cesar Esquí, alpinismo, atracciones de feria |

Clasificación propuesta por Roger Caillois (1986, p.79)

Agon para designar juegos de competencia; *Alea* para los juegos de azar (los que para Caillois resultaban fundamentales para la sociedad y que no dista mucho de la actualidad en Chile con el plan de Casinos puesto en marcha); *Mimicry* para juegos de simulacro; e *Ilinx* para el vértigo. Cuatro categorías mediante las cuales se buscaba enmarcar los juegos con el fin de comprender, de acuerdo a su mayor práctica en una sociedad, la naturaleza de esta misma y donde *las actitudes elementales que dominan a los juegos-competición, suerte, simulacro, vértigo no se encuentran siempre aisladamente* (1986, p.79). Por ello, a partir de la combinación entre estos, lograban

consolidar un marco teórico para la observación social, siendo tres sus distinciones: *Fundamental* (combinación entre suerte y competencia, y la combinación entre simulacro y vértigo), mientras que otra categoría es la *Contingente*, donde en los juegos se combina competencia con simulacro, y suerte con vértigo, para terminar con *los que debieran ser prohibidos*, como aquellos que combinan la competencia y el vértigo, y la suerte y el simulacro. Todos ellos encuentran su propia corrupción (*Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia* (1986, p. 89), siendo la del *Agon* (competencia), la violencia y el deseo de poder; la del *Alea* (Suerte) la superstición; la de *Mimicry* (simulacro), la enajenación; y la del *Ilix* (Vértigo), la pérdida del sentido de sí. Si se menciona este punto es porque precisamente uno de los aspectos centrales a criticar en la nueva categoría de juegos digitales (videojuegos) es la corrupción de los mismos al sujeto, pero lo extraño es que ésta recorre en todas las categorías, ya que se le acusa desde violencia hasta enajenación y pérdida del yo, lo que permitirá definir concretamente al videojuego, desde ahora, como un soporte de juegos, más que un juego definido como tal, y donde es precisamente -como se verá adelante- su fuerza como soporte tecnológico lo que lo ha reafirmado en la cotidianeidad actual.

A estas categorías se ha añadido una más, la categoría del *peripatos* (destreza) añadida por Mandoki (2004), en la cual se engloban los juegos puzzles de invención y búsqueda, quedando de la siguiente manera:

| <i>Juegos</i> | <i>Acción</i> | <i>Condición</i> | <i>Propiedad</i> |
|------------------|---------------|------------------|------------------|
| <i>Agon</i> | Encuentro | Rivalidad | Competencia |
| <i>Alea</i> | Apuesta | Riesgo | Suerte |
| <i>Mimicry</i> | Imitación | Simulación | Dejar de ser |
| <i>Ilix</i> | Retozo | Vertigo | Balance |
| <i>Peripatos</i> | Exploración | Aventura | Conjetura |

A dicho cuadro se añadiría así una categoría más ya mencionada, la que que busca ser un aporte de este trabajo:

| <i>Juegos</i> | <i>Acción</i> | <i>Condición</i> | <i>Propiedad</i> |
|---------------|---------------|------------------|------------------|
|---------------|---------------|------------------|------------------|

| | | | |
|------------------|---------|----------------|-------------|
| <i>Digitales</i> | Control | Interactividad | Virtualidad |
|------------------|---------|----------------|-------------|

Así, con este cuadro se puede dar por concluida la comprensión de lo lúdico en forma general (asimilando una falta de análisis al juguete el cual será retomado en su relación propia con lo social en el siguiente capítulo), dando paso a otro de los aspectos centrales en el juego: El Jugador, el cual, al ser el eje que moviliza el juego y en el cual se presentan los estados de ánimo mencionados (el ganar, el mérito, el goce y el placer del triunfo, la trampa y el engaño), enfrenta en sí las críticas y los principales problemas en torno a su contacto con el mundo lúdico, el que a partir de determinado soporte, exige de su total atención y de la comprensión y aceptación de las normas, pero también pide de él un desapego que permita separarse de lo lúdico una vez terminado éste. Este último aspecto es central al momento de realizar una crítica al juego, ya que *cualquier juego puede absorber por completo en cualquier momento al jugador* (Huizinga, 1990, p.21), lo que lleva a distinguir una de las primeras exigencias a aquel que entre en el juego, refiriéndose concretamente a la capacidad que el jugador debe desarrollar para hacerse consciente del mismo juego, del espacio y tiempo que ocupa en su cotidianidad, con el fin del desarrollo de capacidades subjetivas que le permitan salir de lo lúdico cuando sus prácticas cotidianas lo demanden. De esta manera, se evitan las corrupciones de las distintas categorías de juego.

Si bien *la actitud lúdica ha debido existir antes de que existiera cultura humana o capacidad humana de expresión y comunicación* (1990, p.180), esto no significa que el sujeto por sí mismo no haya demostrado tener un control sobre dicha actitud, ya que es precisamente ese control el que favorece el desarrollo de aptitudes que permitan dominarlo a partir del mérito como una de sus finalidades. El problema surge ligado a la contextualización, y en muchos de los casos, a los motivos que llevan al sujeto a enfrascarse en la actividad lúdica olvidando el entorno, siendo uno de los motivos que se pueden señalar de dicha actitud, precisamente el mérito de desarrollar una habilidad en el mundo lúdico. Mientras que en la cotidianidad se puede permanecer sin valorización, en que el juego es uno de los refugios centrales del sujeto debido a la capacidad de movilización de autoestima que en él habita, siendo así una de las misiones del juego *la de permitir que el individuo realice su ego, que despliegue su personalidad* (Vial 1988, p. 29).

Otro de las variables que pueden servir como punto de partida para enfrentar la relación del sujeto y lo lúdico -y como lo ha observado Vial- es el sexo, el cual se transforma en uno de los parámetros de diferenciación entorno a la actitud lúdica, aunque particularmente esto se refleje en sólo algunas categorías, como las de la competencia, ya que dicho factor se ha ido transformando con el paso de los años, asegurando un lugar importante al género en cualquier estudio sobre lo lúdico (en particular resulta interesante observar el mercado de juegos digitales que se ha desarrollado en torno a la mujer, así como también el papel de ésta dentro de los juegos de azar).

Si bien el género, el contexto y las capacidades subjetivas hacen las referencias centrales del jugador, se debe considerar la división que Huizinga realiza al determinar los tres modos del desarrollo del hombre (es decir del hombre que piensa (*homo sapiens*) al hombre que fabrica (*homo faber*), concluyendo con su propuesta en torno al hombre que juega y el cual es denominado como *Homo Ludens*) con el fin de contemplar el juego como una actividad necesaria en la civilización humana (*Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional* (Huizinga, 1990, p.15), la que tendría precisamente sus beneficios en la vocación social misma de lo lúdico, ya sea como una práctica o uso de los soportes, como un modo de configurar una conducta moral, o como una actividad autoreferente capaz de marcar el ritmo de los ocios y el tiempo libre, lo que directamente lleva a un punto central de lo lúdico, es decir su función social.

1.4 Tiempo libre y Juego: Tras la función social de lo lúdico

La palabra juego trae en sí misma conceptos como riesgo, habilidad y holgura, pero sobre todo, *trae consigo una atmósfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte. Evoca una actividad sin apremios (...)* Esa gratuidad fundamental del juego es claramente la característica que más lo desacredita (Caillois, 1986, p. 7).

Y si bien se ha intentado señalar la improductividad como una de las características negativas centrales del juego, no puede llevarse esto a una relación entre lo lúdico y el eje de lo serio -sobre todo pensando en su relación con el ocio, uno de los

puntos que motiva el segundo capítulo y eje opuesto a lo laboral y productivo- ya que, como se ha señalado, *todo juego puede jugarse con la mayor seriedad* (Huizinga, 1990, p.33).

Al desarrollarse en un espacio y ocupar un tiempo que no es el laboral, institucional o el momento de cualquier productividad, siendo su autonomía como actividad cerrada, completa e inmutable lo que le permite crear su propio espacio, el juego gana un terreno de la realidad del sujeto. Dicho espacio obtenido, ha pesar de ser inserto dentro de distintas instituciones educativas (ej. Montessori), no debería tener relación alguna con lo que sucede fuera de él, a pesar de en su interior imitar, simular, parodiar o reconstruir lo que sucede fuera de él. El tiempo designado al juego ha sido y será el tiempo libre del sujeto, aquel que forma parte de su cotidianeidad al concluir con las distintas demandas que el sistema le impone para su funcionamiento como actor social. Dicho espacio, ligado al ocio, cobra una dimensión importante de acuerdo a la posición del sujeto dentro del mismo sistema social, siendo también un espacio que el sujeto busca ganarse para poder realizar actividades que le aseguren su goce y placer a partir de su constitución cultural, sobre todo teniendo en mente que *se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura* (1990, p.17).

El tiempo libre y su división en actividades constituyen uno de los momentos de observación de la sociedad misma, pero es precisamente en este tiempo donde el niño y el adolescente encuentran las distintas vías para su desarrollo perceptivo-cognitivo, su vinculación social y la preparación para lo social mismo, siendo este enfoque el que ha llevado a los distintos estudios -desde las ciencias sociales- a buscar en las actividades del tiempo libre la preparación misma de lo social.

Hay que demostrar la necesidad de una preparación concreta y constante del niño para el tiempo libre presente y futuro, la obligación de insertar esta preparación dentro del orden de los objetivos fundamentales de la escuela. Desarrollando las relaciones que el juego-ocio mantiene con la escuela, con la cultura, con la propia persona, los contextos del juego, su naturaleza y las relaciones que puede y debe mantener con la educación (Vial, 1988, p.10). Al ser el juego una de las actividades

fundamentales durante la primera década y algunos años de la segunda del sujeto (variando según el contexto), Vial ha tratado de ver en ella una preparación para la ocupación misma del tiempo libre futuro, es decir, qué hará el sujeto con su ocio cuando se inserte de lleno en las prácticas laborales, porque *es claro que para llenar el tiempo libre, hay que aprender algo y formarse, pero no con cosas que se aprenden con necesidad del trabajo, sino por ellas mismas -como el juego-* (Huizinga, 1990, pp.204-205).

Así, el creciente y emergente acoplamiento que se produce entre el desarrollo de la sociedad actual y la intensificación del ocio y las actividades lúdicas, es uno de los factores a observar cada vez que se busque alguna función social de lo lúdico.

Esto, porque el juego, al mantener una elevada propiedad de diversión -convirtiéndose en parte de la cotidianeidad misma- se transforma en un eje imprescindible para el sujeto y el uso del tiempo libre, y también, en una fuente de reflexiones para la sociedad misma, debido a su significación, su vinculación social, las prácticas de las reglas, o la vehiculización de información, convirtiéndose en -como mencionaba Huizinga- una sólida estructura como forma cultural que aportaría ciertos valores y producción de conocimientos a la sociedad misma, a la vez que permitiría al sujeto un lugar asegurado para su goce y diversión.

El problema actual radica en la realización en masa de una práctica lúdica globalizadota, como la es la del juego digital, que ha pasado por encima de las tradiciones lúdicas de la misma civilización, insertándose como una de las únicas posibilidades de juego, o como la práctica comúnmente realizada mediante la cual se tiene un contacto con lo tecnológico: eje central de la sociedad actual. Esto habla, primero, por una transformación del soporte lúdico, la misma que ha sufrido el teléfono, a partir de su digitalización, corrompiendo así la misma actividad del juego. Además, llevándola al nivel de lo técnico, lo que sobrepasa la razón, impidiendo, a la vez, una capacidad subjetiva del jugador hacia el juego, quién termina por conceptuar y favorecer las innovaciones técnicas (que hay que señalar han permitido mejores experiencia virtuales que a veces son confundidas con experiencias lúdicas), hecho que se refleja en la duración misma de los soportes y su olvido en un promedio aproximado de 5 años por soporte.

Toda contaminación con la vida corriente amenaza con corromper y arruinar su propia naturaleza (Caillois, 1986, p. 87). Y quizá sea el nivel tecnológico el que ha corrompido la naturaleza misma del juego. Este es el fenómeno que hay que enfrentar, primero, aceptándolo a sabiendas que no hay marcha atrás (uno de los ejes que el informe PNUD enfatizaba en torno a las NTCI), pero buscando en el soporte y su relación con la sociedad en general, la respuesta al uso de éste.

El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones, también en sus efectos, hasta tal punto es social que quizá éste sea su rasgo dominante. El juego es en la mayoría de los casos, de origen social. (Vial, 1988, p.29).

Todo estudio sobre cultura popular debe incluir el análisis de los juegos, ya que forman parte misma de la cotidianidad, así como también toda clase social parece orientarse hacia juegos propios. Pero lo que no cabe duda es que *el juego es un hecho de civilización. Dentro del marco de una obra dedicada a los diversos discursos que las sociedades tiene sobre sí mismas, el proyecto lúdico de cada grupo social, la forma en que de algún modo éste último juega: juegos feudales, medievales o juegos técnicos actuales, juegos de África, Asia o Europa, todos tiene en común la consolidación jerárquica de la sociedad.* (1988, p.30). Y al ser uno hecho social en constante transformación, se hace evidente su inclusión, no sólo en los debates mediáticos si no en áreas que directamente le atañen, como las NTCI, ya que es precisamente ahí donde podemos encontrar una función social al juego de nuestra época: el juego digital, el videojuego. Una función social que busque aprovechar el primer contacto tecnológico que el sujeto tiene en la actualidad en forma lúdica, ya sea para comprender la naturaleza misma de este contacto (su exigencia interactiva, su necesidad de entretenimiento, el complejo manejo de información), o para utilizar uno de los vehículos de información menos regulados en la actualidad en Latinoamérica y que en otros países ha sido provechoso como una herramienta de primera fase de introducción del sujeto al debate actual de su sociedad, que pasa directamente por las manos de lo tecnológico.

Para concluir, es importante antes de estigmatizar una actividad que ha formado parte de la historia del hombre, y que actualmente es una de las bases del uso del tiempo

libre en niños y adolescentes, revisar su constitución para poder enfrentar los conflictos que presenta y distinguir sus componentes, por que son pocas las cosas evidentes ante lo lúdico y aún menos ante la tecnología, pero lo que sí resulta claro es que *lo social y el juego, en vez de excluirse, se consienten y se refuerzan recíprocamente. Una sociedad que nunca fuese lúdica moriría.* (Vial, 1988, p.34)

Este último punto busca a la vez reflejar el hecho de que aún antes de abordar las prácticas lúdicas digitales, como parte de la multimedia o como interfaces digitales de carácter lúdico -hecho que lleva a pensar que por sí solas no pueden producir información con validez debido a la conexión con otros lenguajes informáticos y audiovisuales-, éstas se encuentran insertas en un fenómeno social con mayores dimensiones, el cual se ha visto alimentado desde un inicio por el avance técnico del hombre. Es decir, antes de plantear al videojuego como una nueva tecnología, como una interfaz digital o como un medio más de la multimedia, hay que situarlo dentro del marco de su propia naturaleza, la cual como se verá durante el trabajo, es meramente la del juego mismo, que ya en su nivel cotidiano se acopla con la tecnología, provocando las reflexiones que lo posicionan dentro de lo multimedial.

Capítulo 2

De la modernidad del sujeto a la modernización del tiempo libre

2.1 Modernidad y Sujeto

Comúnmente dentro de las ciencias sociales se habla de un interés en el retorno al estudio del sujeto, tratando de central el problema en su constitución como tal y en los fenómenos sociales con los que tiene relación. Este redimensionamiento ha ido acompañado de cuatro temas fundamentales señalados por la comisión Gubelkain buscando la nueva tarea de las ciencias sociales. Primero está la convergencia entre ciencias naturales y sociales con el fin de entender el papel del observador. Segundo, una reflexión acerca del papel del Estado como bloque de construcción analítico, donde se daba por sentado que las estructuras sociales modernas estaban en el Estado moderno, pero que como se verá más adelante, con las acciones individuales que provocan que el sujeto se desapegue del Estado, las estructuras sociales emergentes dejan un nuevo papel a éste para la reflexión. Tercero, la discusión entre las dimensiones de lo universal y lo particular, abordado tanto desde las implicaciones políticas, hasta las condiciones humanas, haciendo un llamado para su comprensión a unas ciencias sociales multiculturales o interculturales, que permitan observar cualquier

área de lo social, desde lo económico-institucional hasta los ejes laborales, educativos y culturales (Comisión Gubelkain, 1996, pp.76-101).

Dicho redimensionar, ha buscado elaborar un argumento para el desarrollo de la teoría de la modernización, la cual se convirtió en eje fundamental en la teorización social, donde la tesis central es *un camino modernizante común para todas las naciones/pueblos/áreas (es decir que son todo lo mismo) pero las naciones /pueblos/áreas se encuentran en etapas diferentes de ese camino (por lo tanto no son del todo iguales)* (Comisión Gubelkain, 1996, p. 44).

Del estudio de estas distintas etapas han surgido categorizaciones que buscan comprender el tipo de modernidad que se estableció en cada lugar, pensando en la modernización de las distintas áreas.

La modernidad, según Larraín, no puede reducirse a una época, existiendo distintas visiones de ella, ya que por un lado es vista como *un fenómeno cultural europeo occidental que tiene la capacidad de expandirse universalmente (...) la cual aparece íntimamente asociada con los procesos de racionalización y desencanto del mundo(...) o a la expansión extrema del ritmo de cambio, la amplitud mundial de los efectos del cambio y la naturaleza específica de las instituciones modernas (...)* En este sentido la modernidad aparece como una y de carácter claramente europeo (Larraín, 2000, pp. 12-13)

La modernidad no es vista tan sólo como una sucesión de acontecimientos, sino como una búsqueda de comprensión social a partir de los productos de la actividad racional, científica, tecnológica y administrativa, de la creciente diferenciación de los sectores de lo social, intentando la exclusión de todo finalismo. Así, se dejan atrás las creencias religiosas al seno de la vida privada, quedando en la secularización de la vida social y en la modernización tecnológica los caminos que apuntan hacia la reflexión de la modernidad (Atria, 1997). Mientras que para el sociólogo francés Alain Touraine, la modernidad tiene su clave en la presencia cada vez más significativa de actores mixtos, siendo la racionalidad de la heterogeneidad social la que impera en la sociedad

moderna, la cual quedaría caracterizada por una creciente diferenciación, pero también por una creciente atomización.

Con dicha reflexión del tema como base, se han producido distintos discursos en Latinoamérica en torno al debate, como en el caso de autores como Larraín (2000) o Garretón (2000), quienes han enfatizado en el tipo de modernidad (es) en Latinoamérica. Ambos ligan a la reflexión el tema de la globalización y las fronteras nacionales, así como el papel de la ética enfrentada a los problemas de desnormativización que dichos autores mencionan, así como la nombrada matriz sociopolítica latinoamericana, introduciendo a la vez el tema del sujeto como un eje fundamental de la discusión. Dicha reflexión en torno a la modernización en Latinoamérica retoma como base el trabajo de Touraine, siendo uno de los sociólogos europeos con mayor contacto con la realidad latinoamericana, quien menciona que *no hay modernidad sin racionalización, pero tampoco sin la formación de un sujeto en el mundo que se sienta responsable de sí mismo y de la sociedad* (Touraine, 1994: 203).

A partir de la observación de las prácticas y la acción en torno a las múltiples modernidades, se ha establecido en el sujeto una de las mayores preocupaciones por su formación y transformación, tanto en lo social -desde lo cognitivo/perceptivo- y lo institucional, hasta el acceso al tratamiento de la información. Desde las ciencias sociales se estudia la organización de los nuevos tipos societales emergentes, *desde el punto de vista organizacional, donde la preocupación por la modernización/desarrollo tendió a agrupar a las múltiples ciencias sociales en proyectos comunes y en una posición frente a las autoridades públicas* (Comisión Gubelkain, 1996, pp. 44-45).

La constitución de campos de estudio interdisciplinarios que permiten dar cuenta de las transformaciones sociales a partir del sujeto, ha llevado a reconocer la preocupación de otras ciencias por la formación y transformación del individuo en sus prácticas. Esto ha conducido a distintas investigaciones ha ampliar el campo sus estudios, retomando información con el fin de la producción de datos que permitan actuar ante los distintos fenómenos sociales. Se trata de afirmar distintos campos que den la posibilidad de observar en la cotidianeidad las acciones mismas del individuo, con el fin de comprender estos nuevos modos societales, los cuales surgen arraigados a

distintos temas transversales, como la sexualidad, la tecnología, o la ecología, por mencionar algunos.

Se trata de tomar en cuenta que *somos cada vez más ajenos a las conductas que nos hacen representar los aparatos económicos, políticos o culturales que organizan nuestra experiencia* (Touraine, 1999, p. 27). Así, el sujeto es definido como *el deseo del individuo de ser un actor* (Touraine, 1999, p. 66), siendo en la construcción del deseo donde se perciben *nuevos sentimientos y prácticas que resultan de procesos complejos no intencionales de cambio rápido y caótico que parecen controlar a los individuos. Las nuevas formas de globalización, la comprensión del tiempo-espacio y la aceleración de los cambios en la modernidad tardía parecen dislocar el sentido del sí mismo y desintegrar el sentido de identidad* (Larraín, 2000, p. 149).

Desde la sociología del sujeto -como sujeto personal- se plantea el interés por el individuo, quien, al buscar constituirse como tal en sus acciones cotidianas, tiene que caminar entre las reglas del mercado y las fronteras de la comunidad, donde entran en discusión distintos temas, como el la globalización. Esta *coloca en el centro del desarrollo los componentes del conocimiento y la información y el papel fundamental de los medios de comunicación que provocan profundas transformaciones en el quehacer político y en la imagen de lo público* (CEPAL, 2000, p. 345), cumpliendo un rol particular en este debate, acercando al sujeto al cause de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y Información (NTCI), y la relación de éstas con las prácticas cotidianas del individuo.

Así, al retomar como eje central la globalización y sus efectos sobre la constitución del individuo como sujeto social, se ofrecen distintas visiones a dichos efectos. Por un lado, la visión negativa acerca de las consecuencias de la movilidad del sujeto, el manejo de información, así como también los temas que llevan a la localidad y la frustración, los mismos que conducen el apego a la comunidad de un sujeto limitado en sus movimientos, un sujeto estancado. Pero, al igual que esta posición negativa en torno a las condiciones humanas que emergerán de los procesos de globalización, surgen perspectivas en torno a cómo favorecen a la constitución del sujeto, tal es el caso del encuentro con otras culturas y otros tipos de conocimiento, lo que lleva de nuevo al

tema señalado entre lo universal y lo particular como interrogante en las ciencias sociales.

Si bien se puede reconocer la diferencia entre individuo y sujeto sociológicamente, considerando que el sujeto es el individuo, *que reconoce en él, la presencia de el sí mismo, así como la voluntad de ser sujeto* (Touraine, 1994, p. 207), se abre un problema acerca de cuál es la voluntad que reconoce en este momento el sujeto, llegando al reconocimiento de tal como actor de la sociedad. Con ello aparece un tema que es señalado como central en el debate: el de la búsqueda del sujeto ligada a la felicidad personal y al placer.

El estudio de la perspectiva desde la que el individuo se reconoce y comienza su realización como sujeto, parte del hecho de que *el individuo no es más que la unidad particular donde se mezclan la vida y el pensamiento, la experiencia y la conciencia. El sujeto significa el paso del ello al yo, significa el control ejercido sobre la vivencia para que haya un sentido personal, para que el individuo se transforme en actor que se inserta en relaciones sociales a las que transforma, pero sin identificarse nunca completamente con algún grupo, con alguna colectividad* (1994, pp.207-208). Este control sobre la vivencia plantea una discusión por la constitución y reconocimiento de un yo en la acción cotidiana, que permita hablar de un sujeto y de la construcción de su identidad en una sociedad con transformaciones en sus estructuras, las cuales son visibles en el campo de las NTIC, y que en muchos de los casos son señaladas como negativas en su relación con el individuo. Esto, sobre todo en relación con el ámbito comunicacional, donde se recalca la calidad de los medios de comunicación y la globalización de los mismos, enfatizando incluso en cómo *las aptitudes del cuerpo han cambiado poco desde la era paleolítica, siendo ahora las comunicaciones baratas las que inundan y ahogan la memoria, en lugar de alimentarla y estabilizarla* (Baumann, 1999: 25)

Así, las profundas transformaciones que el individuo vive en su acción cotidiana, están produciendo redefiniciones y reflexiones del sujeto que se concebía como moderno, lo que lleva, dentro de las ciencias sociales, a la búsqueda para poder entender la constitución actual de lo social. Se trata de observar desde los cambios en las

relaciones entre individuos con otros, con lo socioeconómico, con instituciones, con el estado o con la política, hasta las nuevas formas de ciudadanía, *donde las formas del ejercicio ciudadano se expanden a prácticas cotidianas relacionadas con el uso de la información para el logro de conquistas personales o grupales* (CEPAL, 2000: 345), siendo así la información y el consumo que lleva a ésta, ejes centrales del debate.

La constante discusión teórica acerca de estas nuevas formas de ciudadanía tienen en el sujeto el centro de su observación, por lo que el interés de su estudio, atraviesa todos los ámbitos sociales: desde los éticos/morales, hasta su relación con el Estado. Así, como se ha venido mencionando, las ciencias sociales buscan abarcar desde distintos campos al individuo y su constitución como nuevo sujeto emergente, incluyéndolo, no como parte del debate de la modernidad, sino en muchas ocasiones como el único eje capaz de dar cuenta de las transformaciones. El concepto de sujeto lleva, a partir de su definición, a ser equiparado a otros conceptos; *el sujeto no es un alma presente en el cuerpo o el espíritu de los individuos, sino la búsqueda, emprendida por el individuo mismo, de las condiciones que le permitan ser actor de su propia historia* (Touraine, 1999, p.65). Esto lleva a pensar directamente en una connotación de sujeto que hará emerger nuevas acciones, al ser equiparado indistintamente al concepto de actor, tomando una línea conceptual donde sujeto/actor estarán presentes en la acción misma que los constituye redefiniendo a partir de lo cotidiano el concepto de sujeto como *los portadores de acción individual o colectiva que apelan a principios de estructuración, conservación o cambio de la sociedad, que tienen una cierta densidad histórica, que se involucran en los proyectos y contraproyectos y en los que hay una tensión nunca resulta entre el sujeto o principio constitutivo y trascendente de una determinada acción histórica y la particularidad y materialidad del actor que lo invoca* (Garretón, 2000, pp.199- 200).

Se podría hablar de un consenso donde *ya no se puede olvidar que el objetivo final es la felicidad de cada uno y no la construcción de una nueva sociedad o de un hombre nuevo (...) se terminaron las morales del deber, dejando lugar a la búsqueda de la felicidad, la cual no funciona sin el placer* (Touraine, 1999, p. 70). Dicha búsqueda, ha resultado en una transformación de la ética misma, que concluye en *éticas que se constituyen en la intersubjetividad. Esto es, que no se basan exclusivamente en un valor*

o una norma, sino en un principio intersubjetivo, por lo tanto relativo, que pasa a ser un principio ético: la felicidad (...) La felicidad o realización personal dicta comportamientos: No reemplaza a los anteriores, sino que se superpone a la norma y a la convención social (Garretón, 2000, p. 57).

Así, el estudio de los comportamientos del sujeto y su llegada actual a la búsqueda de la felicidad humana como la constitución del mismo, *no puede basarse sino en la perfecta articulación de necesidades humanas definidas científicamente y la disposición unívoca, transparente y legible del espacio vital* (Baumann, 1999, p. 59). Esto hace retomar el problema del espacio en las distintas modernizaciones, y cómo éste afecta en la constitución de las interacciones entre actores, llevando la reflexión al campo de las emergentes y nuevas funciones del placer. La función del placer del sujeto ha sido relegada a los espacios del tiempo libre siendo *sorprendente la facilidad con que nuestra sociedad acepta el hecho de no tener más ideas sobre la educación, no pedirle a la escuela otra cosa que dar conocimientos y diplomas y dejar en las manos del medio de origen la tarea de asegurar el futuro del niño, y en las de su walkman la de darle el placer* (Touraine, 1999, p.295).

Es decir, esta búsqueda del individuo y su reconocerse como sujeto llevan a oponer los ejes institucionales con lo sucedido durante el tiempo libre del individuo. Uno de los ejes centrales en el tiempo libre, y que fue analizado en el capítulo anterior, es el juego, el cual se arraiga como actividad central en un sector etéreo de la población, siendo un tema opuesto -y al cual transforma- la misma educación, la cual tiene que recurrir a las reflexiones acerca de la vía exterior de aprendizaje del individuo, entendida ésta como *la introducción al conocimiento de los media. Como los niños están inmersos muy pronto en la cultura mediática, televisión, juegos de video, etc., donde el papel del maestro no es denunciar, sino hacer conocer los modos de producción de esta cultura* (Morín, 2001, p. 104).

Ese hacer conocer sobre las actividades que son centrales en el tiempo libre, se convierte, a su vez, en un poder reconocer dichos espacios, los cuales son vistos como espacios de conflicto entre las instituciones y el individuo. Mientras tanto, se busca que el individuo en su formación como actor social, se haga responsable de la vía interior, *la*

cual pasa por el examen de uno mismo, el autoanálisis, la crítica (2001, p. 104) en la cual la formación valórica/familiar provoca grandes confusiones en cuanto a las regulaciones del entretenimiento, las que por un lado son estrictas en cuanto a la televisión o el cine -por citar dos ejemplos-, pero que ante el videojuego, simplemente se muestran ajenas. Esto, porque ceden dicha regulación a la conducta moral de los padres y estos a su vez dejándola al hijo, siendo al mismo tiempo el soporte del gran mercado de consumo lúdico digital infantil.

Así, lo que se entiende como nuevos espacios de conflicto y de constitución del individuo en actor social, son aquellos espacios donde se establecen renovados sentidos del límite; espacios de abstracción en que se desarrollan las habilidades cognitivas, interpretativas e interactivas del sujeto que *está en movimiento aunque físicamente este en reposo* (Baumann, 1999, p.103).

Esta sustitución de espacios, abre la reflexión en torno al cambio de una sociedad industrial de estado nacional a una tipo societal postindustrial, en que también el papel de lo globalizado es central y *donde no está claro que se vayan a producir instituciones semejantes a las que se conoció en el tipo de sociedad industrial de estado nacional* (Garretón, 2000, p. 38). En dicho tipo societal, predomina una ética de la intersubjetividad por encima de otros principios, es decir, *la presencia de este tipo societal introduce procesos profundos de desnormativización de la sociedad, que apuntan al problema futuro de la renormativización (...)* Dicho de otra manera, *los distintos principios que emergen en el contexto de la sociedad postindustrial globalizada no tienen hoy todavía instituciones que los expresen* (2000, pp. 38-39).

Esta etapa emergente de tipo societal, que puede ver sus transformaciones al observar al sujeto personal, habla también por el proceso mencionado de desnormativización, en que *el actor, entonces, deja de ser social; se vuelca sobre sí mismo y se define por lo que es y ya no por lo que hace* (Touraine, 1999, p. 39), o desinstitucionalización entendida *como el debilitamiento o la desaparición de las normas codificadas y protegidas por marcos legales. La desaparición de los juicios de normalidad, que se aplicaban a las conductas regidas por instituciones* (1999, p.45). Esto a su vez, abre paso a un proceso emergente denominado desmodernización (el

mismo que se enfrentará con otro gran discurso que justifica la no existencia de grandes relatos, denominado posmodernidad), entendido como el proceso en el que en este fin de siglo, *el curso de nuestra experiencia se topa con la disociación entre la extensión y el alma, la economía y las culturas, los intercambios y las identidades (...) la desmodernización se define por la ruptura de los vínculos que unen la libertad personal y la eficacia colectiva (...) La desmodernización se define por la disociación de la economía y las culturas, y por la degradación de una y otras que es su consecuencia directa* (Touraine, 1999, pp. 33-44).

Por un lado resulta central el papel de la economía, pero por el otro, se encuentra el arraigo del individuo en la cultura, entendiendo esta *no como una visión del mundo, una ideología o un libro sagrado; si no como la asociación de técnicas de utilización de recursos naturales, modos de integración a una colectividad y referencias, a una concepción del sujeto, religiosa o humanista* (Touraine, 1999, p. 42), lo que lleva la reflexión de la constitución de *una estructura de significados incorporados en formas simbólicas a través de los cuales los individuos se comunican* (Larraín, 2000, p. 100). Allí el papel de la reivindicación cultural queda precisamente en las manos del individuo ante su búsqueda como actor social, debido a su facilidad de actuar como puente entre cultura y organización social, interfiriendo en la estructura misma de los significados de un objeto. Es precisamente ésta una transformación de los nuevos modelos societales, en la cual la adolescencia, y principalmente la preadolescencia, aparecen como categorías sociales autónomas con una amplia participación en el consumo del tiempo libre ligadas a la idea de la formación de una microcultura donde el individuo se constituye como actor, entendiendo el concepto *como una red de interacciones sociales que no sólo consumen textos culturales, sino que establecen redes de intercambio de saberes, de objetos, y de relaciones sociales dentro de la ciudad* (Fajnzyblber, 2001). Y en ésta, a partir de su marginalidad, se realizan distintas prácticas de consumo cultural y un diferente manejo de conocimiento e información en torno a determinados objetos ajenos a otras comunidades, y aunque en el caso preadolescente no se muestre una independencia económica que facilite el consumo, las decisiones que se toman sobre el objeto a consumir -en el caso de este estudio la tecnología y una transformada industria del entretenimiento- pasan directamente por sus manos, dejando así la regulación del objeto en ellos, constituyéndolos como una

categoría de consumo. Es decir, un consumo sin poder económico pero sí con una alta capacidad de decisión y reflexión sobre el consumo mismo.

Así, la actividad cultural queda sometida no sólo a una estratificación social ligada al consumo como forma de participación, sino también al espacio y el desarrollo que ocupa dentro de la cotidianeidad del individuo y donde *la ruptura de los lazos tradicionales entre actividades culturales y colectividades sociales particulares da origen a la división sociedad y la cultura de masas, la misma que hace de la cultura y sus actividades atributos de la función y del nivel social: las convierte en objetos de consumo* (Touraine, 1969, p. 222). A partir de esta reflexión, Touraine plantea una interrogante validada ante la emergencia del consumo en el tiempo libre, es decir, *¿No significa esto que la participación está cada vez más sometida y la abstención es cada vez más activa y que pueden conducir incluso a la formación de géneros de vida nuevos, extraños a la sociedad de masas, nuevas subculturas a las que una sociedad rica deja amplias posibilidades de existencia? Tal es, quizá, la situación que denota la expresión tiempo libre* (1969, p.210).

Así la conclusión para el autor es que estos emergentes modelos culturales - considerando su formación en microculturas- terminan por definir más bien situaciones, que se producen debido al tipo de participación cultural, más que conductas. Bajo esta observación, hay que considerar algunos fenómenos que han formado parte constitutiva de la civilización, con el fin de observar y concretizar sus transformaciones a partir de lo anteriormente descrito.

Es en esta tarea donde se señala la observación de las prácticas lúdicas como transparentes ante tales cambios, ocupando un lugar fundamental en la cultura, en la formación y primeros pasos de la conducción del individuo dentro de una microcultura con características estructurales propias, como las señaladas anteriormente, y con una fuerte capacidad de autonomía por sobre lo institucional. Así si el aumento del tiempo libre se considera un progresivo aumento del ocio, necesariamente habría que observar el papel de este ocio cubierto con actividades lúdicas plenamente separadas de los espacios y tiempos de lo institucional. Y es aquí donde la transformación del juego en una práctica lúdica digital se convierte en un eje central al inscribirse dentro de la

corriente de las transformaciones técnicas y post industriales, convirtiéndose en una de las industrias más prósperas del entretenimiento como se observará en el cuarto capítulo.

El papel de la comunicación y sus modos de reproducción y acoplamiento con las prácticas del individuo, se vuelve fundamental en la cotidianidad del mismo, ya que no sólo se presenta como un fenómeno por sí mismo, sino como uno capaz de transformar las prácticas históricas del individuo, como en el caso del juego. Este, a partir de su constitución en soportes digitales transformó sus propias prácticas con tal de constituirse como una práctica digital en constante renovación tecnológica, que lleva a una tensión entre la liberación y la tecnología, y donde la convivencia entre una modernidad tecnológica, y la sofisticación de patrones de consumo y altos índices de productividad en sectores de “punta”, produce dicha renovación y un aislamiento de las prácticas lúdicas digitales mejor evaluadas (*El equipamiento cultural de los hogares educa de modo muy diferenciador*, (Touraine, 1969,p. 223) (Ver Anexos –Gráficos B).

Se habla así de una creciente tecnicidad de los ocios, donde la técnica es por sí misma *uno de los valores culturales más importantes de nuestra sociedad, desempeñando un papel más importante al transformar la naturaleza del contacto entre el individuo y un gran número de valores culturales* (Touraine, 1969, p. 215.). Con ello, de paso, se eliminan los límites de lo normativo: desde el aseguramiento al acceso, hasta su calidad, al implicar ciertos códigos de conducta que, como Touraine menciona, hacen olvidar el objeto mismo, una semejanza muy particular con las actividades lúdicas. A partir de la relación con las distintas NTCI en el tiempo libre se extrapolan nuevas características de la formación del individuo, transformando su relación con el mundo, la cual ahora *es ante todo estética: lo perciben como alimento de la sensibilidad, una matriz de vivencias posibles* (Bauman, 1999, 124).

El individuo se enfrenta a una conceptualización que, por un lado, lo mira como una identidad descentrada y dislocada en relación a los problemas de la globalización, llevando a asumir problemas de identidad contradictoria en el individuo (mostrándose como algunos llaman, como sujeto fragmentado y posmoderno). El problema es, tal como señala Larraín, que *en la sociedad contemporánea, la identidad no se ha disuelto*

totalmente, sino que más bien ha sido reconstruida y redefinida en nuevos contextos culturales (Larraín,2000, pp. 149 -150), entendiéndola como *un proceso en construcción, que depende tanto de procesos internos como de las relaciones e imágenes externas a ellos* (Garretón, 2000,p. 27), y que se construye por la *complementaridad de tres fuerzas: el deseo personal de salvaguardar la unidad de la personalidad, desgarrada entre el mundo instrumental y el mundo comunitario (dimensión económica); la lucha colectiva y personal contra los poderes que transforman la cultura en comunidad y el trabajo en mercancía (dimensión comunicacional) y el reconocimiento interpersonal pero también institucional del otro como sujeto (Política)(Touraine, 1999, p. 90).*

Se puede observar, a partir de las transformaciones de esta identidad nacional-estatal, que la globalización tiene diversas dimensiones, y que *se trata de un fenómeno parcial: no es en todo ni para todos* (1999, p. 29), por lo que para su estudio se debe especificar el objeto que se busca dimensionar en torno al tema, especificando cómo el proceso de globalización ha transformado la práctica y la acción y lo que esto significa. Al retomar el tema de la globalización -para poder hablar de las transformaciones en las condiciones humanas cotidianas- se regresa a un ámbito que gira en torno a los cambios tanto positivos como negativos del énfasis en los estudios dedicados a la misma, cambios por los cuales *se tiende a desarraigar identidades culturales ampliamente compartidas y a promover nuevas, de modo que las categorías en términos de las cuales los sujetos construían su identidad van cambiando* (Larraín, 2000: 150).

Al tratarse de una sociedad en que *la movilidad asciende al primer lugar entre los valores codiciados (...)* a partir de la cual se construyen y se reconstruyen *diariamente las nuevas jerarquías sociales, políticas, económicas y culturales de alcance mundial* (Baumann, 1999, pp.8-16), el tema de la construcción de identidad y constitución del sujeto, pasa a las manos de la elección misma del individuo, la cual en muchos casos no es la elección que unos pueden hacer, sino la elección que unos dejan a otros como única opción. Este se convierte en un factor negativo de la globalización que señala el *ser local en un mundo globalizado es una señal de penuria y degradación social* (1999, p. 9), y que tiene como contraparte, en lado positivo, señalado por Castells, la función de libertad y la comprensión de un espacio en conflicto para la

constitución del sujeto, donde las NTCI como lo es Internet, juegan un importante papel en que *los adolescentes son personas que se encuentran en un proceso de descubrimiento de la identidad y experimentación con la misma, de averiguar quiénes son realmente, lo cual abre un fascinante campo de investigación para comprender la construcción de la identidad y la experimentación en relación con Internet. Aunque los estudios han hecho que se perciba a este como un terreno privilegiado para la práctica de las fantasías personales, cuando en realidad casi nunca lo es* (Castells, 2001: 139).

Se habla de los medios de comunicación y las tecnologías de la información como parte esencial de la transformación del espacio donde se constituye el sujeto. Y en que *hay que distinguir entre las transformaciones reales, a nivel estructural, cultural y de la subjetividad individual* (Garretón, 2000, p. 26), las cuales llevan directamente a entender los nuevos tipos societales emergidos de la globalización y su relación con la constitución del individuo en sujeto a partir de la mencionada idea de la desmodernización.

Si bien se han señalado sólo los temas de reflexión que constituyen la discusión en torno a la constitución del sujeto, es la dimensión en torno a lo cultural y el eje en cuanto al consumo de las comunicaciones y la tecnología de la información, la temática elegida en este trabajo. Así, interesa partir de la reflexión en torno a la importancia de la constitución del tiempo libre como uno de los ejes centrales para el individuo en su constitución como actor social.

De esta manera, se puede mencionar la importancia de poder observar las nuevas áreas emergentes que se constituyen como espacios donde el individuo busca su felicidad, siendo fuente de producción de placer; a la vez espacios en los cuales se constituye la identidad y el sujeto/ actor como tal. Muchos de estos espacios emergentes son considerados como ámbitos de conflicto -como antes se señaló- por lo que se hace necesaria una observación que intente estar abierta ante dichos ejes, con el fin de poder comprender su función social y la importancia de éstos dentro de la cotidianidad del individuo desde temprana edad .

2.2 La constitución del tiempo libre: Del consumo cultural al consumo tecnológico

La constitución de un espacio paralelo al institucional, en el cual el individuo es capaz de reconocerse y realizar sus primeras elecciones de acuerdo al propio gusto y a las condicionantes del contexto no es un tema nuevo para la sociología, la cual a partir de observar la constitución de estos nuevos tipos societales, ha llegado a un terreno común como es el del tiempo libre. El problema es que dicho campo ha tratado de ser polarizado en comparación con las actividades meramente institucionales como lo son la educación escolar, el eje laboral o lo político propiamente dicho, cuando en realidad no se encuentran separados por una clara frontera, mezclándose uno con el otro en la vida social.

En una sociedad de producción y consumo de masa no puede haber separación radical entre las actividades que se realizan en el trabajo y las que se realizan fuera del trabajo (Touraine, 1969, p.225), por lo que la pregunta en torno al individuo y el uso del tiempo libre atañe directamente a la reflexión en torno a las sociedades industriales evolucionadas, en las cuales, desde sus primeras observaciones y reflexiones, se apuntalaba el papel del tiempo libre como lugar de universalidad del individuo en su mezcla con otras comunidades a las que concretamente no pertenece. El arraigo cultural y los temas que desde éste emergen, no tiene que ver desde ya con la actividad misma del hombre, sino con lo que esta actividad produce, provocando que las funciones sociales y las funciones culturales se hayan ido separando. Esto da paso al proceso del consumo, alejando de la reflexión en torno a la producción misma del objeto, y llegando así al tema de la participación cultural y social ligada directamente al tipo de consumo que cada individuo realiza en su tiempo libre.

El consumo, al ser visto como un acto socialmente regulado y entendido como un conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos (Canclini, 1995), permite hablar, a su vez, por una comunidad interpretativa de consumidores en la cual uno de los ejes centrales es la relación con el saber, el cual en estos momentos, como menciona Munari en relación al consumo de los media (1990, pp.114-115), implica los sistemas de valores a los que este conocimiento hace referencia, y que van desde el anticonformismo, hasta la espontaneidad, al contrario de los antiguos valores que iban de la conmesurabilidad entre causa y efecto,

hasta la exigencia de la certidumbre. El saber dentro del consumo permite que el sujeto construya nuevos estándares de vida, que van desde su autosegmentación, hasta la reconstitución del concepto de lujo. Esto permite observar cómo el saber del consumidor, en cuanto a reconocer su capacidad de consumo discrecional con criterio selectivo, se convierte en un eje valórico de la práctica cultural en la que el sujeto no sólo será determinado por su contexto sociocultural, sino por su propia relación con la idea del valor del consumo dentro de sus prácticas y sus experiencias de vida (The Boston Consulting Group, 2005, pp. 58-66). Así, el entender el proceso de consumo como un acto cercano a la recepción, ha permitido realizar desplazamientos teóricos que permiten dar cuenta de un espacio de negociación, apropiación y producción de sentido en el cual el sujeto, en constante transformación, encuentra sus condiciones de realización.

Por tanto, el tipo de acciones puestas en marcha actualmente en el tiempo libre, son comprendidas también desde el consumo a partir del posicionamiento en torno al objeto, tomando en cuenta tanto el tiempo dedicado a estas actividades, como las características de las mismas. Este hecho ha sido desde ya el motivo de la reflexión en torno al individuo, observando desde un inicio que *cuanto más se reduzca la duración del trabajo, mayor será la ampliación de esta zona de conductas socialmente no reguladas* (Touraine, 1969, p. 211).

Hasta ahora se han enunciado algunas de las características de la denominada sociedad postindustrial globalizada, ligándolas directamente al objetivo del estudio. Pero como menciona Vial en torno al juego dentro de los social, *de 25 rasgos de la sociedad postindustrial, dos se refieren directamente a nuestro objetivo: el “gusto” por lo agradable y el paso de la “ética puritana del trabajo al ocio visto como un derecho normal”* (Vial, 1988, p.31). Y es precisamente la emergencia de la civilización postindustrial globalizada, la que ha sustentado fenómenos que la industrialización provocó; algunos ligados al juego, como el caso del hobby, entendido como *una actividad secundaria, gratuita, emprendida y continuada por gusto: colección de arte por placer; en una palabra, toda ocupación que aparece en primer lugar como compensadora de la mutilación de la personalidad que trae consigo el trabajo en serie, de naturaleza automática y fragmentaria* (Caillois, 1986, p. 73).

Por el lado de la sociología, el tema del tiempo libre se encuentra asociado, por una parte, al tema de la civilización de masas, retomando desde distintos estudios, y sus polaridades, ya sea la sumisión de los individuos a los mass media o el proceso de interacción, autonomía y personalización del individuo con dicho tipo de medios, y por otro, a la pertenencia funcional del sujeto al trabajo moderno, estrictamente regulado, por parcelas y en grandes dimensiones. Los problemas que principalmente se señalan en torno al consumo de dichos medios en el tiempo libre, buscan plantear una reflexión que va desde la distancia entre el consumidor y el productor, la frecuente sumisión de éste a imperativos económicos, morales y políticos, esencialmente conservadores y mistificadores, con el fin de observarlos como el problema principal de una civilización ligada directamente al uso del ocio como parte de su autonomía. Así, la noción de tiempo libre interviene *a partir del momento en que los miembros de una sociedad se someten a temas culturales que no están ligados a la actividad organizada de grupos socioeconómicos concretos; a partir del momento en que estos temas culturales no pueden comprenderse ya en función de la experiencia vivida, profesional o social, de los miembros de estos grupos* (Touraine, 1969, p. 198).

El carácter moral del tiempo libre depende concretamente de una huída de las obligaciones, así como de una liberación de las coacciones, donde el papel de la individualización es central. Pero el problema esencial de dicha autonomía para esta sociología, es la desaparición de su sentido fundamental, el cual era la libertad de conducta del individuo en su participación en ciertos objetivos culturales a partir del uso de dicho tiempo, pasando al plano de la felicidad y el goce como base del uso de este espacio, considerado desde un inicio dentro del marco del concepto de ocio. La constitución de una sociología de los ocios quedó sentada desde el estudio de los nuevos modelos societales como *el estudio de los conflictos entre la integración social y la creación cultural* (1969, p. 230). Aquí se revela la oposición entre el orden social y sus instrumentos de integración por una parte, y las fuerzas de invención científica y de educación personal, por otra, teniendo como meta el supuesto de que el ocio sea, no exclusivamente consumista, sino reivindicativo y crítico, pero respetando centralmente el hecho del ocaso de los ocios tradicionales. Esto da paso a nuevas prácticas realizadas en este espacio y tiempo, por lo cual un ocio activo en este momento, más que ser aquel

que lleva a dicha reivindicación, es aquel que permite al individuo insertarse en la cultura, por lo cual sobra decir que una cultura digital, dependiente en su proceso de modernización de la tecnología, exige un ocio digital.

El ocio es entendido como *el paso de conductas reguladas social y moralmente a la acción libremente orientada hacia objetos y valores que exigen tanto más del individuo cuanto que ya no están separados de él por el laberinto de los códigos sociales* (1969, p. 218), el cual se define a su vez como las actividades que se realizan al margen de lo institucional, en la autonomía del individuo, por lo cual se engloban bajo esta denominación -como menciona el autor- la mayor parte de las manifestaciones culturales de una sociedad, tanto la vida religiosa como los juegos, la actividad política y el deporte. El desarrollo mismo del ocio ha producido a su vez una rápida individualización de las conductas que tienen lugar durante el tiempo libre -como señalaba Touraine-, y dicha individualización *parece debilitar el impulso político y social gracias al cual puede conseguirse el acceso de todos al tiempo libre y a la cultura* (1969, p.220), el problema como el mismo autor señala, es el hecho de confundir el futuro del ocio con el futuro de la sociedad.

Es reconocido el hecho de que para antiguas civilizaciones el ocio constituyera un índice palmario de dignidad social (Según Aristóteles *la misma naturaleza exige, no sólo que trabajemos bien, sino también que pasemos bien los ocios. Este ocio es el fundamento de todo. Es preferible al trabajo y constituye su fin. Esta inversión de la relación habitual en nosotros hay que tratar de comprenderla a la luz de la liberación de trabajo asalariado*, (Política, VIII 1337b.), un objeto cuyo fin es sí mismo, siendo un derecho a la digresión por parte del individuo, tal como se describía el juego, una actividad completamente ligada al concepto actualmente, como lo eran en dichas civilizaciones el orar y el pensar, como lo señala Oyarzún, quién supone que en la actualidad los ocios se encuentran en el proceso de escritura (2002). El problema central de dichos razonamientos se encuentra en centrar el ocio como eje opuesto al trabajo (en el cual en su interior se desarrollan micro espacios de ocio -Munizaga, 2002)- necesarios para romper el vínculo del sujeto con la actividad laboral como lo es el tiempo del café, el uso del Messenger o la conocida “salida a fumar”), siendo que el ocio no sólo se encuentra en el sujeto constituido como tal, sino que atraviesa toda su

vida, y en cierta etapa se convierte en fundamental al ser un eje en el cual transcurre lo opuesto a lo institucional, en este caso, a la educación, la cual el individuo asimila como el eje opuesto del entretenimiento que representa el ocio dentro del marco del tiempo libre.

Si bien las instituciones educativas aumentan la participación del individuo, éstas se encuentran preocupadas por la emergencia de estos nuevos modelos sociales, que exigen la participación en modelos culturales nuevos. La preocupación central es comprender e incentivar una creciente participación de los individuos buscando esa mencionada reivindicación cultural que lleve a la crítica del consumo socializado, y a la regulación de lo tecnológico a partir de las capacidades subjetivas propias del sujeto, con el fin de asegurar un uso adecuado de las NTIC en el desarrollo humano del individuo (tarea que como se verá más adelante resulta central para las Naciones Unidas mediante su Programa de Desarrollo Humano en Chile).

Dentro de los cambios que se anuncian en torno a los modelos educativos con el fin de asegurar la participación del individuo, se encuentran siete propuestas señaladas por Morin (2001b). Entre ellas destacan la reflexión en torno a los principios de un conocimiento pertinente dentro de su contexto, de lo global, lo multidimensional y lo complejo; así como también la importancia de enseñar la comprensión de los fenómenos cotidianos, con el fin de crear una interpretación adecuada que le permita al individuo reconocer distintas formas de uso de lo tecnológico. Con esto queda claro que el interés -desde distintos campos de las ciencias sociales, por crear y comprender las vías alternativas de constitución del individuo en sujeto- se encuentra en este momento ligado a la diferenciación entre lo institucional y lo cotidiano del individuo, eje que está mediado, a la vez, por las relaciones y el tipo de consumo hipersegmentado establecido por el individuo con las nuevas tecnologías, a partir del papel de ellas dentro de la cotidianeidad del sujeto, y el modo en que dan cuenta de él.

Se trata en este caso de observar la constitución del individuo desde el tiempo libre, debido a la importancia que dicho tiempo y espacio tienen en este desarraigo o desmodernización del individuo, donde la tecnología y su consumo no sólo hablan por parte de los nuevos modelos culturales que emergen y las microculturas que lo siguen,

sino también, por el tipo de transformaciones que representan en lo social. Éstas van, desde diferencias en el manejo cognitivo/perceptivo de información, hasta debates de la actualidad ligados al derecho de autor, la propiedad intelectual o el intercambio cultural.

Es decir, se trata de observar la posibilidad del individuo de intervenir en lo social a partir de la modificación de las estructuras preestablecidas, con el fin de acomodarlas a su propia realidad. Este hecho no comienza, como pretende gran parte de los estudios, desde la adolescencia; esto, debido a una importante emergencia de autonomía en la decisión del consumo tecnológico del preadolescente y, en muchos casos, del infante, en particular por la vía de las prácticas lúdicas digitales, que lleva también al acercamiento a una vía alternativa de vehiculización de información y a la práctica de una de las características esenciales en el manejo de la información: la interactividad ligada al entretenimiento.

Así, y concluyendo, el observar las actividades que transcurren dentro del tiempo como parte del ocio, permiten entender la constitución del individuo como sujeto a partir de su contacto con temáticas no reguladas, así como por el fuerte arraigo tecnológico dentro del tiempo libre, el mismo que ha llevado a las instituciones a replantearse el uso de éste dentro de sí mismo, es decir, una reformulación que aparece netamente en lo institucional a partir del tiempo libre y el consumo al interior de éste.

Capítulo 3

**Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información:
De la emergencia y las transformaciones del juego a partir
de su digitalización hasta su constitución como una NTCI.**

El papel de las NTCI en la vida cotidiana se ha instaurado como un tema de interés para distintos campos académicos, debido a la capacidad de transformación social que existe en ellos como nuevos rituales comunicativos. En ellos, se articulan desde el consumo lúdico, hasta el eje laboral y cuyo saber consiste en el tratamiento de la información y el papel de la imagen y sus transformaciones tecnológicas.

En Chile dicho problema ha sido considerado desde distintos campos, dejando el último año un antecedente considerable en cuanto al papel de las NTCI para el desarrollo humano y el uso de éstas en la cotidianidad. El informe PNUD (2006) titulado *Las Nuevas Tecnologías ¿Un salto al futuro?* es así el punto de partida para observar el discurso que se recupera en cuanto a las nuevas tecnologías y la cotidianidad. Dicho informe resulta un importante referente en cuanto la búsqueda y constitución de funciones sociales de la tecnología para el desarrollo humano, considerando fundamental tomar nuevas vías de comprensión y desarrollo de las herramientas tecnológicas actuales. Se toma como punto de partida la fuerte implementación de éstas en la vida cotidiana, intentado dimensionar el problema de las nuevas tecnologías de la información (NTCI), consideradas como tales a partir de su soporte electrónico, su procesamiento digital y un impacto masivo que intenta apuntar hacia toda la sociedad.

Uno de los problemas de mayor repercusión en la discusión actual es la denominada brecha digital, la cual en los últimos años ha sido un foco de intervenciones empresariales, estatales y no gubernamentales, en las cuales se ha atacado, desde la falta de equipamiento, hasta la participación de la denominada sociedad civil, al proponer alternativas a programas estatales como Mi Primer Pc. La nombrada canasta básica de las NTCI es el punto de partida del informe, señalando los medios que la componen entre los cuales se encuentran: la Telefonía móvil, Televisión por cable, Televisión digital, Computador e Internet, con un fuerte predominio del manejo del idioma inglés, y con una gran diferenciación en su implementación en la cotidianidad, siendo según el informe, el 80% de los niños entre 10 y 13 años el que tiene el mayor contacto con dicha canasta (Ver Anexos-Gráficos M/N).

Entre los puntos que se resaltan como centrales en la comprensión de dichas implementaciones, están las transformaciones en el procesamiento y la velocidad de la información, cuya capacidad global lleva la reflexión al desarrollo diferencial entre países en cuanto a su uso como herramienta para el desarrollo. También se recalca la gran capacidad de autorregulación de las NTIC, que las hace colocarse distante de los marcos legislativos, constituyéndose como una vía alternativa que va en aumento en la cotidianeidad. Se trata, según el informe, de aparentes nuevas formas de vínculos sociales que llevan a transformaciones en los procesos de individualización, los cuales también conllevan a transformaciones en la relación con el otro, a partir del uso de éstas en lo cotidiano. Allí se señala un énfasis en el papel del adolescente en este contexto, fundamental ante la tecnología, en el cual el sector de 14 a 18 años resulta como el que mejor apropiación (la cual se entiende no sólo en el sentido de consumo, sino en el uso e interpretación del objeto como se verá más adelante) realiza de los soportes digitales.

Uno de los problemas que dicho informe deja lado es la implementación de la encuesta en la categoría preadolescente la cual posee una amplia capacidad de dominar el consumo, a pesar de ser dependientes económicos. Esto, debido al dominio mismo del saber del objeto y las capacidades en las decisiones, lo que sí es resaltado en otros informes, otorgando resultados que indican a estas categorías como una de las más importantes en el uso de las NTIC, agregando a la canasta básica la implementación de una industria con gran poder económico: el juego digital. Ésta, a su vez, presenta todas las características enunciadas por el informe para ser considerada dentro de las NTIC.

Así, el sector de 11 a 12 años se presenta como una categoría etárea (Ver Anexos-Gráficos G) con fuerte uso sobre ellos. De hecho, en la investigación Fondecyt No.10611166 titulada *Navegación por Internet: Protocolos de perceptivos, cognitivos y corporales* de Del Villar (2006), se puede observar también el mayor contacto con las prácticas lúdicas del videojuego, siendo a la vez, un dato que remite al fuerte contacto con lo digital y con su constante renovar tecnológico desde temprana edad. Esto, considerando el contacto con temáticas no reguladas, su desarrollo industrial globalizante y su aprovechamiento en otros países como un nuevo medio de comunicación, con el fin de vehicular información buscando crear opciones educativas dentro de la también denominada multimedia.

Se trata de pensar el problema a partir de la misma promesa de las NTCI señalada en el informe, que es darles un uso con sentido, que sirva para romper la clausura de los espacios reducidos en los que se mueven, y lograr que contribuyan a aumentar el desarrollo personal y social del usuario (Informe PNUD, 2006, p.84).

Distintas variables se ponen en juego en el debate, ya que desde la diferenciación etaria, hasta la socioeconómica, se muestran claras distinciones en el uso de las herramientas de la NTCI. Esto lleva a una preocupación que pasa por el equipamiento y el desarrollo de aprendizaje tecnológico dentro del tiempo libre del individuo, y a la renovación constante de su consumo debido a las modificaciones y mejoras del soporte con tal de asegurar la apropiación de ellos. Los dos ámbitos elegidos por el informe para observar el papel de las NTCI, han sido la educación y el trabajo, tratando de considerar, desde las políticas públicas involucradas en el tema, hasta la calidad y mejoría del aprendizaje a partir de los modos de dinamizar el conocimiento, resaltando el uso que se hace de éste en cuanto a su contribución al empoderamiento ciudadano. Se trata así de constituir a la sociedad civil como actores de la realidad virtual, que a partir de la correcta conducción del uso tecnológico, puedan ser beneficiados por la implementación tecnológica en la cotidianeidad.

Por último, a partir del análisis de dichos resultados, se postulan como básicas ciertas condiciones para hacer de las NTCI una herramienta útil para el desarrollo humano a partir de su función social. Y es aquí donde el trabajo busca también la resignificación del videojuego como una de estas tecnologías a partir de la producción y recopilación de datos realizada con el fin de observar sus prácticas, reflexionar sobre sus regulaciones y comprender su implementación en la cotidianeidad del sujeto, como eje central de sus prácticas lúdicas.

Entre las condiciones mencionadas, se encuentra el reconocimiento de las múltiples dimensiones de la brecha digital, el planteamiento de un uso adecuado al desarrollo humano, el resguardar los derechos del sujeto a partir de regulaciones, y el enmarcar el objeto dentro del marco de desarrollo de cada país, con el fin de situar a las personas en el centro del cambio tecnológico. Como se puede observar, el informe

concluye con recomendaciones que se han retomado al momento de buscar afrontar el tema, retomando en él los objetivos de la Agenda Digital 2004-2006, la cual buscaba *promover el surgimiento de una masa crítica de empresas en tecnologías de la información y la comunicación mediante el perfeccionamiento del instrumental de fomento de la innovación y desarrollo, innovando y perfeccionando los costos: Siendo el objetivo explícito el desarrollo de las industrias de software de contenidos y servicios* (Informe PNUD 2006, p. 46).

El PNUD, al ser una de las bases para el desarrollo y conducción en Chile de las NTCI y del fomento que se quiere realizar en el tema para su uso adecuado en materia de desarrollo humano, se constituye como una de las bases secundarias de datos del trabajo (para observar los distintos gráficos de los cuales se recopilan datos del informe ir a Anexo-Gráficos: Informe PNUD 2006). Ésta, sumada al marco de los anteriores capítulos, busca observar la significación del videojuego, desde su usuario, con el fin de comprender la dirección de dicha industria en Chile. De esta manera, la idea es concretar el trabajo en la búsqueda de los distintos actores involucrados con el tema, y la emergencia del juego digital como una categoría que permite dar cuenta de la relación del individuo y la tecnología a edad más temprana, y sus beneficios buscados en otros países para el desarrollo humano.

Así, para resumir, una nueva tecnología de la información puede ser desde un instrumento para incrementar la productividad y una herramienta para la modernización del Estado, hasta una importante actividad dentro del tiempo libre, que establece nuevos modos de aprendizaje y tratamiento de la información, siendo sus características centrales *la señalada base electrónica, el procesamiento digital, un acceso masivo y un constante contacto con el usuario* (PNUD 2006, p.11). A ello se sumaría un fuerte acoplamiento con el audiovisual como modo de transmisión de la información, siendo así estos dos marcos (lo informático en relación al procesamiento digital y el audiovisual como lenguaje de vehiculización central), los que a continuación se retomarán como parte de la conceptualización de las nuevas tecnologías como medios de comunicación.

3.1 Las Nuevas Tecnologías como Medios de Comunicación: La constitución de un emergente campo de investigación

La multimedia ha sido uno de los temas centrales en el campo de la comunicación en los últimos años. Distintos estudios han observado desde las dimensiones perceptivas/cognitivas hasta las innovaciones tecnológicas y sus transformaciones sociales. En ese sentido Del Villar (2004, p.2) menciona que *no es posible estudiar en sí mismo un soporte en particular, pues los procesos de consumo, y los procesos perceptivos intelectivos presupuestos se implican y presuponen multimedialmente.*

Cuando se busca enfrentar un medio de comunicación, se trata de aprehender la comunicación por medio de la tensión entre la razón y la técnica, observándolas como una herramienta de transmisión de la información y como un modo de intercambio ligado a la normatividad y la razón. Se entiende como comunicación *un fenómeno natural, cultural y creativo que conlleva altos niveles de implicación del hombre en el universo de los objetos, de las relaciones interindividuales y de los ordenes sociopolíticos* (Maigret, 2005, p.14), la cual presenta una fuerte autonomía en los códigos de cada uno de sus soportes, constituyéndose como un hecho cultural, político, técnico y cognitivo.

La comunicación como tal, ha sido estudiada desde distintos métodos y epistemologías, los cuales han sido recopilados en el texto del sociólogo Francés Eric Maigret (2005), el cual hace énfasis en observar la pérdida de oportunidad de las ciencias sociales de crear un área especializada en el tema, debido a su errónea distinción en el lugar que ocupaba en la cotidianeidad, subestimando su importancia social.

Maigret parte del análisis de la teoría de Adorno, la cual se presenta con un fuerte contenido de crítica a la industria cultural y con una visión apocalíptica de la técnica que hacía hincapié en la dominación ideológica en los medios. Esta crítica además, señala la degradación cultural y social a partir de los mismos, llegando hasta la dominación de la cultura, siendo la cultura de masas un claro índice de la omnipresencia

de la técnica, y rechazando toda experiencia ligada con el goce-placer, viendo a los medios como una ideología misma que se transformaba en el opio del pueblo.

Distinto paso es el afrontado por la teoría de Lazarfeld, la cual buscaba una fenomenología de las actividades humanas a partir de una investigación factual, que privilegiaba recopilar informaciones del usuario, redescubriéndolo en el análisis en torno a los medios. Allí, la hipótesis tiene que ver con una superioridad de las relaciones interpersonales por sobre los medios en el acto de decisión, en que *los efectos de los medios son indirectos y limitados, filtrados por las capacidades cognitivas de los individuos difundidos al interior de las redes y no del emisor –receptor* (2005, pp. 132-133). Con esta visión, se busca abrir el campo más allá de las propuestas de la teoría crítica.

Otro avance en la constitución de una teoría de la información, fue la realizada a partir del salto al determinismo tecnológico planteado por McLuhan. Este buscaba interrogar la dimensión técnica de la comunicación social, en un enfoque profético, y en términos de efectos tecnológicos, observando la problemática entre medios de comunicación y sociedad, y en el cual al observar un cambio de organización social, habría que fijar el cambio técnico primero.

A partir de dichos enfoques, es posible comprender la dirección que comenzó a premiar en la investigación en torno a la comunicación y su innovación tecnológica. La cual involucra no sólo una crítica a los medios y la ideología de transmisión, sino también, considerando al sujeto, su contexto y los cambios tecnológicos que afectaban los soportes de la comunicación. Así, también fue una necesidad, llenar los espacios en torno a la dimensión cultural misma de la comunicación, donde el juego entre producción y recepción es central, tanto para el enfoque de los *cultural studies*, como para el diseño de una epistemología capaz de afrontar y situar en el comportamiento humano, el uso que se hace de la técnica, es decir, la propia comunicación. Así, se llega a un campo o disciplina teórica capaz de otorgar una base epistemológica que permita develar los medios cognitivos por los que un objeto puede constituirse como tal en su producción y en su recepción.

La semiótica ocupa un lugar importante, debido a su capacidad de plantearse como una teoría del signo que intenta develar la codificación y el modo de operar del que un medio se vale para construir un objeto. Para Maigret se debe entender a la semiótica *como una epistemología para el estudio de los medios de comunicación* (pp.185-207), que deplora que los medios cumplan funciones de reproducción del orden establecido, viendo en la ideología la codificación y circulación de mensajes connotativos que cumplen un papel de transformación de la historia. Es decir, de las relaciones de sentido en espacio/tiempo definitivo, recordando la importancia de los soportes, tratando de develar el uso y la interpretación misma de ellos, y dando un papel central al usuario y su contexto en la construcción de la acción entre sujeto y medio de comunicación.

Al intentar construir modelos de interpretación, la semiótica interpretativa de los medios de comunicación ha comenzado a tomar de otras áreas resultados que le permitan comprender los procesos perceptivos/cognitivos y sus transformaciones, con el fin de asimilarlos en la reflexión en torno a la codificación social de un objeto. Una de las áreas que más ha cobrado fuerza los últimos años, es el campo de las ciencias cognitivas, sobre todo, la etapa denominada inactiva, en la cual la cognición es la historia del acoplamiento corporal que hace emerger un mundo, es decir, un sistema cognitivo que funciona cuando transforma un mundo de significación preexistente o cuando configura una nueva vía y la hace emerger.

El campo teórico de las ciencias cognitivas inserta así, en sus desarrollos más recientes, la emergencia de los modelos enactivos, en los cuales *tanto en el cognitivismo como en el conexionismo de la actualidad, el criterio de cognición continúa siendo una representación atinada de un mundo externo que está dado de antemano (...)* Sin embargo, *nuestra actividad cognitiva en la vida cotidiana revela que este enfoque de la cognición es demasiado incompleto. Precisamente la mayor capacidad de la cognición viviente consiste en gran medida en plantear las cuestiones relevantes que van surgiendo encada momento de nuestra vida. No son predefinidas sino enactuadas: se las hace emerger desde un trasfondo, y lo relevante es aquello que nuestro sentido común juzga como tal, siempre dentro de un contexto* (F. Varela, 1996: 88-89). El

conocimiento se postula como histórico y en construcción, y no como un conjunto de reglas ni supuestos lógicos.

A partir de las comprobaciones empíricas de las ciencias cognitivas sobre la cognición, la semiótica ha logrado construir hipótesis sobre los protocolos perceptivos. Éstos permiten entender los nuevos modos del tratamiento de la información, las características de éstos, el procesamiento cerebral que implican, y la importancia de la negociación entre los soportes de las NTCI y la multimedia, los cuales pueden presentar un mismo mensaje, texto u obra en distintos lenguajes y con distintas características de participación del individuo. La gran ventaja de las ciencias cognitivas, y donde mejor se pueden evaluar sus avances y presupuestos teóricos, es en los avances tecnológicos en torno a la Inteligencia artificial (IA). Esta retoma de los avances científicos todas las bases para su experimentación y también le asume sus errores, siendo el campo de las NTCI un amplio lugar de experimentación de la IA, en especial, el campo de los videojuegos y la realidad virtual

Como señala el propio Varela, uno de los principales referentes académicos en el campo enactivo, *no es de extrañar que los medios manifiesten un constante interés por las ciencias cognitivas y la tecnología emparentada con ellas, ni que la inteligencia artificial haya penetrado profundamente en la mente de los jóvenes a través de los juegos de la computación* (Varela, 1996, p. 13).

Distintos investigadores de la comunicación han encontrado en el área una herramienta para el estudio de la multimedia y las NTCI. Como señala Del Villar (2003), *es claro que a partir del saber de las ciencias cognitivas hoy reconocemos: primero, que la realidad no habla por sí mismo y nos dice buenos días aquí estoy, sino que la percepción es construida, tal como la intelección; de hecho, las ciencias cognitivas y la neurociencia nos dicen que el 80% de lo que ve cualquier célula del NGL (núcleo geniculado lateral) no proviene de la retina, sino de la densa interconectividad de otras regiones del cerebro* (Varela, 1996: 73).

La idea central es que las aptitudes cognitivas están inextricablemente enlazadas con una historia vivida. Así, la cognición deja de ser un dispositivo que resuelve

problemas mediante representaciones, para hacer emerger un mundo donde el único requisito es que la acción sea efectiva, funcionando a través de una red de elementos interconectados capaces de cambios estructurales durante una historia ininterrumpida y que se transforma en parte de un mundo de significación preexistente o configura uno nuevo (Varela, 1996, p.108). Se enfatiza la acción más que la representación, y se prima el uso del sentido común para configurar el mundo de objetos, los cuales se encuentran ante una interpretación permanente, dando paso a comprender las representaciones como procesos activos.

En el caso de la comunicación, *se convierte en la modelación mutua de un mundo común a través de una acción conjunta: el acto social del lenguaje da existencia a nuestro mundo. Una zona importante de influencia del enfoque esta ahí en el área de la informática y el lenguaje* (1996, p.111). Con esta unión entre semiótica y ciencias cognitivas -con el fin de comprender la compleja red que involucra nuevos modos de cognición emergentes en torno a las NTCI- los estudios en torno a la comunicación logran consolidar su fuerza como herramienta analítica de las nuevas tecnologías.

A partir de este marco, se da un paso en la investigación en torno a la comunicación rumbo a la sociología de las prácticas culturales, las cuales se encuentran relacionadas con las prácticas de consumo y recepción, las mismas que llevan el tema de regreso en la cultura de masas con una mirada crítica que busca comprender las formas de dominación cultural, a partir de un enfoque comprensivo de los usos de la cultura mediática dentro de una nueva relación entre poder y cultura.

Con la constante transformación y apertura de los distintos enfoques comunicativos se ha logrado hacer emerger nuevos componentes de la investigación en torno a la comunicación social, lo cuales permiten incluir más actores involucrados en el debate. En la actualidad se ha llegado a considerar central la función de la producción y la propiedad intelectual en la obra, introduciendo así a la lógica de producción propia de los medios, la cadena que pone en relación a propietarios, accionistas, dirigentes directores, creadores, técnicos y distribuidores, es decir el campo pleno de la autoría, que como se vera más adelante, constituye uno de los problemas centrales de los

avances tecnológicos y su nula relación con los marcos legislativos, anclando el tema en los procesos de desinstitucionalización en las sociedad actuales.

Por último, aparece en el trabajo de Maigret² el camino que ha tomado el papel de la opinión pública en torno a los medios y la manera de afrontarlo sociologizando la comunicación, a partir de entenderla como *espacios donde se juega la formación, la reproducción y la contestación de conjuntos de prácticas y de creencias que miden de manera indisociable poder y cultura* (Maigret, 2005, p.333). Este enfoque, como señala el propio autor, concibe los actos sociales como hechos dados y cerrados sobre sí mismos al interior de un sistema, el cual puede tender hacia el culturalismo o hacia un estructuralismo centrado en la dominación simbólica, siendo el eje central la actividad bajo la forma del conflicto, la experiencia en sí y la alteridad en la construcción de las sociedades democráticas, situación que trata de ser aplicada a los nuevos modelos societales emergentes.

Con este paso en la investigación, se busca comprender la dinámica entre producción y recepción de sentido, reinscribiendo los medios en el conjunto más amplio de las relaciones sociales conflictuales, al interior de un continuo proceso de democratización, siendo la comunicación de masas uno de los lugares a través de los cuales adviene la democracia. Este eje de la comunicación, sitúa a los sujetos a partir de su posicionamiento y el tipo de acción que realizan en torno a los medios, llegando así a la creación de redes alternativas de información donde *la interacción pública no existe como algo autónomo sino como una dinámica que hace que existan y que se encuentren opiniones individuales, cristalizaciones de ideas en estados y cuestionamientos permanentes* (2005, p.345).

A esta revisión teórica sólo quedaría añadirle lo que Del Villar señala como los cinco campos teóricos hispanohablantes en torno a la comunicación y la información. Éstos buscan, desde problematizar el significado de las nuevas tecnologías como forma de funcionamiento semiótico cultural (Bettetini- Colombo, Calabrese, Levi, Piscitelli,

² El cual resulta trascendental a través de su propuesta de estudiar la comunicación a partir de la asociación de los componentes de las teorías mencionadas, desde un enfoque crítico que permite entender que en los medios de comunicación ningún análisis se encuentra cerrado debido a la constante transformación de ellos.

entre otros), describir los rasgos distintivos del funcionamiento textual de las nuevas tecnologías digitales (Landow: hipertextualidad; Quéau: virtualidad), describir formatos multimediales concretos desde una perspectiva semiótica (De Pinelle, Ahumada: video-juego), y/o problemáticas concretas (Gubern: El erotismo multimedia), hasta llegar a las descripciones sociológicas de las implicancias de las tecnologías digitales (Castells, Wolton: Internet; Levi: Video- juego) y la producción multimedial (Fernández- Coca, Bou).

Aparecen así herramientas que buscan del sujeto una inclusión como modo mismo de la producción del medio, como el sondeo, pero que en realidad no logran reflejar la interactividad necesaria del sujeto y que simplemente terminan por enmarcar la información de modo subjetivo en los marcos de expresión. Con este escenario, se llega al estudio del espacio público a partir de una sociología de la comunicación que parte de una desnaturalización de los objetos y su reinscripción en lo social, como un juego de interacciones entre producción y recepción del sentido.

El espacio público se transforma en una dinámica de intercambio entre las personas privadas, en donde se intercala entre la sociedad y el Estado, una instancia de legitimación centrada en la lógica individual, la que busca aprovechar y usar a los medios como forma de llegar al sujeto y permitirle establecer demandas a partir de la dinamización de la información. Se busca que el espacio público ya no esté reservado para los actores institucionales e ilustrados, sino que sea entendido a partir de la sociedad civil y de los medios masivos, distinguiendo el papel de las asociaciones y los movimientos sociales emergentes como contribuidores de un escenario que se alimenta permanentemente, siendo en conclusión para Maigret, *una fuente de representaciones colectivas donde los grupos de sociales y las lógicas de la comunicación no son estables a priori* (2005, p. 375).

La propuesta constructivista que retoma Maigret, señala el observar a los humanos y los objetos en una dinámica de relaciones que se efectúa a modo de descubrimiento permanente de las propiedades de estas relaciones, en el marco de un mundo conflictual que aspira a convertirse en un mundo común (2005, p.411-412). Se trata de *no cerrar nunca los procesos interpretativos, captando los rasgos de los*

conflictos de definición incorporados por los medios, sus contenidos y recepciones intentando multiplicar las fuentes modelizando desafíos abiertos que permitan poner en marcha el enfoque dialéctico a partir del uso y la interpretación de los medios (2005, p.412).

A partir de esta revisión a distintas teorías de la comunicación y la pertinencia en la investigación en torno al acoplamiento con los procesamientos digitales y el audiovisual, colocándolo en un campo distinto de estudio que el de lo lúdico, aunque siempre considerándolo, el juego digital se aborda también desde su constitución como un vehículo de información en el cual la comunicación, como un objeto en constante transformación, presenta en la constitución y comprensión del espacio público de los primeros años del individuo, uno de sus mayores desafíos.

3.2 El Clic del Audiovisual: De la interactividad, la emergente autoría compartida y los distintos modos de apropiación hasta los distintos niveles de la brecha digital.

La historia de la industria informática comienza en la década de los setenta, a partir de la construcción del primer chip, al que se le nombró 4004. De ahí a la constitución de los ordenadores personales hasta la personalización de la tecnología ha existido un gran avance técnico. Su implementación tanto en el ámbito profesional como en las áreas domésticas y sobre todo, en el tiempo libre, ha marcado la pauta del desarrollo de modernización como característica de la globalización, aunada al tema de las NTCI. Con el origen de Internet, el cual surge como la evolución de una red mundial creada como medida de defensa durante la guerra fría, comienza una transformación de la cual pocas medidas concretas se tiene aún, donde, por un lado, se señalan grandes expectativas en su capacidad de desarrollo humano, pero por el otro, se hace una crítica a los procesos de transformación social, que en base a su uso se realizan.

El contacto del individuo con dichos avances tecnológicos a crecido aceleradamente en los últimos años, pero esto no significa que lo informático haya logrado colocarse en la cotidianidad vía internet o por el zapping de la televisión, sino como señala Levis *de trás de su inocente apariencia de juguete, los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual gran número de personas tuvo un acceso*

directo y persona, siendo un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas (Levis 1997: 27).

El proceso de la información y su tratamiento, es el campo de observación común en torno a las NTCI. Dicho procesamiento parte del supuesto de la implementación de estas tecnologías en la vida cotidiana, postulando el tratamiento paralelo de la información como un eje constitutivo de lo multimedial y de la sociedad en redes, donde el papel de la interacción (y probablemente la autoría compartida, que nos lleva a reflexionar sobre la posibilidad de la emergencia de una distinta cultura participativa a partir de una audiencia interactiva) será central, reflexionando sobre la pregunta (realizada por Plasquier): *Cómo ella (la interacción) rompe con la noción tradicional de texto, por un lado y, por otro, cómo transforma los procesos de producción, lectura y adquisición de saberes (Scolari, 2004b : p.17).*

Los modelos emergentes de participación entre individuo y medio han sido llevados de la mano de transformaciones que el propio individuo pueda realizar a partir de la información y el manejo de éstas, resultando útil en numerosas aplicaciones utilitarias de la vida diaria: telebanco, tele compra etc., así como también, cubriendo - como se ha mencionado- los lugares de ocio del individuo. Pero en algunos campos de la cultura, como señalan distintos autores, esta necesidad interactiva como característica central de las NTCI, *puede convertirse en la forma más perfecta y más perversa de tiranía del mercado sobre el creador audiovisual, esclavizando sus iniciativas y su inventiva de un mercado ávido de trivialidades o evasiones sensacionalistas. Es Obvio que la tiranía de una audiencia interactiva será incapaz de mejorar las intrigas de Sófocles, Shakespere, Moliere, Orson Welles o Fritz Lang ¿Es concebible un Edipo o un Hamlet viviendo un final feliz por volunta mayoritaria del público? (Gubern, 1996, p.142).*

Esta modalidad de imagen digital interactiva, ha suscitado especial interés y aversión por parte de educadores y moralistas a partir de la observación del videojuego, que como menciona el semiótico español Roman Gubern, *constituye un verdadero dialecto icónico, pues se distinguen no sólo por su uso social específico (lúdico) para un mercado específico, sino también por sus características formales. Desde un inicio esta actividad ha ascendido meteóricamente hasta alcanzar un mercado de rentabilidad*

superior a la industria del cine...muchos videojuegos son subsidiarios de la mitología cinematográfica y televisiva, con protagonistas procedentes de Star treek, de la saga de Indiana Jones y no han faltado los analistas que han clasificado a los videojuegos como un verdadero cine interactivo (Gubern, 1996, p. 150). Así, la interactividad es un factor fundamental en la constitución de las nuevas tecnologías ligadas al procesamiento digital e informático, la cual mediante el desarrollo de mejores interfaces, entendidas según Scolari (2004) como la interacción entre hombre y máquina digital, la cual se encuentra lejos de ser autómata, natural y transparente, y cuya tarea es garantizar la comunicación entre hombre y máquina, busca alimentar *el complejo sensorial ilusorio de la Realidad Virtual, y hacer trascender el mero percibir del espectador hacia el actuar del operador, pues el usuario de la realidad virtual no se le llama espectador sino operador y no contempla un espectáculo, sino que navega por un ciberespacio, con el qué interactúa constantemente* (Gubern,1996, p. 170).

Campos como la animación digital se expanden con el fin de crear referencias de mundos virtuales en los cuales el individuo pueda salir de la realidad para doblar su propia vida, siendo una alternativa lúdica para el individuo ante lo que la realidad no le permite hacer. Con esto se crea también una fuerte necesidad en torno a los últimos avances de la industria, cuya utilidad se refleja en la sistematización y puesta en práctica de ellos fuera de lo institucional, de nuevo, dentro del tiempo libre. Pero este consumo digital no involucra sólo las características de lo informático, sino que se acopla a una de las industrias que más veloz se ha desarrollado, siendo indispensable el actuar cotidiano del sujeto, como lo es la industria audiovisual.

Para un fuerte sector académico, el audiovisual es un blanco directo de críticas al ser visto como *comunicaciones baratas las que inundan y ahogan la memoria, en lugar de alimentarla y estabilizarla* (Baumann, 1999: p.25), llegando hasta la afirmación de que la cultura audiovisual *es inculta y por tanto no es cultura* (Sartori, 1998: p. 150). Pero otro campo se ha encargado de estudiar directamente los códigos de dicha cultura con el fin de reconocer en él sus propias funciones, y aceptándolo, más en la práctica que en la teoría, como un lenguaje capaz de originar transformaciones en los propios procesos perceptivos/cognitivos en la cotidianeidad.

En primer lugar se habla del poder de la imagen, constituida como una representación, la cual Zunzunegui (1998:56) define retomando a Greimas como *una unidad de manifestación autosuficiente como un todo de significación susceptible de análisis*. La imagen es vista como una representación, *es decir una resurrección del objeto representado, una evocación por descripción, un retrato y su imaginación, el situar semejanzas de algo ante al mente y los sentidos [...] Una función del lenguaje en general, el estar en lugar de otra cosa, ofrecer de nuevo pero transformando en signo lo que existe en vida o en imaginación* (Zunzunegui, 1998, pp.57-58).

Con el anclaje de la imagen como función de representación social fundamental, distintos campos llegaron a un consenso en el cual el entorno de imágenes surgido del propio invento del cine, la televisión y de sus distintas evoluciones constituye como menciona Gubert (1996) *la iconósfera*, la cual *se habría constituido en las sociedades industrializadas por lo tanto, tras un siglo que había asistido al invento de tecnologías y de modalidades expresivas de la imagen tan fundamentales como la fotografía, la litografía, el cartel, el fotograbado, la narrativa dibujada de los comics y el cine. Medios que densificaron espectacularmente el capital icónico en los espacios privados y públicos, así hasta llegar a la aparatosa emergencia de imágenes computarizadas, haciendo una nueva etapa postanalógica e interactiva de las relaciones entre hombre y máquina en el campo de la producción icónica* (1996, p. 133).

La imagen, por sí misma, presenta al individuo que la observa distintos niveles para su interpretación, los cuales pueden ir desde grados de figuración (Idea de representación de objetos o seres conocidos), de iconicidad (Calidad de la identidad de la representación con el objeto representado), de complejidad (Competencia enciclopédica del espectador), hasta sus distintas cualidades técnicas y sus dimensiones estéticas, buscando en la percepción del individuo hacer surgir de la imagen su interpretación y sus estrategias, es decir, lo no-dicho, partiendo del hecho de que *toda imagen es polisémica, una cadena flotante de significados de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar los demás* (Barthes,R. 1986:35).

El posicionamiento de los distintos soportes que la reproducen ha permitido que ésta encuentre acoplamientos que le han facilitado su propia masificación, así como una

transformación en la imagen misma. Pero es el acoplamiento con la dimensión sonora el que le ha dado nuevas dimensiones en su representación de la realidad del individuo que la registra. Desde el cine hasta el videoclip, se han convertido en transformaciones que se posicionan dentro de los procesos culturales del individuo, los cuales a partir de su propia codificación, exigen un tratamiento de información autónomo y particular que logre considerar los referentes y reforzamientos que se dan en su proceso de construcción narrativa.

Tomando en cuenta estos dos niveles, y sin ahondar más en el tema, podemos comprender cómo las NTCI se consolidan a partir del acoplamiento entre lo informático y lo audiovisual, transformando un objeto a partir de que éste es llevado a dicho acoplamiento, como en el caso del juego, el cual encontró, en estos lenguajes, su capacidad para una nueva forma de constituirse en la cotidianidad del individuo.

De la constitución de las particularidades de esta unión, se han desprendido varios problemas que han resultado centrales en las NTCI, de los cuales se desprende como central el problema de la autoría, y el papel del autor ante la emergencia de individuo con una fuerte carga interactiva sobre el objeto y sobre los procesos culturales que estos suscitan. El problema de la autoría lleva ligado a sí mismo el problema en la transformación de los derechos de autor, el cual atraviesa cuatro grandes temas como lo son la remuneración creativa, la libertad de acceso a las obras, el uso de las obras con fines no lucrativos y la diversidad cultural. Dichos temas se ven reflejados en la toma de decisiones de las nuevas políticas culturales de los emergentes modelos societales y guardan relación directa con las NTCI, debido a las nuevas formas de autoría compartida que instauran en los nuevos modelos comunicativos y de la información un cambio en la forma en que se perciben los viejos formatos de comunicación, buscando entonces reinterpretar la existencia de estas nuevas formas de autoría en relación a la percepción de los viejos formatos.

La noción de autor aparece directamente ligada al proceso de modernidad occidental, unido a la sociedad industrial, constituyéndose desde la edad media, con el empirismo inglés y la racionalidad francesa buscando el prestigio del individuo, y de la persona humana. Pero dicha figura ha estado en constante evolución desde entonces, por

lo que se hace necesario reflexionar cómo se ha transformado esta noción en cada soporte que ha cambiado desde este proceso, y hacerlo significa no sólo observar las transformaciones, sino cómo se han transformado, lo que nos lleva directamente al campo de las particularidades de los distintos lenguajes (orales, visuales, escritos, sonoros, audiovisuales o lúdicos).

Dicho debate en torno a la figura del autor, dentro de cualquier NTCl, permite comprender las características de la producción de sentido del objeto, siendo una de ellas el carácter innovador de la producción artística que ronda a las NTCl, donde la industria cultural juega un papel fundamental debido a la influencia que ejerce sobre los autores. Así, desde distintas áreas el problema del autor y la producción de mensajes ha sido el núcleo de la transformación del individuo en un sujeto capaz de entender los procesos por los cuales funcionan los medios y así interactuar con ellos con fines determinados.

Una de las críticas que más repercusiones ha dejado en torno al tema es la realizada por Benjamín (1966), en la cual se pone énfasis en liberar la producción a partir de abrir el acceso al proceso autorial, situando, a la vez, el lugar del autor como productor e intelectual y el modo en que éste podía modificar el proceso mismo de creación, en vías de una integración del receptor del producto y de su acceso a la producción. Benjamín parte del hecho de que esta relación entre autor y medios de producción, es mediada a partir del dominio de la técnica, exigiendo al autor una reflexión de su papel en el proceso de producción que permita orientar e instruir al receptor, es decir, *un autor que no enseña nada a los escritores emergentes, no enseña a nadie. Como se ve, el carácter de modelo de la producción es determinante; es capaz de guiar a otros productores hacia la producción* (Benjamín, 1996, p.46).

La función autorial comenzaba así a reflejar las transformaciones de la producción comunicativa, por lo cual el sujeto que se constituía como autor debía refuncionalizar la producción artística, con el fin de lograr con ello la socialización de los medios de producción intelectual, involucrando a mayor cantidad de actores en el dominio de la técnica. Distintos debates comenzaron a realizarse en torno a la figura autorial debido a lo que representaba como uno de los polos de la comunicación.

Preguntas como las de Foucault (1994) en cuanto a ¿Qué se necesita para que el autor exista? ¿Cuáles son las funciones sociales que lo hacen ser una institución? ¿Cuáles son las condiciones en que estas funciones son realizadas? ¿Cómo contribuye en la sociedad la distribución de roles y de poder?, buscaban reconsiderar al autor, partiendo del hecho de la característica de dejar de ser un objeto de apropiación en el cual premien las estructuras económicas de la propiedad, los derechos de autor, etc., y dejando en claro que la función del autor no es universal ni constante y que depende del modo en que el otro polo se apropie de la obra, apareciendo así lo que Barthes (1977) señalaba como la muerte del autor, es decir, el nacimiento de un lector.

Para él, desde que la ideología capitalista atacó la gran importancia de la persona y la llevó al autor, se redujo la función de la recepción, pero con la modernización de los soportes de la información, la figura del autor terminó por situarse en sitios donde, aparentemente, está ausente o realizando otro tipo de producción, como en el caso puntal de los programadores de software, los cuales resultan fundamentales dentro del desarrollo de las NTCI.

Así, el autor décadas atrás anticipaba una remodelación de las funciones autoriales, a partir del hecho de que cambios en la textualidad producirían transformaciones radicales en las figuras que participan en la producción de sentido del objeto. El punto que se busca enfatizar es el lugar del autor en cada una de las NTCI con el fin de considerar los límites del usuario/receptor a partir del distinto tratamiento de información que exige mayor campo de interacción para el individuo, y que deja el campo de la autoría en las NTCI completamente a los individuos capaces de comprender el lenguaje informático y el audiovisual. Así, se cede terreno, en la práctica, al individuo al simplificar los códigos, como en los casos de los espacios personales de la red, o en el mismo videojuego, pero alejándolo cada vez más de la programación propia del contenido, la cual se constituye más como una construcción de reglas que como un texto narrativo lineal.

En este sentido, la apropiación de las NTCI muestra ese impulso interactivo característico de los propios medios, siendo entendida -la apropiación- como *un concepto planteado desde el orden del discurso como la voluntad por parte de una comunidad de establecer un monopolio sobre la formación y circulación de discursos.*

Dónde en un primer nivel sea visto como propiedad o monopolio, así, un objeto entra en la apropiación desde que el sujeto accede ligado al consumo de este y su constitución como propiedad representando así la apropiación el proceso mismo de consumo en su conjunto, así como ese momento en que la economía formal y la moral se separan implicando la tensión misma del consumo (Silverstone, 1996, p. 213). La apropiación de las NTCI, que resulta como se mencionaba el tema central del Informe PNUD (2006) busca comprender *las libertades para manipular los símbolos y reevaluarlos ya están anticipados con toda la antelación posible en sistema de sentidos en el que debemos sumergirnos en nuestra condición de ciudadanos* (1996, p.214).

Así, cada apropiación tiene sus recursos y sus prácticas y unos y otros dependen de la identidad sociohistórica de cada comunidad y de cada lector (1996, p.161). En este sentido, es de particular interés en este caso, la apropiación del videojuego, como uno de los referentes de las transformaciones autoriales de las NTCI. En resumen, la apropiación se da como el resultado de un conflicto entre los que se encuentran dentro y los que están fuera, interesándose en qué hacen los individuos con lo que reciben y cómo se organizan en torno a esos modos de producción, de creación, de invención, donde la cultura juega un papel preponderante en cuanto a la apropiación artística y la apropiación tecnológica (por edad y entre segmentos etarios). Así, uno de los intereses es reconocer las fronteras de la circulación misma del objeto tratando de comprender cómo diversos medios o comunidades usan e interpretan de varias formas un mismo objeto, lo que lleva directamente al conflicto central de las NTCI, señalado como la brecha digital.

Antes de dar paso a dicho tema, conviene reflexionar sobre las particularidades propias de las NTCI en cuanto a su producción de sentido, sobre todo con el fin de comprender las acciones que cada involucrado con ellas tiene, y cuál es su campo de uso. En este caso, si bien el hecho de que históricamente el juego siempre se haya constituido como un conglomerado de reglas, cuyo campo de acción para el autor era solamente configurar las reglas en torno a la temática elegida, permite crear un mayor interés en torno a lo que se transformó en esta autoría con su digitalización, ya que sobre todo el carácter lúdico buscaba ser respetado, pero a la vez, la exigencia de la modernización, llevó a la práctica la figura del programador de juegos como una figura

trascendental en la investigación propia del videojuego y de cualquier NTIC, como se verá más adelante.

Como se ha mencionado, uno de los problemas centrales de las NTIC es la denominada brecha digital la cual ha pasado de ser una distinción en cuanto a la apropiación del equipamiento y un desigual acceso a la cultura y beneficios del desarrollo de tales implementaciones por estas vías, insertándose en una problemática de mayor complejidad, la cual se relaciona directamente con las transformaciones de los medios de comunicación señaladas, vinculándose a la emergencia de una sociedad en redes que implica operar con habilidades cognitivas y perceptivas distintas y complejas, con una fuerte transformación en el tratamiento de la información. La respuesta ante el nivel de la brecha digital, como medida que permite tener al individuo herramientas cualitativas para su desempeño institucional, busca resaltar las distintas implicancias cognitivas y perceptivas que se presuponen fronteras como fronteras del cambio, supliendo completamente el problema del equipamiento por el del uso mismo de las NTIC y la diferenciación de acuerdo a los distintos contextos socioeconómicos y culturales en América latina.

En este sentido -y si se observan los gráficos del informe PNUD (ver anexos gráficos M/N)-, la juventud, como categoría etaria, mantiene un mayor manejo de información y dominio por sobre las NTIC, hecho que se refleja en el manejo mismo de la tecnología dentro del hogar, y que conlleva un uso ligado directamente a la búsqueda centralmente de interacción y entretenimiento en la vehiculización de la información, transformando al individuo adolescente y preadolescente en un experto de las nuevas tecnologías a través del consumo mismo en la cotidianeidad de las prácticas tecnológicas. El problema se observa con el alto porcentaje de la población que queda fuera del mundo de las NTIC, ya sea por decisión personal, por acceso socioeconómico, o por contextos determinados, hechos ante los cuales diversos actores de la sociedad buscan dar una respuesta adecuada para lograr la vinculación de dicho sector con las herramientas propias de la tecnología con el fin de consolidar su participación ciudadana mediante el dominio de las mismas.

Pero otro problema emergente que es de gran interés para diversas organizaciones, es la división que se genera al interior del sector adolescente, la cual podría provocar un debilitamiento en las fuerzas de la movilidad social de dichos individuos debido a la falta de manejo de la técnica, pensando en la repercusión que esto puede tener a nivel institucional tanto en lo educativo como en lo laboral.

Como se puede observar, el tema de la brecha digital se encuentra totalmente abierto a la intervención debido a los distintos niveles que se observan en él, los cuales primero buscan ser identificados -como se ha mencionado reiteradamente en el Informe PNUD-, para después poder ser llevados a modelos de intervención que permitan disminuir los problemas que a futuro significaría la falta de manejo de las NTIC como herramienta para la consolidación del individuo como sujeto.

En este sentido, lo anteriormente expuesto se pone en relación con la capacidad del juego de funcionar como una práctica constante de las características propias de las NTIC. Así, como también, un contacto con los distintos tratamientos de la información, formando parte de la misma brecha, ya que como se observará, el hecho de que la emergente y nueva industria del videojuego en América Latina busque usar el soporte con fines más adecuados para el desarrollo humano, se encuentra ligado al problema de los determinantes tecnológicos donde el papel del desarrollo del mercado *on line* comienza a dejar claros rezagos en la sociedad.

La hipótesis en este caso consiste en señalar cómo desde el videojuego se puede observar la distancia real de la brecha digital incluyéndolo dentro de la misma, a partir de lo anteriormente señalado, sobre todo debido a la dirección que en los últimos años ha comenzado adquirir como industria globalizante y globalizadora que busca nuevos caminos para su desarrollo, los cuales van desde su inmersión como proceso cultural, hasta su uso como un proceso educativo en algunos países, como se verá en el siguiente capítulo, enfocado ya al objeto mismo del estudio, es decir, las prácticas lúdicas digitales.

II

El Ludus Tecnológico:

Del Videojuego y el video jugador hasta el desarrollo de una emergente industria en Chile.

Capítulo 4 **Tras el juego de la modernidad:** **El videojuego**

4.1 Un acercamiento al videojuego y su desarrollo

En las distintas épocas de cada civilización, el juego ha logrado constituirse como una de las formas culturales esenciales de los primeros años de la formación del individuo. La observación de dicho fenómeno como se ha observado, permite comprender los distintos niveles que esta actividad implica y la evolución de la misma, hasta llegar a su forma de expresión contemporánea como juego de las sociedades post industriales globalizadas, es decir, el videojuego.

Una práctica lúdica digital que depende plenamente del desarrollo mismo de sus soportes, los cuales se constituyen en sus estructuras, de componentes informáticos y audiovisuales resultando fundamentales como actividad central del tiempo libre, y las cuales conforman actividades en sí mismas tecnológicas. La pregunta por esta nueva tecnología constituida en no más de cuatro décadas, tiene concretamente relación con su

constitución, la cual, por un lado, parte de ser una industria globalizante, principalmente controlada por tres empresas que han transformado las prácticas lúdicas de los distintos países en la vía de la modernización, y por el otro, cómo esta industria del entretenimiento lúdico se mantiene a sí misma fuera de la regulación de contenidos, de propiedades intelectuales o de la interrogante por su misma función social.

La creación de áreas de trabajo dentro de la animación y el arte digital comienzan a emerger como opciones académicas y empresariales, constituyéndose como una emergente búsqueda por nuevos medios de crear puentes entre el individuo y lo social, tratando de encontrar distintas vehiculizaciones institucionales que permitan trazar un desarrollo que va, desde la transmisión de la propia historia, hasta la participación ciudadana. La participación en el debate muestra la preocupación, a la vez, del nivel tecnológico en la vida cotidiana, considerando la idea de que el videojuego, al ser el juego de nuestra sociedad, también presenta las mismas condiciones de la estratificación social en la cual se habla desde adicción hasta el aislamiento cultural, permitiendo observar desde su uso problemas como la desnormativización y la individualización.

Ante dicho fenómeno, algunos países han retomado el tema desde las instituciones intentando crear un uso de lo lúdico como herramienta ciudadana, logrando potenciar una alternativa industria lúdica digital en sus propios países, como en el caso de España, Uruguay, Venezuela o Argentina. Y es en este lugar donde se buscó observar el papel videojuego en la cotidianeidad escolar en Chile con el fin de observar el tipo de prácticas lúdicas y la producción de sentido en torno a ellas, involucrando también distintos actores sociales.

El videojuego presenta dentro de sí las mismas características de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, pero queda fuera de ellas por su calidad de “juego”, lo que no ha permitido observar el aprendizaje (tecnológico) que prepara, aún sin ser su función determinada, para el tipo de tratamiento de la información con la que se verá involucrado en los próximos años. Distintos campos han llegado al objeto, con el fin de reconocer en él sus efectos sobre el usuario. Desde la

medicina, hasta la economía han estudiado el campo con distintas finalidades, dejando un amplio registro bibliográfico sobre el mismo.

Así, el videojuego ha sido conceptualizado *como un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual un gran número de personas tuvo un acceso directo y personal* (Levis, 1997, p. 27), insertándolo dentro del eje de lo multimédiatico, debido a sus conexiones en red con el cine, la televisión, los comics etc. Esto lo coloca dentro de la discusión académica en distintas vías, creando así un núcleo propio de consumo y conocimientos a los que Piscitelli desde el Ministerio de Educación Argentino menciona *que lo que nos interesa no es pensar a los videojuegos ni sobre los videojuegos, sino pensar con los video juegos o a través de los videojuegos* (<http://weblog.educ.ar/educacion-tics/archives/003541.php>).

Desde áreas de las ciencias sociales como la psicología se ha señalado que *los video- juego son dotados de características visuales dinámicas de la televisión, pero por sobretodo son interactivos. Lo que se pasa en la pantalla no es enteramente determinado por el computador, ello depende en gran medida de las acciones del jugador* (“*L’enfant et les médias. Les effets de la télévision, des jeux vidéo et les ordinateurs*”, 1998, Fribourg: Editions Universitaires Fribourg Suisse), dejando en claro el interés en la investigación académica por el individuo y su relación con el juego, es decir, por el propio jugador durante el momento de apogeo de la actividad.

Otra de las observaciones constantes desde la academia tiene que ver con el tema de la adicción, donde el enfoque utilizado busca comprender y establecer pautas para situar al sujeto de acuerdo a la relación entre videojuego y actividades cotidianas, tratando con esto, distinguir del universo de jugadores los individuos con riesgos ante la actividad. Desde la psicología se ha realizado la distinción entre *gambler* (cercano a ser ludópata) (Valleur, 2005, p.36) y el jugador casual. Para realizar esa distinción se habla desde factores cuantitativos, como el tiempo de juego regular, hasta su consistencia, como prioridad sobre otros intereses, terminando por asumir al *video jugador*, en general, como un *gambler* que corre demasiados riesgos instaurando el juego como un

estilo de vida más allá de una costumbre (Valleur, 2005: p. 168). Esto refleja una alusión al juego como una droga en los verdaderos jugadores; según los autores, el problema central es la movilidad de los límites actuales entre gambler y jugador casual, al convertirse esta actividad en una prioridad en la vida cotidiana, por lo tanto la hora diaria que antes se le dedicaba al videojuego y que era considerada como adicción, ahora es situada dentro de la normalidad de un jugador regular.

Por otra parte, otra distinción realizada en torno a las diferencias entre *video jugadores gamblers* y jugadores casuales, es el trabajo realizado a partir del análisis de las posibilidades del jugador sobre el propio juego (en particular en cuanto a juegos de estrategia) tal como se puede observar en un análisis de un juego denominado como un simulador de relaciones humanas, *The Sims* (Bittanti, 2004: pp. 85-96). El jugador es considerado de acuerdo al tipo de interacción que realiza con el videojuego, siendo tres tipos de interacciones los supuestos que permiten comprender *que puede imaginarse hacer y ser el usuario, las formas de complicidad del usuario con respecto al mundo de la ficción, o sea las posiciones enunciativas del usuario* (Bittanti, Eugeni, 2004: 91).

Lo anterior nos arroja la distinción entre tres roles capaces de cumplir en el juego por el mismo usuario. En un primer nivel: *como espectador* (una posición ante el juego en tercera persona); en un segundo nivel: *como jugador* (donde el usuario entra al personaje y define el destino de los otros personajes, determinando la sensatez del mundo de ficción, siendo la modalidad a la que más se refieren los estudios); y por último, en un tercer nivel: *como autor intertextual* de la obra (en que el usuario produce un texto-discurso reescribiendo al interior del juego su propio juego, de acuerdo a las posibilidades del mismo, haciendo emerger un nuevo modo del juego, tal como la revisión de *The Sims* muestra, y logrando que esta construcción de sentido se establezca dentro de la *Microcultura* como un nuevo modo de jugar, en este caso con *The Sims*).

El usuario asume el rol del autor intertextual, no sólo “juega” produciendo un texto discurso, sino también reescribe el texto primario en un segundo texto (2004, p.93). Así, a partir de los constantes debates en torno al fenómeno del videojuego, se ha creado un área dentro de la misma academia denominada Ludología, con el fin de estudiar características de los juegos mismos y sus transformaciones. Desde

investigaciones que retoman la relación entre realidad y ficcionalidad en el juego, como la realizada por Jesper Juul, hasta aquellas que retoman el hecho de su preparación para la vida tecnológica y digital, pero que presentan diversos problemas de género en su interior (Caseell: 1998 , From Barbie To Motal Kombat, MIT). En estos estudios se han señalado diversos momentos claves en la historia del desarrollo del videojuego y su inserción en lo social, los cuales son observados como referencias de su propia transformación. A partir de ellos comienza la discusión en torno al primer videojuego realizado, el cual para algunos es el nombrado *Nought and crosses* u *OXO* (paralelamente se habla de *Spacewar* como el primer juego digital moderno), desarrollado en 1952, así como también se hace incapie en el desarrollo de distintos científicos como Ralph Baer los cuales, desarrollando simuladores de combate para la milicia, llevaron el anclaje de los videojuegos en lo cotidiano, desde lo doméstico con el soporte Magnavox Odissey en 1972(Ver Anexos III), hasta el juego pong, llevado a su vez a bares, salones, etc.. Después se dio paso a uno de los anclajes domésticos más importantes, con las consolas personales como Atari 2600. El videojuego rápidamente tomó espacio, tanto en el hogar como en los espacios públicos en las sociedades que dentro de sí impulsaban su desarrollo como industria del entretenimiento por un lado, y como desarrollo tecnológico por el otro. Dentro de ese mercado Japón comenzó a despuntar como una de las industrias productoras con la consola lanzada por Nintendo en 1983- una compañía con una larga historia en la industria del entretenimiento exportando cartas a Norteamérica para el juego japónes Hanafunda³, solucionando la crisis de la industria en Norteamérica. Uno de los íconos de dicho soporte fue el juego Mario Bross lanzado en 1985, con el cual se agregó una imagen más a la iconosfera de la cultura de masas, y con el cual el juego tomó nuevas dimensiones narrativas, gráficas y de interactividad.

Un desarrollo paralelo a las consolas domésticas fue el de las portátiles, las cuales fueron considerados como los primeros juegos propiamente electrónicos en la década de los setenta, y de ahí su gran paso en 1989 con otro lanzamiento de la empresa Nintendo, denominado Game Boy. La constante innovación de los interfaces digitales, del apartado gráfico visual y la evolución tecnológica llevó al videojuego a un constante renovar periódico a partir de las mejorías de las capacidades del software, alimentados de los

³ Cabe mencionar que estos datos son recopilados de la enciclopedia en línea www.gammeinnovation.org , realizada con el fin de concretar una historia del videojuego desde sus propios usuario.

avances en IA. Distintas empresas buscaron en el mercado un espacio para competir en esta poderosa industria del entretenimiento, la cual comenzó a llegar a América Latina gradualmente, siendo en este último año el primero en que aparecen todas las consolas lanzadas por las grandes empresas del videojuego en Chile.

Paralelamente se desarrolló una industria que se dedicaba a la plataforma del PC para los juegos, inovando constantemente la empresa gráfica, uno de los puntos de mayor cambio en el desarrollo de las prácticas lúdicas, las cuales comenzaron a observar un amplio mercado con distintas empresas (entre ellas Sony), intentado desarrollar sus propios sistemas. Con esto el mercado del juego quedó ampliamente dominado por el campo doméstico, arrinconando las prácticas en lugares públicos como los nombrados arcade, buscando aumentar el desarrollo de las capacidades propias del juego, y llegando a la búsqueda de la experiencia del multijugador, la cual es un amplio referente del desarrollo al que apunta la industria: el denominado on line.

Se habla así de distintas generaciones del videojuego de acuerdo a momentos de evolución de las capacidades del mismo, situando el 2006 como una distinta etapa consolidada partir de las consolas de nueva generación por parte de Microsoft (XBOX) Sony (Playstation 3) y Nintendo (Wii), que junto con el desarrollo del juego on line han buscado desarrollar un avance en los procesadores tecnológicos del juego, tratando de ampliar las experiencias del usuario a partir de una mayor interacción con el juego. En este sentido, también cambia el modo de apropiación del software mismo del juego, es decir, los cartuchos, debido a la capacidad de los soportes de permitir descargarlos desde la navegación en Internet. Dentro de la historia del videojuego existen a la vez acoplamientos culturales que lo han favorecido como industria, como es el caso del vínculo que dicha práctica mantuvo con temáticas y modos narrativos de la industria cinematográfica, creando una nueva entrada económica a los dos lenguajes, y a la vez, estableciendo conocimientos en red con distintos modos de tratar y transmitir la información.

Como se ha observado, a pesar de las distintas crisis económicas por las que ha pasado el videojuego, este ha logrado renovarse y mantenerse como un eje fundamental de la industria del entretenimiento y del las actividades del tiempo libre, gracias a su constitución desde en lo doméstico, más que como un juguete electrónico para niños

como un sistema de entretenimiento que permitía distintas experiencias lúdicas desde el hogar. A partir de esta consolidación en el hogar, los soportes digitales del juego comenzaron a sustituir distintas prácticas, haciendo a un lado los tableros, los juegos tradicionales o los juegos realizados en la calle, creando una nueva base donde distintos juegos se convertían en las experiencias mismas del juego. Desde Mario Bros, Donkey Kong, Pacman o Sonic, se convirtieron en parte esencial de las ludotecas a las cuales cada año se agregaban títulos que provocan un aumento en las edades de juego debido a lo sencillo y manejable de sus interfaces, como el caso del clásico Tetris, en 1988.

4.2 La importancia de la industria lúdica digital hoy:

De la función del programador, hasta los nuevos videojuegos sociales

Como observó la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)⁴ (Ver anexos gráficos) durante el 2005, el mercado de los videojuegos es uno de los mayor auge en las industrias audiovisuales dentro de la globalización. Gracias a su constante innovación y creatividad ha logrado insertarse en la vida cotidiana como una herramienta tecnológica más dentro del hogar con un consumo económico mayor que el de la misma industria cinematográfica.

De acuerdo al informe de dicha organización en el estudio denominado *Digital Broadband content: The Online computer and video game industry*, en el 2003 la industria generó cerca de 21 billones de dólares. Dentro de dicho consumo la venta de ese año reflejaba a las *consolas* con un 73% de los ingresos mientras que los juegos de computador no *on-line* poseían un 17%, poniendo énfasis en el rápido crecimiento de los denominados juegos *on-line* y juegos para celulares o wireless, los cuales representaban en ese momento un 9,8% de la industria. Pero como se mencionaba, con los avances mismos de los soportes en las nuevas generaciones de consolas *se preveía un* aumento subsecuente pronosticando en el 2008 alrededor de un 41% para las “consolas” y un 6% para el segmento de juegos para computador no *on line*, mientras que los juegos *wireless* y juegos *on line* representarían un 25% y un 28%

⁴ La cual reúne a las economías del mundo desarrollado entre las que se encuentran Alemania, Austria, Bélgica, Canadá, Dinamarca, España, Estados Unidos, Francia, Grecia, Irlanda, Islandia, Italia, Luxemburgo, Noruega, Países Bajos, Portugal, Reino Unido, Suecia, Suiza, Turquía, Japón, Finlandia, Australia, Nueva Zelanda, México, República Checa (1995), Hungría (1996), Polonia (1996), Corea del Sur (1996) y Eslovaquia (2000) y con Chile buscando un lugar durante el 2007.

respectivamente, lo cual no se encuentra alejado. Esto supone un importante cambio en la transformación de la propia industria, desapareciendo así los distribuidores actuales y llevando a nuevos intermediarios, como los proveedores de acceso a Internet, a emerger. Este caso se estudia desde los casos particulares del análisis, el caso de Corea del Sur y en Asia en general (Ver Anexos-Gráficos Q/R/S).

Se muestra también el predominio en esta industria por parte de Estados Unidos y Japón, los cuales representan alrededor del 70% del mercado mundial, siendo a su vez los países en los cuales se encuentran las tres más grandes compañías de videojuegos del mundo, así como las principales elaboradoras de software, dando un claro índice desde donde se instauran estas prácticas lúdicas y su impacto a partir de su globalización. Se observa que principalmente la japonesa, es la que maneja el 35% de la industria y la que mejor se maneja en el rubro, generando transacciones cercanas a los 8.4 billones de dólares durante el 2003 y con una tasa de crecimiento esperada de por lo menos un 20% por año hasta el 2008.

Así también, los datos muestran la poca información de la situación en Latinoamérica, sobre todo en los últimos años. Entre los datos que se rescatan en el año 2002, el gasto en videojuegos alcanzó unos 148 millones de dólares, sin embargo para el año 2008 será la región que más rápido crecimiento haya tenido esperando duplicar el gasto alcanzando más allá, según las estimaciones, de los 315 millones de dólares. Para poder situar a Chile dentro de esta industria, son escasos los datos con los que se cuenta, considerando dos variables que velan la información, las cuales son la amplitud del mercado informal y el bajo aporte al desarrollo de software, lo cual el mismo informe PNUD 2006 muestra al observar en Chile un país aplicado en la incorporación de tecnologías, a la cabeza de América Latina en la introducción de NTCI, pero que presenta como problema su nula participación en la generación tecnológica teniendo un 0.1 % del PIB en la materia de manufactura de Tecnologías de la Información y la comunicación, y 3,9% del PIB en Servicios tecnológicos y de información. Este hecho el mismo informe señala se ve reflejado en el desarrollo de softwares en relación a las patentes registradas en Chile, del cual no hubo ningún registro durante el 2005 (Informe PNUD, 2006, pp.50-51), lo cual se refleja plenamente en la propia industria lúdica digital chilena, la cual comienza a emerger después de años de mantenerse como una simple red alternativa o microcultural.

Con esta panorámica de la industria, en la cual se puede resaltar el hecho de su desarrollo centralizado en dos países, la movilización económica del mismo y su emergencia en distintas regiones, la industria comienza a apuntalarse como uno de los mercados más favorecidos en los próximos años. Esta situación se ve reflejada en el desarrollo del on-line, modo de juego que renovará constantemente las formas de apropiación del mismo videojuego, en este sentido, cabe resaltar las palabras de Bill Gates, el 11 de mayo del 2006, durante la feria más importante de videojuegos del mundo, el denominado E3, en la cual el futuro del videojuego está en *poder jugar en cualquier lado, desde el celular hasta la computadora uniéndolos todos en línea*.

Dentro del futuro de la industria, una figura resulta central, la del programador: la figura autorial de esta NTCI. Para poder definir el papel de esta figura dentro de la producción y los límites de su trabajo creativo, se decidió retomar el testimonio de uno de los emergentes programadores de videojuegos Latinoamericanos con tal de observar más de cerca la puesta en acción de la propia práctica y las nuevas vías que este trabajo está tomando, apuntando a distintas funciones sociales y buscando a la vez, servir como puente entre el individuo y las instituciones.

Hernán Moraldo, fundador de la empresa Moraldo Games en Argentina ha desarrollado distintos juegos trabajando en conjunto con el Ministerio de Educación y con el observatorio de videojuegos de dicho ministerio, y es debido a el papel que juega en esta nueva constitución que por la vía del blog, el presente estudio consolidó una larga conversación pública sobre el papel de los programadores dentro del videojuego.⁵

A continuación se reproduce lo que para Hernán constituyen las reflexiones más importantes en su posición como programador de juegos:

Hernán Moraldo
(www.hernan-moraldo.com.ar)

Para mí, el proceso mismo comienza con la reflexión en torno al jugador, sus capacidades y lo que busca dentro del juego, pensando en las transformaciones en el

⁵ Dicha conversación y las preguntas realizadas se pueden encontrar en el blog www.juegovconocer.blogspot.com, el cual sirvió como un puente para contactar a programadores e interesados en el tema.

manejo de información mencionando que el jugador funciona como autor del tipo público cuando produce una sesión del juego, o cuando en The Sims permite que otros jugadores interactúen con sus personajes, casas y familias. En juegos masivos multiplayer de alguna manera con sus acciones el jugador construye una historia que es visible para otros jugadores. De esta manera en muchos otros casos se produce desde el accionar del jugador como autor, obras de tipo público, en las que nadie dudaría en considerar al jugador como autor de las mismas. El formato natural de producción de un juego, es el mecanismo de sesiones de juego. El jugador, en su interacción con un objeto lúdico, crea una cierta cantidad de historias, que aquí llamamos sesiones. El jugador es ante todo, autor de las sesiones de juego que produce, o en todo caso, co-autor de las mismas junto con los desarrolladores del juego en sí. Desde la perspectiva del que juega, o del que desarrolla, en un primer golpe de vista puede suceder que no parezca haber ningún problema en referencia a esta cuestión de la autoría en los juegos. Parece muy sencillo, "si yo hago un juego para que los demás jueguen, yo soy el autor".

Lo que hay que poner en perspectiva, es de qué es autor el desarrollador de un juego, y de qué no. Cuánto del concepto de autoría se le puede atribuir correctamente al mismo, y cuánto escapa a su poder, y queda en manos, por ejemplo, del mismo jugador.

En los videojuegos el desarrollador es quien produce gráficos, sonidos, y secuencia de instrucciones del programa; todo esto puede pensarse finalmente como un texto, en la medida en que tenga una forma de codificación binaria o similar. Este texto es el programa, y es el texto del que el desarrollador es, casi sin posibilidad de discusión, el autor. El texto del desarrollador está redactado en un lenguaje formal, un lenguaje que describe unívocamente un sólo objeto, el programa como objeto abstracto. El desarrollador es autor de un texto que comunica de forma unívoca, ¿Qué comunica a quién? A una computadora, por supuesto. Ejecutado en cualquier computadora correcta, el texto produce la ejecución del programa, del sistema.

Entonces: ¿Cómo es la experiencia lúdica? La experiencia lúdica no tiene que ver solamente con la ejecución sistemática y correcta del texto original, sino con la interacción del usuario/lector con el sistema que el desarrollador ha puesto en sus manos. En primer lugar, de esa interacción con el sistema, se produce un nuevo texto, lo que normalmente llamaríamos la sesión de juego. Esto es, la sucesión de sucesos,

gráficos y sonidos que suceden de la interacción con un juego. El texto de la sesión de juego se genera a partir de la combinación del texto del programa, y la interacción que el jugador tiene con el mismo. Así que tenemos un texto generado en un primer nivel de autoría compartida, que es la sesión, y luego tenemos una lectura generada en un segundo nivel de autoría compartida, que es la experiencia de lectura sobre la sesión. Cuando el desarrollador escribe el texto del programa, está especificando a través de un lenguaje formal, y de forma unívoca, el comportamiento de un sistema. Sin embargo, el comportamiento del sistema, aunque generado de forma unívoca por esta descripción, escapa en muchos casos a la intención original del autor, en primer lugar por cuestiones relacionadas con la emergencia. La mejor metáfora que encontré hasta ahora para explicar este problema, es que el desarrollador de videojuegos esculpe la intención del sistema que él tiene en mente sobre la naturaleza intrínseca de los sistemas. El resultado final, el programa escrito, es finalmente la mixtura entre las condiciones naturales de los sistemas y su intención. Me animaría a decir que ahora, este texto en apariencia secuencial es interpretado de inmediato como objeto interactivo, lo cual habla sin duda sobre un cambio muy fuerte en la percepción de los textos en general.

El desarrollador crea un sistema en el que le permite al jugador interactuar para ser a sí mismo co-autor de lo que sucede, y a su vez el desarrollador controla el formato de esa interacción de modo que produzca siempre (o casi siempre) sesiones de juego que sean en sí mismas, interesantes. Es decir, que el desarrollador sabe, a grandes términos, que él no es el autor real de la sesión de juego; lo que hace es darle al jugador las herramientas adecuadas para que éste termine la construcción de la obra final. La cuestión de cuánto ceder es importante, y estuvo mucho tiempo en el núcleo del enfrentamiento entre lo narratológico y lo ludológico. Personalmente yo me encuentro muy a gusto creando pequeños mundos en los juegos, y tranquilamente puedo sacrificar mi posición como narrador de una historia inflexible. Otros autores se encuentran del otro lado del espectro, y podrían sacrificar la interacción libre en pos de una historia prefijada que siga los preceptos del drama.

Un juego, un videojuego es (desde la visión más duramente ludologista) un conjunto de reglas usualmente muy complejo, de comportamiento pocas veces del todo predecible. Las reglas, los sistemas, son finalmente objetos abstractos (en

contraposición con las imágenes, las historias o las experiencias vívidas de los pintores y escritores, que son de un carácter mucho más concreto).

¿Cómo existe un objeto de una naturaleza tan abstracta en la cabeza del desarrollador? ¿Cómo se traslada éste de la cabeza a la computadora, a lo que llamábamos *texto* del juego? El desarrollador tiene una idea del tipo de experiencia que quiere que el jugador viva. El desarrollador, de igual modo, imagina en su mente la experiencia vivida por el jugador. Es decir que imagina algo análogo a la historia del escritor, la sesión de juego.

Obviamente uno no puede imaginar nunca todas las sesiones de juego posibles, el desarrollador idealmente debería crear un juego en su cabeza, para luego trasladar éste a su computadora, construyendo en su mente modelos (o teorías) que expliquen el comportamiento de un programa que emulara tal funcionamiento. En base a estos modelos es que el desarrollador va construyendo el programa en la computadora. En cada paso de este proceso el desarrollador va entonces comparando el funcionamiento del programa en su computadora con el de la caja negra en su cabeza, y en base a la diferencia de ambos comportamientos va construyendo nuevas teorías referidas a los cambios que deberían producirse en el texto de la computadora para generar una mejor aproximación a su intención primaria.

Los cambios en el programa del juego se realizan en un continuo redescubrimiento del funcionamiento de sectores viejos del código, y en una continua evaluación de la fiabilidad de los modelos construidos. Según los modelos en la cabeza de los desarrolladores, los programas no tienen bugs (rupturas o defectos mismos que transforman elementos del juego) pero en la realidad sí; lo que sucede entonces es que el programador debe encontrar a través de los bugs los puntos en los que su propio programa difiere del programa en su imaginación (o de la descripción en los modelos), y entonces convertir sus modelos a la realidad, o transformar el programa para aproximarlos más a sus modelos (lo cual sería corregir los bugs), y llegar al juego perfecto que se tenía en mente desde un inicio.

Así, para concluir, Hernán menciona que *el juego en las manos de sus jugadores puede también cobrar vida de formas inesperadas. Puede suceder por ejemplo que un jugador encuentre una forma de jugar al juego que no ha sido pensada, o que encuentre nuevas formas de interactuar con el mismo, y a pesar de que el programador le da al jugador un entorno limitado de interacción, en el que éste debe jugar, la complejidad del juego o del software deja generalmente margen a que el jugador escape de estas limitaciones en la interacción, y encuentre nuevas formas de participar.*

Como se puede observar, la figura del programador por sí misma resulta una práctica ajena al común de los individuos, lo que provoca una confusión misma con la relación entre usuario y NTCI para el sentido común, ya que poco se toma en cuenta la transformación de dicha figura, la del programador informático, en un codificador de reglas binarias dentro de una ficción a desarrollar, el cual es consiente de las capacidades del soporte para el que trabaja y las distintas negociaciones que ha tenido que pasar con los avances tecnológicos reflejados en el aumento de interactividad del individuo.

4.2.1 La emergencia de Nuevas Temáticas en el videojuego: De la simulación del colegio a los juegos políticos.

Con el desarrollo, apertura y simplificación de la industria informática, el acceso a la producción de software para videojuegos ha proliferado en el mundo, siendo distintas las temáticas que ahora se pueden encontrar en el mercado de juegos digitales. Se puede encontrar desde epidemias globales causantes de mutaciones, espías industriales buscando formulas nucleares, grupos paramilitares combatiendo ataques alienígenas, comandos de batallas de la segunda guerra mundial, o guerras entre figuras claves de la mitología, hasta simular ser el rey del barrio, un asaltante, un narcotraficante, o formar una familia.

Las temáticas de los videojuegos vehiculizan gran parte de la información disponible en los medios, retomándola desde la historia, la ciencia ficción o la propia cultura. Son precisamente sus polaridades el punto de partida académico para enfrentar diversos problemas, como lo son la generación de violencia, los niveles de adicción o el aislamiento social. Pero son también las nuevas vías las que intentan un nuevo viraje del

videojuego, buscando por un lado representar la propia realidad del usuario, haciéndolo interactuar con su propia historia pero con la posibilidad de manipulación a partir de la simulación de la misma, y por el otro, servir como vínculo con lo institucional.

A partir de estas dos modalidades claves -junto con el desarrollo del on line- se pueden observar dos extremos de desarrollo del juego digital, el cual al haber consolidado juegos de competencia deportiva, juegos de combate y peleas callejeras, simuladores de baile, o juegos estratégicos y de rol, comienza apuntar a nuevos públicos con juegos de destreza mental dedicados a la tercera edad o juegos históricos con fines políticos. Es precisamente por estas razones que se han elegido ejemplos con algunas reflexiones a partir del análisis realizado de acuerdo a los códigos presentes en el juego, así como las categorías epistémicas supuestas en el mismo, a partir de las distintas herramientas señaladas el capítulo pasado. Por un lado se ha elegido para mostrar el juego para consolas *Bully*, con el cual se trabajó como una de las prácticas lúdicas de observación, como parte de la simulación personalizada de la cotidianeidad, con el fin de mostrar su temática a partir de la observación sistemática a distintas sesiones de juego realizadas en torno a él, ya sea dentro de situaciones domésticas o en espacios públicos. En el segundo caso, se muestran algunos de los juegos con nuevas temáticas implementados durante el año pasado en distintas regiones del mundo.

4.2.2 Bully

Síntesis del juego

A partir de recopilar la información generada a desde de la observación y análisis de distintas sesiones de juego de *Bully*, se presenta a continuación algunas de las características fundamentales del juego en cuanto a su temática y la implicación del jugador en el mismo. También conocido como Canis Canes Edit, este juego pertenece a la controvertida empresa de software Rockstar Games, la cual es encargada de juegos como *Grand Theft Auto: San Andreas*. El juego comienza dentro de la Academia Bullworth, con un problemático alumno que presenta distintos conflictos con los profesores, sus compañeros y los distintos obstáculos de la vida escolar.

Se trata de seis distintos capítulos nombrados desde *Haciendo Amigos y enemigos* hasta *Una mente sana en un cuerpo sano y otras mentiras*, en los cuales el alumno Jimmy Hopkins llega a un nuevo colegio en Nueva Inglaterra debido al nuevo matrimonio de su madre y su luna de miel.

Si bien el juego no necesita de interfaces u accesorios distintos a los del mismo soporte (Playstation), y no implica una relación directa con la vida en los Colegios en América Latina, en particular en Chile, a partir de las posibilidades de anclaje del jugador con su propia experiencia o relato, cada sesión de juego logra configurarse dentro de las posibilidades de simulación del usuario, adecuando y contextualizando las actividades propias de un colegio norteamericano de acuerdo a las semejanzas con el modelo de colegio del propio usuario.

La libertad de cada sesión es una de las características de la compañía que lo diseña, ya que permite por un lado tener un referente de meta en cada nivel, pero a la vez permite desarrollar actividades paralelas y transaccionales con libertad de acción del usuario, siendo éste uno de los principales puntos de crítica de juego. Por un lado Jimmy aprende a defenderse del “abusador”, el antagonista propio del juego, a pesar de ver en la figura del Director una figura de ruptura, en enclave de la relación del usuario se localiza precisamente en el foco estratégico para sobrevivir dentro de las estructuras de poder emergentes en los colegios. Para lograr dicha supervivencia Jimmy debe organizar a niños que se encuentren en la misma posición que él, organizando a los alumnos menos populares del colegio para lograr una resistencia en torno al abuso, generando distintas prácticas para esto, las cuales van desde bombas de olor hasta objetos explosivos. De esta organización se desprenden diversos conflictos como parte de la misma trama prescrita del juego, en la cual el jugador se verá involucrado a intrigas y desconfianzas que lo llevarán a pelear contra gente al interior de su organización.

Dependiendo de las elecciones del propio jugador, el escolar tomará decisiones que lo harán tener distintos amigos y enemigos, provocando una estructura transaccional que busca reflejar el proceder del preadolescente dentro del colegio, a

partir de la idea de una constante negociación de la acción considerando las faltas que esta puede acarrear.

Para la identificación plena de los personajes, el jugador cuenta con características de vestuario en cada uno, las cuales van desde la ropa de los abusadores o los uniformes de los nombrados nerds. Las herramientas con las que cuenta el escolar para su accionar varían desde la resortera, los extinguidores, huevos, bombas de olor, cáscaras de plátano o globos con agua, mientras que en el equipo que usa para dichas acciones se encuentra la patineta, la bicicleta o la pintura de aerosol para marcar las paredes.

Dentro de las modalidades del juego se incluyen distintos minijuegos en relación a distintas materias y actividades escolares entre los cuales se encuentran juegos de química, formación de lenguaje, actividades artísticas, fotografía o deportes, los cuales permiten dinamizar las propias sesiones de juego.

Como se puede observar, *Bully* moviliza la vida escolar del usuario que mayor dominio y acceso tiene de los videojuegos, el preadolescente, reflejando distintos parámetros de la propia vida escolar, agregando a las temáticas del juego, la constitución de ejes institucionales a partir de la interacción del individuo con ellos, buscando centralmente el goce de la modificación de la acción real a partir de la ficción. Es quizá por estas razones que el juego se ha posicionado como uno de los más polémicos el último año, poniendo en la mesa de nuevo a la compañía Rockstar Games la cual ya había recibido fuertes críticas por el contenido sexual dentro del juego *San Andreas*.

Entre las distintas críticas mencionadas al juego en foros de Internet encontramos su potencialización de la figura del abusador o la libertad sexual expresada en el mismo juego, la cual incluye las distintas orientaciones sexuales como opciones de interacción entre el jugador y los distintos personajes de la historia, lo que lo ha llevado a ser catalogado como T (para mayores de 13 años), buscando prohibir su venta en algunos estados como Florida y su bloqueo en países como Bélgica, a partir de las críticas que ha recibido. Este hecho en Chile no tiene ningún referente, ya que el juego al entrar al mercado informal es distribuido abiertamente en ferias y portales como se ha

podido observar, regresando a la reflexión en torno al carácter autoregulatorio en América Latina del tema, el cual exige al padre ser él, el que a partir de su propia conducta moral, regule el acceso a dichas prácticas lúdicas.

Plagado de referencias audiovisuales populares en Norteamérica, sobre todo cinematográficas, aunque también se presentan temas literarios en torno a Lewis Carroll u Oscar Wilde, *Bully* se constituye como uno de los ejemplos de juegos que despiertan la crítica de la opinión pública a partir de su fuerte carga de simulación de la realidad y a la manipulación de ésta. Nombrado por un lado como uno de los mejores videojuegos para la consola Playstation en el 2006, y por el otro, fuertemente observado con la finalidad de regularlo, este tipo de juegos que buscan llevar la cotidianeidad del jugador a la pantalla, apuntan a ser uno de los mercados con mayor desarrollo en la industria del videojuego. Su elaboración al correr a cargo de los países nombrados como ejes centrales de la industria, puede ser descontextualizada en torno a las prácticas propias del individuo en América Latina, pero es su constitución a partir de características globales del tiempo libre, lo institucional y el individuo lo que los lleva a colocarse como una de las emergentes vertientes del desarrollo de juegos en los próximos años.

4.2.3. Nuevos Juegos, nuevas temáticas

Como se mencionaba anteriormente, otra de las vertientes en el desarrollo de juegos y que tiene que ver directamente con el impulso del juego on line dentro de la industria del videojuego, tiene relación directa con la emergencia de software (juegos) para distintos soportes de videojuegos que en su temática guardan relación con lo social/institucional en alguna de sus facetas. Dichos juegos y sus programadores intentan postular al videojuego como un nuevo medio de comunicación con una alta capacidad interactiva y con una fuerte propiedad lúdica capaz de crear vínculos entre el individuo y lo institucional con el fin de favorecer su desarrollo personal y su constitución como sujetos y actores sociales.

Si bien se sabe que son pocos títulos en comparación con la oferta de la industria, este nuevo modo de tratar el videojuego a partir de reflexionar sobre su función social, parte del supuesto de las diferencias en el tratamiento de la información, tratando de acercarse así a los modos interactivos del individuo, intentando vehicular

información necesaria para el individuo, retomándolo así dentro del enfoque dialéctico en la que el problema y las prácticas cotidianas del individuo se observarían como parte de la solución.

A continuación se muestra una lista con ejemplo de dichos juegos, los cuales abarcan desde temáticas médicas hasta elecciones políticas. Se incluyen juegos que se encuentran en proceso creativo pero de los cuales se han mostrado avances, juegos que estuvieron durante algún tiempo disponibles y juegos actuales. No se tomaron en consideración juegos reconocidos por ser pioneros en la materia como The Sims o el caso de Ragnarok editado en Chile (www.gamerpro.cl) ⁶.

| <i>NOMBRE</i> | <i>TEMÁTICA</i> | <i>PARA JUGAR EN</i> |
|--------------------|--|--|
| 1.VIRTUALIS | Juego acerca del calentamiento global y el cambio climático presentado en Irlanda. | www.virtualis-eu.com www.alba.jrc.it/vgas |
| | Reproduce desde el mundo | |

⁶ Los datos son retomados del Diario El mercurio periodo 2006 y del portal www.laflecha.net así como de distintos blogs que mantenían informado sobre estos juegos de los cuales se contó con una lista larga con similares temas eligiendo los que sobresalían debido a las distintas referencias que se hacían sobre ellos.

| | | |
|-----------------------------|--|---|
| <p>2.SECOND LIFE</p> | <p>político hasta los parámetros mínimos de consumo. Un mundo paralelo en el cual se han visto involucrados desde IBM como comprador de una isla hasta Museos Mayas en la ciudad, o escuelas argentinas presentando sus planes educativos.</p> | <p>www.secondlife.com</p> |
| <p>3. Mc DONALDS</p> | <p>Realizado por la compañía italiana <i>La Molleindustria</i>, muestra y permite entrar a la organización de la franquicia de comida más criticada en el mundo. Desde crear la carne hasta la organización de negocios.</p> | <p>www.molleindustriai.it</p> |

| | | |
|-----------------------------------|--|--|
| <p>4. JUEGOS POLÍTICOS</p> | <p>Dedicados a juegos que retomen personajes de la política que se encuentren en constante aparición en la prensa debido a sus acciones. Desde el ex candidato presidencial de Perú Humala hasta Bush.</p> | <p>www.politijuegoH2om www.inkagameH2om</p> |
| <p>5. BORDER PATROL</p> | <p>Juego dedicado a denigrar y jugar a matar al mexicano inmigrante desarrollado por uno de los diseñadores más criticados por su manejo de temáticas (Tom Metzger)</p> | <p>www.pcdevilH2om</p> |

| | | |
|---|---|--|
| | | |
| 6. BRAIN AGE | Juego pensado para la tercera edad para entrenar el cerebro durante minutos al día. | CONSOLA NINTENDO DS |
| 7. NAUGHTY AMERICAN / RED LIGHT CENTER | Presentado ante la asociación internacional de programadores de juegos de contenido sexual | www.naughtyamericathegame.com |
| 8. A FORCE MORE POWERFULL | Diseñado por el Internacional Center of Nonviolence Conflict, este juego busca incentivar la armonía comunal. | www.organizinggame.org |
| 9. FOOD FORCE | Puesto en línea por la ONU como parte de programas de ayuda, y que logro cuatro millones de descargas | www.foodforce.com |

| | | |
|---|---|---|
| <p>10.GAMES FOR HEALTH (El juego de Ben)</p> | <p>Desde juegos que simulan el organismo humano hasta juegos que buscan concienciar al enfermo de cáncer como el Juego de Ben que les enseña sobre quimioterapia y sobre los efectos en su cuerpo</p> | <p>www.makewish.org</p> |
| <p>11.ABTAO</p> | <p>Juego sobre la guerra del pacífico en Chile por parte de la Universidad Santa María.</p> | <p>En desarrollo.</p> |
| <p>12.TERREMOTO FAMILIAR</p> | <p>Un juego que en base a un terremoto que se para la isla en dos y cada uno de los padres queda en un lado, tratando de ayudar a niños de entre 7 y 13 años con separación de padres.</p> | <p>www.zi-ltd.com</p> |
| <p>13.ESCAPE FROM DIAB</p> | <p>Trata sobre como acabar con la obesidad de Deejay a partir de hacer distintas actividades.</p> | <p>www.archimageonline.com</p> |
| <p>14. PEACEMAKER</p> | <p>Videojuego que convierte en el primer ministro israelí o en el presidente de palestina</p> | <p>www.peacemakergame.com</p> |
| <p>15. DARFUR IS DYING</p> | <p>Los aldeanos deben escapar de las milicias sudanesas mientras llevan agua a sus viviendas. Apoyado por la cadena audiovisual MTV</p> | <p>www.darfurisdying.com</p> |
| <p>16. FRENTE AMPLIO URUGUAYO</p> | <p>Videojuego realizado en Uruguay por Gonzalo Frasca para informar sobre elecciones por parte del Frente.</p> | <p>www.cambiemos.org.uy</p> |

| | | |
|-------------------------|--|--|
| | | |
| 17. PARIS RIOT | Aquí el jugador asume el control de la policía en su respuesta a las manifestaciones del año pasado en París. | http://parisriots.free.fr/index.html |
| 18. I'M OK | Una reflexión sobre la violencia en los videojuegos. Un videojuego que en si mismo lleva a la violencia a sus extremos con el fin de poner el tema en distintas dimensiones. | http://www.gameover.es/tag/juegos-pol%C3%A9micos http://67.15.42.30/ImOK/Im%20OK.zip |
| 19. JFK RELOADED | Simulación en torno al asesinato del presidente norteamericano. | http://www.jfkreloaded.com |
| 20. MR. BIGSHOT | Un simulador de la bolsa de valores en el que se intenta formar parte del mercado y las inversiones. | http://www.mrbigshot.com/ |

4.3 El Videojuego en Chile

Una de las reflexiones de Huizinga en torno a la aparición de nuevas prácticas lúdicas, en la cual menciona que *en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatarse consigo al individuo y a las masas en la embriaguez de un juego gigantesco* (Huizinga, 1990, p.68), permite comprender el papel del videojuego como figura globalizadora de las nuevas prácticas lúdicas de la modernidad.

Ante tal acción, de poco han servido las fronteras de las naciones para conservar sus prácticas lúdicas tradicionales, ya que el videojuego ha logrado constituirse dentro del tiempo libre, en mayor parte, de la clase media Latinoamericana.

La reflexión en torno al soporte exige una revisión de la posición, que tanto la academia como la opinión pública y los medios, han realizado en torno al tema. Así, para hablar del videojuego dentro de Chile es necesario referirnos al trabajo realizado por Rafael Del Villar como uno de los referentes centrales en la investigación sobre las NTCI en el país.

Es a partir de la realización, por parte del autor, de varios proyectos Fondecyt (*Video-animación y construcción de identidades*, Santiago, Proyecto Fondecyt No. 1030561 y *Navegación por Internet: Protocolos perceptivos, cognitivos y corporales*, Proyecto Fondecyt No. 1061166), elaborados desde el Instituto de Comunicación y de la Imagen de la Universidad de Chile, que se puede hablar del tema y contar con una fuerte base de datos que abarca desde gustos hasta equipamientos, siendo el complemento a la falta de cobertura institucional del tema como el caso de Consejo Nacional de Televisión o el mismo Informe PNUD 2006 (Ver Anexos- Gráficos).

Estos proyectos además han servido como base para una serie de estudios específicos sobre videoanimación y videojuego que van desde análisis propios de los juegos hasta el consumo propiamente tal en tres ciudades de Chile (Casas, 2004).

A partir de dichas investigaciones se pueden recopilar los siguientes datos que resultan clarificadores en torno al papel del videojuego en su puesta en acción, en Santiago, la capital del país (siendo el centro urbano en el que se realizó esta tesis):

El videojuego en Chile en cuanto al consumo es diferencial según estrato social y género. Concretamente, en Santiago, los video- juegos de combate gustan en un 38,5% en estrato bajo, en un 38,5% en medio- bajo, en medio- alto un 23,3%, y en el alto un 22,6%, esto es, los video- juegos de combate son los más gustados en los estratos medio- bajo y bajo.

Los video- juegos de estrategia gustan en el estrato bajo un 7,7%, en el medio bajo un 46,2%, en el medio alto un 56,7%, y en el alto un 25,8%, esto es, los video juegos de estrategia gustan más en el estrato medio alto y medio bajo, menos en el alto, y muy poco en el bajo.

Los video- juegos de aventura gráfica gustan en el estrato bajo en un 50%, en el medio bajo un 46,5%, en el medio alto en un 33,3%, y en el alto un 29%, esto es, los video- juegos de aventura gráfica son más gustados en el estrato bajo, y medio bajo; respecto al género, las mujeres prefieren aventura gráfica (38,5%) por sobre combate y estrategia.

En Santiago: en el estrato medio alto les da fuerza en sus relaciones con sus amigos en un 26,7%, en el colegio en un 26,7%, y respecto a sus padres en un 13,3%; en el estrato alto, les da fuerza en sus relaciones con sus amigos en un 35,5%, en el colegio en un 41,9%, y con los padres en un 16,1%; en el estrato medio bajo les da fuerza en sus relaciones con sus amigos en un 70%, en el colegio 30%, y respecto a los padres en un 0%; en el estrato bajo les da fuerza en sus relaciones con sus amigos en un 42,9%, en el colegio en un 32,1%, y con respecto a los padres en un 14,3%.

A manera general, es posible decir que el Estrato Bajo y Medio Bajo tienen una alta valoración de los video- juegos de Combate; los de Estrato Medio Alto una preferencia por video- juegos de Estrategia, y los Bajo por Aventuras Gráficas

Así, en Santiago los Tipos de Video Juegos más consumidos son:

- Los Video- Juegos de Aventura Gráfica preferidos en un 38,9%
- Los Video- Juegos de Estrategia preferidos en un 34,5%
- Los Video Juegos de Combate preferidos en un 30,10%
- Los Video- Juegos de Simulación son preferidos por un 15%

A partir de estos datos (Ver Anexos-Gráficos E/F/G/H/I/J/L) se puede comprender primero el posicionamiento de categorías empíricas del videojuego, es decir no preestablecidas, lo que permite entenderlas no ya como modelos de juegos, sino como acciones empíricas categorizadas a partir de su puesta en marcha y de la interpretación del individuo que las usa. Otro de los ejes que señalan es el rol de la mujer en Santiago en torno al videojuego, así como sus preferencias y la diferenciación en el consumo según estratos socioeconómicos, lo que refleja a la vez el equipamiento

mismo y el tipo de prácticas lúdicas que realiza cada estrato, lo que ligado al desarrollo de la emergente industria chilena representa uno de los problemas centrales en cuanto al acceso a los juegos primero por la vía del mercado ilegal y segundo, por el aislamiento de juegos que fomentan vínculos y desarrollo humano como los mostrados, debido a sus necesidades específicas de implementación tecnológica.

Dentro de la búsqueda, se trata de localizar el videojuego dentro de las actividades del tiempo libre de acuerdo a grupos etarios (Fondecyt No. 1061166).

| A1 | Expresiones artísticas culturales por Grupos Etéreos | | | |
|--------------------------|--|---------|---------|--------|
| | 11 a 12 | 16 a 18 | 19 a 24 | Total |
| Teatro | 23,20% | 11,00% | 15,60% | 16,60% |
| Cine | 23,20% | 34,80% | 50,60% | 36,20% |
| Plástica/ Grafica | 7,20% | 12,20% | 9,40% | 9,60% |
| Conciertos- recitales | 18,20% | 27,60% | 23,90% | 23,20% |
| Tocatas | 8,30% | 16,60% | 13,90% | 12,90% |
| Danza | 18,80% | 16,00% | 11,10% | 15,30% |
| Literatura | 5,50% | 7,70% | 16,10% | 9,80% |
| Videojuego | 34,80% | 22,70% | 18,30% | 25,30% |
| Dibujos animados | 13,80% | 6,10% | 11,10% | 10,30% |
| Deportes | 50,30% | 42,00% | 31,70% | 41,30% |

Como se puede observar, el grupo etáreo 11 a 12 años, correspondiente al grado escolar séptimo básico representa el mayor punto de juego, siendo la segunda expresión artística cultura preferida, sólo por debajo de los deportes, lo que va disminuyendo a su vez en los distintos grupos de manera drástica, sobre todo en el paso 16 a 18 años, donde dicha actividad se ve superada por el cine, el deporte y los conciertos o recitales.

Así, a partir de encontrar en la base de datos generada por Del Villar (2003) el punto de práctica y consumo más alto en los video jugadores chilenos, se retomo este segmento para el trabajo cualitativo de esta investigación permitiendo realizar un trabajo específico sobre las distintas posibilidades de la industria del videojuego en Chile, el cual será dimensionado en el último capítulo del trabajo a partir del análisis desde el marco teórico desarrollado, tanto de la información secundaria cuantitativa, como de la producción de datos cualitativa generada como metodología (Ver Anexos- Metodología Cualitativa)

4.3.1 Incentivos para el desarrollo de una industria chilena del videojuego

En este apartado tan sólo se buscan mostrar algunos de los ejemplos recientes que muestran el gradual desarrollo de una industria chilena del videojuego, la cual intenta dar sus primeros pasos apegada a la academia por un lado, y con una fuerte visión mercantil por el otro.

En este sentido, son dos las empresas que representan el trabajo de innovación en el país. Por un lado Wanako Games (www.wanakogameH2om), la empresa de videojuegos más grande en Chile (fundada en el 2002 por argentinos), la misma que a partir de su internacionalización ha dejado distintos referentes como Blasterball 3 o Jewel Thief, teniendo su sede administrativa en Nueva York. Y por el otro, Amnesia Games, uno de los principales desarrolladores de juegos para celular, uno de los mercados en emergencia en la industria del videojuego.

El caso de Wanako Games partió hace media década desarrollando juegos tipo shareware para el portal de internet WildTangent, ahora la empresa se dedica al desarrollo de software para la consola Microsoft Xbox 360. Dentro de los juegos que los hicieron famosos se encuentra el juego *Assault Heroes*.⁷ Dicha compañía estableció a la vez un vínculo mercantil con la compañía Vivendi, dueños del estudio Blizzard, creador los del “World of Warcraft”.

En el caso del desarrollo de juegos desde la academia, son distintas las universidades que han buscado incentivar el desarrollo de videojuegos nacionales, tal es el caso de la Facultad de Ingeniería y la Escuela de Psicología de la Pontificia Universidad Católica quienes mediante el concurso denominado “*Más allá del Mortal Kombat*” han logrado crear un referente de producción de juegos con distintas temáticas. Mismo es el caso de Facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Adolfo Ibáñez quienes mediante el concurso *Peñalogame 2005*, buscan incentivar el diseño y la implementación de videojuegos en Chile (www.penalogame.cl).

⁷ Dicha compañía estableció a la vez un vínculo mercantil con la compañía Vivendi, dueños del estudio Blizzard.

Así mismo surgió por iniciativa de los alumnos y del profesor/programador chileno Alejandro Woywood, el Games Festival Chile, buscando ser el primer concurso de desarrollo de videojuegos para estudiantes en Chile. A estos esfuerzos por consolidar una emergente industria chilena se suman los concursos realizados por organizaciones como Octavo Arte en conjunto con el departamento de Informática de la Universidad de Concepción, así como también el concurso de la Fundación Movistar para la creación de juegos para el celular.

Por último cabe mencionar el aumento de la constitución de áreas al interior de las Universidades que buscan retomar el tema formación profesional, siendo el campo de la animación y el arte digital uno de los sectores que mayor crecimiento demuestran en Latinoamérica como nuevas carreras. En el caso de Chile esto se ve ligeramente reflejado en el caso del Programa del Instituto Arcos para Diseñadores de videojuegos

Como se puede observar, sectores que van desde lo académico hasta lo empresarial han buscado incentivar el desarrollo de una industria nacional de videojuegos que aun no logra consolidarse como una opción viable ante la globalización de la industria lúdica digital del entretenimiento, siendo este el primer obstáculo que debe afrontar en su propio desarrollo, reconociendo la importancia que esta práctica cobra dentro de la vida cotidiana del preadolescente en Chile, y buscando aculturizarla con el fin de tener una herramienta nueva para la vinculación entre el individuo y las instituciones, como se ha intentado en otros países.

Capítulo 5

El Video jugador en Chile:

Rumbo a la comprensión de los usos e interpretaciones de las prácticas lúdicas digitales dentro del tiempo libre y las vías para una emergente industria del videojuego.

5.1 Categorizaciones en torno a los distintos usos del videojuego

A partir de la revisión de los distintos componentes del videojuego, integrando al video jugador y su discurso en torno al fenómeno, se ha buscado comprender el fortalecimiento de esta nueva industria audiovisual informática en Chile. Como base se ha retomado las observaciones en torno al papel del juego en lo social, su constitución dentro del tiempo libre y la importancia de las nuevas tecnologías en la vida del individuo a partir de su uso como vía de institucionalización.

De acuerdo a la lectura bibliográfica, la cual trató de incluir a los actores involucrados con la formación de un discurso en torno al videojuego, se ha podido observar cuatro tipos diferentes en torno al fenómeno y los distintos debates que ha suscitado desde los campos académicos, mediáticos, económicos e institucionales.

Desde esta categorización, se intenta comprender desde las distintas interpretaciones del fenómeno, una de las dimensiones cualitativas del videojuego enfocada en la producción de discurso, y las distintas reflexiones y debates en torno a su presencia en la cotidianeidad. Las cuatro categorías que predominan en torno al uso y la interpretación del videojuego son las siguientes:

5.1.1 *El videojuego como una actividad ligada al ocio.*

En dicho discurso, el debate gira en torno a temas como la adicción, con interés en las temáticas de los juegos y la conducta moral que estas pudiesen causar. En particular se trata de resaltar la improductividad de la actividad poniendo énfasis en los que se consideran sus efectos, en este caso aislamiento, exceso de individualización, carga de violencia excesiva, idiotización y pérdida de tiempo (en general en este discurso se han situado distintas asociaciones de padres de familia) .

En el caso de la adicción y la violencia, la psicología y la medicina han mostrado interés en el campo debido a las transformaciones cognitivas/perceptivas, físicas y mentales que la actividad trae consigo, así como también, es el discurso central de distintos medios de comunicación que lo consideran dentro de su agenda cuando surge crítica y polémica en torno algún componente del juego.

5.1.2. *El videojuego como parte de los procesos culturales cotidianos.*

Dicha conceptualización retoma el sentido y la búsqueda del papel del juego dentro de la cultura, como acción y transformación de lo social. En este caso se trata de estudios pertenecientes al campo de los *cultural studies* (cabe mencionar que dentro de este campo de discurso se encuentran también los estudios de género) en los que se busca el análisis de las acciones que implican el relacionar el juego -en este caso, del videojuego- con otras actividades culturales, con el fin de comprender los objetos que este relacionar producen.

Uno de los campos más interesados en esta conceptualización viene desde los estudios audiovisuales, en particular los cinematográficos, buscando sistematizar los modos de ver del individuo y su relación con la narrativa.

En el caso de la narrativa y las temáticas del videojuego, la ludología cumple un rol importante, ya que a partir de su formulación como disciplina busca comprender la relación entre ficción y narrativa, así como las transformaciones de ésta a partir de las características que adquiere al entrar al campo del videojuego

Este discurso busca enfrentar la conceptualización del ocio a partir de la función y concepción de la actividad lúdica en la vida del niño, siendo el propio videojuego y su esencia como entretenimiento tecnológico, un fenómeno cultural que se adhiere a otros fenómenos como la lectura, la escritura, el teatro o la danza siendo su principal problema el afrontar el exceso de tiempo dedicado a la actividad, la misma que lleva a las otras expresiones culturales a una mínima participación dentro del tiempo libre del individuo.

5.1.3 *El videojuego y su apropiación como herramienta educativa:*

Tanto el desarrollo de software con fines educativos, como la reflexión en torno a la importancia del juego digital en la vida cotidiana del niño -y lo que esto implica para las transformaciones en los modos de aprendizaje de la información- forman parte de este discurso. Se trata de una postura en la cual el videojuego es conceptualizado como un vínculo con el niño con el fin de lograr vehiculizar y transmitir contenidos escolares, los cuales van desde las matemáticas o las ciencias naturales hasta la historia o la literatura.

Siendo uno de los desarrollos que más adeptos ha tenido desde lo académico y lo institucional en la actualidad, y la que más se ha puesto en práctica en los últimos años, se plantea el desarrollo del videojuego como una herramienta educativa que permita establecer un vínculo entre las temáticas sociales, las conductas y comportamientos, y las coordinaciones sensomotrices, partiendo del hecho mismo de que el videojuego debe tener una función social, y ésta sería precisamente usar su capacidad de aprendizaje retomando las dos características esenciales de la estructura del videojuego: interacción y entretenimiento, con el fin de educar, usando el propio goce del *video jugador*. Este paso, se ha asumido ya dentro de Chile a partir del desarrollo de juegos como *Abtao* (sobre la guerra del pacífico, diseñado dentro de la Universidad Federico Santa María), pero se encuentra alejado del desarrollo en otros países, como el caso de España o Argentina, quienes mediante observatorios ligados a los ministerios de educación, buscan comprender el fenómeno con el objetivo de aculturizarlo, buscando una nueva apropiación del juego digital. Sin embargo, no hay que confundir dicho avance con la totalidad, ni la única función del videojuego, sin conocer, como tanto se ha mencionado, al *video jugador* y sus propias diferencias.

Por último, cabe afirmar que este discurso viene ligado a la reflexión sobre la educación en la vía exterior de aprendizaje del individuo, entendida ésta, *como la introducción al conocimiento de los media, a partir del crecimiento de la inmersión de los niños en la cultura mediática: televisión, juegos de video, etc., concluyendo con la*

transformación del papel del maestro, la cual no es ya denunciar, sino hacer conocer los modos de producción de esta cultura (Morin, 2001: p.104).

Cabe mencionar que el primer referente teórico de esta línea es el trabajo realizado en 1978 por G. H. Ball, titulado “Telegames Teach More Than You Think”.

5.1.4. El Videojuego y su uso para la vehiculización de información institucional.

Partiendo del objetivo de comprender las distintas dimensiones del fenómeno, su función dentro de lo social y su uso como herramienta de transmisión de información, se ha llegado a observar en el videojuego una capacidad social, la cual es la de intentar fortalecer vínculos entre individuos y estado a partir de concebir las NTCI como fundamentales en los desarrollos perceptivos/cognitivos y en la sociablización del individuo.

Al aumentar el interés por encontrar una función social del videojuego, se ha fundamentado una línea emergente y autónoma al desarrollo del juego digital como una herramienta educativa, en la cual se ha marcado un énfasis central en el apropiamiento de las características del videojuego con el fin de hacerlas funcionales a los distintos marcos institucionales.

Desde lo académico (en el caso de Chile con las investigaciones de Del Villar mencionadas), el videojuego se ha insertado en la reflexión en torno a lo multimediático, al ser un medio que conectado a otros permite la transmisión de mensajes en una forma inusual, en la cual el sujeto adquiere la capacidad interactiva que es requisito para poder comprender el funcionamiento de las nuevas tecnologías y el manejo de información requerida en estas.

Al tratarse de un sistema que convoca objetos, relaciones sociales y posicionamientos cotidianos, con una marcada autonomía como soporte, el videojuego pasa también por la tensión entre razón y técnica, a partir de la interrelación a distancia entre receptor y emisor, lo que ha llevado centralmente al campo de las comunicaciones ha resaltar este discurso como una opción para las industrias emergentes en Latinoamérica. Así, el videojuego es concebido como un puente que al ser usado en su dimensión comunicativa permite involucrar nuevas temáticas en el individuo

aprovechando las capacidades audiovisuales e informáticas tan esenciales en lo cotidiano, dándole un sustento y una nueva dirección a retomar a los distintos actores involucrados en el desarrollo de este en Chile. El videojuego resulta así un medio entendiendo medio como la implicación y puesta práctica de saberes precisos sobre el mundo social (Maigret, 2005, pp. 11-51) .

Este discurso se encuentra en la búsqueda de sus propias bases, tratando de observar como funciona la relación entre jugador y las distintas temáticas vehiculizadas (algunas de ellas mostradas como ejemplos en el capítulo anterior) con el fin de crear mediante la apropiación del juego digital, como herramienta informática audiovisual de lo social, una nueva dirección a un fenómeno que se ha constituido como un problema social a partir de las transformaciones mencionadas a lo largo de este estudio.

Dentro de este discurso encontramos también el papel de los nuevos programadores, así como de los distintos individuos involucrados en carreras en torno a la animación digital, los cuales buscan encontrar y desarrollar nuevos campos que incentiven el desarrollo y la creatividad del juego digital. También se trata de una postura retomada por instituciones de gran trascendencia social como lo son la propia O.N. U o la UNICEF, quienes han desarrollado ya ejemplos de esto mediante juegos (mencionados también en el capítulo anterior) que buscan crear una conciencia de problemáticas como pobreza, desnutrición, guerra o salud.

Se puede decir que se trata de un paso que busca afrontar el problema del videojuego desde el mismo videojuego, partiendo del hecho de que es inútil pensar sobre videojuegos siendo necesario el pensar con videojuegos(idea planteada por Piscitelli desde el observatorio Argentino de videojuegos) ,siendo las reflexiones en torno a estos planteamientos, el objeto de la crítica en los últimos meses, ya que se trata de una solución que no fomenta el alejamiento del videojuego si no que acepta su rol en lo social, su inminente desarrollo a futuro y su establecimiento como el fenómeno lúdico de las sociedades actuales a partir de su globalización.

A partir del desarrollo de estas cuatro categorías de discurso en torno al videojuego, las cuales implican dentro de sí una concepción distinta del uso y la interpretación (es decir su apropiación) del videojuego en lo social se tiene un claro referente de las distintas observaciones del objeto, a las cuales habría que añadirles el

discurso mismo del usuario, es decir, del *video jugador* a partir de sus propias experiencias con el videojuego dentro de su tiempo libre. Con esto se busca observar el discurso del video jugador con el fin de entender el papel de las NTCI desde temprana edad, a partir de sus usos e interpretaciones, tratando de observar, a partir de la digitalización de lo lúdico, las distintas transformaciones que a partir del tiempo libre provocan esa brecha entre lo institucional y el individuo.

5.3 Los discursos del jugador en torno al videojuego: Acerca del videojuego, el tiempo libre y la tecnología

A partir de la revisión de la información secundaria cuantitativa, en la cual se muestran las distinciones en grupos etarios en cuanto al tema, se realizó el estudio cualitativo (buscando observar y analizar la producción de sentido en torno al videojuego y la cotidianeidad, con el fin de comprender las distintas dimensiones cualitativas del fenómeno) con jugadores que se localizaran dentro del grupo etario más cercano al juego, (11-12 años)⁸ los cuales fueron seleccionados a partir de la variable tipo de colegio (Municipal, particular y particular subvencionado) y grado (Séptimo básico) en las comunas de Ñuñoa y La Florida en Santiago.

De acuerdo al marco teórico y a los discursos recopilados, se han concretado tres áreas (con distintos temas cada una), las cuales son: Videojuegos, Tiempo Libre y Nuevas tecnologías de la comunicación y la información (NTCI). Esto con el fin de ordenar los datos del estudio en torno a la comprensión del papel del juego digital en la vida cotidiana y los temas que de él se desprenden.

Partiendo de la base de observar el videojuego como la práctica lúdica de la actualidad, se observan en las distintas encuestas una preferencia hacia dos características centrales para el individuo en el juego, las cuales son competitividad y destreza, y su presencia garantiza al jugador que esta práctica logre un alto nivel de entretenimiento siendo esta su característica central, la cual a su vez es ligada directamente al ocio y la improductividad, es decir hacer de los espacios dentro del

⁸ Los tres tipos de colegios elegidos se encuentran dentro de la población preadolescente y adolescente dentro de las NTIC, además las comunas en las que se ubican (Ñuñoa, La Florida) mantienen transformaciones en sus márgenes de e-contenidos ciudadanos y desarrollo humano, situándose dentro de las mejores evaluadas (Informe PNUD 2006).

tiempo libre, en los cuales no exista una actividad programada, un goce que aparentemente muestra como sentido el mismo juego, para el propio individuo.

Dicho goce se encuentra posicionado como uno de los ejes centrales de la cotidianidad del individuo, el cual no sólo acude a él como forma de salir de lo institucional, si no que lo busca como forma misma de cubrir dichos espacios, siendo a la vez una recompensa a su cumplimiento forzado de las actividades institucionales que le corresponden, el caso particular de lo educativo.

Para H5⁹ (Grupo 2, Comuna Ñ, TCP) el videojuego entra precisamente dentro de las actividades que complementan el tiempo libre, dentro del cual distintas expresiones artístico culturales pudieran cumplir dicho papel, siendo el videojuego una de los que más se usan con este fin (*Yo juego y lo uso cuando uno no tiene nada que hacer y es pa puro entretenerse...*)

En este sentido, la concepción del videojuego como un juego y un entretenimiento es una constante del individuo, quién ve en el soporte todas las características claves de lo lúdico, dónde la improvisación en torno a las reglas (en este caso, informáticas) son el eje que motiva el mismo ritmo y la armonía de la actividad, debido a las facilidades para interactuar con el objeto,

A partir de la concepción de lo lúdico, el individuo logra también hacer las primeras oposiciones al juego en sí¹⁰. En este sentido, H7 (Grupo 2, Comuna Ñ, TCP) menciona: *Yo encuentro lo mismo que el H5, pero hay gente que piensa otra cosa... que el juego es parte de su vida y si es que pierde se pone histérico... Yo cuando ya hice todas las cuestiones me pongo a jugar y cuando estoy aburrido, porque el videojuego igual también me aburre.*

Esta participación en torno a la reflexión del juego y su problemática se complementa con la participación de M7 (Grupo 2, Comuna Ñ, TCP) quién menciona:

⁹ La clasificación se da de la siguiente manera: Género(Hombre-H/ Mujer-M), Grupo (1,2,3) Comuna (Ñuñoa-Ñ / La Florida-F), Tipo de Colegio(Particular-P/ Municipal-M/ Subvencionado-S)

¹⁰ Sobre todo con individuos en los cuales su contexto facilita el contacto con otro tipo de actividades, como el caso del tipo de colegio particular, en el cual se encuentra un nivel de reflexión básico en torno al tema, ligado directamente a la adicción y la formación de vicios, pero que como se puede observar en el propio grupo de discusión , o en las entrevistas contrasta con el saber propio del individuo, el cual mostraría que esa reflexión difícilmente se pone en práctica

A mi me gusta jugar pero no mucho porque después si es muy bueno el juego me empiezo a enviciar.

Así, la práctica lúdica resulta llamativa en su dimensión cualitativa, ya que involucra directamente el juego del que se habla para evocar el sentido mismo de lo lúdico, situando así el discurso del jugador al nivel de la acción, situación que resulta constante durante todo el estudio, es decir, cuando el jugador quiere hablar del juego habla de los juegos que juega. A partir de esta posición, en la que el discurso gira en torno a los juegos, emerge el sentido mismo de los componentes esenciales de lúdico antes mencionados (competencia y destreza), ya que un juego que involucre al jugador necesariamente debe de presentarle una dificultad, lo que a la vez lleva a envolverlo en el juego y a la dedicación del tiempo del individuo al desarrollo de esta habilidad denominada como improductiva fuera de si misma, en esta vía se puede citar de nuevo la intervención de H5(Grupo 2, Comuna Ñ, TCP) quién menciona que *Igual es depende del juego...porque si le dais vuelta lo dejas, pero si no sigues.*

Al retomar la idea del jugador que habla del juego, aparece también la relación entre juego y videojuego, ya que para el usuario resulta obvio entender las prácticas lúdicas a partir de las que el realiza, en este sentido, es el videojuego para este sector la representación misma del juego, ya que ha formado parte de su vida dentro de su tiempo libre insertándose en su memoria como parte de su historia de vida como menciona M4(Grupo 1, Comuna F, TCS): *Yo cuando era guagua salgo en una foto, cuando era guagua, y tenía NINTENDO, yo po,* a lo cual se añade la reflexión de H10(Grupo 3, Comuna Ñ, TCM) en torno al papel del videojuego en su infancia, lo cual se complementa con la participación de H7(Grupo 1, Comuna Ñ, TCP) quién menciona en torno a lo que el otro puede pensar como negativo en el videojuego: *Como si ellos no jugaban a Mario cuando eran chicos...* y con el cual emerge otro tema que es la autonomía del individuo ante la regulación del fenómeno: *Mi mama me dice que me hace mal(el videojuego), que no me sirve de nada y total, pero yo le digo déjame si tu ya tuviste infancia.* Así, el jugador conoce el objeto, a diferencia del “otro”, quién ante distintas problemáticas como se verá más adelante, sustenta el consumo del mismo, pero solo mediante un poder económico, dejando en manos del individuo la decisión en torno a los juegos elegidos, la cual es tomada a partir de la sociabilización misma con otros actores involucrados en el tema, y en la cual algunos de los involucrados en el

estudio mencionan frases como: *tantos juegos que es de uno o mi hermano me dice deberías de jugar esto y yo no le hago caso. La verdad yo elijo lo que juego.*

Desde esta posición, el tema del acceso y el equipamiento resulta fundamental para los jugadores ya que involucra su contacto tanto con lo lúdico como con el desarrollo tecnológico del mismo.

Partiendo por el hecho del equipamiento se puede observar (Anexos- Metodología Cualitativa) en la discusión que el tema del soporte elegido conlleva directamente al debate en torno al acceso a los juegos, el cual se sitúa en el plano económico para el jugador, es decir, el precio de los mismos juegos limita el acceso a ellos por lo que la opción es recurrir a otras vías con el fin de solucionar ellos mismos dicho conflicto.¹¹

La discusión que se genera, sobre todo en los casos de los colegios municipal y particular subvencionado, en torno al acceso lleva directamente a la importancia de las vías ilegales (piratería y descargas) para el jugador, lo que posiciona el problema en los marcos de la regulación. Dicho problema ha sido uno de los objetos de mayor reflexión para la opinión pública en torno al videojuego, ya que por un lado se acusa la nula restricción ante distintas temáticas del juego (violencia y sexualidad como centrales) y por el otro se acusa al padre como responsable de la elección de los juegos, dejando al videojuego y su regulación dentro del campo de la conducta moral privada, ante lo cual se demuestra el escaso poder del estado ante el monitoreo del tiempo libre y la regulación del mismo, poniendo en evidencia a la vez la ineficacia de consejos como el CNTV, debido a que la regulación de la televisión ante programas dedicados a niños y preadolescentes resultaría completamente inútil, si a puertas cerradas la regulación de objetos que vehiculizan temáticas más complejas que las televisivas(no solo por lo narrativo sino por lo interactivo de las mismas) es responsabilidad del propio individuo.

El acceso al videojuego es así el primer nivel que relaciona el juego y lo social directamente, ya que atañe directamente a la ilegalidad como opción viable del

¹¹ Cabe mencionar que en el caso del Tipo de Colegio Particular, la discusión en torno al equipamiento se establece como una distinción de apropiación, dónde el objeto es enunciar el consumo mismo a partir de mencionar la cantidad de soportes que cada quién tiene y no una reflexión en torno a estos. Mientras que en el caso de los jugadores del Tipo de Colegio Municipal esta misma discusión es llevada al plano del intercambio y los problemas técnicos de cada soporte.

individuo, lo cual justifica el proceso de desnormativización que a la larga el individuo ira desarrollando. En este sentido la discusión resulta sumamente interesante, por lo que a continuación se muestran algunas participaciones en torno al tema:

H3 (Grupo 1, Comuna F, TCS) :

A mi me gusta el cd original porque la gráfica es diferente, todo cambia.

H1 (Grupo 1, Comuna Ñ, TCS):

Puede tener mejores gráficas, lo que dices, pero un juego original vale más de 10 Lukas y uno pirata te lo compras por \$500 en el mercado... con eso te compras veinte juegos.

M5 (Grupo 1, Comuna F, TCS):

A mi no me alcanza la plata pa comprarme verdaderos así que los copio y bueno casi siempre en la feria.

H13 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM):

Yo compro los piratas porque encuentro que es como muy caro, una vergüenza ponerlo en 15 Lukas el winning eleven que uno baja de Internet, si lo ponen más barato seguro los compraríamos.

H11 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM):

A mi me gustan los juegos piratas porque igual son baratos, y es lo mismo que un original. Yo pa conseguir los juegos los cambio con mis tíos.

H10 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM):

Prefiero yo mismo descargar y no apoyar a la piratería.

H7 (Grupo 2, Comuna Ñ, TCP):

Ahí en dónde los compro llevan todos están bacanes, nunca fallan y con mi mesada me los compro. Aunque los del game cube no porque solo hay originales, solo los del play hay piratas.

El acceso por la vía ilegal se presenta así como un problema común del videojuego, el cual conlleva al tipo de consumo del individuo y las opciones ante el mismo, así como también termina por resaltar los problemas del acceso a temas sin regulación que a la larga son el motivo de los estudios críticos sobre el objeto, los cuales a la vez terminan por olvidar las características esenciales del videojuego que hacen que el jugador establezca un fuerte lazo lúdico interactivo con el mismo. Retomar las características centrales implica la reflexión del jugador en torno al uso mismo del videojuego, es decir, a partir de retomar elementos básicos en el juego como lo son la competencia, la destreza o la simulación se puede observar en el individuo los elementos particulares que hacen de la práctica lúdica digital uno de los goces centrales del tiempo libre:

H1 (Grupo 1, Comuna F, TCS):

A mi el juego que más me gusta es uno donde puedas hacer lo que quieras...tomar autos, pegar, correr, lo que tu quieras...como el San Andreas(...)Un juego en el que tu seas como el dueño, que tu lo hagais, que tu construyas todo, que contrates a quien quieras....tener auto, tener plata... Es que tiene que ser un juego que este basado en ti.

H9 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM):

A mi en realidad lo que mas me agrada en los videojuegos son los que puedes conquistar y tener el poder y ganarle a gente real.

H11 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM):

Las gráficas son lo más importante. Un juego malo es malo por lo que uno ve. Los sonidos y la música. Los efectos especiales que tienen los juegos. Que duren harto los juegos porque darle la vuelta rápido no tiene gracia

H3 (Grupo 1, Comuna F, TCS):

El que más me gusta a mi tiene mentalidad, rpg y así. A mi me gusta el God of war porque tiene excelentes gráficas, vas peleando con minotauros, medusas también tiene harta aventura, dificultades mentales, matemáticas, y tiene una excelente estrategia con muchísimos personajes.

El mencionar como centrales características que van desde el orden de lo estético y lo que se puede realizar dentro de la acción conlleva a la dirección misma del videojuego, dónde una de los ejes centrales a desarrollar es la denominada hiperrealidad, en la cual el jugador es capaz de ver reflejado dentro de la misma pantalla su propia cotidianeidad. Esta evolución del juego digital en cuanto a su tematización de la realidad y la manipulación de esta, es el punto de observación central de los últimos años, debido a las problemáticas que los avances en realidad virtual pudieran ocasionar en el individuo (el caso en la actualidad más polémico es el del videojuego *Bully*, mencionado en el capítulo anterior).

Entre los distintos problemas en torno al videojuego se señalan como central el hecho de que el videojuego aparezca como una nueva vía de aprendizaje del individuo como el caso de H13 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM) quién menciona: *Como counter Strike...es bacan. Yo de ahí aprendo cosas. Aunque mas de Medalla de Honor. Cosas sobre la segunda guerra mundial...*

Sumado a este problema y al de la mencionada adicción, debido a lo que el juego provoca en el usuario al intentar reflejarlo, y lo que el usuario hace al contextualizar el juego en su propia experiencia, también se señalan los distintos problemas de salud física que el juego digital puede ocasionar, sobre todo en relación a la obesidad, situación que se trae al discurso a partir del abuso mismo del juego como señalan H7 y H6 (Grupo 2, Comuna Ñ, TCP) en torno a uno de sus compañeros de clase:

H6: *Se vuelven gordos* (en torno a quién solo juega)

H7: *Como el balde (sobrenombre de compañero) que esta todo el día en el compu...*

Como se puede observar, si bien los jugadores no se encuentran alejados de la reflexión en torno a las distintas problemáticas del videojuego (sobre todo en el caso del grupo del Colegio Calasanz del tipo Particular), estas no son traídas al discurso más que como observaciones en torno al otro, lo que provoca que las reflexiones y transformaciones en torno a estos problemas queden en manos de quién regula la actividad, en este caso, como se señalo anteriormente, en los padres.

Conforme a los temas traídos al discurso por el jugador (El juego en sí, sus características esenciales, la relación con la actividad, el hablar de lo lúdico a partir de los juegos y en particular de los juegos que se encuentran en la cotidianidad del individuo, el videojuego dentro de la historia personal del individuo, el acceso y la decisión de que juegos jugar, el equipamiento, la vía ilegal, las características centrales de los nuevos videojuegos y las problemáticas señaladas) sólo queda por añadir el futuro mismo de una industria en emergencia en América latina con el fin de comprender y anticiparse a la dirección misma de dicha industria en cuanto a materia de regulación y uso del videojuego.

En este caso, y para concluir este apartado, el juego on line, realizado como una práctica en la que el videojuego es puesto en su acción misma dentro de la red a través de internet, y en el cual la sociabilización resulta uno de sus factores centrales, se convierte en el futuro de la industria misma (Ver Anexos Gráficos: Q), hecho que el jugador mismo reconoce, a la vez que también asume una posición en torno al tema, la cual parte del acceso mismo al juego online, siendo los jugadores de los colegios municipales los que muestran un anclaje mayor a las consolas a pesar de que también el juego *on line* forma parte de su cotidianidad (siendo importante la vía de los cyber cafés, los cuales debido al tipo de juegos que presentan, se constituyen también como parte de la vía ilegal de acceso al juego digital):

H1 (Grupo 1, Comuna F, TCS)

Pero ahora los juegos online son los bacanes...

H14 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM) :

A mi me gustan los onlines porque uno va subiendo de nivel así y te vas cambiando de ropa y accesorios...

H10 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM)

Yo prefiero la consola porque si cualquier defecto se repara, si el computador te entra un virus mientras juegas es irreparable, y bueno hay que comunicarse y no es bueno jugar solo, esa es la ventaja del computador, que uno conoce gente de otros lados.

H11 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM) :

A mi me gustan más los de consola porque es más propio, si uno tiene un problema se puede mandar a reparar y eso.

En cuanto a la relación entre el videojuego y su accionar dentro del tiempo libre, se han observado los discursos que el jugador produce y el sentido de estos en torno a dicha relación. Desde señalamientos que van del aislamiento y la individualización hasta la creación de comunidades son los puntos de partida de distintos estudios tratando de situar el fenómeno y su relación con lo social.

El tiempo libre se constituye como uno de los parámetros para comprender, a partir del discurso del jugador, cual es el papel del videojuego en su propio caso.

Distintos temas y estudios aparecen relacionados a este concepto relacionándolo con lo institucional, el uso de lo tecnológico y los distintos procesos de sociabilización.

Con respecto a este último punto se señalo el papel de la conformación de microculturas que se relacionan en torno a conocimientos externos a lo institucional, a estas habría que añadirles las comunidades que se forman externamente, relacionándose a partir de la videoanimación. Entre estos casos¹², podemos ejemplificar los casos del team creador en Chile (www.creacor.cl), el cual a partir del juego nombrado *Counter Striker*, reúne a personas con distintas discapacidades auditivas para participar con otras comunidades, y el caso del grupo de video jugadoras denominadas **Femin Ain** quienes forman una comunidad la cual ha participado en eventos internacionales como el Electronic Sports World Cup.

Siendo esta capacidad de sociabilización en microculturas y comunidades y su eje opuesto, el aislamiento y la individualización, las que conforman el discurso mismo del videojuego dentro del tiempo libre, resulta importante observar la relación a partir del consumo del objeto y su sentido, para lo cual se retoma la figura del que realiza el consumo del soporte así como también el saber del jugado.

¹² Casos retomados del seguimiento de los diarios de circulación nacional El Mercurio y La Tercera.

H10 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM) menciona que *yo creo que mi papa me da harto apoyo, porque el fue el primero que me regalo un play porque el decía que yo me sentía solo en la casa y necesitaba algo para no aburrirme, y no tenia con quien jugar,* situación que también mencionan otros participantes como M5(Grupo 1, Comuna F, TCS)*Bueno la primera ve que me trajeron el Play mi papá empezó a jugar pero se aburrió y me dejo sola y después llevo la computadora, también lo mismo.* El consumo aparece entonces dividido en dos, por un lado el acceso económico al objeto, teniendo en la vía ilegal un importante punto de partida, y por el otro el conocimiento del objeto por parte del jugador.

Se habla así de una categoría preadolescente en el consumo por la vía de la información del objeto, en la cual el tiempo libre se plantea como una necesidad por un lado como el caso de H13 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM) quien menciona que para él, el tiempo libre *es necesario, porque llego a mi casa, veo tele, harto tele, dan las noticias, juego una hora de play y me acuesto a dormir. Como que tengo una rutina,* lo cual se puede complementar con lo mencionado por M1 (Grupo 1, Comuna F, TCS) quién menciona que *al llegar a mi casa al tiro enciendo el computador.*

Para los entrevistados, la tecnología en sus distintos soportes es sumamente importante en su vida cotidiana, y de ella dependen muchas de las acciones realizadas dentro del tiempo libre. Para M5 (Grupo 1, Comuna F, TCS) *si no tuviera(tecnología)me moriría , porque igual yo siempre paso sola porque mi mama tiene que cuidar a mi abuelita y no pasa el tiempo conmigo y mi hermana anda siempre como en las nubes. Yo le descargo la batería a todo, a mi celular, a mi mp4* hecho que comparte H3 (Grupo 1, Comuna F, TCS), para quién *un día sin tecnología sería como morirme...no podría hacer nada, no podría ver el computador no podría entretenerme conmigo mismo porque yo tengo mis juegos favoritos igual, porque yo también juego en el celular de mi mamá y le acabo la batería. Me gustan los juegos, a mi me fascinan los juegos y un día sin tecnología no podría hacer nada entretenido, tendría que estudiar y bueno no me gusta tanto como jugar.*¹³

¹³ Estos dos casos forman parte del Colegio Garden School (Particular Subvencionado), el cual fue el que mayor participación tuvo en la discusión y el tema.

Estos dos casos representan así lo fundamental de las NTCI dentro de sus vidas por sobre otras expresiones artístico culturales, situación que provoca distintas críticas debido al exceso de tiempo dedicado a estas y la pérdida de interés en otro tipo de expresiones. Así, la relación entre tiempo libre y las NTCI se constituye como central en el discurso, ya que el jugador liga directamente el uso del videojuego a otras actividades dentro de las NTCI así como también la trae a consideración como una herramienta, sobre todo la telefonía celular¹⁴ la cual para H11 (Grupo 3, Comuna Ñ, TCM) *es parte de cómo me comunico con mi familia. Con el celular ahí sabemos donde estamos entonces así no nos preocupamos.*

Así, el discurso del videojuego pasa por distintos niveles (desde el juego mismo y la relación de este con los individuos involucrados en la reflexión, hasta el uso tecnológico en el tiempo libre) de los cuales se han resaltados los que sirvieron como pauta para el desarrollo del marco teórico del propio estudio, el cual, con el fin de observar el papel del videojuego en Chile, buscaba comprender el papel del juego digital como una NTCI dentro del tiempo libre, siendo esta la hipótesis misma del estudio.

Cabe resaltar que la producción de los datos aquí presentados se encontraron a la vez con distintos problemas , en particular el hecho de la circularidad del hablar del juego, la cual termino por cubrir cada uno de los grupos de discusión con un hablar sobre juegos, lo que llevó al análisis a situar a partir de este hablar, los temas que se conectaban en la producción de sentido de los mismos juegos , entre los cuales para concluir, se resaltarían aquellos que puedan ser analizados bajo el marco de las propuestas realizadas por el informe del PNUD, al ser este el referente del discurso de la función de las NTCI en Chile, pero que como se menciono , olvida por completo la importancia de la introducción desde temprana edad a estas innovaciones y al tratamiento de información en que ellas se basan, siendo en este sentido el videojuego una herramienta de aprendizaje misma de las NTCI, la cual a llegado en su corta historia a ser reinterpretada tanto por las comunidades académicas como por el propio usuario y la industria.

¹⁴ Misma que ha visto un importante crecimiento como soporte de los juegos digitales en los últimos años.

Con la exploración en torno a esta reinterpretación cualitativa y a partir de las transformaciones en los usos del fenómeno, se busco observar a partir de la constitución del juego y las dimensiones cualitativas aportadas por los involucrados con el tema, los distintos usos del videojuego tratando, más que de resaltar los factores negativos de otros estudios mirar en torno a otras vías de apropiación con el fin de observar los distintos caminos a los que puede optar la emergente industria en Chile. Esto con el fin de poder insertar sus propias temáticas considerando la opción de usar la práctica como un puente institucional entre el individuo y la información que se busca transmitir.

Así, la búsqueda de las distintas respuestas sociales ante el videojuego, permitió un acercamiento a un fenómeno de la globalización que traspasa las tradiciones lúdicas de cualquier país en el que se inserta, lo cual cuesta reconocer y afrontar en países donde la industria comienza tener un auge desde hace algunos años, situación que conlleva la búsqueda de las primeras transformaciones cualitativas en los individuos que conciben esta actividad como fundamental dentro de sus contextos.

Conclusiones

A partir del papel de las prácticas lúdicas dentro de una sociedad determinada, se ha buscado observar, a través de las dimensiones cualitativas del juego, tanto las transformaciones de la propia actividad, como las nuevas funciones de esta en lo social.

En la historia del hombre, el juego se ha constituido como una de las acciones trascendentales para el aprendizaje del individuo, así como también una de las actividades centrales dentro de la cotidianeidad del mismo. Su desarrollo, el cual se encuentra ligado a las transformaciones técnicas, le ha permitido anclarse a través de distintas épocas y en distintos modelos societales, formando una tradición lúdica en cada sociedad. Dicha tradición en las últimas décadas ha visto la transformación a un ritmo veloz, no sólo de los soportes del propio juego, sino también de las temáticas de éste. A partir de su acoplamiento y de la simulación de la realidad, se ha contaminando así el propio juego a partir de lo que para distintos investigadores se trata de una corrupción del sentido de lo lúdico.

Estas transformaciones han sido tan evidentes, que el objeto, resultado del desarrollo del juego mismo, ahora se encuentra completamente ligado al campo de la modernización tecnológica. Es decir, en este momento resultaría imposible pensar lo lúdico sin ligarlo al soporte en el cual se realizan sus prácticas, el cual premia la innovación tecnológica, siendo su fuente misma de desarrollo. Así, los efectos de la globalización resultan claramente identificables en el campo del juego, ya que a partir del desarrollo de las prácticas lúdicas digitales en países como Estados Unidos o Japón, cada vez más países adoptan dichas prácticas sin ninguna resistencia y, sobre todo, sin ninguna propuesta para confrontarlas.

Ante la emergencia del videojuego en América Latina en los últimos años, se ha observado la transformación de lo lúdico, a partir de su relación con lo informático y lo tecnológico, como un tema confrontable desde distintas áreas de las ciencias sociales. El problema radica en que, desde esa misma posición, varias de las áreas relacionadas al estudio de lo social han desdeñado al objeto de estudio debido a sus características y su relación con el ocio y la improductividad, dejando así al videojuego dentro del campo

del entretenimiento, olvidando cualquier búsqueda de comprensión del fenómeno mismo, así como las posibles direcciones que puede tener al ser adoptado como práctica lúdica cotidiana de un importante sector de la población, principalmente urbana.

El videojuego ha visto crecer su demanda, sus ingresos económicos y la cantidad de usuarios de manera rápida, pronosticándose un crecimiento aún más vertiginoso en los siguientes años, siendo Latinoamérica uno de los mercados a desarrollar, y en el cual las grandes compañías comienzan a apostar. El juego digital surge así como la representación misma de las prácticas lúdicas de la sociedad postindustrial globalizada, siendo sus particularidades informáticas y sus características audiovisuales, centrales en su anclaje con el individuo.

El desarrollo de dichas prácticas, dentro del tiempo libre, se convierte a la vez, en una señal del tipo de consumo tecnológico de cada estrato social, así como también, son capaces de mostrar el establecimiento de nuevas categorías etéreas que dominan dicho consumo, dándoles un poder de decisión sobre el objeto, hecho que junto con el desarrollo de una cada vez más extensa vía informal de acceso al software del juego, permite observar uno de los problemas fundamentales señalados desde lo social en torno al tema: su regulación pende de la regulación misma de lo tecnológico, siendo este campo relacionado directamente al de la conducta moral privada del sujeto.

Ante el inminente desarrollo de una industria nacional de los juegos digitales, el problema de la regulación (Ver Anexos III -Regulación vigente), a la vez, se hace presente también en la propia desnormativización del individuo, ya que al constituirse una sólida vía ilegal de acceso al videojuego, ésta permite superar y dejar obsoleta la regulación impuesta a otros lenguajes audiovisuales como el televisivo. Así, la piratería como modo de acceso a la cultura se ha extendido hasta el acceso a lo lúdico, evidenciando la separación entre el individuo y las normas, en este caso, de propiedad intelectual, a partir de las actividades que este realiza dentro del tiempo libre.

Ante esta desnormativización tan temprana en el consumo- la cual a su vez habla de una nueva conceptualización de lo normativo a partir de la concepción de las reglas en el juego, mismas que hablan por la flexibilidad de la regla informática y su necesidad

de interacción, y su relación con el videojuego a temprana edad- el Estado como sistema ideológico termina por aceptar que ya no puede envolver al individuo en el tiempo libre, siendo el goce mismo de las actividades del ocio y lo que ahí se vehiculiza, un campo al que pocas instituciones consideran. Con ello, dejan de lado el monitoreo -el cual es uno de los problemas centrales en Chile- aceptando así, que poco puede hacer, o poco quiere hacer, ante el desarrollo de una conducta moral privada que, al aplicarse al consumo tecnológico, queda en manos, no de quien posee el poder económico, sino, de quien tiene la información del objeto, siendo este saber central en los debates en torno a las transformaciones que las NTCI han provocado en lo social.

El principal problema de un país que no se interesa por las prácticas lúdicas actuales, abordándolas sólo como un “juguete electrónico”, es la incapacidad de observar en el fenómeno las mismas características que se observan en lo que se denomina la canasta básica de las NTCI. Y este ignorar el objeto y sus capacidades, provoca a la vez el olvido del individuo en sus primeras relaciones con lo informático y lo tecnológico, sesgando completamente la información en torno a las transformaciones sociales, y provocando una actuación muy tardía sobre los posibles cambios, los cuales se instauran en el individuo desde los primeros años. Por ello, no resulta extraño observar que hasta en el videojuego, los problemas de acceso a juegos que buscan un nuevo camino para el desarrollo humano son una clara señal de un inicio de la brecha digital desde lo lúdico. En este caso, cabe recordar a la vez el señalamiento en torno al mirar el juego como una actividad de lujo, es decir, si no hay alimentación y servicios básicos, esta actividad tan necesaria en el desarrollo humano no existe, y si se concuerda con la idea de que el juego digital es la práctica lúdica de las sociedades emergentes, esta actividad cada vez se convierte en un mayor lujo que muestra todas las conjeturas señaladas en torno a la brecha digital. Dichos problemas se unen a la vez a la reflexión en torno al papel de la educación en las sociedades emergentes, es decir, al papel de la razón sobre la técnica. Éste se señala como central en las transformaciones en el tratamiento de la información, las cuales se encuentran relacionadas con las características propias del juego digital, es decir el desarrollo entre lo interactivo y el entretenimiento, siendo los cambios comprobados por distintos estudios (en particular el Del Villar), quizá, el eje que en el futuro mayor preocupación tendrá en torno a los que quedan fuera de las NTCI.

Estos señalamientos se encuentran relacionados ante todo al desarrollo de una emergente industria del videojuego en Chile, el cual es el motivo central de estas reflexiones, ya que resulta el punto de partida para comprender la dirección misma que el fenómeno pudiera tener, sobre todo, en los distintos centros urbanos. En esta reflexión, el papel de los distintos actores involucrados permite considerar no sólo los distintos discursos en torno al tema, sino también identificar plenamente las transformaciones que desde el videojuego se realizan a los modos de comunicación del individuo, en donde -como se señalaba-, el papel del autor ha sufrido una fuerte transformación, cediéndole terreno al individuo y su interacción.

Así, el papel del programador de software resulta tan importante como el propio video jugador, siendo una figura que ha cobrado gran fuerza en las últimas décadas en la producción mediática, siendo su tarea, a la vez, abrir dicha producción ante el propio usuario, con el fin de establecer un diálogo que permita direccionar los distintos usos mediante los que el videojuego es apropiado por una comunidad en crecimiento. En este sentido, se trata, a la vez, de involucrar al jugador no sólo como un activador de reglas, sino como un individuo en su búsqueda y deseo de constituirse como actor social. Es decir, una producción preocupada por crear puentes entre el individuo y distintas temáticas, aprovechando las facilidades del soporte y el papel de éste como primer contacto tecnológico del individuo. Así, resulta evidente el observar el apogeo del videojuego previo a la adolescencia, lo que lleva precisamente a observar en él, a partir de su permeabilidad por parte de la realidad y de la tecnología, su capacidad de ser el aprendizaje mismo de lo tecnológico.

En el caso particular de Chile, se observa un aumento de interés por parte del sector académico universitario en torno al desarrollo de juegos que permitan vincular al individuo con temas históricos, de salud o institucionales, así como también, un mayor interés en las tres grandes compañías en cubrir este mercado. Esto lleva la reflexión de la emergencia de esta industria como algo cercano y ante lo cual no se puede observar una dirección clara del uso de esta Nueva Tecnología de la Comunicación y la Información, ya que no existe ningún discurso ni entidad que se haga cargo del fenómeno, tal como acontece en países como España o Argentina.

Esta situación permite comprender que no existe en realidad ningún interés estatal por el desarrollo de una industria del juego digital, así como tampoco se observa en ella alguna utilidad a la propia sociedad. El problema es ¿Hacia dónde se dirigen las prácticas lúdicas en Chile y cual será su utilidad? ¿Suplencia a la ausencia paternal? ¿Autonomización del consumo tecnológico a temprana edad? ¿Trascendencia del tiempo libre por sobre lo institucional?

El hecho de que el desarrollo mismo de los juegos apunte hacia el mercado del *on line* como el futuro de la industria del juego, agrava aún más los problemas ante los que tendrá que enfrentarse, no sólo la industria, sino la propia opinión pública, ya que este desarrollo tecnológico refleja en sí mismo las distintas áreas problemáticas de la brecha digital, así como también pone en un nuevo nivel la falta de regulación de las temáticas y el acceso a distintas vías de acceso ilegal a los juegos (descargas). Ante la emergencia del *on line* como futuro mismo de las prácticas lúdicas de las sociedades postindustriales globalizadas, distintas respuestas han buscado encontrar en este futuro una nueva dirección en torno al tema, la cual busca poner en práctica la idea de que el videojuego, como soporte dentro de la multimedia y como NTCI, pudiera funcionar como una herramienta comunicativa que permita crear nuevas vías para la constitución del individuo en actor social, lo cual se encuentra totalmente relacionado con este nuevo desarrollo del videojuego en el mundo (en los primeros casos consolidados de videojuegos chilenos el *on line* resulta central).

Esta opción se ha puesto en práctica en los primeros años de esta década en distintos países sin algún resultado concreto, pero a ella se han sumado distintas instituciones internacionales con el fin de lograr el uso del videojuego como una herramienta que permita llevar distinta información institucional al individuo. Es precisamente ésta la conclusión central del estudio, el cual más allá de identificar las dimensiones mismas del videojuego, buscaba situar al propio usuario en el debate (el cual mira en el videojuego sólo un juego y un entretenimiento capaz de envolverlo debido al goce y la dificultad que presenta), con el fin de distinguir las problemáticas que desde él surgen, tratando de sentar una base que permita intervenir en la emergencia de dicha industria. Lo que apunta hacia su uso como una herramienta cualitativa que, al

retomar las características centrales de las NTIC, se coloca así como la simulación de la operacionalización de éstas a la temprana edad.

Por último, el video jugador en Chile, como se ha mencionado, encuentra en las actividades de su tiempo libre su propio goce, y en ellas mantiene sus primeros contactos con los cambios perceptivos/cognitivos en el tratamiento de la información. Esto las hace centrales no sólo en el debate de las NTIC, sino en la idea de los modelos societales que puedan emerger, en los cuales el juego de la tecnología (equipamiento, individualización, nuevas formas de sociabilización y apertura a la interactividad del usuario como modo de expresión) jugará un papel central en la movilidad social, siendo el problema tan señalado de la brecha digital, uno de los retos a afrontar por parte de los emergentes actores de la producción tecnológica y la dirección que deciden darle a ésta.

Concluyendo, sobre todo, hay que considerar que aunque cueste creerlo, el videojuego ya se instauró como la práctica lúdica de esta sociedad, y eso significará a la larga, redimensionar la actividad lúdica de una sociedad a partir de su relación con la evolución tecnológica, lo que a la vez implica resignificar también el uso que la sociedad hace del juego mismo y sus fines.

Bibliografía

- Alvarado, Maite (1994), *Paratexto*, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.
- Atria, R. (1997), *La Sociedad actual y el espíritu de la modernidad*, Revista de Estudios Sociales No. 93, Trimestre 3, Santiago.
- Barthes, Roland (1977), <<The Death of author>>, in *Image, Music, text*, New York, Noonday Press, pp.148.
- (1980) *Mitologías*, México, Siglo XXI (Primera edición en Francés 1957)
- Baumann, Zygmunt (1999), *La globalización. Consecuencias Humanas*, Buenos Aires, FCE.
- Benjamín, Walter (2004) *El autor como productor*, México, ITACA (Primera edición En Alemán, 1966)
- Bettetini, Gianfranco (1984), *La conversación audiovisual*, Madrid, Cátedra.
- Bittanti, Matteo y Ruggero Eugeni (2004), <<Sim-biosis. Disimulando The Sims>> Revista Designis. No 5, Barcelona, Gedisa, pp. 85-96
- Buytendijk, F.J.J (1935), *El juego y su significado*, Madrid, Revista de Occidente.
- Caillois Roger (1958), *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral.
- (1986), *El juego y los hombres: La máscara y el vértigo*. México, FCE. (Primera Edición 1967)
- Calabrese, Omar (1994), *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra.
- Canales, Manuel (edit.) (2006), *Metodologías de Investigación Social: Introducción a los oficios*, Santiago de Chile, LOM.
- Chion, Michel (1993), *La Audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y El sonido*. Barcelona, Paidós.
- Comisión Gubelkain (1996), *Abrir las Ciencias Sociales*, México, Siglo XXI.
- Contreras, Pau (2003), *Me llamo Kohfam. Identidad Hacker: Una aproximación Antropológica*, Barcelona, Gedisa
- Del Villar, Rafael (1992), <<Una herramienta analítica audiovisual aplicada a la transmisión de la identidad latinoamericana>> en *"En torno a la identidad latinoamericana"* México, Ed. Felafacs.
- (1997), *Trayectos en Semiótica Fílmica/ Televisiva*, Santiago, Dolmen.
- (2002), <<Globalización, Fragmentación, Descentramiento y Construcción de Nuevas identidades >>, en *Revista Comunicación y Medios, No 13, año 12*, Santiago, Universidad de Chile
- (2004), <<Nuevas tecnologías y construcción de identidades>>, En *Designis, No. 5*, Barcelona, Gedisa , pp.127-130,189-201

- Eco, Umberto (1987), «Huizinga y el juego» en *De los espejos y otros ensayos*, Barcelona, Lumen, pp. 309-322
- (1992), *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen.
- (1999), *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen.
- Fajnzylber Victor (2001), «Videoanimación en Chile: imagen, globalización y microculturas» en *Revista Comunicación y Medios, No 13, Año 13*, Santiago, Editorial Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile.
- Foucault, Michel (1994), «¿Qué es un autor?», en *Dits et écrits. I., (1956-1969)*, París, Gallimard.
- García Canclini, Néstor (1995), *Consumidores y Ciudadano: Conflictos multiculturales De la globalización*, México, Editorial Grijalbo
- Garretón, Manuel .A (2000), *La sociedad en que vivi(re)mos. Introducción sociológica Al cambio de siglo*, Santiago, LOM.
- Garretón, M.A, J.M Barbero, N.García Canclini, G. Ruíz Jimenez, R. Stavenhagen, (2003), *El espacio cultural latinoamericano. Bases para una política cultural de Integración*. Santiago, FCE.
- Gennete, Gerard (1990), *Umbrales*, México, Siglo XXI.
- Grupo de Investigación sobre videojuegos de la Universidad de Málaga, (2002) *Videojuegos y Educación en España*, Ministerio de Educación y Ciencia España.
- Gubern, Roman (1996), *Del Bizonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama.
- (2000) *El Eros Electrónico*, Madrid, Taurus
- Hjemslev, Louis (1971), *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*, Madrid, Gredos
- Huizinga, Johan (1990), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza (Cuarta reimpresión).
- Ibáñez, Jesús (1979), *Más allá de la sociología*, Medir, Siglo XXI
- (1986), *Del Algoritmo al sujeto*, Madrid, Siglo XXI
- Imbert, G. (2004), *El Zoo Visual*, Barcelona, Gedisa.
- Juul, J. (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Lafargue, P (1938) *El elogio de la pereza*, en *Obras escogidas*, Editorial América.
- Larraín, J. (2001), *Identidad Chilena*, Santiago, LOM.
- Levis, Diego (1997), *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós.
- Luhmann, Nicolás (1996), *La Ciencia de la sociedad*, México, Universidad Iberoamericana.

- Maigret, Eric (2005), *Sociología de la comunicación y de los medios*, México, FCE.
- Maturana, Humberto y Varela Francisco (1987), *El árbol del conocimiento*, Santiago, Editorial Universitaria.
- Manetti, Giovanni (1998), *La teorie dell'enunciazione*, Milán, Toscani.
- Morin, Edgar (2001), *La mente bien ordenada*, Barcelona, Seix Barral
 ----- (2001b), *Los Siete saberes para la educación del futuro*, Barcelona, Paidós,
- Munari, Alberto,(1990) “De verdad o de mentira”, en AAVV, *Videoculturas de fin de Siglo*, Madrid, Cátedra.
- Oyarzún, P (2002) *El Ocio*, Revista Patrimonio Cultural No. 26 Año VII Primavera
- Plath O, 1998 *Origen y folclor de los juegos en Chile*, Ediciones Grijalbo, Santiago de Chile.
- Piaget, J. (1971), *El Criterio Moral del Niño*, Barcelona, Editorial Fontanella.
- Sartori, Giovanni (1998) *Homo Videns. La sociedad teledirigida*, Editorial Taurus, México.
- Scolari, Carlos (2004), *Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones Digitales*, Barcelona, Gedisa.
 ----- (2004b), *Acerca de la multimedia*, Presentación Revista Designis No. 5, Barcelona, Gedisa.
- Silverstone, R (1996), *Televisión y Vida Cotidiana*, Amorrortu, Buenos Aires.
- The Boston Consulting Group(2005) *Rebelión en el mercado: El nuevo consumidor* en Revista Trend Managment, Volumen 8 No.1, Ed. HSM Argentina, Buenos Aires, pp. 58-66
- Touraine, Alain (1969), *La sociedad post industrial*, Barcelona, Ariel
 ----- (1992), *Crítica de la Modernidad*, Buenos Aires, FCE.
 ----- (1997), *¿Podremos vivir juntos?, Iguales y diferentes*, México, FCE.
 ----- (1998), *Igualdad y diversidad: Las nuevas tareas de la democracia*, México, FCE.
- Valleur Marc y Matysiak Jean Claude, (2005), *Las nuevas adicciones del siglo. Sexo, Pasión y videojuego*, Barcelona, Editorial Paidós Serie Controversias.
- Varela, Francisco (1996), *Conocer*, Barcelona, Gedisa.
- Varela, Francisco, Thompson, Evan, y Rosch, Eleanor (1992), *De cuerpo presente*, Barcelona, Gedisa.
- Varios autores (2003) *¿Cuánto y como cambiamos los chilenos? Balance de una década. Censo 1992-2002*, Cuadernos Bicentenario 2003.
- Vial, Jean (1988), *Juego y educación. Las ludotecas*, Madrid, Akal/Universitaria.

Wallerstein, I(1996) , *¿El fin de que modernidad?*, Revista Pasos. No 64.

Zunzunegui, Santos (1998), *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra.

INVESTIGACIONES PREVIAS:

* Consejo Nacional de la Televisión. *Departamento de Estudios de audiencia y consumos televisivos, Encuesta Nacional de la Televisión* ,1999 / 2005, www.cntv.cl

* Del Villar, Rafael (2003), *Video-animación y construcción de identidades*, Santiago, Proyecto Fondecyt No. 1030561.

- (2006), *Navegación por Internet: Protocolos perceptivos, cognitivos y corporales*, Proyecto Fondecyt No. 1061166

* Informe sobre Desarrollo Humano en Chile 2006 “*Las tecnologías: Un salto al futuro*” presentado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).

Ministerio de Educación España (2004), *Investigación sobre videojuegos y educación*, (<http://areH2nice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>)

Observatorio de videojuegos Argentina
(<http://videojuegos.educ.ar/vj/>)

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)
(2005) *Digital Broadband content: The Online computer and video game industry* (PDF), París (www.oecd.org).

ARTICULOS EN PDF

Grupo Acción Digital (2004) *Agenda Digital te acerca al futuro*. Chile 2004-2006
(www.modernizacion.cl/1350/articles60024_Agenda-digital.pdf)

Fornari, Elda (2004) *Lo Lúdico Señalización de lo Humano*, www.ateneopsi.com.ar/loludico.htm

Frasca, Gonzálo (1997), *Don't Play it Again, Sam: One-session games of Narration*, en <http://cmc.uib.no/dac98/papers/frasca.html>

Mandoki, Katya (2004), *Aesthetics and Ludics: Siamese twins?*, XVI International Congress of Aesthetics. Rio de Janeiro.

Pagliari, Fabio (1999), *Giacatori bugiardi & interpreti sinceri: Appunti per una classificazione del gioco*, en www.media.unisi.it

TESIS SOBRE EL TEMA EN CHILE:

Casas, Ricardo (2004), *Consumo de videojuegos en Chile*, Tesis para optar al grado de Maestro en comunicación social, Universidad de Chile.

Muñoz, Katya(2002), *El juego del videojuego*, Memoria para optar al título profesional De antropología, Universidad de Chile.

Orroño Macarena, y Nolasco Pedro(2003), *Microculturas y transformación de la noción De sujeto*, Magíster Comunicación Social, Universidad de Chile.

TESIS SOBRE EL TEMA EN OTROS PAÍSES:

Frasca, Gonzalo (1997), *Videogames of the oppressed*, Thesis for Master of Information Design and Technology School of Literature, Communication and Culture Georgia Institute of Technology

PÁGINAS DE INTERNET

www.archivos-semiotica.com.ar

www.gammeinnovation.org (Enciclopedia en línea sobre el videojuego)

www.ludology.org

www.gameover.es

www.educ.ar (Observatorio de videojuegos en Argentina)

www.game.itu.dk (Centro de investigaciones sobre juegos de computadora)

www.zoomby.cl (Comunidad de video jugadores en Chile)

www.foros.lineagez.cl (Comunidad de video jugadores en Chile)

www.tarreo.cl (Comunidad de juego en Chile)

www.newsgaming.com

www.wanakogameH2om (Empresa Chilena de Videojuegos reconocida en el mundo)

www.rockstargameH2om (Compañía encargada de juegos como Bully y Grand Theft)

www.jesperjuul.net/ludologist (Graduado del centro de Investigaciones de Copenhague)

www.blogdecine.com (Foros de discusión sobre filmes basados en videojuegos)

BLOGS

Jesper Juul: www.jesperjuul.net/ludologist/

(Investigador del centro de Investigaciones del videojuego de la Universidad de Copenhague y colaborador del MIT):

Gonzalo Frasca: www.ludology.org

(Investigador Uruguayo creador de videojuegos políticos como *September 12th*)

Hernán Moraldo: www.hernan-moraldo.com.ar

(Programador Argentino dueño de la empresa dedicada a videojuegos empresariales Moraldo Games)

PERIÓDICOS REVISADOS EN EL PERIÓDO 2005 A 2006:

El Mercurio (Diario Nacional chileno en su versión impresa)
La Tercera (Diario Nacional chileno en su versión impresa)
La flecha.net (Diario tecnológico en Línea: www.laflecha.net)

JUEGOS INCLUIDOS EN EL ESTUDIO:

a) En línea

www.runescape.com
www.ragnarok.cl
www.minijuegoH2om
www.politijuegoH2om

b) En consolas

Serie FIFA
Resident Evil
Silent Hill
Serie Zelda
Serie Street Fighter
Serie King of Fighters
Serie Grand Theft
Bully
Halo

c) En computador:

Serie Age of Emperies
Warcraft
Counter Striker
Diablo
Call Of Duty
Medal of Honor
Civilization
The Sims

Anexos

ANEXOS

I. GRÁFICOS

De acuerdo a las bases de datos secundarias elegidas como parte del discurso en torno al papel de la tecnología y el videojuego en la cotidianeidad, se presentan a continuación los gráficos que muestran los datos más relevantes para la consideración del discurso cualitativo propio de esta investigación.

Los muestreos de las investigaciones de las que se retoman dichos datos son las siguientes:

Consejo Nacional de la televisión 2005 (Encuesta Nacional de televisión 2005)

- Población de 16 a 80 años pertenecientes a todos los estratos socioeconómicos, residentes de los principales centros urbanos del país que tengan al menos un televisor funcionando en el hogar, con un muestra de 2770 casos.

Informe PNUD 2006 (Las Nuevas Tecnologías: ¿Un Salto al futuro?)

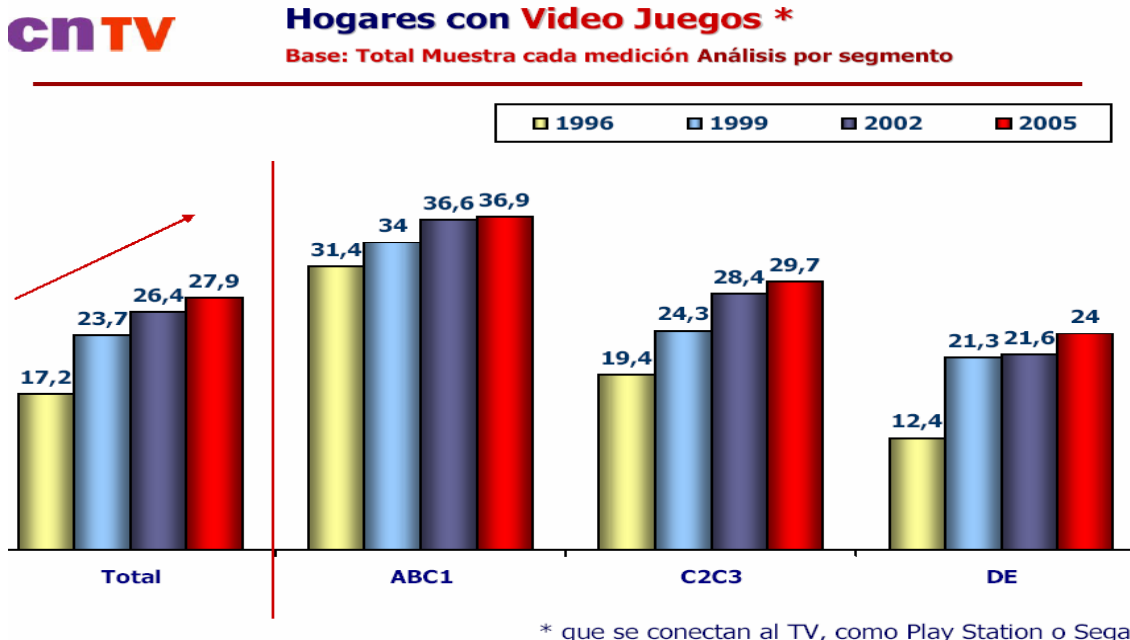
- Población de 14 o más años residentes en áreas urbanas y rurales de las trece regiones de Chile (se excluyen Isla de Pascua y Antártica) con un tamaño de muestra de 1901 casos, con un muestreo estratificado según región y zona.

Investigación Fondecyt No. 1000954, No.1030561, y la investigación No. 106116 (Video-animación y Construcción de Identidades / Navegación por Internet: Protocolos perceptivos, cognitivos y corporales)

- Realizado en Santiago, Antofagasta y Temuco el proyecto Fondecyt No 1000954, años 2000 y 2001 se trabajo con una muestra estratificada en tres segmentos de edad (hasta 11 años, 11- 15, y 16 a 19), género (masculino/ femenino), y estrato socioeconómico (Santiago: medio alto, alto, medio bajo y bajo; Temuco y Antofagasta: alto, medio y bajo). La investigación No.106116 presenta dos cambios: Se trabajo solo en Santiago y el número de casos fue 540 con grupos etáreos de 11-12 años, 16 a 18 años y 19 a 24 años de acuerdo a estrato y en 19 a 24 años por área y lugar de estudio.

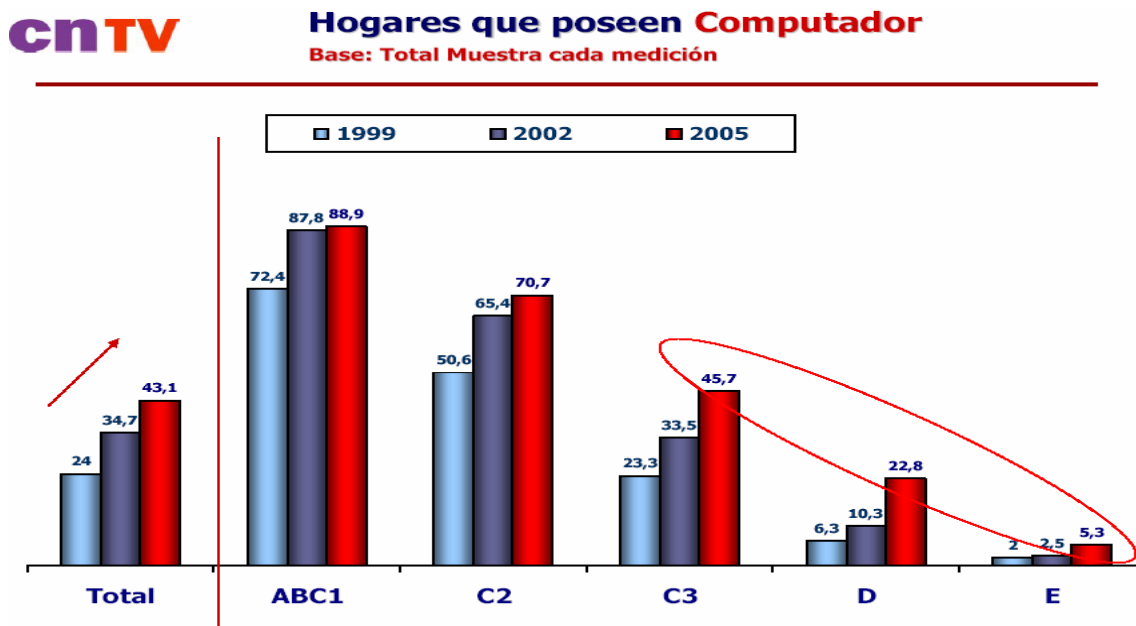
-GRÁFICOS RECOGIDOS DE BASES SECUNDARIAS DE DATOS-

A) Equipamiento de soporte de videojuegos (que no incluye soportes dónde se realizan prácticas lúdicas como el computador o el celular)



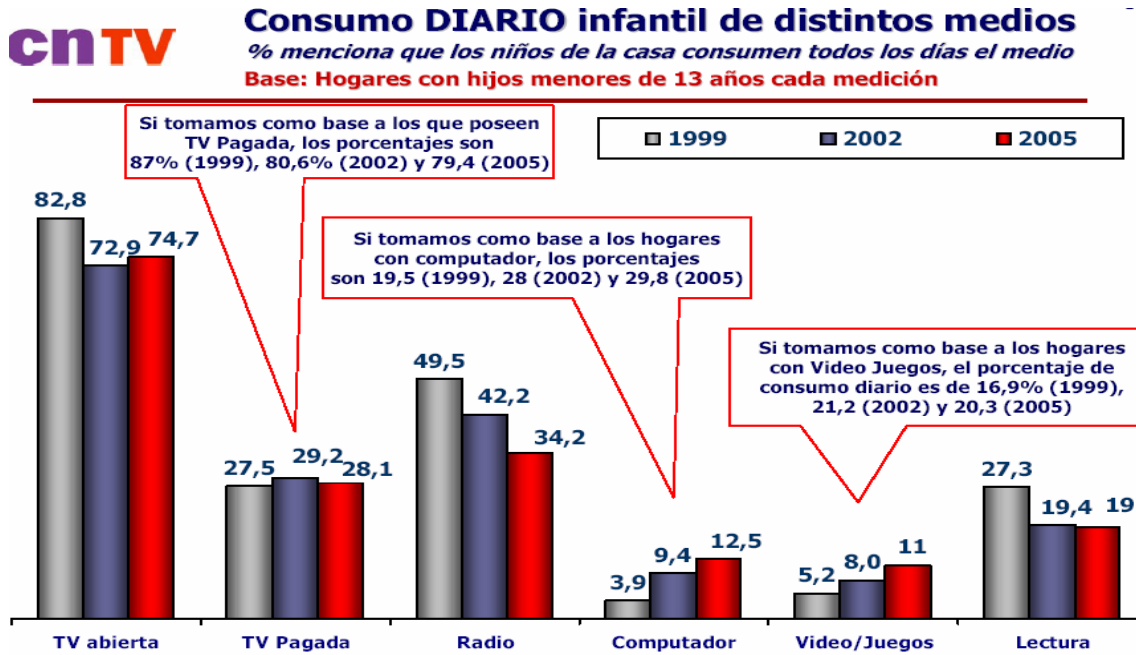
Fuente: Consejo Nacional de la Televisión 2005

B) Hogares que poseen computador (siendo soporte también del videojuego)



Fuente: Consejo Nacional de la Televisión 2005

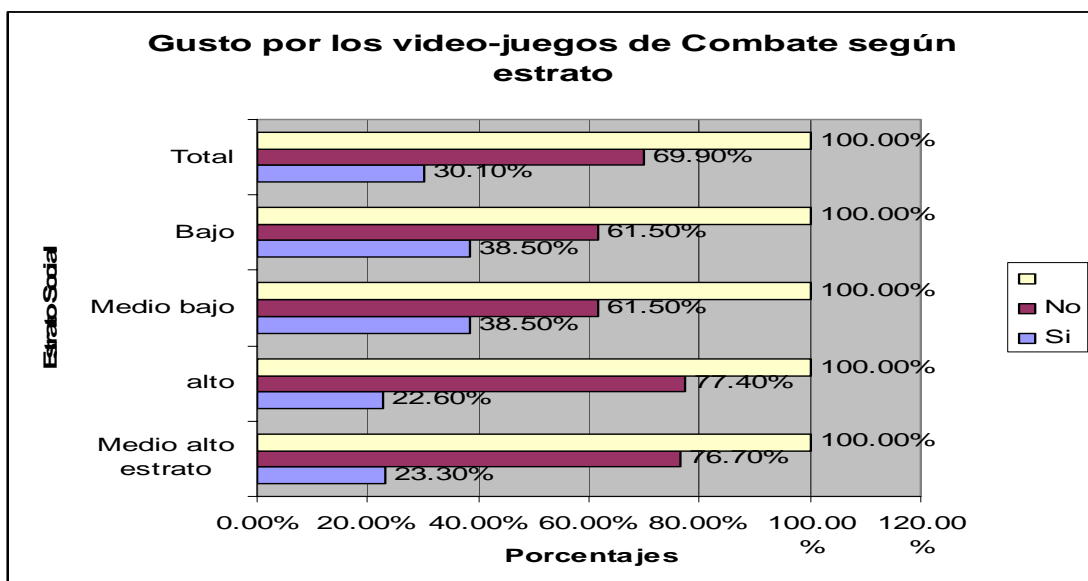
C) Consumo infantil de distintos medios (la respuesta es otorgada por los padres de hogares con niños menos de 13 años)



Fuente: Consejo Nacional de la Televisión 2005

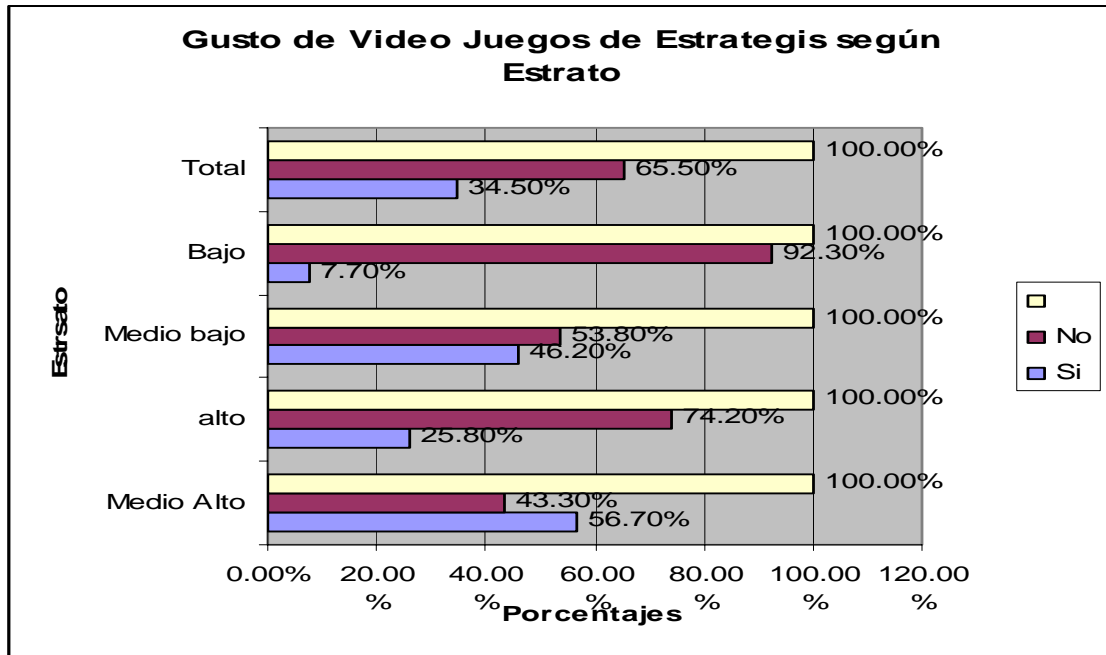
D) Gusto por distintas categorías de videojuegos de acuerdo a estrato social.

Juegos Combate:



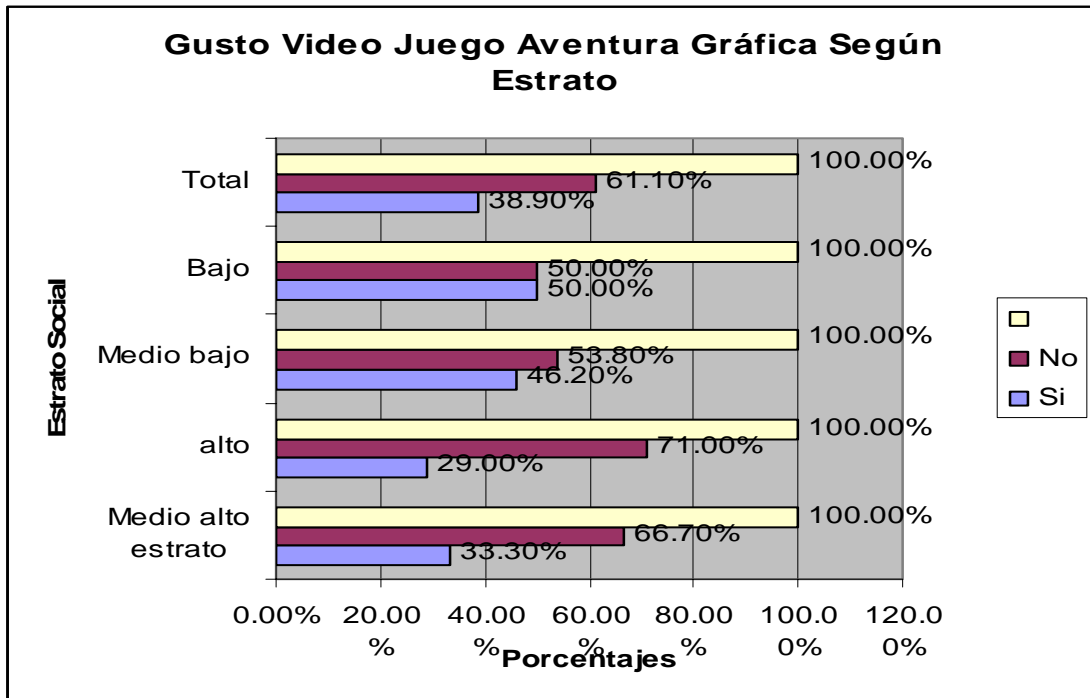
Fuente: Investigación Fondecyt No.1000954 y No. 1000954

Juegos Estrategia:

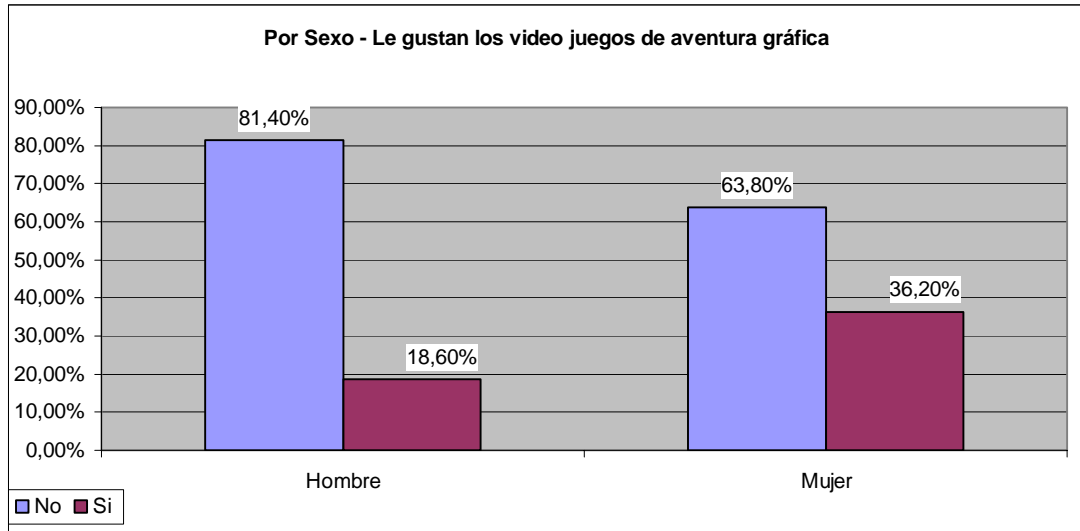


Fuente: Investigación Fondecyt No.1000954 y No. 1000954

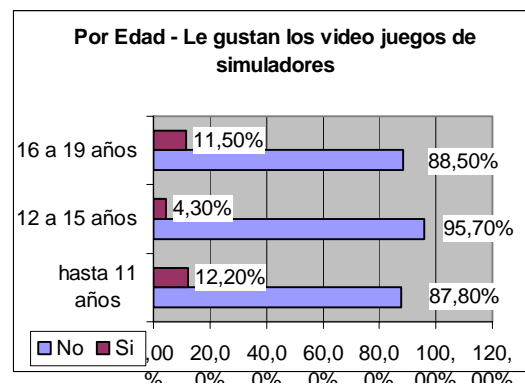
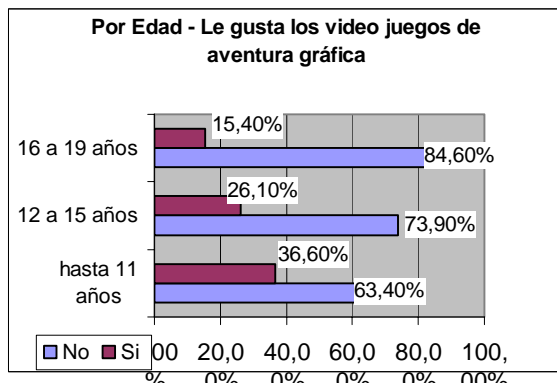
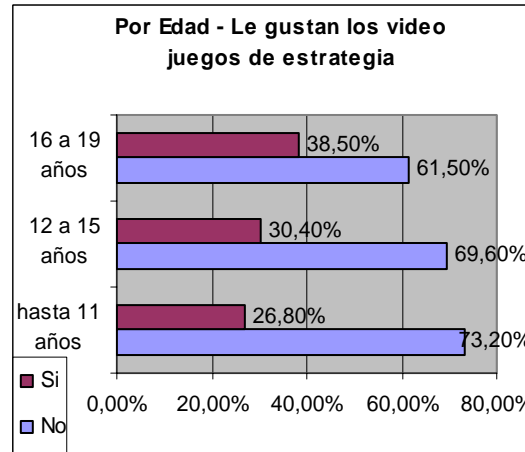
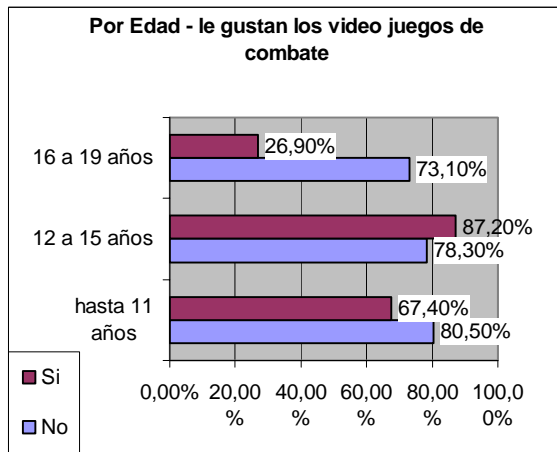
Juegos Aventura Gráfica:



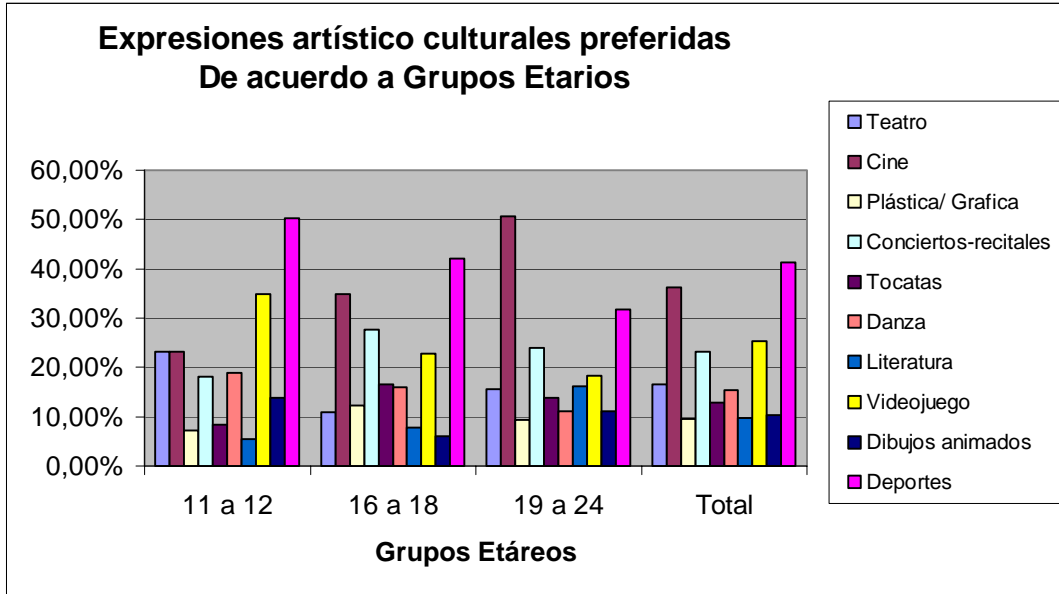
E) Tipo de videojuego preferido por Mujer (Aventura Gráfica)



F) Tipos de videojuego preferidos según edad.

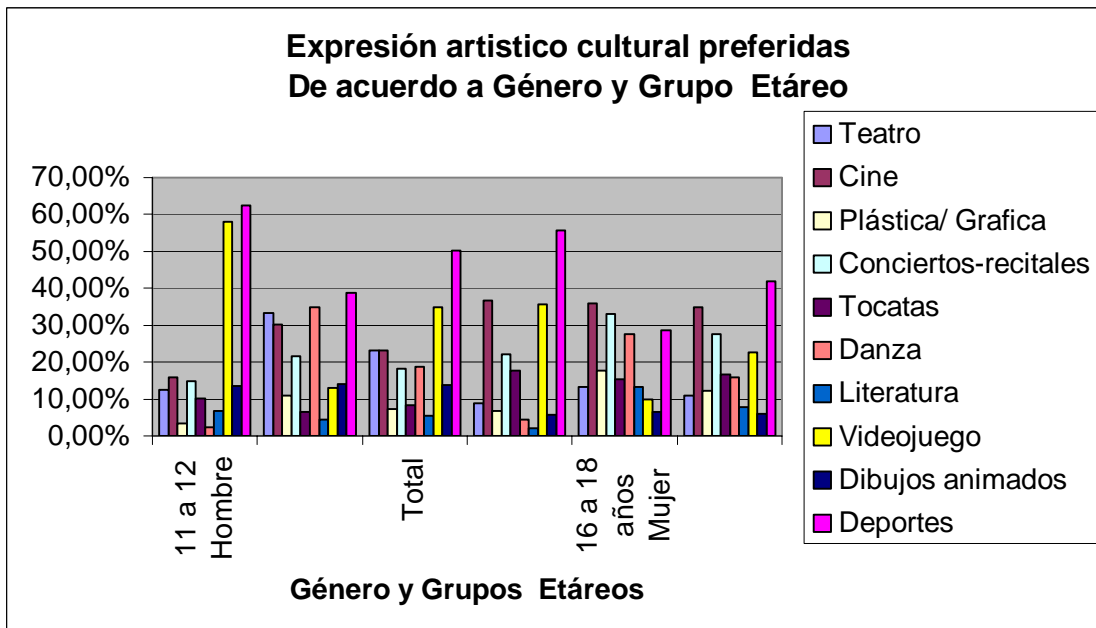


G) Expresiones artístico culturales preferidas de acuerdo a grupos etarios



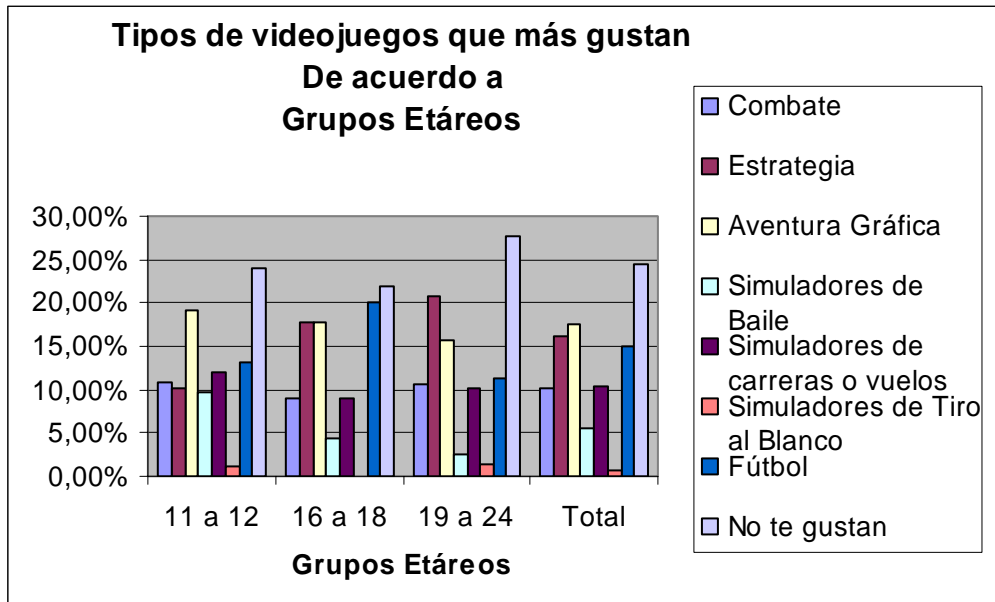
Fuente: Investigación Fondecyt No. 1061166

H) Expresiones artístico culturales preferidas de acuerdo a género y grupo etario.



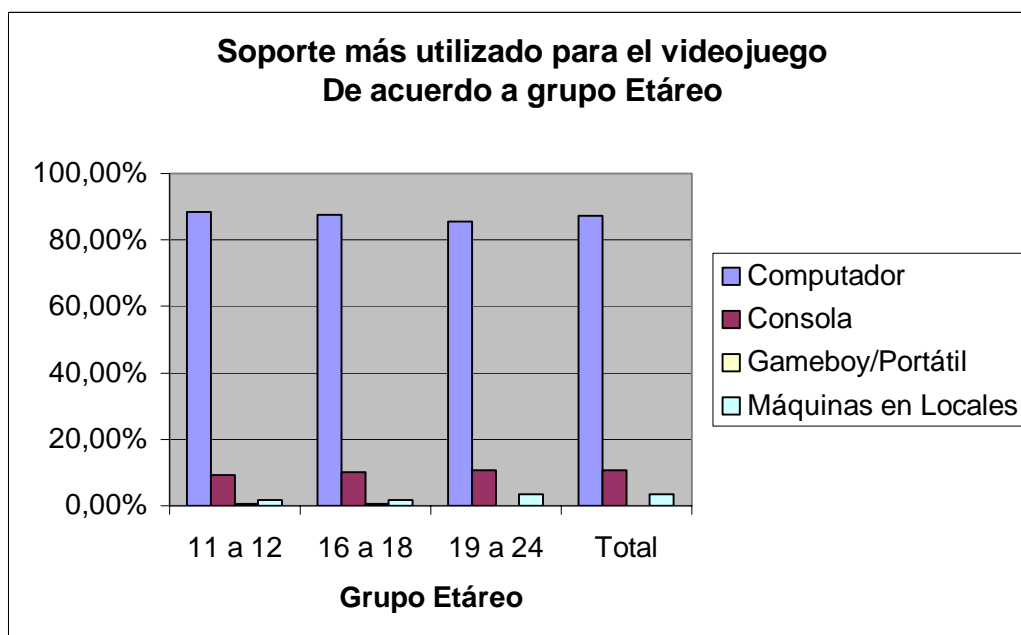
Fuente: Investigación Fondecyt No. 1061166

I) Videojuego preferido según grupos etarios



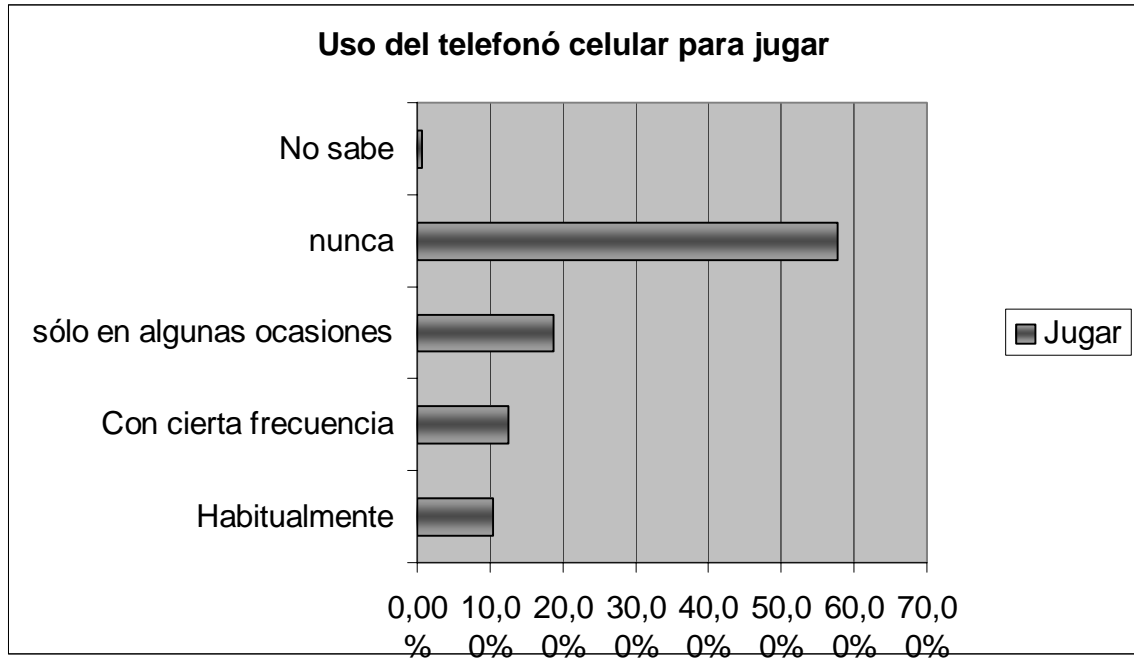
Fuente: Investigación Fondecyt No. 1061166

J) Soporte de videojuego más utilizado.



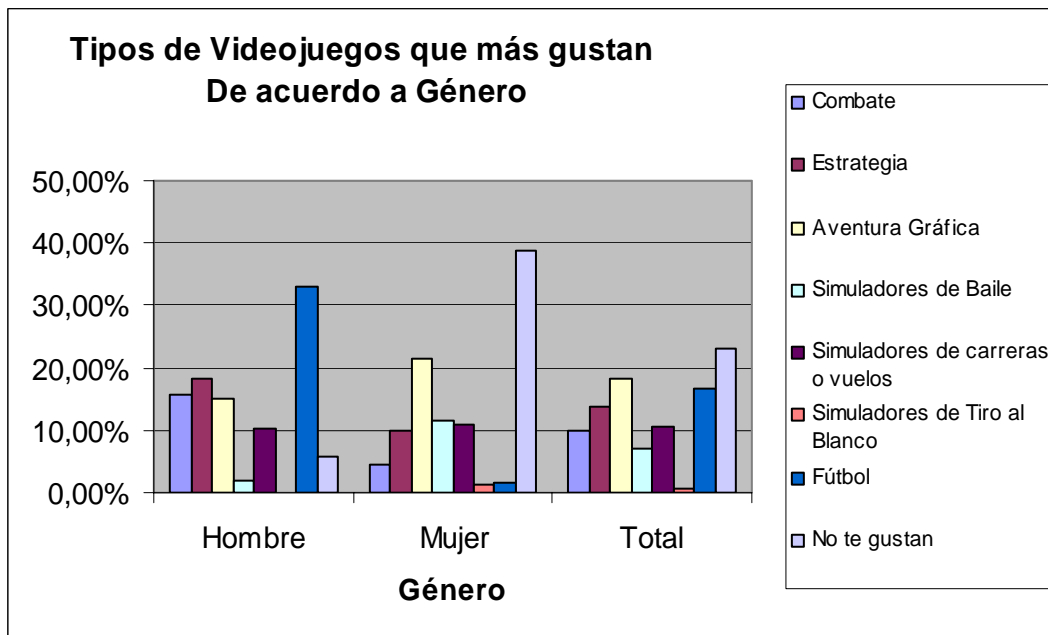
Fuente: Investigación Fondecyt No. 1061166

K) Uso del teléfono celular para jugar

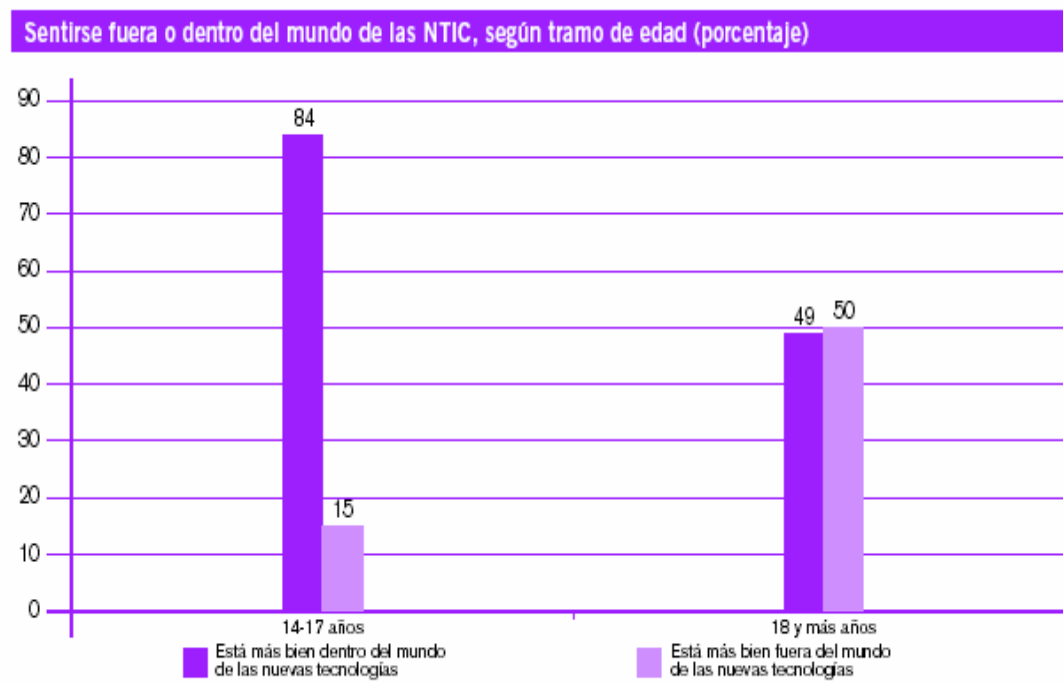


Fuente Informe PNUD 2006

L) Con respecto videojuegos que más gustan de acuerdo a género



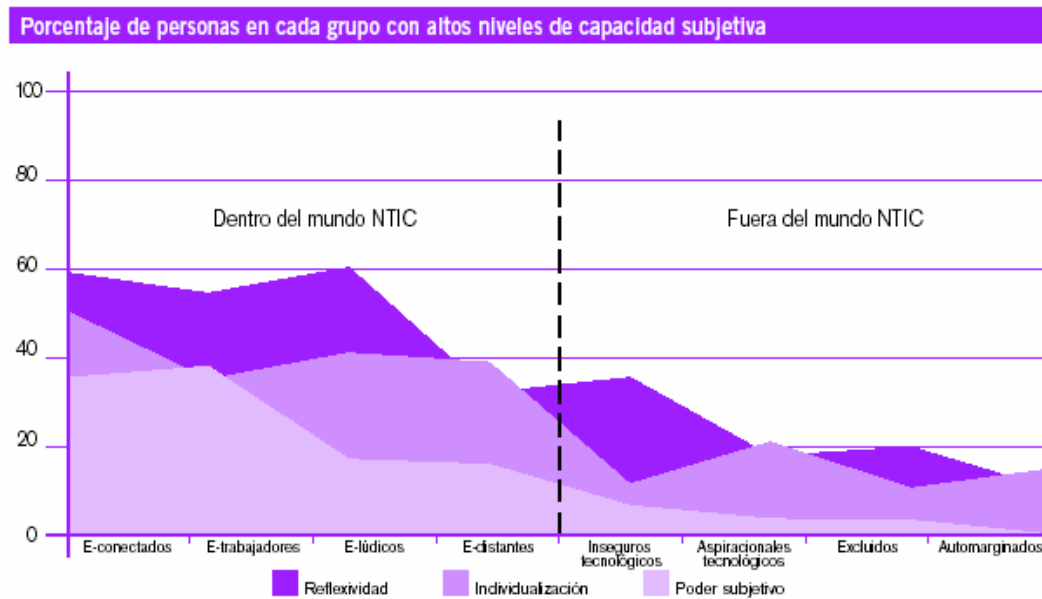
M) Sentirse dentro o fuera del mundo de las nuevas tecnologías de la información



Fuente: Encuesta Desarrollo Humano, PNUD 2005.

Fuente: Informe PNUD 2006

N) Fortalecimiento de capacidades subjetivas como la reflexividad, individualización y poder subjetivo de acuerdo a estar dentro o fuera de las NTIC.



Fuente: Informe PNUD 2006

OTRAS FUENTES

Se han incluido tres fuentes más como complemento a la base de datos recopilada. La primera de ellas corresponde a la Investigación realizada por el Ministerio de Educación y Ciencia en España, el cual realizó un estudio teórico empírico con el fin de establecer pautas que permitan, a partir del videojuego y su estructura, beneficiar y comprender la dirección de los nuevos proyectos educativos en el país. La segunda fuente complementaria corresponde a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico(OCDE) de la cual forman parte 30 Estados, y cuyo objetivo es coordinar sus políticas económicas y sociales. Fue fundada en 1961 y su sede central se encuentra en la ciudad de París, Francia. Una de las metas es lograr que Chile ingrese a dicha organización durante el transcurso del 2007. Ellos realizaron un informe titulado *Digital Broadband content: The Online computer and video game industry* (2005). También se considero el Informe WIP realizado por PUC (como parte del Fondecyt No. 1030946) en Chile. Muestreo de 1200 casos durante el 2003 a partir de los 12 años. Y por último la Encuesta de Consumo Cultural y Uso del Tiempo Libre por parte del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes con una muestra de 3366 casos en las doce regiones a partir de 15 años.

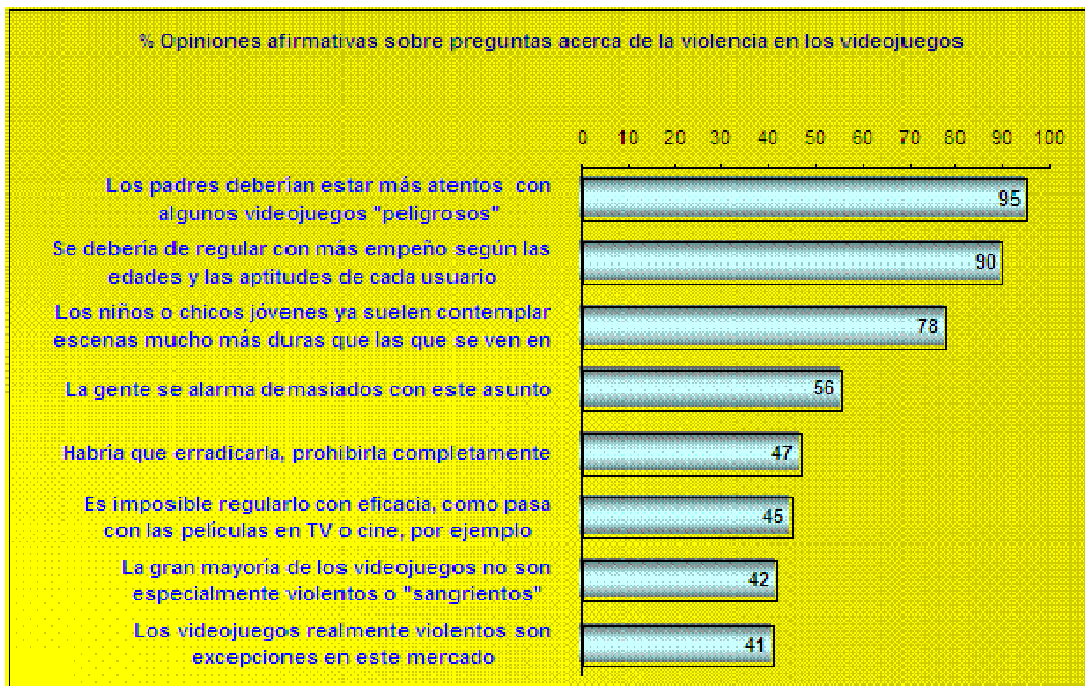
O) Hogares con hijos de menos de 14 años en España y el contacto con los videojuegos

% Tipo de consumo de padres en hogares con hijos menores de 14 años
(según grupos de edad de los niños)



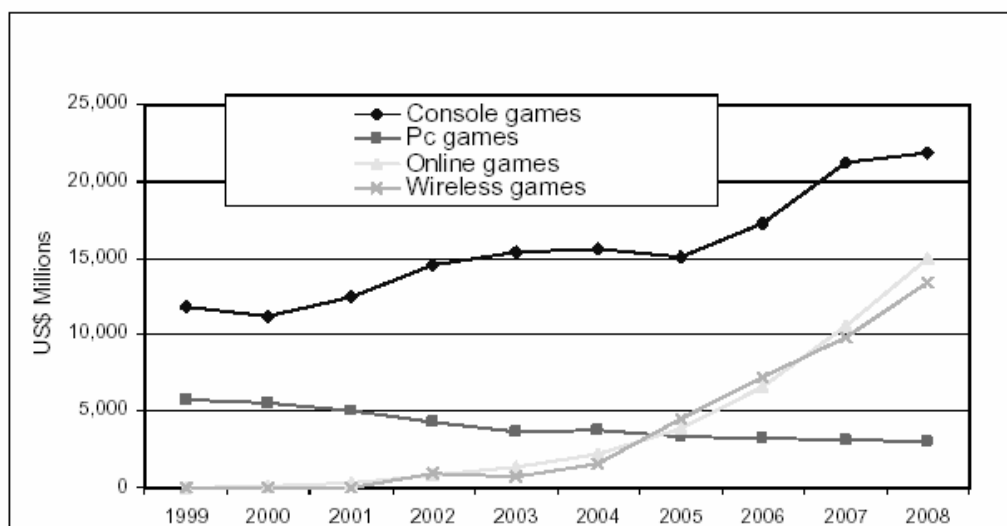
Fuente: Ministerio de Educación y Ciencia España Informe Adese 2000

P) Opinión en torno a Violencia en Videojuegos en España



Fuente: Ministerio de Educación y Ciencia España Informe Adese 2000

Q) Desarrollo de la industria de video juegos
(Consolas, PC, Juegos en Línea, Juegos inalámbricos)



Source: OECD based on PwC (2004).

Fuente: Informe OECD

R) Con Respecto al mercado mundial (Excluye América Latina)

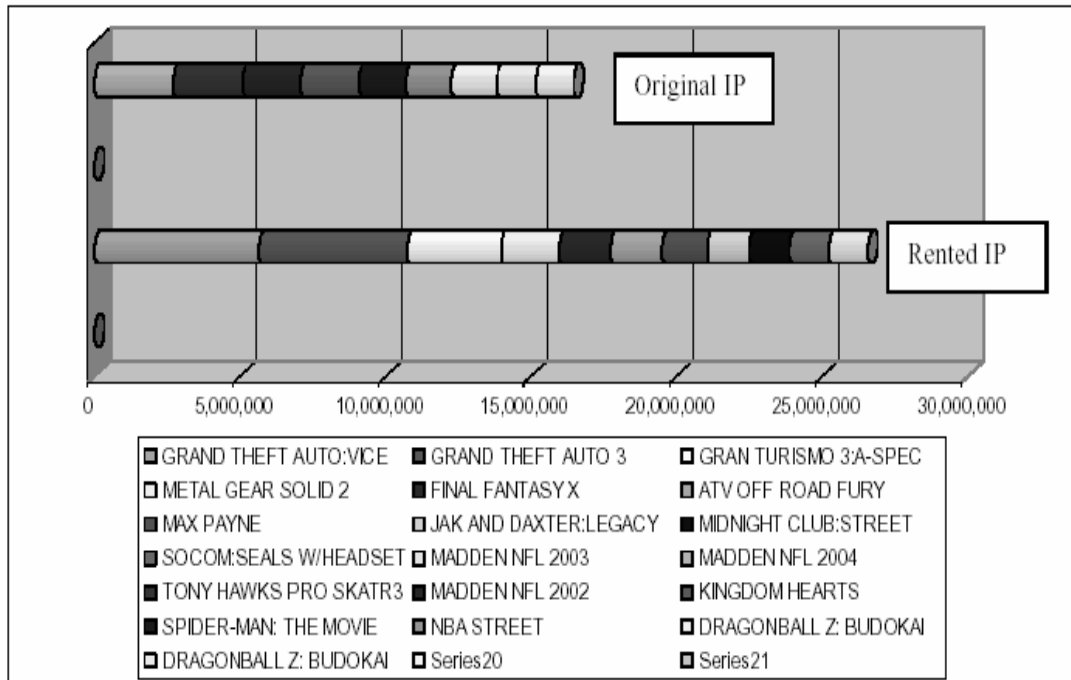
Table 3. Computer and video game markets, 1999-2008 (estimates 2004-2008) million USD

| | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 |
|---|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| US | | | | | | | | | | |
| Console games | 4 200 | 4 102 | 4 597 | 5 501 | 5 794 | 5 890 | 5 670 | 6 500 | 7 820 | 8 040 |
| PC games | 1 998 | 1 900 | 1 747 | 1 401 | 1 206 | 1 251 | 1 125 | 1 125 | 1 068 | 1 046 |
| Online games | - | 57 | 135 | 249 | 420 | 662 | 1 152 | 1 692 | 2 622 | 3 375 |
| Wireless games | - | - | - | 65 | 142 | 301 | 1 202 | 1 680 | 2 232 | 2 837 |
| Total | 6 198 | 6 059 | 6 479 | 7 216 | 7 562 | 8 104 | 9 149 | 10 997 | 13 742 | 15 298 |
| Europe, Middle East, Africa (EMEA) | | | | | | | | | | |
| Console games | 2 569 | 2 496 | 2 801 | 3 410 | 3 611 | 3 688 | 3 620 | 4 094 | 4 974 | 5 190 |
| PC games | 1 433 | 1 365 | 1 266 | 1 109 | 939 | 951 | 925 | 914 | 890 | 866 |
| Online games | - | 14 | 60 | 157 | 302 | 548 | 871 | 1 706 | 2 784 | 4 086 |
| Wireless games | - | - | - | 112 | 208 | 408 | 996 | 1 935 | 2 835 | 3 948 |
| Total | 4 002 | 3 875 | 4 127 | 4 788 | 5 060 | 5 595 | 6 412 | 8 649 | 11 483 | 14 090 |
| Asia/ Pacific | | | | | | | | | | |
| Console games | 5 003 | 4 594 | 5 025 | 5 610 | 5 920 | 6 052 | 5 823 | 6 680 | 8 400 | 8 625 |
| PC games | 2 352 | 2 236 | 2 037 | 1 728 | 1 472 | 1 518 | 1 300 | 1 249 | 1 167 | 1 120 |
| Online games | - | 50 | 155 | 389 | 630 | 1 020 | 1 881 | 3 168 | 5 115 | 7 470 |
| Wireless games | - | - | 8 | 717 | 367 | 845 | 2 295 | 3 605 | 4 800 | 6 600 |
| Total | 7 355 | 6 880 | 7 225 | 8 444 | 8 389 | 9 435 | 11 299 | 14 702 | 19 482 | 23 815 |
| Total | | | | | | | | | | |
| Console games | 11 772 | 11 192 | 12 423 | 14 521 | 15 325 | 15 630 | 15 113 | 17 274 | 21 194 | 21 855 |
| PC games | 5 783 | 5 501 | 5 050 | 4 238 | 3 617 | 3 720 | 3 350 | 3 288 | 3 125 | 3 032 |
| Online games | 0 | 121 | 350 | 795 | 1 352 | 2 230 | 3 904 | 6 566 | 10 521 | 14 931 |
| Wireless games | 0 | 0 | 8 | 894 | 717 | 1 554 | 4 493 | 7 220 | 9 867 | 13 385 |
| Grand total | 17 555 | 16 814 | 17 831 | 20 448 | 21 011 | 23 134 | 26 860 | 34 348 | 44 707 | 53 203 |

Note: EMEA includes EU15, Czech Republic; Hungary; Poland; Romania; Russia; Israel; Saudi Arabia; South Africa; and Turkey; Asia/Pacific includes Australia; China; Hong Kong, China; India; Indonesia; Japan; Malaysia; New Zealand; Pakistan; Philippines; Singapore; Korea; Chinese Taipei and Thailand.

Source: OECD adapted from PwC (2004).

S) Con respecto a los 20 Videojuegos más vendidos en el Periodo 2003



Source: OECD, based on industry sources.

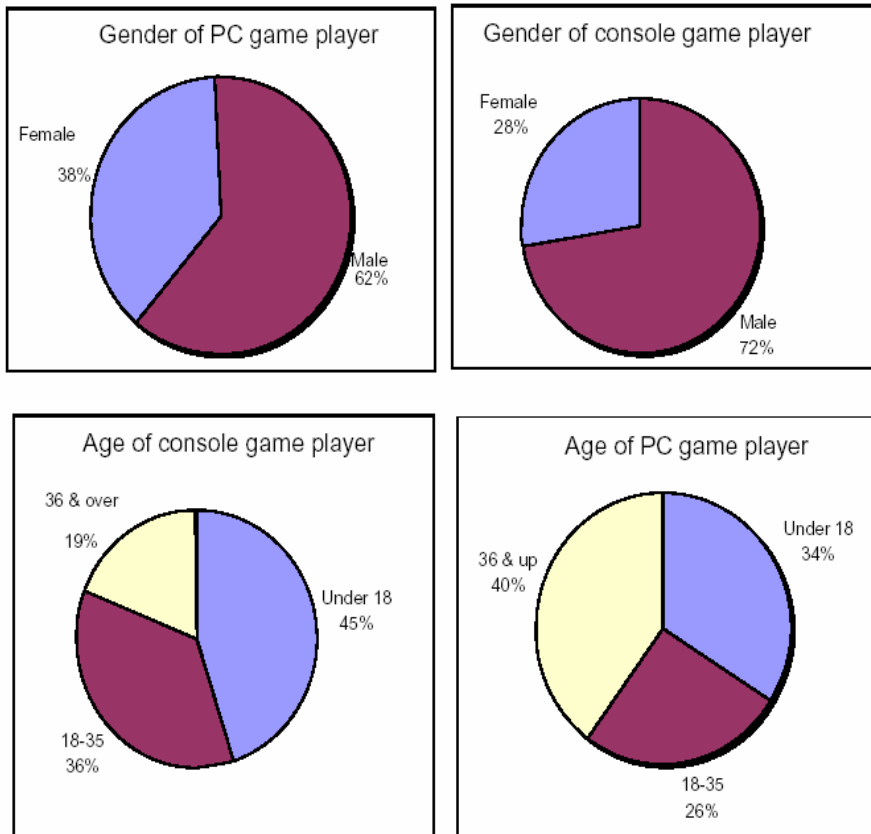
Fuente: Informe OECD

T) Hacia dónde apunta el desarrollo de videojuegos:

| | | Connectivity | |
|----------|----------|-----------------|---------------|
| | | Off-line | Online |
| Hardware | PC | Mature | Strong growth |
| | Console | Moderate growth | Strong growth |
| | Wireless | Strong growth | Strong growth |

Fuente: Informe OECD

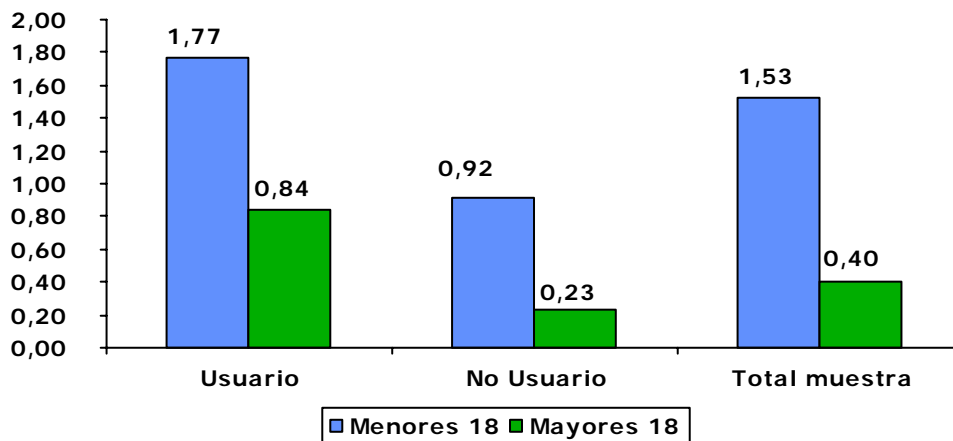
U) Gusto por videojuegos de acuerdo a género y edad en países de la OECD.



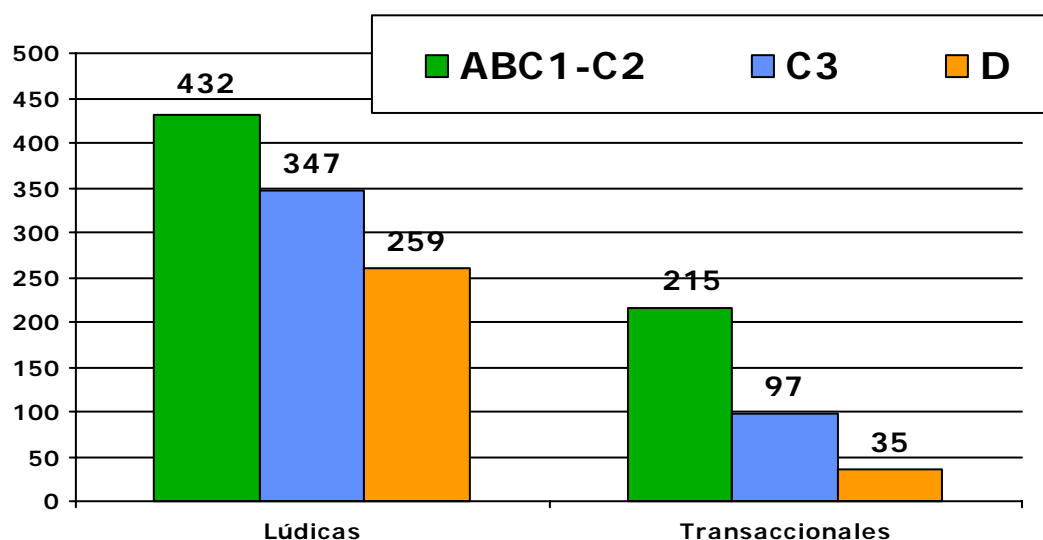
Source: OECD based on IDSA 2002 Consumer Survey.

Fuente: Informe OECD

V) Usos de videojuegos por hora en Chile según Informe WIP contemplando desde los 12 años



W) Tiempo dedicado en minutos a actividades en Internet por semana, dividiéndolas en lúdicas (Jugar, escuchar música, buscar información, navegar sin propósito) y en Transaccionales (Trabajar desde casa, pagar cuentas, Trámites etc.)



Fuente Informe WIP 2005(www.wipchile.cl)

ANEXOS METODOLOGÍA DISEÑO DE METODOLOGIA DEL ESTUDIO CUALITATIVO

A partir del interés por las dimensiones descriptivo cualitativas de la emergente industria del videojuego en Chile, y las transformaciones que con dicha emergencia se han suscitado, este estudio ha buscado asociar en su diseño los distintos campos empíricos que han otorgado información en torno al tema, los cuales han servido, en una primera fase, como la base que ha permitido no sólo identificar plenamente los actores involucrados con las prácticas lúdicas digitales, si no también distinguir las particularidades de la relación de estos con el fenómeno(la cual ha sido mostrada en el primer punto de los anexos denominada Gráficos), mismas que han permitido elaborar

un índice que permite identificar, en los distintos tipos de colegios, a los aficionados del videojuego, siendo dichos individuos una de las partes centrales de este estudio.

En primer lugar, y como se observo en el punto anterior, hay que resaltar el papel de la base de datos secundaria cuantitativa con la que se contaba en Chile. Desde investigaciones especializadas en videojuego y videoanimación (Fondecyt No.1030561 (*Video-animación y construcción de identidades*) y No. 1061166 (*Navegación por Internet: Protocolos de perceptivos, cognitivos y corporales*) realizadas por el Dr. Rafael Del Villar, hasta distintos estudios que ofrecían información sobre el objeto de estudio¹⁵, han permitido delimitar no solo el problema del presente trabajo, es decir, el papel del videojuego en Chile y la descripción de las transformaciones cualitativas, si no que también han servido para poder realizar una comparativa con los distintos estudios realizados en otros países, en los cuales el videojuego ha transformado las prácticas lúdicas cobrando fuerza como tema de debate institucional.

Así, la revisión de datos cuantitativos en esta primera fase permitió ubicar en la categoría etaria 11-12 años, del estrato socioeconómico medio, el punto más alto de consumo de videojuegos en Chile, siendo dichos individuos seleccionados, junto con las distintas entrevistas a profundidad (programadores, profesores y especialistas) y el análisis del discurso de los medios de comunicación en torno al tema, la base para el estudio cualitativo que aquí se presenta.

A partir de esta primera revisión cuantitativa, se elaboro una encuesta (12 preguntas) que en su aplicación permitiera identificar, en cada tipo de colegio con el que se trabajo, a los distintos aficionados del videojuego, con el fin de dar paso al trabajo de tres grupos de discusión divididos de acuerdo a tipo de colegio como más adelante se detalla.

El siguiente paso fue la selección, de acuerdo a la propia encuesta y a las polaridades en la participación dentro de los grupos de discusión, de 8 individuos a los

¹⁵ La cual iba desde equipamiento como en el caso de los estudios realizados por el Consejo Nacional de la Televisión en Chile(CNTV 2005) hasta el papel de las NTCI en Chile(Informe PNUD 2005), .

cuales se les realizo una entrevista a profundidad con el fin de comprender más a fondo las distintas dimensiones cualitativas del objeto desde su propio usuario.

A partir de esta producción de datos, se realizo el análisis de los distintos discursos involucrados en torno al videojuego, esto con el fin de observar dónde se sitúan ante dichas transformaciones los distintos actores e individuos en Chile, así como también cual es la dirección de esta emergente industria del videojuego en el país, y el uso y la apropiación que se hace de este como una nueva tecnología de la comunicación y la información y los problemas que dicha dirección del fenómeno conlleva.

A continuación de detallan cada una de las fases involucradas en el estudio.

II. ENCUESTA

Las preguntas de la encuesta a analizar parten de la elaboración de un índice sintético sobre “aficionados al videojuego” a partir de los resultados cuantitativos otorgados por las investigaciones Fondecyt No.1030561 (*Video-animación y construcción de identidades*) y No. 1061166 (*Navegación por Internet: Protocolos de perceptivos, cognitivos y corporales*) realizadas por el Dr. Rafael Del Villar en Chile. Estos resultados como se menciono, sirven como base de datos secundaria (al igual que los otorgados por el Consejo nacional de Televisión y el Informe PNUD 2006) y permiten a partir del marco teórico y del enfoque metodológico dialéctico, elegir al actor poniendo énfasis en el y su situación ante el fenómeno (Canales edit. 2006).

La encuesta, partiendo de ser un muestreo estratificado por tipo de colegios en Santiago, de las comunas que se encuentren dentro del porcentaje de la población adolescente que afirma estar dentro de las NTCl, a partir de la selección de un muestreo aleatorio simple, busca más que aportar datos cuantitativos complementarios a las bases secundarias, permitir la elección de acuerdo al índice “aficionados al videojuego” involucrados con el tema para el trabajo cualitativo, el cual contempla las fases de Grupos de discusión y Entrevistas en profundidad, así como también poder realizar una comparativa entre los sujetos de acuerdo a los tipos de colegio estudiados.

La encuesta se realizó de la siguiente manera:

Segmento Etario 11-12 años (Séptimo Básico).

**TOTAL TIPO DE COLEGIO MUNICIPAL
30 ENCUESTAS**

**TOTAL TIPO DE COLEGIO SUBVENCIONADO
30 ENCUESTAS**

**TOTAL TIPO DE COLEGIO PARTICULAR
30 ENCUESTAS**

TOTAL ENCUESTAS: 90 ENCUESTAS

ENCUESTA

| | |
|-----------------------|----------------------|
| Nombre: | Edad: |
| Comuna: | |
| Teléfono Fijo: | Tel. Celular: |

1. De las siguientes actividades, especifica tres que realices en tu tiempo libre:

| | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Ver televisión: | 6. Navegar en Internet: |
| 2. Deporte: | 7. Trabajar: |
| 3. Leer/ Escribir: | 8. Estudiar: |
| 4. Jugar: | 9. Ir al cine: |
| 5. Jugar Videojuegos: | 10. Estar en pareja: |

2. ¿Cuánto tiempo libre tienes al día?

| | |
|------------------------|--|
| De 1 a 2 horas | |
| De 2 a 4 horas | |
| De 4 horas en adelante | |
| No tengo tiempo libre | |

3. ¿Qué tipo de juegos prefieres? Máximo dos opciones

| | |
|---|--|
| 1. Juegos tradicionales: (Ej. Emboque, Tombo, Pallalla Volantín, Bolitas etc.) | |
| 2. Juegos de mesa: (Ej. Metrópoli, Cacho, Domino, Ludo, Adivina quién etc.) | |
| 3. Juegos digitales: (Ej. Videojuegos, Juegos en Línea, | |
| 4. Juegos de Cartas/Rol: (Ej. Mitos y Leyendas, Yugi oh, Calabozos y dragones, Changelling) | |
| 5. Juegos de Destreza: (Ej. Sudoku, Lego, Juegos para armar, Rompecabezas) | |
| 6. Otros: (Mencione dos ejemplos: _____) | |
| 7. No me gusta Jugar: | |

4. ¿Tus padres juegan contigo?

| | |
|--------|--|
| 1. Si: | |
| 2. No: | |

5. ¿A qué tipo de soporte tienes mayor acceso para jugar videojuegos?
Marca 2 opciones.

| | |
|---------------------------------|-------------------------|
| 1. Consola Nintendo: | 6. Consola XBOX: |
| 2. Consola Playstation: | 7. Computador: |
| 3. Maquinas de moneda: | 8. Computador en línea: |
| 4. Cyber Cafés: | 9. Teléfono Celular: |
| 5. Consola Portátil cualquiera: | 10. A todos: |

6. Además de llamar ¿Para qué usas el celular? Marca las opciones que consideres

| | |
|---------------------------|--|
| 1. Para mandar mensajes: | |
| 2. Para Jugar: | |
| 3. Como agenda: | |
| 4. Solo para comunicarme: | |

7. ¿Qué características consideras fundamentales en un buen juego?
Marca dos opciones

| | |
|---|--|
| 1. Que sea competitivo: | |
| 2. Que necesite de suerte: | |
| 3. Que sea una buena simulación: | |
| 4. Que me haga perderme en él: | |
| 5. Que exista una buena recompensa en el triunfo: | |
| 6. Que tenga un buen nivel de destreza: | |

8. De acuerdo a tu opinión, consideras el videojuego como:
 Marca dos opciones

| | |
|---------------------------|-----------------|
| 1. Entretenimiento: | 5. Cultura: |
| 2. Educativo: | 6. Negativo: |
| 3. Ociosidad: | 7. Idiotizante: |
| 4. Medio de Comunicación: | 8. Un juego: |

9. ¿Qué características centrales debe tener un buen videojuego?:
 Marca dos opciones

| | |
|---------------------|------------------|
| 1. Entretenimiento: | 6. Personajes: |
| 2. Interactividad: | 7. Historia: |
| 3. Violencia: | 8. Dificultad: |
| 4. Gráficos: | 9. Sociabilidad: |
| 5. Música: | 10. Otro |

10. ¿Cuál es tu opinión general sobre las películas que se realizan sobre videojuegos como Tomb Raider, Resident Evil, Silent Hill, Street Fighter, Doom, Mario Bros entre otras?
 Marque una opción

| | | |
|---|--|--|
| 1. Son excelentes. Superan la calidad del juego. | 5. Son pésimas. Echan a perder todo el juego y las expectativas del jugador. | |
| 2. Son muy buenas. Logran igualar la calidad del juego. | 6. Son muy malas. Retoman muy poco del juego y lo transforman. | |
| 3. Son buenas. Aunque no respeten todo el juego, logran una buena película. | 7. Son malas. No han logrado realizar un buen filme que deje conforme a los jugadores. | |
| 4. No son ni buenas ni malas. | 8. Me dan lo mismo. | |

11. De acuerdo a lo opinión que escuchas en los medios, la escuela, tú casa, la iglesia y tus amigos como crees que se considera el videojuego:
 Marca dos opciones

| | |
|---------------------------|-----------------|
| 1. Entretenimiento: | 5. Cultura: |
| 2. Educativo: | 6. Negativo: |
| 3. Ociosidad: | 7. Idiotizante: |
| 4. Medio de Comunicación: | 8. Un juego: |

12. De los siguientes juegos, menciona todos los que conoces y has jugado:

| | | | | | |
|---------------------------------------|--|-----------------------|--|--------------------------|--|
| 1.Videojuegos | | 6.Quien Fue a Sevilla | | 11.Run Run | |
| 2.Juegos de Rol | | 7. Cunitas | | 12. El puente de Avignon | |
| 3. Juegos de Cartas | | 8. Palitroque | | 13. Escondidas | |
| 4. Bolitas | | 9. Mandundirun | | 14. Rayuela | |
| 5.Tugar, Tugar, Tugar, Salir A buscar | | 10. Corre el anillo | | 15.La Gallina Francolina | |

Para terminar, podrías responderme estas preguntas:

| | SI | NO |
|--|----|----|
| 1. ¿Te consideras un aficionado a jugar? | | |
| 2. ¿Te consideras un fanático del juego? | | |
| 3. ¿Te da lo mismo el juego? | | |
| 4. Me gusta jugar | | |
| 5. ¿Eres un aficionado de la tecnología?? | | |
| 6. ¿Eres un fanático de la tecnología? | | |
| 7. Te da lo mismo la Tecnología | | |
| 8. Te gusta la tecnología | | |
| 9. ¿Eres un aficionado de los videojuegos? | | |
| 10. ¿Eres un fanático de los videojuegos? | | |
| 11. Te dan lo mismo los videojuegos | | |
| 12. Te gustan los videojuegos | | |

OBJETIVOS:

De acuerdo a los resultados de las encuestas, se plantearon los siguientes objetivos para la elección de los sujetos en los grupos de discusión. Analizar las distintas respuestas entre los 12 ítems de la encuesta (en la totalidad de las encuestas realizadas), con el fin de identificar al individuo de acuerdo su acercamiento al índice “aficionado de videojuegos” (el cual retoma uso de tecnologías, expresiones artístico culturales favoritas, actividades del tiempo libre, y preferencias lúdicas) y elegir a los individuos para la realización de la metodología cualitativa

Los análisis parten de la separación de:

A) Tipo de Colegio: Detectar diferencias posibles entre Tipo de colegio respecto a los ítems.

| Segmentación por Tipo de Colegio (90Casos) | | |
|---|--------------------------------|------------------------------|
| Municipal (30 casos) | Subvencionado(30 Casos) | Particular (30 casos) |

B) Género:

| Segmentación por Género (0Casos) | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| Mujeres (36 casos) | Hombres (54 Casos) | Total: 90 casos |

C) Tipo de preferencia de Juegos dentro de las actividades del tiempo libre: Considerando que son aquellos que realizan la práctica en distintos soportes, que la consideran fundamental en el uso de su tiempo libre y que tiene una opinión propia sobre el tema.

D) Tipo de Opinión sobre el videojuego: Considerando el Item sobre opinión formada a partir de distintos testimonios a los que el sujeto recurre (preguntas 8 y 11)

E) Preferencia por características y categorías del juego retomadas desde Caillois (*Agon*-competencia, *Alea*-suerte, *Ilix*-vértigo, *Mimicry*-simulacro y la categoría *Peripatos*-destreza propuesta por Mandoki

F) Uso de celular y computador como soportes de juego:

Se considero si se usaban estos dos soportes para realizar la actividad debido a la emergencia de estos en la cotidianeidad.

ANEXOS

III. ENFOQUE METODOLOGÍA CUALITATIVA

El trabajo en su totalidad es retomado desde un enfoque metodológico dialéctico o reflexivo (gracias a la fuerte base de datos secundarios cuantitativos que se tienen sobre el tema en Chile), el cual analiza las prácticas de un fenómeno social con el fin de generar nuevas prácticas a partir del compromiso del actor con la acción, a partir de su producción de sentido. En este caso cabe mencionar que a pesar de que el enfoque exige una reflexión desde el actor ante el problema, al trabajar con preadolescentes permite primero traer el objeto de discusión por parte del individuo y luego afrontarlo ante la producción de discurso del resto de la sociedad con el fin de dimensionar cualitativamente al videojuego. El enfoque dialéctico constituye parte misma del proceso de acción como reflexión y aprendizaje a partir de asumir posición en el análisis y desplegarlo en las observaciones, con el fin de una probable intervención en el problema a partir de su sistematización, lo que permite identificar patrones de actuación que den paso a, como se mencionaba, intervenir en la acción, en este caso, a partir del diálogo generado con profesores, tutores y con los individuos. Dicho enfoque es denominado así como *Sociopraxis* (Canales, 2006, pp. 24-27) debido a que busca entregar los resultados a los actores involucrados en el estudio, en este caso, a los colegios que han permitido trabajar con los sujetos en torno a sus prácticas lúdicas digitales.

Análisis de Testimonios y discursos Institucionales, Mediáticos y de la industria.

Considerando la multiplicidad de opiniones referidas e involucradas en el debate, se seleccionaron:

* *Periódicos nacionales*: El caso de *El Mercurio* y *La Nación* durante el 2006, referente a notas que tuvieran relevancia en el tema.

* *Periódicos y Revistas en línea de otros países*: El caso de *La Flecha.net* y *News Gaming* por ser dos polos opuestos, uno enfocado en una crítica y reflexión

constante al tema y el otro como un portal para acceder a información concreta sobre juegos y novedades.

* *Blogs*: De los cuales retomamos el realizado por Hernán Moraldo, programador argentino, y dueño de la empresa Moraldo games y los realizados por Jesper Juul y Gonzalo Frasca.

* *Foros de jugadores*: En los cuales se concretizan discusiones en torno a problemas concretos del videojuego. En este caso retomamos las discusiones en torno a la relación entre el cine y el videojuego, su acoplamiento(o falta de) y las adaptaciones de material entre ellas dos (www.zoomby.cl y www.foros.lineagez.cl)

* *Entrevistas como testimonios*: Se eligieron los siguientes campos para realizar dichas entrevistas

- a) **Tiendas especializadas en Videojuegos**: Eurocentro
(*Cyber: El Bunker- Juegos en línea*).
- b) **Profesionales involucrados en el debate**: Entrevista a la Psicóloga Matilde Toro pionera en el desarrollo de software para estimular funciones cognitivas en niños. Entrevista a la psicóloga Verónica Marín, directora del proyecto Hopelab, creadora del juego Re-mission enfocado en la lucha contra el cáncer y diseñado para niños con la enfermedad como método de información sobre las transformaciones que sufrirán. Entrevista a Cristian Bravo, director de proyectos sociales de Fundación Telefónica así como a Claudia Peña encargada del Programa Futuro, en el cual mediante nuevas tecnologías se busca ayudar a niños en riesgo social.
- c) **Entrevistas a profesores encargados de Curso**: Se realizaron entrevistas a los profesores encargados de los colegios que permitieron el trabajo con el fin de comprender su papel ante el tema.
- d) **Entrevista a Programador de Videojuegos**: Se realizó una entrevista vía blog a Hernán Moraldo programador Argentino sobre técnicas de realización de videojuegos así como el papel de su empresa Moraldo games en Argentina, encargada de Juegos empresariales y sociales.

e) Estudio exploratorio sobre uso e interpretación del Videojuego en el Tiempo Libre :

Retomando de los modelos propuestos por Manuel Canales (edit.) en *Metodologías de Investigación Social* (2006) y con el fin de comprender y observar los distintos modos y las problemáticas del tema del juego digital en su cotidianeidad a partir del discurso y el sentido de éste, se han realizado grupos de discusión con usuarios del videojuego (es decir, se busco en cada colegio perfiles de Jugadores) con el fin de un estudio cualitativo del fenómeno.

Se realizaron 3 grupos (11-12 años) del siguiente modo:

1. Grupo de Discusión Tipo de Colegio Subvencionado(TCS) Comuna Florida(F)
2. Grupo de Discusión Tipo de Colegio Particular (TCP) Comuna Ñuñoa (Ñ)
3. Grupo de Discusión Tipo de Colegio Municipal(TCM) Comuna Ñuñoa (Ñ)

A estos grupos se añadieron 8 entrevistas en profundidad. Así, a partir del análisis de este material mediante el marco teórico establecido y de acuerdo a la epistemología seleccionada, se realizaron los comentarios que permitan dar cuenta de las categorías que se establecieron para la comprensión del problema, para posteriormente elaborar las pautas que permitieron llegar a la conformación de las preguntas de la entrevistas en profundidad, las cuales fueron situadas de acuerdo a su temática en cuatro áreas: Tiempo Libre, Tecnología, Videojuego y Relación con la Sociedad (desde instituciones familiares hasta medios de comunicación), llegando así a las conclusiones y propuestas del trabajo.

Nota:

Los códigos para los grupos y entrevistas son:

Género (Hombre-H/ Mujer-M), Grupo (1,2,3) Comuna (Ñuñoa-Ñ / La Florida-F), Tipo de Colegio(Particular-P/ Municipal-M/ Subvencionado-S)

ANEXOS METODOLOGÍA CUALITATIVA

IV. GRUPOS DE DISCUSIÓN

ANTECEDENTES

De acuerdo a las encuestas realizadas y con el fin de seleccionar a los sujetos participantes, se eligieron cuatro preguntas de la encuesta como centrales:

La primera (Pregunta 1) en torno a las actividades específicas que realizaban en el tiempo libre considerando (de acuerdo al índice “aficionados al videojuego” de los proyectos Fondecyt de Del Villar) su afición al videojuego entre estas actividades así como la navegación en Internet al ser un factor importante del emergente juego en línea.

La segunda (Pregunta 3) en torno al tipo de juegos preferidos (considerando juegos tradicionales, de mesa, digitales, cartas/rol, destreza y otros) teniendo en cuenta las opciones ligadas a la microcultura del videojuego.

La tercera (Pregunta 8) se encuentra directamente ligada con la pregunta 11, considerándolas como complemento entre sí al interrogar las dos sobre la opinión del videojuego. La primera en torno a la opinión propia y la segunda en torno a la opinión de distintas instituciones (familia, escuela, medios, etc.) en torno al videojuego.

Considerando estas preguntas y los objetivos señalados anteriormente, se eligieron los individuos participantes. El siguiente paso consistió en reunir a ocho sujetos dentro de una sala con el fin de iniciar el grupo de discusión. Este comenzó con la lectura de alguno de los siguientes fragmentos elegidos a partir de cuatro artículos de prensa en torno a distintos usos e interpretaciones del videojuego.

TEXTO DE LECTURA GRUPO DE DISCUSIÓN

1. VIDEOJUEGOS PODRÍAN SER ADICTIVOS (El Mercurio/Chilevisión)

Estudio realizado por la Facultad de Medicina de la Universidad de Chile, tras encuestar a 363 escolares de la Región Metropolitana, cuyas edades se encontraban entre los 9 y 16 años, se pudo constatar que los varones de esta muestra cumplen más criterios de adicción a videojuegos que las niñas. Respecto al tiempo, se estableció que los niños que juegan más de una hora diaria, entre lunes y viernes, tienen más probabilidades de caer en el grupo de alto riesgo de adicción a videojuegos que el resto.

2. VIDEOJUEGO Y CINE ¿A DÓNDE APUNTAN? (www.forogambler.cl)

El mundo de los videojuegos se ha convertido en una prolongación más del las grandes superproducciones. Es inevitable ver como al amparo del éxito de una película de Hollywood aparece su traslado al videojuego. Ahora bien, a estas alturas, y con todo lo que hemos podido ver, ¿te parece que el videojuego de una película es igual a fiasco?

3. LOS VIDEOJUEGOS EN EL AULA (www.educ.ar)

Un artículo publicado en la BBC plantea el uso de videojuegos en el aula. Electronic Arts (EA) y FutureLab consultaron a mil profesores y más de 2300 alumnos de escuelas básicas de ese país con el objetivo de estudiar las experiencias y el posible uso de videojuegos para enseñar y aprender en las clases. El 59 por ciento de los profesores consultados dijeron haber evaluado la posibilidad de utilizar videojuegos en el aula, mientras el 62 por ciento de los estudiantes se mostraron favorables que eso suceda.”.

4. EL CAMBIO CLIMATICO EN UN JUEGO VIRTUAL (www.educ.ar)

En el marco de una exposición desarrollada en Dublín (Irlanda), el 13 de enero pasado, se presentó un juego de realidad virtual que enseña a controlar el cambio

climático. Desarrollado como parte del proyecto Virtualis, el videojuego -que se puede descargar de manera gratuita- plantea "que la sociedad puede comprender mejor la influencia de las actividades humanas individuales en el cambio climático".

PREGUNTA: De acuerdo a lo comentado, ¿Cuál es el papel del videojuego en la vida cotidiana de amigos, familiares o cercanos a tí?

**GRUPO DE DISCUSIÓN 1
TIPO DE COLEGIO SUBVENCIONADO
COMUNA LA FLORIDA
SÉPTIMO BÁSICO**

Participan:

M1 (12 años), M2 (12 años), M3 (12 años), H1 (12 años), H2 (12 años), M4 (12 años), M5 (11 años), H3 (11 años)

H3: A mi me gustan caleta los videojuegos... ¿Quién ha jugado *Age of Empires*?

M3: Yo

H3: Es bacan ¿Cierto? Tienes que hacer colonias y todo eso. Y ¿Quién ha jugado *Driver*?

H1, H2, M4: Yo.

M5: Yo juego *Tom Raider*.

M4: Y ¿Dónde jugái tú?

H1: Yo en la computadora

H3: Yo juego juegos en línea. Y ¿Quién ha jugado *Mario*?

Todos: Yo

H3: Es bacan, pasar niveles, la movilidad.

M5: Yo juego *Tomb Raider*.

H3: Y ¿Juegan más juegos de GAMEBOY?

M4: Yo tengo un juego que tiene todos los juegos de SUPER NINTENDO y que son desde los más viejos.

H3: Yo en el computador tengo hartos juegos. Tengo todos los de SEGA, ¿Ustedes también juegan los de SEGA?

M4: Si son bacanes, como el Sonic. Yo tengo los de SEGA, NINTENDO, SUPERNINTENDO Y GAMEBOY ADVANCE.

M1: Yo tengo como 50 juegos pal play.

H3: ¿Quién ha jugado *Winning Eleven*?

M5: Es bacan, yo siempre le gano a mi hermano.

H3: Y el *Donkey Kong* ¿Lo han jugado?

Todos: Si.

M4: Yo lo tengo hasta en el computador.

H1: Lo único malo es que casi siempre son los mismos países. Se repiten sus niveles y eso aburre.

Todos: Si, si.

H1: O sea no todos

H2: Aumenta el grado de dificultad pero siempre son los mismos.

H3 ¿Y quién ha jugado *Castelvania?*, es bacan todo lo de los vampiros y eso, sale en el Sega también.

H1: Si yo, yo.

M1: Yo tengo como 25 juegos para computadores y 50 pa play. Y *Zelda* ¿Alguien lo ha jugado?

Todos: Si

H3: El Link es bacan, el Link. Si es muy pulento

M4: Y ¿Qué prefieren NINTENDO O PLAYSTATION?

Todos: Nintendo.

H3: Tiene mejores gráficos ¿Cierto?

M4: Yo cuando era guagua salgo en una foto cuando era guagua tenía NINTENDO yo po (Risas generales)

H3: Yo cuando tenía 3 años fui a ver el auto de Batman en una cuestión de videojuegos.

H1: El po, el Batman (Risitas generales)

M1: ¿Pero ustedes prefieren el Messenger o el videojuego?

H3 El juego

M1: Yo igual.

M4: Mira si no hay nadie conectado obviamente que vas a jugar

Todos: Si, obvio.

H1: Pero nunca hay nadie conectado

M1: Pero eso no es cierto, yo llego a mi casa y al tiro enciendo el computador.

H3: ¿Quién ha jugado XBOX 360? Bacan, puedes jugar online.

H1: Yo jugué en la presentación del NINTENDO WII, es bacan. Te ponen como una malla y te ponen una raqueta.

H2: Yo nunca he podido hacer eso.

H1: A mí siempre me ha pasado que no se me regalaron el computador por ejemplo y no lo ocupe más porque después me regalaron otra cosa jajaja.

H3: Y ¿Quién ha jugado el *God of War* de PLAYSTATION 2?

M4: Yo juego puro NINTENDO.

H3: Yo juego NINTENDO, PLAYSTATION, todos me gustan.

T:C ¿Quién tiene play 1 y quién tiene play 2?

M5 : Lo más bacan del online es *Ragnarok*.

H3: Ah si yo lo he jugado

H2: Yo también.

COMIENZA UNA LARGA LISTA DE JUEGOS DONDE CADA UNO VA PREGUNTANDO UN JUEGO Y LOS DEMÁS RESPONDEN SI LO HAN JUGADO O NO HASTA QUE LLEGAN A LA CALIDAD DE LOS JUEGOS.

M4: Pero a ver ¿A quién prefieren en cuanto a calidad de los juegos, *Mario Brothers* o *Donkey Kong*?

H3: Mario

M1: Donkey Kong.

H1: Mario. Es que el Mario siempre va cambiando a mejor. El Donkey Kong después del primer Donkey Kong es casi lo mismo y ese Donkey dónde sale la guagua...

M4: *El Donkey Kong Country* es el primero...

H1.: Ese Donkey donde sale la guagua es fome...

H2: Que suerte que ustedes tienen NINTENDO ¿Y no se les han perdido las piezas?

M4: *Mario Party* Macarena

M5: Jajaja bacan los minijuegos

H1: Pero ahora los juegos online son los bacanes...

H3: El *San Andreas* y el *San Francisco* son bacanes.

H1: Si oye pero el *San Francisco* no tiene tan buenas gráficas.

H2: El *Counter* es bacan porque igual es más real como manejar escuadrones de batallas.

H3: Ah el *counter strike*...es demasiado bueno yo me las paso todas...

H2: Si Constanza no como los minijuegos que no tienen ninguna gracia.

M4: Y que a mi me gustan... Oye pero a ustedes ¿Qué les gusta de habilidad, de aventura o de qué?

H3: A mi me gusta violencia, rpg...

M4: El, se pone violento jajaja

H3: Pero también me gusta aventura.

M2: A mi me gusta de aventuras, y mucho *Los Sims*

M3: A mi también me gustan mucho *los Sims*

H1: A mi el juego que más me gusta es uno donde puedas hacer lo que quieras...tomar autos, pegar, correr, lo que tu quieras...como el *San Andreas*.

M1: Oye Mauricio y ¿Como sería el juego perfecto para ti?

H1: Un juego en el que tu seas como el dueño, que tu lo hagais, que tu construyas todo, que contrates a quien quieras....tener auto, tener plata.

M5: Como el Mcdonald

H3: Para mi el juego perfecto es el San Andrea, hasta puedes pololear aunque hay hombres que se besan, yo si veo les tiro basucazo jajaja y el...

M1: No, pero que tu lo hagas...

H3 Yo lo haría como un juego épico de rpg y aventuras. Entre *Mario* y *God of Wars*.

H2: Un juego bacan sería uno dónde tu pudieras andar en bicicletas y no te puedas bajar y así hagas todo...

H1: A pero no te puedes bajar y a medida del tiempo se va poniendo fome.

H2 : Pero siempre tendría cosas nuevas y se podría renovar.

M4 Ya pero espera, ¿Tienes un juego perfecto o lo puedes inventar?

H2 : O sea si lo tengo, pa mi el *Counter Strike* pero el juego perfecto pa uno va a ser el que uno crea...

H1: Es que tiene que ser un juego que este basado en ti...

H3: Si, en tu mente...

M1: Yo cada vez que voy al mall me quedo un rato mirando los juegos para ver que hay nuevo y ver que me puede gustar más.

H1: En el San Andrea puedes ponerle partes a lo autos, bajarte a pegarle a los locos...

M4 Andas muy mtv enchúlame la máquina y eso verdad...

H3: Oigan ya pero hablemos de juegos...¿ Quién ha jugado el *Silent Hill*?

H1: Yo...tienes que ver todo, es terrible de difícil..desde el 4 hasta al Apocalipsis...

M4: Oye Mauricio y tu ¿De dónde sacas las fotos pal Messenger?

M1: No yo, si yo amo al msn es mi vida...yo las tomo, me pongo, las descargo...

H1 :Yo las bajo de a mundo Messenger que es una página bacan dónde hay caleta de imágenes...ahí te sale el mario , el donkey kong..

M1: Pero si lo bacan es también la foto con el celular...

H3: Loes emoticones es igual bacan sacarlos ¿cierto?

M4: ¿Tú has hecho emoticones?

H3; Si yo saco algunos...aunque a veces llegan virus..

M5: Hay un emoticon que dice I Love you

M1: I love you, I love You

M4: I love you, I love you...jajaja

P.D: I Love you jajaja

H1 Y conocen la turboteca...todas las claves están ahí.

H2: No todas...a veces ni están bien escritas...

MIENTRAS LOS HOMBRES COMIENZAN A HABLAR SOBRE COMO INTERCAMBIAR TRUCOS SOBRE JUEGOS, LAS MUEJRES COMIENZAN UNA CHARLA SOBRE SU MODO DE SACAR FOTOS Y USARLAS EN SU FOTOLOG HASTA QUE LLEGAN AL TEMA DE LA PIRATERÍA.

M4: Si, yo voy en el auto sin respetar la ley y nadie me cacha en el San Andrea, aunque hay hasta hombres besándose ...Yo en el You Tube también vi un video de Mario en la ciudad del vicio...es bueno.

M1: Oigan pero les gustan más los juegos de CD o los juegos de playstation..

H3: Ah pues es lo mismo..

M4 : No, ella se refiere a los juegos de cd como juegos originales ¿no?

H3: Ah, a mi me gusta el cd original porque la gráfica es diferente, todo cambia.

M4: A mi me paso una vez que me piratearon un *Donkey kong* y yo me sabia todos los psadizos y en el pirata no salían.

H1: Si, está bien, puede tener mejores gráficas, lo que dices, pero un juego original vale más de 10 lukas y uno pirata te lo compras por \$500 en el mercado...con eso te compras veinte juegos.

H2: Si uno saca la cuenta los juegos de GAMECUBE son mucho más caros que los juegos otros...

M4: Si pero son mucho más caros porque son mejores y su calidad es superior... o sea no todos son malos, pero algunos tienen claves y no se pueden quitar.

H1: No pero nada que ver si al final de cuentas uno juega con los juegos aunque les falte o se traben...

H3: Oye pero el GAMECUBE tiene sus ventajas porque no necesita el ventilador que el play si y así puedes jugar todo el día...aunque XBOX es bacan.

REGRESAN A PLATICAR SOBRE DISTINTOS TÍTULOS DE JUEGOS ALTERNATIVOS COMO EL CASO DE MARIO BROS HARDCORE, EL

CABEZASO DE ZIDANE ETC. HASTA QUE LLEGAN A LOS ESTILOS DE JUEGO REPITIENDO ASÍ LOS TEMAS DEL GRUPO.

DURACIÓN APROXIMADA:
20 Minutos

Nota:

Cabe mencionar algunos datos relevantes en torno a los colegios y las encuestas realizadas para la selección de los sujetos para el grupo de discusión que si bien no buscan ser concluyentes dejan algunas nociones en torno al tema, en este caso el Colegio Garden School:

Dentro de las actividades específicas más realizadas dentro del tiempo libre por parte de las Mujeres se encuentran: Ver televisión, Hacer deporte y Estudiar, mientras que en caso de los Hombres el ver televisión, hacer deporte y jugar videojuegos son las centrales. Las mujeres encuentran entre sus prácticas lúdicas preferidas los juegos de mesa y los videojuegos, mientras que los hombres los juegos digitales los juegos de cartas/rol. Para las mujeres y los hombres el videojuego es comprendido como un juego y un entretenimiento dónde el juego en línea se encuentra dentro de los preferidos.

El grupo de discusión fue conformado en su mayoría por jugadores que premiaban la unión entre destreza y la competitividad dentro del juego.

GRUPO DE DISCUSIÓN 2
TIPO DE COLEGIO PARTICULAR
COMUNA ÑUÑO A
SÉPTIMO BÁSICO

Participan:

H4 (12 años), M6 (12 años), M8 (12 años), M7 (12 años), H5 (12 años), H6 (12 años), H7 (12 años), H8(12 años).

H6: Bueno...para mi es bueno...yo me considero que soy más o menos adicto pero me puedo controlar, o sea a mí me gustan mucho los videojuegos, yo tengo por ejemplo PLAYSTATION 2 Y NINTENDO y si tengo un tiempo libre me pongo a jugar.

H8: O sea yo a pesar de que tengo las consolas siempre juego igual poco, como una hora diaria.

H7: Yo me divierto también con otras cosas... igual juego un rato al play pero cuando me aburro puedo apagarlo y me salgo a jugar y así.

H5: Yo juego Playstation, igual hago deporte, no me la paso como niño pavo y así...

H6: Y se vuelven gordos jajaja

H7: Como el balde (sobrenombre de compañero) que esta todo el día en el compu....yo juego más computador que todo...

H5: Yo juego (no se distingue)

H4: A mi me gustan los de autos

H6: ¿Pero por qué te gustan los autos?

M8: Yo juego *Sims*...

H7: A mi me gustan más los juegos de aventuras.

H6: A mi el computador...yo juego Online.

NOTA: COMIENZAN UN LARGO INTERCAMBIO ENTRE DISTINTOS JUEGOS, COMIENZAN A INTERCAMBIAR TRUCOS. LLEVAN LA

DISCUSIÓN AL PLANO DEL OBJETO DEJANDO A FUERA AUTOMATICAMENTE A LAS MUJERES, EN PARTICULAR EL CASO DE JAVIERA CÓRDOVA QUIEN QUERÍA INTEGRARSE AL DIÁLOGO MEDIANTE SUS GUSTOS PERO FUE SACADA AUTOMÁTICAMENTE DE LA CONVERSACIÓN

M8: A mi me gusta en *Sims* poder hacer distintas cosas.

H7: No. Yo mato a todos en *Sims*....

M7: También yo juego videojuegos como de los *Sims*...

PAUSA

H5: Yo juego y lo uso cuando uno no tiene nada que hacer y es pa puro entretenerse...

H7: Yo encuentro lo mismo que el H5 pero hay gente que piensa otra cosa'..que el juego es parte de u vida y si es que pierde se pone histérico...

H6: O de repente los adultos dicen que es pura tontería el juego de video...

H7: Como si ellos no jugaban a Mario cuando eran chicos....

H6: Porque incitan a la violencia...

H7: Cuático...habla (refiriéndose a C.R)

H6: Ellas no hablan porque les entretiene más los peluches...

SILENCIO PROLONGADO

M6: Esta bien que jueguen pero no mucho...que no se vicien jugando todo el día...

H6 : Si porque igual puede afectar en el rendimiento y hacer un daño...

H5: si aunque depende del juego...

H4: si se vuelve vicioso con algunos juegos...

H8: y ahí empiezas a jugar todo el día.

H7: Sobre todo como *Ragnarok*(juego en línea Chileno)...ah no ese es el balde jajajaj

M7: A mi me gusta jugar pero no mucho porque después si es muy bueno el juego me empiezo a enviciar.

M8: Yo pienso lo mismo que la Vale...porque uno se vicia rápido y no se eso...

LOS VARONES COMIENZAN DE NUEVO A RECURRIR AL TEMA EN TORNO AL OBJETO. ABANDONAN LA CONVERSACIÓN DE LAS MUJERES.

H7: Yo cuando ya hice todas las cuestiones me pongo a jugar y cuando estoy aburrido, porque el videojuego igual también me aburre.

H5 Yo me pongo a jugar en la noche cuando ya tengo todo listo y todavía no me da sueño.

H4: Yo entre semana no juego tanto...pero el fin de semana si como que ahhhh como que me quedo ahí ...

H7: Yo hago lo mismo que el Eleodoro...hago las tareas y después juego hartoo...

H8: Yo estudio, descanso una hora me pongo a jugar y luego vuelvo a estudiar y vuelvo a jugar todo.

H6: ¿Oye tu jugas entre semana? (Refiriéndose a F. U)

H5: Si a veces, no siempre...

H6: Y tu Orte? (R.O)

H7: Yo si

H5: Pero igual es depende del juego...porque si le das vuelta lo dejas, pero si no sigues

H7: Si depende si le das vuelta...

H6: Depende porque el play gordo se calienta

H5: Pero al PLAY chiquito le puedes comprar el ventilador.

H7: Ah si

H5: Yo tengo dos plays el chiquito y el grande

H7: Yo también tengo dos...y dos compus..es bacan.

H6: Yo también tengo dos plays..PLAY 1 PLAY 2

COMIENZA UNA LARGA CONVERSACIÓN SOBRE ACCESORIOS Y EQUIPAMIENTO PERSONAL.

M8: Yo con mis amigas hemos jugado un día entero *The Sims*...

M7: Si nosotras también.

H7, H5 Y H6: Comienzan diálogo sobre compartir trucos de juegos. El grupo termina.

DURACIÓN APROXIMADA:

15 minutos.

NOTA:

A continuación se muestran algunos datos relevantes en torno al colegio Calasanz que si bien no buscan ser concluyentes dejan algunas nociones en torno al tema:

Los alumnos (hombres) del Colegio Calasanz consideran al videojuego como un entretenimiento y un juego, siendo su soporte fundamental el juego en línea. Un dato que resulta importante a la reflexión es la diferencia entre hombres y mujeres en cuanto a la preferencia en tipo de juegos dónde existe una clara separación entre hombres y mujeres. De las 13 mujeres del grupo que respondieron la encuesta, 12 mencionaron los juegos de mesa (Metrópoli, Cacho, domino etc.) como sus preferidos mientras que de los 17 hombres , los 17 mencionaron los juegos digitales como sus preferidos.

El grupo de discusión fue conformado por sujetos que ven como elemento central de las prácticas lúdicas la competitividad en combinación con cualquier otro elemento, situación que se presenta en el resto de las encuestas realizadas.

GRUPO DE DISCUSIÓN 3
TIPO DE COLEGIO MUNICIPAL
COMUNA ÑUÑO A
SÉPTIMO BÁSICO

Participan:

H9 (12), H10 (12), H11 (12), H12 (13), M9 (12), M10 (12), H13 (13), H14(13).

H12: Igual a mi me gustan los videojuegos pero no todos ¿A quién le gustan los juegos de play aquí?

H14: A mí

H12: Pero ¿todos o no todos?

H10: A mi me gusta el fútbol.

H11: A mí me encantan todos...

H10: ¿Y juegan en GAME CUBE o juegan Online?

H9 : *Ragnarok..yo juego ragnarok...*

H14: Estaba bueno, ahora ya me aburre.

H11: *Counter Strike...es bacan. Yo de ahí aprendo cosas. Aunque mas de Medalla de Honor. Cosas sobre la segunda guerra mundial...*

H10: Igual hay hartos en línea.

H14: Si a mi me gustan los onlines porque uno va subiendo de nivel así y te vas cambiando de ropa.

H11: Si por eso. Hay hartos dónde tu puedes decidir de que lado quieres jugar...

H10: Ya que hablen ellas... ¿Que juegos tienen ustedes ? (Refiriéndose a las mujeres)

H11: Y han cachado el *San Andrea*? Que hasta te metes con prostitutas.

H14: jajajajaj si, si es verdad ese juego

H10: Tocas la bocina y se suben y te dicen quieres pasar un buen rato conmigo?

H11: si pero yo pongo las claves de ser invisible y no pasa nada así no se te acercan.

H14: Terrible de fome

H11: ¿Y a ustedes les gustan los videojuegos? (Refiriéndose de nuevo a las mujeres)

H10: La Cote decía que le gustaban los de autos...

H14: No, si le gustan lo de autitos y eso...jajaja

H13: Y la Barbie

Todos: ssss fome

H9: A mi en realidad lo que mas me agrada en los videojuegos son los que puedes conquistar y tener el poder y ganarle a gente real.

H10: Si los que son de historia .como el *Age Of Empires*.

H14: Y ¿Les gustan las películas de los videojuegos?

H10: Bacan

H9: También las de Harry Potter que después se hacen juegos son bacanes.

H12: Si son Fomes, da lo mismo ver las películas de juego. Da lo mismo.

H10: No, yo igual las veo porque así como que uno sabe más del videojuego. Las ves y comienzas a relacionar con el juego.

H14: Con la presentación del juego.

H10: No todos los juegos tienen presentación.

H14: Los originales si, todos y los que no son demos

H10: Algunos

H14: Ya Cote hablemos de Msn...jajaja

M9: No pero si el tema no es msn es de videojuegos

H14: Y ¿Hasta que hora estas adentro?

M9: Antes hasta tarde

H13: Si ya salio un nuevo msn.

H12: Si yo lo tengo

SE REALIZA UN SILENCIO (se retoma la conversación después de algunos minutos de charla en sub grupos sobre amigos de Messenger)

H9: El otro día estaba jugando y alguien hackeo mi mono...terrible de cuático...se robo todo lo que yo había hecho...y ahí deje el juego ya, me dio lata volver a comenzar.

H10: A mi también me paso lo mismo

H9: Cachai que me hackearon y después ya no quise empezar de nuevo....

M9: O sea ustedes juegan mucho..a mi me gustan pero no tanto...para que jugar todos...igual me gustan es entretenido pero no soy adicta.

H13: ¿Y tienes algún juego?

M9: No pero juego con amigos...

H10: yo te vendo un PLAY.

H12: ¿En serio? Yo quiero uno

H10: Si, no hay que ser tan afanado por eso lo vendo y porque a veces juego en la computadora, 50 Lukas jajaja

COMIENZAN A HABLAR SOBRE INTERCAMBIARSE JUEGOS, VENDERSE LAS CONSOLAS Y REGRESAN AL TEMA DE LOS JUEGOS FAVORITOS DURANTE VARIOS MINUTOS MÁS. LAS MUJERES PREFIEREN TERMINAR, EL GRUPO DE DISCUSIÓN SE DA POR CONCLUIDO.

Duración Aproximada:

15 Minutos

Nota:

Algunos de los datos del Colegio República de Francia muestran que los varones tienen preferencia por el ver televisión, el hacer deporte y el jugar videojuegos mientras que las mujeres prefieren ver televisión, jugar y estudiar. La mayoría de los hombres y mujeres piensan que el videojuego es tan solo un juego y un entretenimiento.

Un dato importante es que la mayoría de los encuestados nombra la destreza como una de las características básicas de un buen juego.

ANEXOS METODOLOGÍA CUALITATIVA

V. ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD

ANTECEDENTES

De acuerdo a las respuestas dadas ante los temas planteados en la primera fase (la encuesta), en particular a las preguntas relacionadas con la concepción del juego¹⁶, las características centrales mencionadas del videojuego y la posición como hablante dentro del desarrollo del grupo de discusión, se eligieron tres sujetos de cada grupo de discusión con el fin de realizar las entrevistas a profundidad que permitieran concretizar los distintos usos, las interpretaciones y la importancia del videojuego dentro del tiempo libre y la cotidianeidad (en el caso del Colegio Calasanz dos, debido a que el tercero decidió no participar, por lo que el total de entrevistas realizadas fueron ocho, del total e las entrevistas seis fueron realizadas a hombres y dos a mujeres.).

En las entrevistas se realizaron preguntas en torno al uso del tiempo libre, el consumo del videojuego, la importancia de la tecnología en la cotidianeidad y las relaciones sociales dadas a partir de los anteriores temas.

A partir de dichas entrevistas se retoman, en cada sujeto, algunas de las preguntas realizadas de acuerdo a la pertenencia e importancia de la investigación, con el fin de mostrar los discursos en torno al videojuego y los temas límites del mismo.

¹⁶ En este caso se utilizaron las categorías del juego propuestas por Caillois y el modo de relacionar dos por cada sujeto, con el fin de observar mediante el resultado de dicha categorización el fin del juego mismo (ej. eligió competitividad (*Agon*) y suerte como fundamentales (*alea*) en un juego). Se trato de tener en cada entrevista diversas combinaciones de categorías para tener un espectro mayor de conceptualización sobre el juego y sobre lo que los motiva a realizar las prácticas lúdicas.

Además se incluye una breve descripción de cada uno de los sujetos retomada a partir de las respuestas dadas en la encuesta realizada, con el fin de tener una descripción previa del sujeto al que se entrevistó.

TIPO DE COLEGIO PARTICULAR COMUNA ÑUÑO A

H7

Séptimo Básico

12 años

Comuna Ñuñoa

Menciona en la encuesta previa que las tres actividades que realiza en su tiempo libre son ver televisión, navegar en Internet y jugar videojuegos, siendo los juegos en línea su afición. Para el su tiempo libre consta de 2 a 4 horas al día, mismas que dedica a estas actividades, ya sea en el computador, en la consola Playstation o en el Teléfono celular. Para él un buen juego fundamentalmente debiera ser competitivo y ser una buena simulación. Principalmente debe de ser entretenido, y el considera el videojuego fundamentalmente como un juego entretenido mientras que considera que el discurso (medios, escuela, casa etc.) en torno a las prácticas lúdicas para los demás es un entretenimiento que idiotiza.

Pensando en los siete días de la semana ¿Cuántas horas aproximadas dedicas al videojuego?

Bueno... estas vacaciones fueron muchas porque igual conseguí juegos bacanes.

¿Qué es lo que mas te gusta de los juegos o que creas que sea una característica básica?

A mi me gusta que sean reales. No me gustan esos juegos dónde uno da un balazo en el hombro por ejemplo y se cae todo el cuerpo. Prefiero los que son como pasa. Uno dispara y el cuerpo no cae todo como muñeco, tiene más realidad. Me gustan todos los juegos pero más esos.

¿Compras juegos piratas?

Si, depende. Ahí dónde los compro que me llevan están bacanes, nunca fallan y con mi mesada me los compro. Aunque los del game cube no porque solo hay originales, solo los del play.

¿Conoces o has jugado el juego Bully?

Si, es bacan.

¿De qué trata?

Es un niño rechazado en su instituto que llega a otro instituto dónde casi no ve a sus padres y tiene que juntar a los nerds para protegerse y protegerlos y así sobrevivir en la escuela.

¿Para ti el juego forma parte de la cultura, de tu educación, es un medio de comunicación?

Yo creo que tiene de todo....hay tantos juegos que es de uno...a mi me entretienen...por ejemplo mi hermano me dice deberías de jugar esto y yo no le hago caso, la verdad yo elijo lo que juego.

H5
Séptimo Básico
12 años
Comuna ÑUÑO A

Menciona que sus tres actividades preferidas en el tiempo libre es estar con pareja/amigos, navegar en Internet y jugar videojuegos. Considera que su tiempo libre diario varia de cuatro horas en adelante, mencionando que sus padres en ocasiones juegan con él. El da preferencia a los juegos en playstation y después los juegos en línea, considerando la principal característica de los videojuegos el hecho de que haga al jugador perderse en el, así como valora los gráficos y la dificultad del juego. El considera que el videojuego es entretenimiento pero cree que para los demás se trata solo de ociosidad.

¿Tus padres han jugado contigo? Y ¿Cuál es la posición que tienen ante el videojuego?

Si, mi papá a veces juega conmigo, aunque no mucho. Sobre todo jugamos juegos de fútbol, porque en los otros no sabe.

¿Qué tipos de juegos prefieres?

Me gustan los de rol más que todos. No me gustan los de mucha fantasía como Final Fantasy, o sea si me gustan pero no mucho...no me gusta eso de un dragón volador que llega, un dios etc.

¿Compras juegos piratas?

Si, bastantes aunque no de Game Cube. Bueno ahora estoy ahorrando para comprarme un accesorio de la play que es una guitarra para el juego Guitar Hero dónde uno toca la guitarra de acuerdo a los sonidos que aparecen y obvio esa no se consigue más que original.

Para ti el juego es un vicio, una parte de la cultura, parte de la educación, un medio de comunicación?

Para mi es más como entretenimiento. Es un juego nada más. Aunque estaría bacan ver Arturo Prat disparando jajaja.

¿Conoces algún juego que se base en la historia de Chile?

Pues un amigo dice que el juega uno de la guerra del pacífico pero no creo, además dice que estaba fome.

**TIPO DE COLEGIO MUNICIPAL
COMUNA ÑUÑO A**

H13

Séptimo Básico
Comuna Macul
13 años

Menciona el ver televisión, el jugar videojuegos y el estudiar como las tres actividades que más realiza dentro de su tiempo libre, siendo los juegos digitales y los juegos de carta/rol sus favoritos. El soporte que utiliza para jugar con mayor frecuencia es el computador así como la consola Playstation. Para él un buen juego debería ser una buena simulación y tener una buena recompensa en el triunfo, mientras que el videojuego es un entretenimiento desde su punto de vista, y para que este sea bueno debe tener buenos gráficos así como una buena historia. Se considera así mismo como un fanático de la tecnología y de los videojuegos.

Durante toda la semana ¿Como consideras tú tiempo libre?

Bien, es necesario, porque llego a mi casa, veo tele, harto tele, dan las noticias juego una hora e play y me acuesto a dormir. Como que tengo una rutina.

¿Qué función tiene el juego en tu vida?

Bueno con el medalla de honor es lo que paso en la segunda guerra mundial. Como fueron las cosas, aprendo historia en realidad. Me gustan los juegos con historias como

Resident Evil, el Silent Hil. No me aburro. Puedo tener más amigos porque a los amigos les importa más el que tiene play.

¿Qué piensan tus padres, tus profesores o la gente cercana sobre el videojuego en comparación con lo que piensas tú?

Hartas diferencias. A mi papa le gusta que yo juegue. Le gusta ver los juegos. En los de autos me reta porque pierdo, esta al lado mío y me da indicaciones y me apoya en ese aspecto. Mi hermana me dice que primero estudie y que si me ve jugando mucho me lo va a quitar. Mis amigos de la escuela piensan igual que yo. A todos les gusta y a quién no, bueno son los más pernos.

¿Cómo video jugador que prefieres, el juego en línea o la consola?

Bueno a mí me gustan mas los en línea, aunque la consola también. Algunas veces los de la consola los ponen en línea, como medalla de honor. Es divertido porque uno puede chatear con la persona, conversar, gritarse, enojarse, decirle garabatos. Aunque creo que lo mejor de las consolas es que uno puede jugar más y casi no se gasta.

¿Qué sería necesario para que como jugador te interesen en juegos con temáticas históricas, educativas o simplemente que propongan algo distinto a lo desarrollado hasta ahora?

Que sean más futuristas, o sea que adapten las historias de manera entretenida , que los hagan misiones y aventuras. Que uno por ejemplo maneje los personajes de la historia, como ese juego del golpe que uno maneje a Pinochet o Allende, que uno decida, y claro las gráficas tiene que ser muy buenas.

¿Cómo accedes a los videojuegos y dónde los compras?

Piratas. En la feria y con amigos los compro. Aunque también descargo de computador, pero fundamentalmente los piratas porque encuentro que es como muy caro, una vergüenza ponerlo en 15 Lukas el winning eleven que uno baja de Internet, si lo ponen más barato seguro los compraríamos.

12 años
Séptimo Básico
Comuna Ñuñoa

Considera que el deporte, el jugar y el jugar videojuegos son las tres actividades centrales en su tiempo libre, el cual supera diariamente las cuatro horas. Entre sus prácticas lúdicas preferidas se encuentran los juegos de mesa así como los juegos digitales, mencionando que utiliza todos los soportes para poder jugar videojuegos. Los cuales considera como un entretenimiento y una ociosidad. Para el un buen juego debe ser competitivo y tener un buen nivel de destreza, mientras que un buen videojuego debe de ser entretenido y tener una buena historia. Se considera a si mismo como un fanático de la tecnología y de los videojuegos.

¿Qué tan valiosa es la tecnología en tu cotidianeidad?

Para mi es parte de cómo me comunico con mi familia. Con el celular ahí sabemos donde estamos entonces así no nos preocupamos. Igual juego con el computador todos los días entonces si no estuviera no se que.

Mencióname las características de un buen juego

Las gráficas son lo más importante. Un juego malo es malo por lo que uno ve. Los sonidos y la música. Los efectos especiales que tienen los juegos. Ah y que duren harto los juegos porque darle la vuelta rápido no tiene gracia

¿Cómo video jugador que prefieres, el juego en línea o la consola?

A mi me gustan más los de consola porque es más propio, si uno tiene un problema se puede mandar a reparar y eso.

¿Cómo accedes a los videojuegos y dónde los compras?

A mi me gustan los juegos piratas porque igual son baratos, y es lo mismo que un original. Yo pa conseguir los juegos los cambio con mis tíos.

H10
12 años
Séptimo Básico
Comuna La Florida

Pablo especifica el deporte, los videojuegos y el navegar en Internet como las tres actividades que más realiza en su tiempo libre. Para él los juegos digitales y los juegos de destreza son los más importantes dentro de sus prácticas lúdicas. Para poder jugar videojuegos utiliza el computador y la consola XBOX con mayor frecuencia. Considera que un buen juego necesita ser una buena simulación y tener un buen nivel de destreza mientras que un buen videojuego debe ser entretenido y tener buenos gráficos. Él considera al videojuego como un entretenimiento y un juego, siendo un fanático de estos así como de la tecnología.

Durante toda la semana ¿Como consideras tú tiempo libre?

Yo igual siento que es harto tiempo, me aburro no tengo nada que hacer en la casa. Juego Play 1 a veces Play 2 . Y nada, necesitaría menos tiempo porque me siento muy solo en la casa y mi hermana llega tarde.

¿Qué función tiene el juego en tu vida?

En general me gustan los de autos y acción. Los de autos me apasionan. Los de acción es tan fantástico que uno vuelve a ser chico así.

¿Qué piensan tus padres, tus profesores o la gente cercana sobre el videojuego en comparación con lo que piensas tú?

Yo creo que mi papa me da harto apoyo, porque el fue el primero que me regalo un play porque el decía que yo me sentía solo en la casa y necesitaba algo para no aburrirme y no tenia con quien jugar. Mi mama me dice que me hace mal, que no me sirve de nada y total, pero yo le digo déjame si tu ya tuviste infancia

¿Cómo video jugador que prefieres, el juego en línea o la consola?

Yo prefiero la consola porque si cualquier defecto se repara, si el computador te entra un virus mientras juegas es irreparable, y bueno hay que comunicarse y no es bueno jugar solo, esa es la ventaja del computador, que uno conoce gente de otros lados.

¿Cómo accedes a los videojuegos? ¿Los compras originales, piratas?

Yo prefiero descargarlos porque la delincuencia en Chile es grande y bueno fraudes hay, prefiero yo mismo descargar y no apoyar a la piratería.

**TIPO DE COLEGIO SUBVENCIONADO
COMUNA LA FLORIDA**

M5
11 años
Séptimo Básico
Comuna La Florida

Ve televisión, juega videojuegos y navega en Internet con mayor frecuencia en su tiempo libre, el cual supera las cuatro horas diarias. Dentro de sus prácticas lúdicas favoritas se encuentran los juegos digitales los cuales utiliza con mayor frecuencia en el computador y en la consola Playstation. Para ella un buen juego necesita de la suerte y de un buen nivel de destreza mientras que un buen videojuego se basa en el entretenimiento y en la música. El videojuego es para ella un entretenimiento educativo. Se considera así misma como una fanática de la tecnología y una aficionada a los videojuegos.

¿Qué puedes decir sobre las diferencias que hay entre lo que tú piensas del videojuego con lo que piensan tus padres, tus profesores o los medios de comunicación?

Yo opino que a mi me encantan los videojuegos pero mis papas me dicen que no, que no tengo que jugar tanto porque hace mal y cosas así y a veces yo juego y a veces no.

¿Cuál es la importancia de la tecnología en tu vida cotidiana y que pasaría en el supuesto de un día sin ella?

Yo me moriría si no tuviera, porque igual yo siempre paso sola porque mi mamá tiene que cuidar a mi abuelita y no pasa el tiempo conmigo y mi hermana anda siempre como en las nubes. Yo le descargo la batería a todo, a mi celular, a mi mp4.

¿Cuál es tu relación con los video jugadores hombres?

Me da lo mismo con quién jugar, siempre jugamos con cualquier juego, aunque más con una niñita del pasaje que trae sus juegos de aquí pa allá.

¿Cómo llegas a tus videojuegos?

A mí no me alcanza la plata pa comprarme verdaderos así que los copio y bueno casi siempre en la feria.

Menciona el juego que más te gusta y dime las características que para ti lo hacen un buen juego:

A mí me gusta Tomb Raider, porque tiene habilidades de saltar, disparar. Es entretenido y me gusta estar jugándolo varias veces.

¿Tus padres juegan contigo?

No conmigo no juegan. Bueno la primera vez que me trajeron el Play mi papá empezó a jugar pero se aburrió y me dejó sola y después llevo la computadora, también lo mismo.

M4
12 años
Séptimo Básico
Comuna La Florida

Ve televisión, juega videojuegos y navega en Internet en su tiempo libre el cual supera las cuatro horas. Dentro de sus prácticas lúdicas favoritas están los juegos digitales los cuales juega en el computador y en las consolas de Nintendo. Para ella un buen juego debe de ser una buena simulación y necesitar de suerte, mientras que un buen videojuego debe de exigir habilidades, tener un alto grado de dificultad y ser

entretenido. Ella considera a los videojuegos como un juego y un entretenimiento, y se considera así misma como una fanática de ellos y de la tecnología.

¿Qué puedes decir sobre las diferencias que hay entre lo que tú piensas del videojuego con lo que piensan tus padres, tus profesores o los medios de comunicación?

A mí me gusta harto jugar y soy buena también pero a mí no me dicen que pare, me dicen a tal horario, mis papas también juegan si. Me gustan esos juegos que hay que apretar rápidos botones, simpáticos.

¿Cuál es la importancia de la tecnología en tu vida cotidiana y que pasaría en el supuesto de un día sin ella?

Yo siento que no es tan terrible por ejemplo tengo situaciones en donde ellos están viendo la tele y no me dejan hacer nada así que no más aguanto. Están viendo Nacional Geographic y a mí me aburre eso así que empiezo a inventar los juegos y así me entretengo como cuando estuve una semana en el campo sin tele ni nada.

¿Cuál es tu relación con los video jugadores hombres?

Yo creo que es diferente porque a las niñas que les gusta jugar como a mí les gusta más lo clásico y a los niños les gusta más la violencia y zombies y así, aunque yo con mi hermano jugamos lo mismo.

Menciona el juego que más te gusta y dime las características que para ti lo hacen un buen juego:

A mí me gusta Donkey Kong. Tengo dos tipos, en computador y uno que necesita tambores, y si aplaudes él aplaude. Hay que tener buenos reflejos y habilidad en todo eso.

¿Tus padres juegan contigo?

Conmigo juega mi papá. Hacemos carreras en Mario Kart y se pica, y yo veo que avienta el control. Generalmente mi papá, pero ahora tiene más trabajo así que ya casi no pero si juego con mi hermano.

Considera el deporte, los videojuegos y el estudio como las actividades que más realiza en su tiempo libre el cual supera las cuatro horas diarias. Dentro de sus prácticas lúdicas favoritas se encuentran los juegos digitales y los juegos de cartas/rol. Para jugar videojuegos utiliza el computador en línea en cyber cafés. Él considera que un buen juego es una buena simulación con un buen nivel de destreza, mientras que un buen videojuego debe ser violento y tener un alto grado de dificultad, siendo su característica central ser un entretenimiento. Se considera así mismo un fanático de los videojuegos y de la tecnología.

¿Qué puedes decir sobre las diferencias que hay entre lo que tú piensas del videojuego con lo que piensan tus padres, tus profesores o los medios de comunicación?

Yo pienso del videojuego que es una forma de entretenimiento para quitarse el aburrimiento y todo eso, pero mis papas no piensan eso por la violencia y todo eso. Yo creo que la iglesia debe pensar también eso porque jugar debe ser un pecado porque hay que matar a los monos y todo eso. Pero pienso que es una forma de entretenimiento y cultura audiovisual, un entretenimiento.

¿Cuál es la importancia de la tecnología en tu vida cotidiana y que pasaría en el supuesto de un día sin ella?

Para mí un día sin tecnología sería como morirme...no podría hacer nada, no podría ver el computador no podría entretenerme conmigo mismo porque yo tengo mis juegos favoritos igual, porque yo también juego en el celular de mi mamá y le acabo la batería. Me gustan los juegos, a mí me fascinan los juegos y un día sin tecnología no podría hacer nada entretenido, tendría que estudiar y bueno no me gusta tanto como jugar.

¿Cuál es tu relación con las video jugadoras?

Bueno a veces tengo diferencias y a veces no, porque yo tengo una amiga que le gustan los mismos tipos de juego que a mí. Cuando jugamos en el pasaje igual nos llevamos

también, pero en los videojuegos ahí es cuando jugamos más juntos, aunque igual es a veces no más.

¿Cómo llegas a tus videojuegos?

Yo voy al cyber y juego on line. Y también con mi primo que tiene un play 2 y nos compramos juegos piratas y ahí jugamos. Y bueno a veces el Lucas me invita a jugar Game Cube.

Menciona el juego que más te gusta y dime las características que para ti lo hacen un buen juego:

El que más me gusta a mi tiene mentalidad, rpg y así. A mi me gusta el God of war porque tiene excelentes gráficas, vas peleando con minotauros, medusas también tiene harta aventura, dificultades mentales, matemáticas, y tiene una excelente estrategia con muchísimos personajes.

¿Tus padres juegan contigo?

Mi papá si. Incluso a veces el se queda jugando en el computador y no me deja a mí. Mi mamá no, ella prefiere otros juegos más del estudio.

ANEXOS III

Otros

A) REGULACIÓN VIGENTE:

ENTERTAINMENT SOFTWARE RAITING BOARD (ESRB)

Entertainment Software Rating Board (ESRB) fue establecida como institución reguladora desde 1994 por Entertainment Software Association (ESA), realizando en forma autónoma las clasificaciones y los lineamientos para la industria de los videojuegos. ERSB clasifica los videojuegos a partir del contenido, considerando la violencia física, la sexualidad o el uso del lenguaje entre otros elementos

Esta clasificación busca orientar a los padres y consumidores a regular y elegir las prácticas lúdicas adecuadas según la formación fisiológica y valórica del jugador.

| <i>CATEGORÍA</i> | <i>CLASIFICACIÓN</i> | <i>EDAD</i> |
|------------------|--|---------------------|
| EC | Early Childhood (Infancia Temprana) | 3 años en adelante |
| E | Todos | 6 años en adelante |
| E10+ | Mayores de 10 años | 10 años en adelante |
| T | Teens (Adolescentes) | 13 años en adelante |
| M | Mature (maduro) | 17 años en adelante |
| AO | Only Adults (Adultos solamente) | Mayores de 18 años |
| RP | Clasificación pendiente | ----- |

