

ICONOS

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

LOS VIDEOJUEGOS INFANTILES EN LÍNEA: UN ESTUDIO SOBRE INTERACCIONES
SOCIALES VIRTUALES

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
DOCTORADO EN ESTUDIOS TRANSDISCIPLINARIOS
DE LA CULTURA Y LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

MARIBEL REYES CALIXTO

ASESORA: DRA. GRACIELA SÁNCHEZ GUEVARA

MÉXICO, D. F.

FEBRERO DE 2016

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA SEGÚN ACUERDO NO. 20090139 DE FECHA 27 DE MARZO DE
2009.

Agradecimientos

A ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, por ser una institución incluyente, vanguardista y cordial donde siempre se encuentra un espacio propicio a la investigación además de una cálida sonrisa.

Al Dr. Rafael Mauleón por sus enseñanzas y su actividad incansable en ICONOS que es inspiración para sus estudiantes.

A mi directora de tesis, Dra. Graciela Sánchez Guevara, de quien he aprendido no sólo en el aula sino en la charla cotidiana, cuya acertada dirección ha llevado esta empresa a buen puerto.

A los miembros del sínodo, Doctores: José Alberto Sánchez, Ignacio Aceves y José Luis Valencia, por el tiempo dedicado a la revisión de la presente tesis, sus valiosas observaciones fueron sustanciales para el enriquecimiento de la misma.

Gracias también a la Universidad Autónoma de la Ciudad de México que me ha permitido seguir aprendiendo a través de la docencia, por tanto, no podría obviar el crédito a un grupo de jóvenes quienes apoyaron mi quehacer en la universidad durante todo el doctorado: Eduardo Carreola, Abril Paredes, Rocío Ramírez, Luz María Ledesma, Mauricio Olvera; así como a los investigadores de campo: Miguel Ángel Lugo, Masiel Reyes, Alma Cristina Gómez y Cecilia Morales.

Asimismo, hago un reconocimiento a mi familia: Leonardo, mi *magnum opus*, inspirador de vida y del tema de esta tesis; a mi esposo Juan Joel por su compromiso, solidaridad y paciencia; a mis padres Pompilia y Alfonso por su acompañamiento incondicional, a ellos debo lo que soy.

A mis entrañables amigos Martín Hernández, José Israel (Rive) Díaz Bernal, a Charbelí Ramos, Lourdes Chávez y Marvik Sosa por acompañarme en el camino.

Gracias a todos ellos y a muchas otras personas más que tejieron a mi lado el entramado de este texto, donde cada uno somos nodos de una sola red.

CONTENIDO

Introducción	5
1 Los videojuegos de rol en línea: el nuevo patio de juegos.....	15
1.1 Los videojuegos MMORPG.....	19
1.2 Condiciones de producción de los MMORPG.....	26
1.2.1 Condiciones estructurales	30
1.2.2 Condiciones coyunturales.....	36
1.2.3 Condiciones Tecnológicas.....	43
1.3 El niño como usuario de las nuevas tecnologías.....	50
1.3.1 El niño como usuario de videojuegos.....	54
1.3.2 El avatar en el sistema cultural	58
1.3.3 Los códigos, sus fronteras y sus filtros traductores multilingües	67
1.3.4 El comportamiento como reflejo social.....	70
2 Vamos a jugar a que somos... La identidad en la cultura de la simulación.....	81
2.1 La identidad: Paradigma de los referentes	84
2.2 Construcción de la identidad virtual, en la era de la simulación	97
2.3 Construcción de la identidad complementada (real-virtual) del niño a partir del Yo	103
2.4 Identidad (real-virtual) infantil a partir del otro	108
2.5 Etapas de desarrollo de la identidad infantil a partir del juego.....	115

1.4	Conformación de la identidad virtual infantil a partir de los videojuegos (mmorpg): Resultados del trabajo de campo.....	119
3	Del patio de juegos al aula: la producción de conocimiento colectivo.....	144
3.1	Divergencia epistémica estudiantil y docente respecto a la cultura digital.....	148
3.2	El discurso del docente respecto a los videojuegos en el contexto escolar: un análisis a partir la pragmática.....	157
3.3	Perspectiva docente en relación con el uso de videojuegos.....	172
3.4	En busca de la inteligencia colectiva	190
3.5	Propuesta de matriz de categorías para el uso o diseño de videojuegos didácticos.	206
	Conclusiones	214
	Bibliografía	225

INTRODUCCIÓN

Había una vez un niño que cambió su forma de jugar: ya no pateaba el balón en el patio, sino que ahora saltaba sobre cubos, aplastaba hongos, tomaba monedas y se deslizaba por tubos; también le dio otro sentido a la amistad: ya no se ponía triste por tener que despedirse de sus amigos de la escuela, puesto que ahora estaban con él todo el tiempo, podía ver lo que hacían, en dónde y con quiénes estaban, además de que conocía el estado de ánimo de cada uno de ellos. Ya entrado en materia, decidió modificar su forma de aprender; a su disposición tenía libros, fotografías y ejemplos; él preguntaba y una gran cantidad de personas le respondían para resolver sus dudas. Un día, también decidió diseñarse otro cuerpo. Se volvió más colorido, a veces plano y, otras, tridimensional. ¡Qué divertido! Hoy podía ser un pingüino; mañana, un gato; al rato se volvía rubio y luego moreno, pero asiduamente le gustaba ser cuadrado. Con su nuevo Yo aprendió a moverse, a viajar; con frecuencia volaba, construía majestuosas casas y luego partía en busca de nuevas aventuras. Después descubrió que otros niños y niñas, al igual que él, cambiaron su manera de divertirse, incluso al grado de que esos pequeños cambios modificaron poco a poco todo a su alrededor.

Maribel Reyes Calixto

La web 2.0, la interacción y la virtualidad son conceptos que llegaron a revolucionar el ocaso del siglo XX y a sentar las bases del XXI. Los cambios tecnológicos y la extensión de sus aplicaciones a la vida cotidiana son tan rápidos, que la sociedad vive una especie de vértigo.

La inmersión en los mundos virtuales genera cambios en la cultura, pues se originan nuevas formas de ser y de hacer, nuevas formas de expresión, de autodefinición, de identidad y de comportamiento social.

Las comunidades se transforman, iniciando desde sus miembros más jóvenes, por ello la inquietud por abordar el tema de la interacción entre sujetos a partir de los videojuegos en línea, surge tras la observación de la conducta infantil respecto a sus actividades lúdicas.

Cada vez es más común ver en el transporte público, restaurantes o salas de espera del dentista a niños y niñas con la cabeza baja, la mirada absorta y los dedos ágiles mientras juegan en consolas portátiles o en cualquier dispositivo electrónico que permita dicha posibilidad. Se abstraen del mundo físico para involucrarse en el mundo virtual.

En las grandes metrópolis como la ciudad de México, una serie de condiciones socio-culturales han modificado con el paso del tiempo las actividades de diversión y esparcimiento infantiles, haciendo que salir a jugar a la calle con los amigos o ir al parque sin vigilancia adulta ya no constituya una alternativa, por un lado, el propio entorno conmina al encierro físico de los menores y por otro expande la posibilidad de socialización y exploración virtual sin límite de fronteras mediante la interacción en la web.

Hoy en día, los videojuegos en línea combinan la experiencia lúdica con la interacción social vía internet. En este punto cabe señalar, que los videojuegos iniciaron su historia hace ya medio siglo, pero su tecnología innovadora y vanguardista propone en la actualidad posibilidades sorprendentes, imaginables sólo por las aventuradas mentes de los escritores de ciencia ficción del siglo XX; asimismo, es innegable que el juego constituye un entrenamiento para la vida en la madurez, entonces todas las habilidades

aprendidas por los niños que crecieron en los locales de *maquinitas*¹ tienen repercusión en el presente y los juegos de interacción masiva en línea de hoy estarán sentando las bases culturales del mañana.

Producir una ruta de investigación entre la relación de los usuarios y las habilidades sociales que desarrollan en mundos virtuales es un camino de acercamiento a concebir la transición de una sociedad territorial a una sociedad virtual, así como el modo de operar en ella.

Partiendo de este tema, el objeto empírico está en los videojuegos de rol multijugador masivo en línea para niños, mejor conocidos por sus usuarios como MMORPG por las siglas en inglés que corresponden a la descripción *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Estos videojuegos se encuentran disponibles en la web de forma gratuita, o bien, por pago de membresía; su cualidad radica en la posibilidad de que miles de jugadores se introduzcan en un ambiente virtual de forma simultánea, por lo que pueden interactuar.

Para efectos de la presente investigación, se eligió trabajar con *Minecraft*, un juego de construcción a partir de cubos, constantemente comparado con *Lego*; que ha cobrado gran popularidad entre niños y jóvenes. De acuerdo a la página oficial, en febrero de 2016, el juego alcanzó los 22, 432,150 usuarios sólo en las versiones compradas para PC y Mac (Mojang) pero si se consideran a los jugadores en toda su gama de productos, los números superan los 100 millones de usuarios (Up 1), esta cantidad es superior a la de cualquier juego de su tipo, por lo cual, la investigación netnográfica se llevará a cabo en dicha plataforma.

¹ También conocidas como *arcade* o arcadas, muebles de madera donde se instalaban los videojuegos, aún se les encuentra en versiones más modernas, son de uso público y funcionan con monedas o con objetos pre-pagados como fichas, llaves o tarjetas electrónicas.

El objeto de estudio se centra en: el desarrollo de las habilidades de interacción social en los mundos virtuales MMORPG infantiles, a partir de los códigos generados por los usuarios, el comportamiento social dentro del mundo virtual y la construcción de la identidad a partir del avatar.

Dada la observación de este panorama, se establece la pregunta general investigación:

¿Cómo se resignifica el juego como práctica cultural, la identidad y el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de las habilidades que desarrollan los usuarios en los videojuegos de rol multijugador masivo en línea?

Sin embargo, adentrarse en todo lo relacionado con internet, hipermedios, ciberespacio, virtualidad o videojuegos implica universos teórico-conceptuales apenas en exploración, por lo que a esa pregunta general le rodearon decenas de cuestiones de las cuales se pudieron sintetizar tres, luego de identificar situaciones específicas del objeto de estudio, por ejemplo:

A diferencia de los primeros videojuegos, ahora los usuarios requieren de avatares que ejecutan acciones, pero también dialogan de forma escrita, entonces ¿Qué significan los avatares, los códigos de interacción y los comportamientos sociales dentro de la cultura del videojuego?

Si los niños se desenvuelven cotidianamente en un espacio físico como su casa o la escuela donde interactúan a través de su cuerpo, del lenguaje y de actitudes sociales adquiridas durante su crecimiento; entonces su contacto con los videojuegos en línea multiplica las posibilidades de conocimiento del entorno virtual, por lo tanto ¿Cómo influye la interacción social a partir de los videojuegos en la construcción de la identidad infantil?

Además, si se parte del hecho de que la actividad lúdica constituye un proceso de aprendizaje, al modificarse la forma de jugar, necesariamente cambia el

modo de aprender, así que ¿Cómo pueden aprovecharse las habilidades adquiridas en los videojuegos para la enseñanza en la educación formal?

Por lo anterior, surge la necesidad de conocer cómo los chicos van desarrollando destrezas para conducirse dentro de los mundos virtuales a partir de los videojuegos e investigar de qué forma los usuarios generan códigos de comunicación y van conformando tendencias culturales.

Para ello se planteó como objetivo general: Analizar los códigos, comportamientos sociales y avatares desarrollados por usuarios de videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) dirigidos al público infantil, para generar una matriz de análisis útil a la creación de herramientas virtuales de aprendizaje.

Así mismo, quedaron establecidos los siguientes objetivos particulares:

1. Identificar la función cultural de los códigos de interacción, el comportamiento social y la construcción del avatar que desarrollan los usuarios; a partir de la semiótica de la cultura.
2. Analizar la influencia de la interacción social entre usuarios de videojuegos en línea, sobre el desarrollo de su propia identidad
3. Sistematizar en una matriz de análisis, las categorías factibles para la elaboración de contenidos educativos con base en la psico-pedagogía y la cibercultura.

Como principio de trabajo se plantea la siguiente hipótesis: Las interacciones sociales que desarrollan los usuarios en los videojuegos MMORPG infantiles modifican la identidad del sujeto, coadyuvan a la construcción de conocimiento colectivo y modifican el entorno cultural.

El abordaje se realizó a partir del diálogo de tres campos cognitivos: la semiótica de la cultura, la identidad y el interaccionismo virtual, además de la

pedagogía del ciberespacio, teniendo como postura teórica el pensamiento complejo y la transdisciplina.

En relación con el universo de la investigación, cabe mencionar el espacio de estudio tiene dos dimensiones: la real, enfocada en la Ciudad de México, debido a dos motivos principales: por la accesibilidad y porque, al tratarse de la capital del país, existe una centralización de recursos tecnológicos, es decir que la población de la Ciudad de México tiene acceso a la tecnología en mayor medida que en el interior de la República.

La otra dimensión de la espacialidad es la virtual; en ese sentido, el espacio está conformado por los MMORPG a estudiar (*Minecraft*, principalmente) y el alcance comprende comunidades de habla hispana, pues el idioma representa una de las fronteras que contiene a los usuarios.

Así pues, la metodología seleccionada para la investigación fue de tipo cualitativa, que abarca "...cualquier indagación que produzca hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación". (Strauss y Corbin 11) y se considera conveniente para estudiar experiencias, comportamientos, emociones e interacciones sociales, entre otros, como funcionamiento organizacional, movimientos sociales y fenómenos culturales.

Así pues, la investigación se llevó a cabo durante 2014 y 2015, con niños y niñas mexicanos de 10 a 12 años de edad, que juegan cotidianamente en línea, considerando una dimensión social también en dos planos, uno real y el otro virtual; la intención de la tesis era enfocarse en la población infantil en edad escolar (6 a 12 años); sin embargo, tras un primer sondeo diagnóstico aplicado a 150 menores del Colegio Francés Nueva Santa María en la Ciudad de México, los resultados indicaron que el rango de edad en que los niños

juegan mayormente con videojuegos está entre los 10 y los 12 años, motivo por el cual se acotó este rango para trabajar.

Para observar las interacciones sociales que se plantearon, el videojuego elegido (*Minecraft*) ofrece las siguientes características: requiere de un avatar, permite al usuario la posibilidad de comunicarse de manera escrita o gráfica, además de tener actividades sociales, laborales, puntos de reunión o trabajo en equipo. Cabe señalar que cuando se estudia un mundo virtual no existe manera de comprobar la edad de los usuarios, a pesar de que se eligieron entornos dedicados al entretenimiento infantil; sin embargo, sí resulta inminente observar, con base en las interacciones sociales, el grado de desarrollo psicosocial del usuario que ayuda a determinar en qué etapa de la infancia se encuentra el sujeto.

Como método investigativo para este estudio se aplicó la netnografía. De acuerdo con la etnografía clásica, es necesario un espacio físico como materia prima para la simbolización; este método establece que las relaciones sociales virtuales tienen también un territorio determinado por una comunidad virtual, que es un lugar simbolizable, donde miles de individuos se buscan, se encuentran, entran, salen, se presentan, se conocen, es decir que se consolida como un lugar de intercambio simbólico, tal como lo afirma Miguel Ángel Ruíz (Ardèvol, Estalella y Domínguez, 126).

Algunos autores como Miguel Fresno García (2011), hablan también de netnografía como una nueva disciplina o interdisciplina en proceso de desarrollo, para comprender la realidad social que se produce en el ciberespacio que incorpora conocimientos y métodos de disciplinas, como la antropología, la sociología la comunicación y la psicología. (Fresno 59) Robert V. Kozinets, quien difundió el término *Netnography*, se refiere a ella como “un tipo de etnografía online, o en internet, que provee de guía para la adaptación de la observación participante”. (Kozinets 60)

Por otro lado, las técnicas seleccionadas para recabar información en la realidad física fueron:

- A) La observación no participativa.
- B) La entrevista cualitativa
- C) El cuestionario
- D) El grupo focal

La tesis está dividida en tres capítulos, el primero titulado *Los videojuegos de rol en línea: un nuevo patio de juegos*, ofrece un panorama histórico, contextual y conceptual del surgimiento de los videojuegos y el lugar que ocupa el niño como usuario de los mismos a partir de un análisis sobre la importancia de los avatares, los códigos y los comportamientos sociales, desde la semiótica de la cultura.

En el segundo capítulo que lleva por nombre *Vamos a jugar a que somos...La identidad en la cultura de la simulación*, se aborda la forma en que los niños construyen su identidad con base en los referentes que le rodean, de tal modo que los cambios en el entorno del sujeto, incluyendo su contacto con la virtualidad, las interacciones sociales, así como el juego y los videojuegos generan un complemento de la noción del Yo.

En este capítulo, las entrevistas y el seguimiento netnográfico aportaron los datos primordiales para realizar el análisis, los principales retos durante la investigación se pueden agrupar en dos partes, la primera corresponde al trabajo directo con los niños que implicó la autorización de padres y maestros, además de ganar la confianza de los menores en busca de la naturalidad en sus actos y sus respuestas, se trabajó con 11 niños observados en sesiones de juego de una hora por cinco días, dando un total de 55 horas de observación; la segunda, la parte virtual netnográfica llevó otras 55 horas a lo largo de dos meses a través de *Minecraft* para PC, los datos fueron

registrados en diario de campo y grabados en video, para su posterior interpretación.

El tercer capítulo, *Del patio de juegos al aula: la producción de conocimiento colectivo*, muestra los datos recabados en dos grupos focales, cada uno integrado por 11 sujetos de 5º y 6º grado de primaria de la Escuela Rosario Castellanos, respectivamente. Es importante señalar, que, durante el trabajo realizado con los niños en dicho plantel, fue identificado otro factor que no se había considerado en el diseño de la investigación, éste se relaciona con la brecha generacional y el contraste en el conocimiento del manejo de nuevas tecnologías entre maestros y alumnos; para tener un panorama diagnóstico se aplicó un cuestionario a 15 profesores. Posteriormente los hallazgos generales fueron sintetizados en una matriz de análisis con el fin de sentar una estructura que sea considerada y aplicada en la elaboración de contenidos educativos.

Los escenarios de aplicación de la presente tesis son los ámbitos educativos nacional e internacional, pues la influencia de los videojuegos masivos de rol en línea sobre el mundo, ha incitado tanto a las universidades como a empresas editoriales y educativas a desarrollar nuevas herramientas de aprendizaje en plataformas virtuales basadas en videojuegos. Esto se pone de manifiesto en la educación en línea, misma que facilita el aprendizaje sin necesidad de desplazarse. Por ejemplo, La University British Columbia (UBC) ha desarrollado un ambiente de aprendizaje virtual denominado Arts Metaverse (University British Columbia 1) en el cual los estudiantes canadienses pueden vivir en una residencia escolar virtual y convivir con jóvenes de otros países para realizar estudios interculturales. Otros proyectos de la misma universidad integran recorridos virtuales tanto por la UBC, como por sitios de importancia histórica para la humanidad como Machu Pichu, no con fines turísticos sino de estudio.

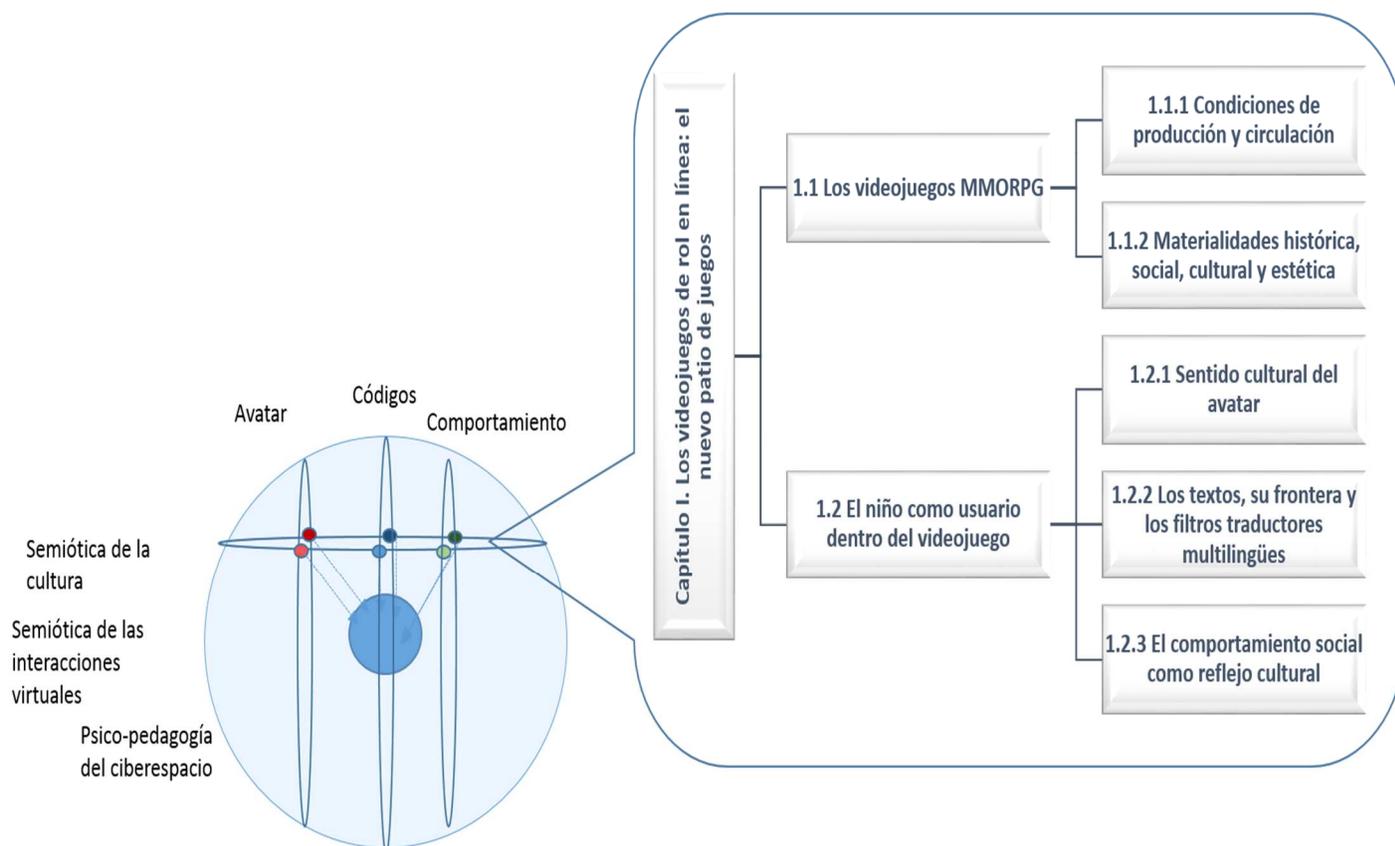
La aplicación de la tecnología 3D y la arquitectura virtual para el desarrollo de entornos de aprendizaje de estrategia basados en hechos históricos es una posibilidad de contribución de esta tesis en el estudio de la interacción social de los usuarios; asimismo, a través de este documento se puede profundizar en el conocimiento sobre el desarrollo de las habilidades de interacción entre la producción gráfica y la comunicación escrita, para dar lugar a educandos que utilizan ambos hemisferios cerebrales a la vez. La docencia debe evolucionar a la par de los estudiantes; las herramientas didácticas tienen que corresponder a las exigencias de una nueva generación de nativos digitales, de modo que el salón de clases pueda trascender al aula virtual, donde el conocimiento se construya a partir de la experiencia de académicos y estudiantes, para que el aprendizaje sea activo y colectivo.

Capítulo 1

1 LOS VIDEOJUEGOS DE ROL EN LÍNEA: EL NUEVO PATIO DE JUEGOS

En este capítulo inicial, el lector encontrará un panorama contextual para conocer, de forma integral, los elementos que componen el objeto de la investigación.

El objetivo que se persigue es: Identificar la función cultural de los códigos de interacción, el comportamiento social y la construcción del avatar que desarrollan los usuarios; a partir de la semiótica de la cultura, para concretarlo se presenta el modelo funcional que se observa abajo como representación gráfica del abordaje desde el punto de vista teórico metodológico.



1. Modelo funcional del capítulo 1. Elaboración propia

El esquema muestra sólo una porción del modelo general. Prácticamente representa un acercamiento para ver detalles, lo que facilita particularizar los elementos que se desarrollan en el primer capítulo. A continuación se explica la lógica de exposición de cada tema, de acuerdo con el modelo funcional.

A. La semiótica de la cultura

Se representa a manera de paralelo que circunda la esfera de la investigación (semiosfera), y constituye el eje metodológico elegido a partir del cual se desarrolla todo el presente capítulo. Se recurre a la semiótica de la cultura, misma que involucra una unidad analítica mucho más amplia, pues supera al signo lingüístico para abarcar también lo acústico, visual,

gustativo, olfativo y táctil², elementos presentes de forma real o representada en los videojuegos de rol³.

A decir de Haidar (2005), el desarrollo del campo semiótico logra sus mejores alcances a finales del siglo XX en la Escuela de Tartu, pues se adquiere mayor profundidad y éxito en el estudio de producciones semióticas ubicadas en distintas dimensiones, tanto en lo cultural como en lo comunicativo, artístico y emocional, entre muchas otras, para marcar una tendencia inter y transdisciplinaria. (Haidar 8).

Es por esta razón que, para la presente tesis, el modelo no es plano sino esférico; las categorías, como los ejes teóricos, son circulares y se entrecruzan en momentos determinados, dando lugar a nodos de conocimiento. La idea de una expresión gráfica con tales características proviene del concepto de semiosfera desarrollado por Iury Lotman, quien "...había planteado una concepción semiótica de la cultura, en la cual destacaba el conjunto de leguajes y textos que la constituía: toda producción cultural constituye una producción textual." (Haidar 10)

Para Lotman, el texto abarca tanto el discurso verbal como el resto de las producciones semióticas. En este caso, los videojuegos de rol están compuestos no sólo por discursos escritos, sino también por códigos de programación, elementos visuales y auditivos que forman parte de la cultura, la cual es planteada por Lotman como un macro texto: "además puesto que el contexto cultural es un fenómeno complejo y heterogéneo, un mismo texto puede entrar en diversas relaciones con diversas estructuras de distintos niveles del mismo" (Lotman 1996 55)

² Según Julieta Haidar (2005), existe una categoría evolutiva posterior, llamada Semiótica Posvisual, que estudia la producción visual desde la cibernética; sin embargo, para efectos de la presente investigación, la Semiótica de la cultura aporta elementos fundamentales para el análisis.

³ Se le denomina así a un juego de interpretación de papeles; es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad.

En este ámbito teórico, el lector encontrará, en el primer apartado titulado *Los videojuegos MMORPG*, una revisión socio-histórica del surgimiento de los videojuegos de rol multijugador masivo en línea, a partir de las condiciones de producción.

El apartado siguiente se ha denominado *El niño como usuario dentro del videojuego* abarca esta parte.

Cada uno de los círculos verticales en el esquema corresponde a un apartado a desarrollar en el capítulo, como se explica a continuación:

- A. El avatar, corresponde al *Significado cultural del avatar*, que en el esquema toca en dos momentos a la semiótica de la cultura; por tal razón, se usará a Lotman, específicamente su teoría sobre los muñecos, debido a que utiliza las categorías binarias y coexistentes de realidad y muñequidad. Estas ayudan a explicar la naturaleza gráfica del avatar como representación de la realidad, pero con alto grado de subjetividad específica de los muñecos o muñequidad.
- B. Los textos son la parte que incluye a los lenguajes y a los códigos utilizados por los usuarios en los videojuegos: los hay naturales, como el escrito que se utiliza dentro de los *chats*, o para comunicarse entre usuarios, y también existe el lenguaje de programación, aplicado a través de comandos para realizar acciones determinadas dentro del juego. Está representado en el esquema como el círculo (meridiano) central, y al igual que los otros dos, también tiene dos categorías. Este tema se desarrolla en el inciso *Los textos, su frontera y los filtros traductores multilingües*.
- C. El comportamiento social, representado en el modelo como el círculo vertical (meridiano) del lado derecho, será abordado en el apartado *El comportamiento social como reflejo cultural*. Desde la perspectiva

lotmaniana, "El comportamiento mismo puede ser analizado en cuanto a texto [...] que posee su propia organización y que también puede inspirarse, y reconocerse en textos ficcionales..." (Lotman 2006 5); para el caso de la presente investigación, se puede asumir al videojuego como uno de esos textos ficcionales.

1.1 LOS VIDEOJUEGOS MMORPG

En el albor del siglo XXI, la metrópoli vive el día a día a ritmo acelerado: algunos padres y madres se inclinan por el discurso del tiempo de calidad que les brindan a sus hijos, pues el tiempo en cantidad no es suficiente para cubrir todas las necesidades que les son impuestas por el contexto social y económico en el cual se desenvuelven. En el mejor de los casos, ante esa situación, los abuelos enmiendan esa ausencia si se quedan al cuidado de los nietos.

En esta empresa, los antecesores experimentan emociones que aluden a su propia infancia, y los detonantes vivenciales se dan a través del juego, esa actividad generadora de placer que "... se caracteriza por ser un fin en sí mismo". (Gil Juárez y Vida Mombiela 9)

Entre una abuela y su nieta existe una generación de diferencia: mientras la primera aprendió su rol⁴ de madre jugando con una muñeca de plástico, a la que cuidaba y le confeccionaba vestiditos, la nieta accede a un programa computarizado, en el cual una figura la representa en un mundo alterno en el que tiene una mascota virtual a

⁴Según la Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya, el concepto de rol se refiere al conjunto de expectativas que comparten los miembros de un grupo en relación con el comportamiento de una persona que ocupa una determinada posición dentro del mismo grupo. En otros términos, "el rol social da cuenta de cualquier conjunto de conductas y comportamientos que una persona exhibe de modo característico dentro de un grupo" (Hare 156).

la que debe cuidar, alimentar y jugar con ella. Aunque la diferencia parece abismal entre los juguetes de una época y otra, el juego conserva elementos en común, entre ellos, el rol.

El rol se refiere a los patrones de conducta que las personas siguen en situaciones específicas. Goffman (1959) lo define como el papel que representa una persona (actor social) dentro de un drama social; así pues, cuando un individuo desempeña su rol, solicita implícitamente a sus observadores que tomen en serio la impresión promovida ante ellos, les pide que crean que lo que ven son atributos reales, pues de esa forma "...nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas" (Goffman 1981 13).

Durante la etapa infantil, el juego permite practicar la socialización y la construcción de imágenes de los niños hacia los demás, por medio de la simulación. Krysia M Yardley-Matwiejczuk (1997) define los juegos de rol o *role play* como un rango de actividades que se caracteriza por involucrar a los participantes en la simulación de acciones o circunstancias. (Yardley-Matwiejczuk 1)

Los juegos de rol existen mucho tiempo antes que los videojuegos; es común que las personas inicien con este tipo de juegos a temprana edad, haciendo una representación de su ambiente inmediato; por tal motivo, es frecuente que los niños y las niñas jueguen al papá y a la mamá, y posteriormente a la escuelita, pues estos son los círculos sociales primarios. Según Sánchez Guevara (2011), los niños entre dos y siete años son capaces de hacer una representación simbólica de su entorno, porque ya han socializado y han entrado en los roles culturales

heredados por la familia, la escuela y la iglesia, entre otros aparatos ideológicos. (Haidar y Sánchez Guevara, 408).

Conforme los infantes van creciendo y madurando física y psicológicamente, otros estímulos contribuyen a la conformación de juegos de rol, entre los cuales se encuentran la lectura, las películas y las series de televisión. En esta etapa, el hecho de que los jugadores representen a personajes, escenas y roles específicos en los que hay protagonistas y antagonistas, como jugar a los piratas, a los policías y ladrones, a los superhéroes, e imitar el comportamiento del personaje al que encarnan en ese momento, representa una habilidad social compleja.

En un juego de rol, la temporalidad es indefinida; dependerá del ánimo y de la disposición de los jugadores, ya que puede durar sólo algunos minutos dentro de un encuentro lúdico, o bien puede alargarse durante varios días.

Desde el punto de vista de la interacción, estos juegos permiten ponerse en el lugar del otro, representar una situación social específica y adoptar actitudes, intereses y relaciones sociales. Según Jean Piaget, citado en Matas Terrón (2008), el juego de rol constituye "...un método específico de educación moral, en la medida que supone pensar desde un punto de vista ajeno, obligando a un acercamiento emocional, facilitando el paso del egocentrismo a la descentración en el niño o la niña." (Matas Terrón 5).

Sin embargo, el mundo tangible no es el único lugar para llevar a cabo la interacción. Desde hace algunas décadas, las computadoras llegaron a modificar los entornos laborales; posteriormente se introdujeron en las casas y, por ende, ya forman parte del contexto infantil. De acuerdo

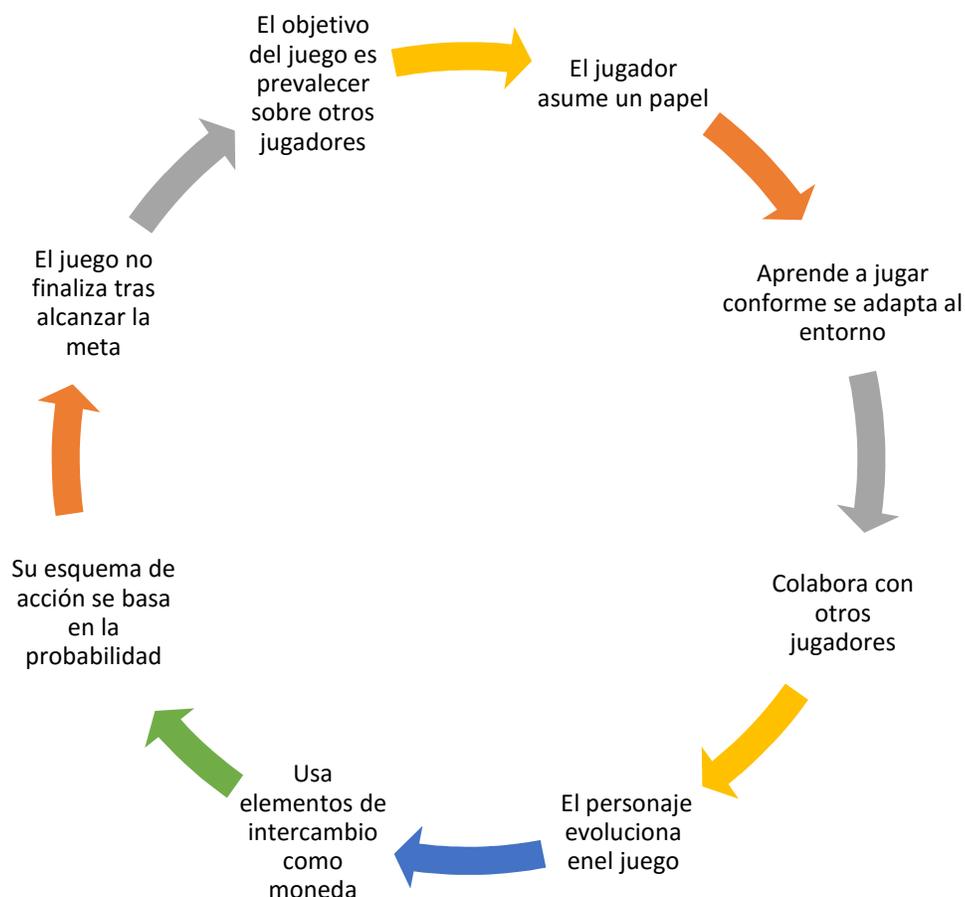
con Matas Terrón (2008), la simulación por medio de computadoras se basaba en tareas simples relacionadas con las matemáticas, la probabilidad y el azar introducidos al juego. No obstante, la capacidad de representación actual ofrece un gran campo de posibilidades.

Con el avance tecnológico, la realidad virtual ofrece a los jugadores mayores posibilidades de poner en práctica habilidades y conocimientos dentro de un ámbito atractivo y muy parecido a la realidad.

Cualquier juego conocido tradicional se puede adaptar a una versión virtual; pero si, además, se coloca en internet para la participación abierta de usuarios, se enriquece con la multiculturalidad, el valor de las experiencias y las perspectivas de cada jugador. (Matas Terrón 9)

Los videojuegos de rol multijugador masivo en línea o MMORPG adquieren ese nombre porque, en primer lugar, conservan las características de los juegos de rol; además, se vuelven masivos al permitir la interacción en línea, mediante conexión a internet, de miles de jugadores al mismo tiempo.

A diferencia de otros videojuegos, los MMORPG no necesariamente requieren de un hilo conductor argumental central, antes bien, tienen características señaladas por Piuzzi (2010), que bien se pueden concentrar en el siguiente esquema.



2. Características básicas de los videojuegos MMORPG. Elaboración propia.

Las reglas del juego son instrucciones que se van conociendo conforme se avanza. Asimismo, la propia experiencia indica al jugador lo que se puede y no se puede hacer.

En las instrucciones del juego se materializan formaciones discursivas y sociales en que las palabras y el orden empleado para ellas tienen una carga simbólica, ideológica y hegemónica, pues existe un moderador que dicta las líneas a seguir, lo que se puede y no se puede decir; este hecho se puede explicar con la categoría de coyuntura que Regine Robin aplica al discurso político; no obstante, en el contexto del discurso del juego, también produce sentido. Así pues, "...la coyuntura impone censuras, tabúes, términos,

sintagmas o enunciados; además obliga a hablar de algo e impide hablar de otras cosas. Incluye y excluye a la vez.” (Robin en Sánchez Guevara 11)

Los moderadores, llamados *Game Masters* o GM, establecen lo que es adecuado, y ellos, junto con el resto de los participantes, se encargan de vigilar si ocurren transgresiones, de modo que, de existir, se excluye al jugador que las cometa. Frecuentemente el juego se vuelve auto regulable, pues todos los participantes realizan la labor de supervisión de manera simultánea, para el mejor funcionamiento del mundo virtual.

A decir de Foucault (1976), la vigilancia y el castigo representan un ejercicio del poder, una tecnología política aplicada al cuerpo; —en este caso, al avatar o cuerpo virtual—, que se ve aislado o segregado si no acata las reglas.

La autorregulación es una vigilancia en cadena si se considera que miles de jugadores interactúan de manera simultánea, y cada uno de ellos adquiere un perfil de jugador, “...un personaje ficticio que comporta tanto una apariencia, como unas habilidades concretas, definidas, unas veces por el *Master* de la partida y otras por el propio jugador que elabora el perfil del personaje según su criterio”. (Piuzzi 5).

Los personajes son tan diversos que se estratifican en clases, lo que permite la especialización en habilidades definidas. Bourdieu subraya la dimensión simbólica del consumo, en este caso de videojuegos, y su papel tanto en la construcción como en la reproducción de las jerarquías sociales. En virtud de que en el juego no se aplican formas de organización social diferentes a las que dominan, se reproduce la organización jerárquica hegemónica de occidente.

Por ejemplo, en los juegos de fantasía medieval (*medieval fantasy*) hay guerreros, magos y ladrones, entre otros personajes; cada usuario elige aquel que más le gusta y se desarrolla conforme a su rol; de modo que la

estratificación dentro del juego conforma un microsistema social. Para López Ayala (2004), en las sociedades occidentales contemporáneas, los gustos conforman la dimensión clave sobre los cuales los individuos reclaman y legitiman su posición en el espectro social.

Los vínculos se refuerzan cuando se tiene que trabajar en equipo, pues la mayoría de estos juegos requieren que los participantes asuman funciones en grupo con el objeto de alcanzar metas y subir de nivel. Conforme se asciende en el juego, los retos, los adversarios y las satisfacciones se incrementan también.

Las relaciones sociales virtuales dentro del juego son integrales, pues incluyen los principales aspectos de la comunicación social en la realidad, al grado de que se pueden formar alianzas y equipos, e incluso forjar amistades y romances. A diferencia de muchas situaciones del mundo real, los usuarios de los MMORPG pueden elegir a los miembros de su equipo de acuerdo con la afinidad existente entre ellos. Se dan casos en los que algunos de los participantes pueden ser personas muy tímidas y poco sociables en el mundo real, pero que se convierten en héroes populares en los mundos virtuales.

En 2006, Nick Yee, investigador del Departamento de Comunicación de la Universidad de Stanford, llevó a cabo un estudio en que se muestra que 39.4 % de los hombres y 53.3% de las mujeres que juegan⁵, sienten que sus relaciones en los MMORPG eran comparables e incluso mejores que con sus amigos en el mundo real. (Yee 15)

La interacción se torna tan importante porque este tipo de juegos demandan mucho tiempo, pues además de la dificultad que implica cada nivel: para superarlo hay que dedicarle cierto número de horas.

⁵ Esta información se complementa en el apartado 1.3.1 El niño como usuario de videojuegos.

Desde su aparición, los MMORPG se han perfeccionado para dar servicio a una mayor cantidad de jugadores; con esta finalidad es que han incluido atractivos retos y, en general, han enriquecido la realidad virtual, de modo que la experiencia de juego mejore; asimismo, dentro de lo posible, han procurado extender su vida útil: en el diseño de MMORPG, la tendencia es que el juego no finalice, sino que se reinvente.

Todo tiene un principio y una continuidad; el surgimiento histórico de los MMORPG no sólo está ligado a los objetos tecnológicos, sino a los sujetos, diseñadores y usuarios que proyectaron parte de su vida y de su entorno social en un juego. Para lograr una visión abarcadora sobre el origen de los MMORPG, se toma la propuesta de Haidar (2006), en función de la determinación de las condiciones de producción.

1.2 CONDICIONES DE PRODUCCIÓN DE LOS MMORPG

Para comprender el lugar que han alcanzado los videojuegos MMORPG en el universo del conocimiento actual, hay que partir de su origen con un acercamiento teórico más que histórico, que dé cuenta de su evolución heurística a través del tiempo.

Para tal fin, es adecuado abordar el tema desde la transdisciplina que, desde la visión de Morin, "...es una forma de organización de los conocimientos que trascienden las disciplinas de una forma radical. Se ha entendido la transdisciplina haciendo énfasis a) en lo que está entre las disciplinas, b) en lo que las atraviesa a todas, y c) en lo que está más allá de ellas." (Morin 2012 9)

Desde esta perspectiva se analizan los videojuegos de rol no cómo un artilugio tecnológico de entretenimiento sino como prácticas semiótico-discursivas que

desempeñan funciones determinadas dentro de la sociedad y son resultado de un conjunto de códigos provenientes de la cultura que producen sentido en el usuario.

La perspectiva transdisciplinaria promueve la utilización de varias disciplinas en pro de un análisis más amplio. Para Morin, lo anterior significa aspirar al conocimiento más completo posible, capaz de dialogar con la diversidad de los saberes humanos. (Morin 2006 11).

Para comprender la complejidad de lo que implica este término, además de Morin hay que remitirse también a Nicolescu, quien plantea que "...con la transdisciplina se aspira a un conocimiento relacional, complejo, que nunca será acabado, pero aspira al diálogo y la revisión permanentes." (Morin 2012 12)

El lenguaje constituye cuerda o trama que pasa a través de las disciplinas y las metodologías; por ello, las técnicas de investigación se vuelven transversales, para alcanzar diferentes campos de estudio.

Es menester precisar que, en el sentido más amplio de su clasificación, los lenguajes constituyen el vínculo y la materialización del sistema⁶ cultural, del de personalidad, del biológico y del social; cuando se habla de textos⁷ codificados semánticamente y ordenados en discursos que producen sentido en el receptor, estos pueden ser interpretados en contextos diversos.

Los videojuegos MMORPG están conformados por diferentes tipos de lenguajes, tanto naturales como artificiales: oral, escrito, visual, sonoro y de programación. Estos son codificados por los diseñadores a manera de

⁶En términos de Talcot Parsons, existen tres sistemas que engloban el todo de la humanidad: el sistema cultural, el sistema de personalidad donde incluye el sistema biológico y el sistema social. **Fuente especificada no válida.**

⁷ Asumiendo el término desde la perspectiva de Lotman, el texto es un conjunto de elementos estructurados y jerarquizados que posee su propia significación.

mensajes escritos, personajes, ambientes, música, sonidos y programas para realizar acciones.

Los creadores son sujetos sociales. En ocasiones, las empresas de videojuegos concentran a empleados de diferentes nacionalidades para conformar un solo videojuego; en su diseño, cada persona expresa parte de su contexto; así, rasgos de personalidad, culturales o sociales se ven reflejados en su obra. Todos los elementos reunidos en un producto se ordenan a manera de un discurso⁸ que va dirigido a los receptores, quienes a su vez captan el mensaje que les produce un sentido determinado en congruencia con su propio contexto. Esto significa que, dentro de sí, contienen un contexto socio-histórico-político-cultural que involucra a los sujetos que reproducen discursos.

Haidar (2006) establece la importancia de las condiciones de producción (CP), de circulación (CC) y de recepción (CR) como vínculo entre las prácticas semiótico-discursivas con su entorno socio-histórico-cultural-político.

Para Haidar, las condiciones de producción son estructurales y coyunturales. Las primeras corresponden a las coordenadas económicas, políticas y sociales que se observan en largos periodos históricos. En el caso de los videojuegos de rol en línea, diversos autores, como Kelly (2011), coinciden en que su aparición data de 1974 en una universidad norteamericana; por tal razón, las condiciones estructurales de producción abarcan el periodo de la Guerra Fría y se centran en los años que comprenden las décadas de los sesenta y setenta en Estados Unidos.

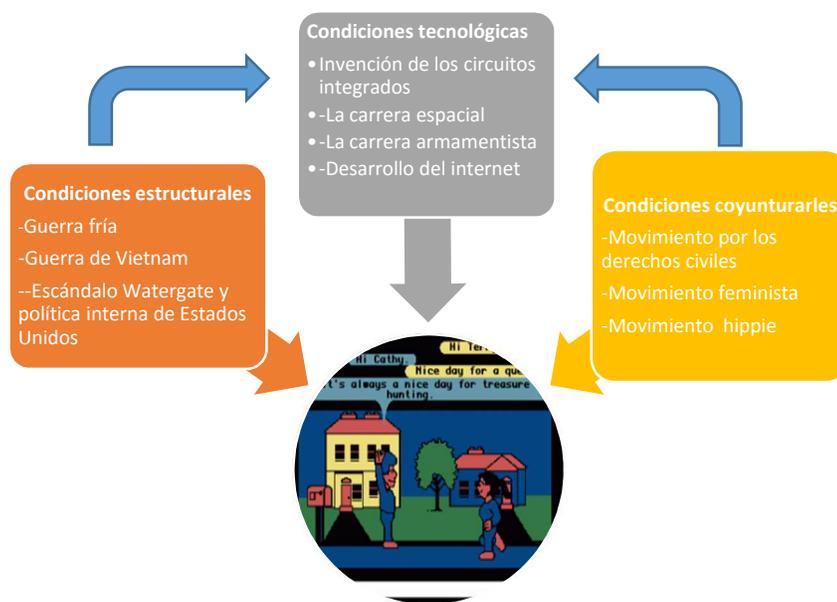
Las condiciones de producción coyunturales remiten a periodos más cortos, en los cuales se condensan contradicciones que hacen explotar a las fuerzas

⁸ En toda sociedad, la producción del discurso está a la vez controlada, seleccionada y redistribuida por cierto número de procedimientos cuya función es conjurar los poderes y peligros, dominar el acontecimiento aleatorio, y esquivar su pesada y temible materialidad.

sociales. Resulta pertinente destacar la influencia de los movimientos sociales en los años sesenta y setenta, que hicieron cambiar la forma de pensar de la gente, no sólo en la Unión Americana, sino en el mundo. Asimismo, cabe considerar cómo esta influencia repercute en la creación de videojuegos de rol en línea.

Además de las categorías anteriores, se agrega una nueva correspondiente a las condiciones tecnológicas de producción, mismas que dialogan históricamente con las estructurales y coyunturales. Estas corresponden al ámbito científico y son el detonante de cambios drásticos en la sociedad. El desarrollo tecnológico fue la razón principal del surgimiento de los videojuegos de rol en línea.

El siguiente modelo esquematiza los elementos estructurales, coyunturales y tecnológicos que propiciaron la aparición de los MMORPG.



3. Las condiciones tecnológicas derivan de las condiciones estructurales y coyunturales directamente, y las tres propician el surgimiento de los videojuegos MMORPG.

1.2.1 Condiciones estructurales

Para delimitar el periodo considerado para las condiciones estructurales que originaron el surgimiento de los videojuegos MMORPG, se parte de la posguerra como antecedente, pero se centra en dos décadas que se caracterizaron por la importancia de los cambios sociales que se suscitaron y que corresponden al periodo entre 1960 y 1979. Esto con el afán de dar un panorama general en el que se tejan los hechos históricos, políticos, económicos y social-comunicativos de esta etapa.

En la etapa posterior a la Segunda Guerra Mundial, la economía en los Estados Unidos logró un estadio de prosperidad sin precedente. Los cambios en los modelos económicos de acumulación, coadyuvaron al proceso de igualación social; los trabajadores recibían mejores salarios que les permitían la adquisición de bienes o servicios que, en el periodo de la guerra, les estaban negados.

La sociedad de masas, homogeneizada por los medios de comunicación, cerraba filas ante la Guerra Fría y compartía la zozobra ante un ataque nuclear. La *caza de brujas* promovida por Joseph McCarthy, caracterizada por investigaciones exhaustivas sobre personas sospechosas de ser agentes soviéticos o comunistas, así como la segregación racial, agudizaron el descontento entre los grupos minoritarios a finales de los años cincuenta.

Entre 1947, la Guerra Fría puso a la sociedad en un estado de tensión permanente, primero por los problemas entre Estados Unidos y la URSS, posteriormente por los eventos entre los bloques liderados por ellas. Si bien no existió un conflicto armado ante el peligro de la destrucción mutua, por la utilización de armas nucleares. (Pereira Castañares 11)

Era común que las familias norteamericanas transformaran sus sótanos en *búnkers* donde almacenaban comida enlatada suficiente para sobrevivir por meses, además de máscaras antigases para resistir un posible ataque; se vivía en un constante estado de alerta y paranoia.

De acuerdo con Pereira Castañares, la evolución de la Guerra Fría comprende cuatro fases⁹ que sintetizan etapas de enfrentamiento y de disminución de intensidad en los conflictos.

Para la sociedad estadounidense del siglo XX, parecía que la guerra era una constante que se había padecido por mucho tiempo: de la Segunda Guerra Mundial a la Guerra Fría, incluidos los conflictos con Corea, Cuba, Vietnam y Afganistán, costaron las vidas de cientos de soldados norteamericanos año tras año. Desde la cúpula política, cada ataque estaba justificado: la expansión imperialista se exculpaba bajo el argumento de la defensa de los débiles. En este contexto, Estados Unidos construye la imagen del superhéroe en el imaginario de su sociedad, que sufre los daños colaterales.

Como ejemplo, desde inicios de los años cincuenta, Estados Unidos intervino en la Guerra de Vietnam como apoyo a Francia y a sus intentos por mantener el colonialismo en Indochina, frente a las fuerzas comunistas del Viet Minh¹⁰. La derrota de Francia y los acuerdos de Ginebra propiciaron la división de Vietnam en dos partes en 1954, de tal forma que la Unión Americana concentró su apoyo en el régimen anticomunista de Vietnam del Sur, que se enfrentaba a Vietnam del Norte, esta última apoyada por la Unión Soviética.

⁹1. 1947 / 1948-1950 / 1953, cuyo conflicto será la Guerra de Corea.

2. 1953-1962, con el conflicto de la crisis de los misiles con Cuba.

3. 1962-1973 / 1975, cuyo conflicto será la Guerra de Vietnam.

4. 1973-1988 / 1989, cuyo conflicto será la Guerra de Afganistán

¹⁰El Viet Minh, forma abreviada de *Việt Nam Độc Lập Đồng Minh Hội* (*Liga para la independencia de Vietnam*), se formó en una conferencia celebrada en mayo de 1941 con el fin de conseguir independizarse de Francia.

En los sesenta eran numerosas las familias conformadas por madres viudas o por padres veteranos, en ocasiones lisiados por guerras anteriores, con hijos enviados al frente de batalla. Ante esa realidad, la televisión también abordó el tema militar, con series exitosas como: *Combat! (Combate)* que se transmitió por la cadena ABC entre 1962 y 1967. En esta emisión, se recreaba la vida de un grupo de soldados desembarcados en Normandía entre 1944 y 1945 (IMDb). La analogía con el conflicto que se vivía en ese momento hacía que algunos televidentes se sintieran identificados y empáticos con la ideología nacionalista¹¹; mientras que, para otros, provocaría indignación contra las políticas adoptadas por su país.

En agosto de 1964, Estados Unidos inició una intervención directa en Vietnam, y las fuerzas armadas multiplicaron el número de soldados de 4,000 a 500,000, cantidad registrada en 1967 (Ocaña 4). Los medios de comunicación, gracias a la filtración de información de los detractores de la guerra, informaban al mundo sobre el uso de bombardeos masivos, armas químicas y la crueldad que Estados Unidos ejercía sobre las víctimas, motivo por el cual se incrementó el rechazo de la opinión pública. Dentro del propio país, el movimiento de oposición a la guerra se extendió y fue fortalecido por diversos grupos sociales.

En los años sesenta, quien se encargaba de diseminar rápidamente mensajes que limpiaran y consolidaran la imagen de Estados Unidos dentro del país, fue Marvel Cómics, la empresa más importante de historietas en Estados Unidos.

¹¹ El nacionalismo estadounidense es una ideología socio-política que promueve la cultura del país, en lo general, disminuyendo las culturas étnicas. Se refuerza a partir de la Primera Guerra Mundial y, en especial, en la década de los sesenta. El historiador Hans Kohn (1966) define al nacionalismo como un estado de ánimo en el cual el individuo siente y debe su lealtad suprema al Estado nacional.

En esta etapa de intensa actividad creativa se fortalece la figura del superhéroe con el diseño de nuevos personajes, así como el rescate y la difusión de otros tan emblemáticos como el Capitán América, personaje creado en 1947 y ligado totalmente al ámbito de la guerra, quien, en su traje, sintetiza colores y símbolos patrióticos norteamericanos, pues la guerra no era cosa del pasado, sino del presente cotidiano para las nuevas generaciones.

A decir de Patricia de los Ríos (s/a), la intervención estadounidense en Vietnam fue obra de gobiernos tanto demócratas como republicanos, pero miles de jóvenes pagaron las consecuencias con sus vidas . A finales de 1968 había casi 600,000 soldados en el frente de guerra. A medida que las víctimas aumentaban, el descontento se iba generalizando. "Entre los métodos de lucha más importantes del movimiento antibélico estuvieron: los actos de resistencia civil, la quema de cartillas del servicio militar, así como marchas, peticiones y una fuerte polémica en la prensa escrita". (de los Ríos 25)

En 1968, el presidente Lyndon B. Johnson decidió abandonar el conflicto en Vietnam de manera gradual; sin embargo, era evidente el rechazo de la opinión pública, lo que le costó la reelección. Tras el anuncio del retiro de la política de Johnson, Richard Nixon fue electo presidente en enero de 1969, cuya propuesta entorno a la guerra de Vietnam consistía en la retirada progresiva de tropas, en mantener el financiamiento al gobierno de Vietnam del Sur, en conseguir la paz con honor y en no extender los bombardeos a ningún otro país.

Mientras, por debajo de la mesa, el gobierno estadounidense ordenaba ataques secretos autorizados, los medios masivos de comunicación jugaban un papel determinante en la modelación de la opinión pública.

Para Boni (2006), la teoría del imperialismo cultural corresponde a la época de globalización de la cultura: el dominio de los medios de comunicación

estadounidenses y, por ende, la industria cultural, se expande por el mundo creando ideología. Schiller (1992) agrega que, durante la guerra de Vietnam, esta era el arma ideológica más eficaz para la penetración del imperialismo americano. El material difundido era provisto por dos fuentes: el Pentágono y la Casa Blanca, de modo que las versiones oficiales de la guerra correspondían a la perspectiva norteamericana de los hechos.

Richard Nixon fue el primer presidente que usó el manejo mediático con fines políticos para posicionarse durante su campaña y durante los momentos cruciales de su presidencia.

Para Nixon, el juego estratégico y los secretos iban más allá de la política, eran parte de su personalidad o, quizá, constituían incluso una de sus patologías. Para Sánchez Hernández (2005), Nixon tendía a creer que sus oponentes sabían algo de él que tarde o temprano le perjudicaría; para evitarlo, debía enterarse y aprovecharse de ello. "Este obsesivo deseo de Nixon por conocer los secretos de los demás contribuyó a la larga a destruir su administración". (Sánchez Hernández 12)

El Escándalo Watergate no se puede entender sin conocer la peculiar personalidad de Nixon. A lo largo de su mandato existieron filtraciones de información, como el Caso Ellsberg y los Papeles del Pentágono en 1971¹². El entonces presidente consideraba que la mejor manera de terminar con ellas era desenmascarando al infiltrado antes de que actuara.

Nixon se rodeó de cinco colaboradores de toda su confianza, a quienes la prensa empezó a llamar Los hombres del Presidente; junto con ello, coordinó todas las actividades ilegales conocidas como el Escándalo Watergate.

¹²Daniel Ellsberg (nacido el 7 de abril de 1931) es un ex analista de las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos que mientras trabajaba en la Corporación RAND dio lugar a una polémica política cuando filtró al The New York Times y otros periódicos, los llamados Pentagon Papers, un estudio del Pentágono clasificado como confidencial, sobre la toma de decisiones del régimen estadounidense en relación con la Guerra de Vietnam.

El escándalo nació con el arresto en junio de 1972 de cinco hombres que habían penetrado para espiar al Comité Nacional Demócrata en el edificio Watergate en Washington. Después de múltiples peripecias judiciales la implicación de la administración de Nixon se fue haciendo cada vez más evidente. El 30 de abril de 1973, Nixon aceptó parcialmente la responsabilidad del gobierno y destituyó a varios funcionarios implicados. (Ocaña 2)

Los hombres del Presidente planearon la "operación tapadera para proteger a Nixon; no obstante, el descubrimiento de cintas grabadas con todas las conversaciones que se llevaron a cabo en la Oficina Oval terminaron por confirmar la participación del Presidente, quien posteriormente fue acusado por malversación de fondos de la campaña electoral, de evasión de impuestos para financiar el Watergate, así como de obstruir la justicia, pues se negó a entregar las cintas que lo incriminaban, sin contar con el abuso de poder ejercido al destituir a los jueces que llevaban la investigación.

Nixon dimitió a su cargo en 1974, un hecho único en la historia de los Estados Unidos. El vicepresidente Ford asumió la presidencia, quien evitó el escándalo que provocaría el juicio del expresidente, razón por la cual se le indultó. Antes bien, por este acto, Ford se ganó la impopularidad. Se mantuvo en la Casa Blanca hasta las elecciones de 1976, mismas que ganó el demócrata Jimmy Carter.

Mientras el gobierno de Estados Unidos trataba de recuperar la estabilidad, en las universidades incubaban grandes cambios tanto sociales como tecnológicos.

En medio de este entorno político y social surge el primer juego de rol o *RPG* (*Rol Playing Game*) publicado en 1974, llamado *Dungeons & Dragons* (en español, Calabozos y Dragones), creado por Dave Arneson. Un juego de retos y estrategias con maestros del juego o *game masters* (GM) que fungen como narradores, en parte moderadores y en parte dioses, capaces de cambiar el

destino de los jugadores. La política, así como el ejercicio del poder para muchos hombres, no es más que un juego que hay que saber jugar, pero también se debe estar preparado por si toca perder.

Alrededor de 1975, el ingeniero en software William Crowther, jugador de Calabozos y Dragones, creó un juego computarizado llamado *Colossal Cave Adventure*. Este fue el primero de un gran número de juegos de aventura de texto¹³. En este tipo de juegos, la computadora proporciona a los jugadores la descripción de lugares y situaciones donde estos deben elegir objetos con pistas o acertijos a resolver, que le servirán para el juego.

1.2.2 Condiciones coyunturales

Las condiciones estructurales generaron coyunturas en las que las fuerzas sociales se enfrentaron durante el periodo de 20 años que comprende la década de los sesenta y setenta; al mismo tiempo, el desarrollo tecnológico avanzaba a paso firme, por una parte impulsado por el propio gobierno para sobrellevar la crisis de petróleo¹⁴ ; por otra, porque Estados Unidos necesitaba estar a la vanguardia en armamento, telecomunicaciones y desarrollo cibernético para amenazar y vigilar cada movimiento del bloque soviético y, al interior, mantener el control social ante la efervescencia existente por diversas causas.

¹³ Una aventura conversacional o de texto es un juego en el que la computadora describe, a través de un texto, la situación en que el jugador se encuentra; el diálogo que se sostiene también es a través de texto, puesto que el jugador indica la acción a seguir también mediante el uso de texto. Para avanzar, básicamente se van resolviendo acertijos dentro de una situación específica.

¹⁴En 1974, el precio del crudo se había más que duplicado con referencia al año anterior y, un lustro después (en 1979), la cotización del barril pasó a los 27,4. Dado que la tecnología que movía la industria en ese momento tenía como combustible base el petróleo o derivados del mismo. Un incremento de precios tan grande en el crudo tenía que generar una conmoción gigantesca, lo que obligó a las potencias industriales a reorientar toda su tecnología, de modo que tuviera estas tres particularidades distintivas:

1. La nueva tecnología debía emplear la menor energía posible, así como también un mínimo de mano de obra.
2. Debía ser una tecnología que incidiera en todos los aspectos de la vida individual y colectiva; y:
3. Debía ser una tecnología que, teniendo una elevada productividad, empleara menos materias primas valiosas o tradicionales que sus precedentes. **Fuente especificada no válida.**

Las grandes ideas que gestaron la defensa de los derechos de las minorías, así como las que originaron los circuitos integrados, fluían en el aire de los mismos campus universitarios. Por lo tanto, no es posible describir un proceso sin remitirse a otros que surgieron en su entorno.

En los años sesenta, los movimientos sociales y culturales quedaban de manifiesto por todo el país desde diferentes escenarios.

Cuando se rememoran los años sesenta, las imágenes de las flores, el símbolo de amor y paz, el cabello largo y la marihuana de los *hippies* no pueden quedar exentas, puesto que conforman las características de uno de los grupos más emblemáticos del movimiento contracultural. Pugnaban por un modo de vida comunitario y reivindicaban la sencillez, el amor y las nuevas búsquedas (de los Ríos 15). La contracultura "...es un término utilizado para describir un grupo cultural cuyos valores y normas son contrarios a los de la corriente social principal, un equivalente cultural a la oposición política". (Moniz 1)

La forma de ver la vida de los *hippies* escandalizaba a la sociedad con la libertad sexual, la vida en comuna, el nudismo, la alimentación del espíritu y el rechazo al materialismo; mientras tanto, el gobierno optaba por el desarrollo de lo artificial, la disminución de consumo de energía y la sustitución de la mano de obra. Según Roel Pineda (1998), el primer robot industrial de Estados Unidos fue construido en 1961 por Joseph Engleberger, quien acopló brazos mecánicos articulados a una computadora, con lo que tuvo el primer robot al que se le conoce como el *unimate*; en los años sucesivos se fue mejorando el modelo inicial, reduciendo tanto el tamaño como los costos.

Las expresiones artísticas culturales abarcaron todos los géneros y formas; sin embargo, la que tuvo mayor proyección fue la música: el gran evento (*happening*) de la contracultura fue el festival de Woodstock, celebrado en 1969, en donde miles de jóvenes con total apertura a la experimentación con

sustancias alucinógenas —que iban de lo natural, como los hongos, a las drogas sintéticas, la más famosa de ellas el LSD— se reunieron durante tres días en una celebración en la que todo era hedonismo y libertad.

Muchas de las mentes más brillantes de las décadas subsecuentes vivieron su adolescencia inmersas en la subcultura *hippie*. En dicho entorno, Investigadores universitarios, ingenieros en *software* y diseñadores industriales concibieron las ideas que revolucionaron nuestro mundo actual.

La sociedad norteamericana no volvió a ser la misma después del movimiento de “los hijos de las flores”, pues su influencia cultural modificó las costumbres sociales a pesar de que sus manifestaciones se fueron diluyendo con el paso del tiempo.

Sin embargo, algunos de sus principios de amor y respeto a la naturaleza tuvieron eco en el movimiento ambientalista que surgió como una reacción al alto grado de contaminación existente en la ciudad de Los Ángeles.

La multiplicación de empresas de giro industrial, incentivada por el sistema neoliberal de libre competencia y expansión del sector privado en todas las áreas de producción económica, trajo como consecuencia el manejo inadecuado de los desechos industriales que contaminaban el suelo, el agua y el aire, poniendo en riesgo la salud de las comunidades cercanas a las fábricas.

Los grupos ambientalistas en Estados Unidos presionaron al gobierno con el fin de adoptar leyes de protección al medio ambiente. De esta forma se lograron avances legislativos en materia de calidad del agua, del aire, así como la protección de áreas naturales y de especies en peligro de extinción.

En 1972, gracias a los conocimientos científicos más novedosos, se publicó el primer informe del Club de Roma¹⁵ que prevé el colapso del sistema mundial. Este sirvió de insumo para la gran Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medioambiente de Estocolmo de junio de 1972, que posteriormente permitiría la creación del Programa de las Naciones Unidas por el Medioambiente. (Marcellesi 9)

Para De los Ríos (1998), los movimientos sociales de los años sesenta y setenta son producto de la exacerbada conciencia de identidad de grupos subalternos, que posteriormente dieron origen a centros enfocados a estudios afroamericanos, chicanos, de género y ambientalistas dentro de las universidades del país.

El movimiento por los derechos civiles tuvo un largo periodo de gestación en contra de la segregación racial en Estados Unidos, pero tomó fuerza hacia la década de los cincuenta con la figura de Martin Luther King, así como con las diversas manifestaciones de lucha de la comunidad afroamericana por la igualdad de derechos.

En 1960, un grupo de estudiantes del Colegio Agrícola y Técnico de Carolina del Norte inició una forma de lucha que simbolizaría a los movimientos de los años sesenta: *los sit ins*, movimiento que consistía en esperar sentados durante horas en las barras de los restaurantes, pues es preciso señalar que, en algunos de estos sitios había letreros que especificaban la prohibición de la entrada a negros. La estrategia utilizada por los jóvenes ayudó a desegregar los servicios públicos de los estados del sur de Estados Unidos. (de los Ríos 16)

¹⁵En 1968, en Roma, 35 personalidades de 30 países, entre los que se cuentan académicos, científicos, investigadores y políticos, quienes compartían una creciente preocupación por la modificación del entorno ambiental que afecta a la sociedad, dan los primeros pasos para la fundación del grupo que se conocerá como el Club de RomaFuente especificada no válida..

Los jóvenes negros luchaban por su derecho a la igualdad, mientras que algunos jóvenes blancos también permanecían sentados por horas en los bancos, pero de los laboratorios del Massachusetts Institute of Technology (MIT) alrededor de las nuevas computadoras capaces de almacenar millones de números, en memoria virtual —término que se conoció por primera vez en esta década, junto con el desarrollo del primer *software*—. La brecha de conocimiento tecnológico entre blancos y negros era cada vez más grande: mientras unos aprendían y desarrollaban, otros estaban obligados a ceder el asiento en el autobús y tenían acceso restringido a determinados sitios.

El año de 1964 fue decisivo para el movimiento por los derechos civiles, pues una manifestación que reunió a más de 200,000 personas se congregó en las calles de Washington. Ahí, Martin Luther King pronunció un emotivo discurso acerca del sueño de una nación en la cual no se juzgara a los individuos por el color de la piel, sino por su carácter.

Según Kelly (1983) Tras el asesinato de Kennedy, y gracias al liderazgo de Lyndon Johnson, el Congreso finalmente aprobó la Ley de los Derechos Civiles, que prohibió la segregación en los lugares públicos y la discriminación en el empleo y la educación.

La discriminación no se erradicó de la noche a la mañana, sino que fue un fenómeno que permaneció durante las siguientes décadas.

Paralelamente, la invención de los circuitos integrados modificó la forma de producción tecnológica; el crecimiento económico de la época de la posguerra facilitó el posicionamiento de la clase media como el modelo de una nueva forma de vida que los medios de comunicación difundieron al mundo. La idea de bienestar era vendida por la publicidad, junto con novedosos electrodomésticos, para facilitar las labores de las mujeres americanas.

Sin embargo, no se preguntaba a las mujeres si las modernas aspiradoras o las lavadoras con centrifugado satisfacían sus necesidades, o bien, si acentuaban únicamente los roles de género.

Las mujeres, como otro sector marginado de la población, también encabezaron un movimiento social de gran trascendencia durante los años sesenta y setenta, primero con su participación en la lucha a favor de los derechos civiles del sur; posteriormente, Eleanor Roosevelt encabezó la Comisión Presidencial para Analizar el Estatus de las Mujeres, que fue la base para que muchas mujeres se conocieran y compartieran las problemáticas a las que se enfrentaban. Esto dio origen, en 1966, a la Organización Nacional de Mujeres (National Organization of Women) para la lucha por mayor equidad constitucional e igualdad de derechos.

En materia laboral, las mujeres estaban encasilladas en los trabajos que la sociedad de aquella época clasificaba como femeninos, entre ellos la enfermería, la cocina y el trabajo secretarial. En la década de los setenta dos gigantes de la industria de la informática se estaban gestando, Apple Computer Inc. y Microsoft; sin embargo, los lugares para ingenieros, programadores y diseñadores estaban reservados al género masculino; el porcentaje de mujeres que se integraron al equipo pionero que fundó ambas empresas era considerablemente menor al de los hombres.

La Suprema Corte despenalizó el aborto en 1973. Esto significó un avance en materia de derecho de las mujeres a decidir sobre su propio cuerpo; antes bien, el debate moral y político que provocó el tema dividió al movimiento feminista, debilitándolo hacia finales de la década.

A la fecha las mujeres continúan luchando por un trato igualitario, si bien la transformación social alcanzada por las feministas militantes ha servido de base para logros posteriores.

La sociedad norteamericana parecía transitar por un periodo de conciencia social y de conquista de derechos; en ese momento, una de las minorías más atacadas y ocultas era la de los homosexuales. En los años sesenta, la homosexualidad era una práctica ilegal, además de ser considerada una patología. (de los Ríos 237-238)

La lucha por mayor apertura y respeto a la preferencia sexual llevó a la consolidación del movimiento *gay*, mediante organizaciones como la Fuerza de Tarea Nacional Lesbiana y Homosexual (*National Gay and Lesbian Task Force*) y el fondo de Defensa Legal y Educación Lambda (*Lambda Legal Defense and Education Fund*).

En algunas ciudades, como Nueva York y San Francisco, se vivió en los años setenta un estado de creciente permisividad sexual y "lucha por el reconocimiento de la homosexualidad como opción y no como condición patológica".

En las grandes urbes norteamericanas, a paso lento se fue ganando terreno a favor del respeto a la preferencia sexual; como exigencia de esa misma modernidad se desarrollaron nuevas opciones de juegos en línea. Estos primeros experimentos parecerían demasiado simples para los estándares actuales, pero se explotaba el poder del lenguaje en retos de aventura, en los cuales el jugador gana cuando logra resolver el misterio.

Los alcances del movimiento homosexual de las décadas de los sesenta y de los setenta incluyen la apertura y la tolerancia por parte de la sociedad a la preferencia sexual, así como la despatologización de dicha condición, pues en 1973 la Sociedad Psiquiátrica Norteamericana (*American Psychiatric Association*) eliminó a la homosexualidad de su lista de desordenes mentales.

A pesar de que han pasado más de 40 años de ese logro y la sociedad ha avanzado en materia de aceptación, para la industria del videojuego todavía resulta un tema tabú y pocos diseñadores se atreven a tratarlo. *Electronic Arts*, empresa desarrolladora de videojuegos, fue considerada en 2013 como una de las más integradas con el colectivo homosexual, de acuerdo con la *Human Rights Campaign Foundation* (E. García 2) Este corporativo ha tratado la homosexualidad en su serie de videojuegos llamada *Mass Effect*, pues permiten que su protagonista, hombre o mujer según la elección del jugador, pueda enamorarse de un personaje del mismo sexo.

Sin embargo, hablar de unos cuantos videojuegos que incuyen la temática homosexual cuando el universo de títulos se cuenta por miles sugiere un retraso en la asimilación del hecho y solamente es cuestión de tiempo para que se incluya, pues el desarrollo científico, tecnológico y social mantiene un vínculo inseparable de reciprocidad.

A lo largo de la historia de la sociología se han propuesto ideas de desarrollo tecnosocial que apelan a diferentes procesos: uno propone al desarrollo tecnológico como causa del progreso social; mientras que otro establece el hecho de que el entorno social en su conjunto, en continuo diálogo con los avances técnicos, da lugar al desarrollo tecnológico. Cada uno de estos procesos se aplica en diversos momentos históricos, pues la evolución de las ideas es parte de la evolución humana. Para fines del presente objeto de estudio, se elegirá el enfoque más congruente con la transdisciplina.

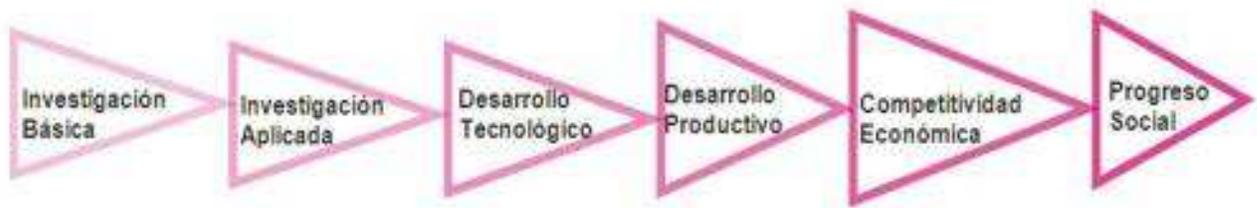
1.2.3 Condiciones tecnológicas

Según Lotman (1996) a lo largo de la historia de la humanidad han existido cambios bruscos en los sistemas establecidos de las ideas científicas y técnicas que se consideran omniabarcantes, pues tocan la forma de vida de los seres humanos, así como sus ideas culturales. Estos cambios son fácilmente identificables porque modifican la vida social al punto de generar un parteaguas y ya nada vuelve a ser igual.

El abordaje de las condiciones tecnológicas que dieron origen a los videojuegos MMORPG se complementará con el enfoque de los estudios de Ciencia Tecnología y Sociedad, que según López Cerezo (1999) buscan entender el fenómeno científico-tecnológico en contexto social, tanto en relación con sus condicionantes como en lo que atañe a sus consecuencias sociales y ambientales. De este modo se hace una relación con los momentos históricos mencionados en los apartados anteriores.

A mediados del siglo XX, en Estados Unidos las nociones de tecnología estaban asociadas al determinismo tecnológico, que la considera como un conjunto de herramientas instrumentales que, con su innovación, inducen al cambio social como resultante de la evolución tecnológica, de manera lineal e independiente a su contexto social. Opuesto a este pensamiento existe una corriente constructivista que no asume a la tecnología como independiente, sino como fruto de la interacción constante entre aspectos técnicos y sociales; así pues, resulta imposible separar ambos aspectos. (Jorge Sierra, 1-13)

En la etapa de la posguerra, se desarrolla en Estados Unidos la idea del progreso social unido al avance tecnológico. Este pensamiento, heredado desde el tiempo de la Ilustración, funciona para establecer las políticas tecnológicas del mundo occidental que se pueden explicar en el Modelo Lineal de Innovación Tecnológica.



4. *El modelo muestra una cadena causa-efecto hasta derivar en el progreso social (Jorge Sierra 12)*

Desde este punto de vista, cualquier esfuerzo a favor de la investigación científica básica se convertiría necesariamente en progreso y bienestar social; así pues, el gobierno de los Estados Unidos concentra el control de todos los procesos, el financiamiento en el ámbito científico-académico es estatal y los institutos de investigación científica hacen públicos los costos, los avances y los tropiezos que se pudieran tener.

En este sentido, en 1946, en la Universidad de Pennsylvania se construye la ENIAC, *Electronic Numerical Integrator and Calculator*, considerada la primera computadora electrónica cuyo tamaño era colosal, pues ocupaba todo el sótano de la universidad, pero era capaz de realizar cinco mil operaciones aritméticas por segundo, un logro nunca antes alcanzado.

Gracias a la facilidad de financiamiento, tanto las instituciones universitarias como las empresas con áreas dedicadas a la investigación, reportaban grandes avances en materia tecnológica en lapsos muy cortos de tiempo. La enorme ENIAC tuvo sucesoras cada vez más pequeñas y con mayor capacidad tanto de operación como de almacenamiento; el lenguaje se vuelve binario e inicia también la programación.

Para 1953, "IBM fabricó su primera computadora a escala industrial, la IBM 650" (Dávila Silva 10); los avances en relación con las memorias de núcleos

magnéticos, con el desarrollo de lenguajes de programación y con el concepto de inteligencia artificial y transistores que suplieron a los antiguos tubos al vacío fueron concentrándose hasta que, en 1958, dieron paso a una segunda generación de computadoras.

Lotman explica causas de las revoluciones científico-técnicas, señalando que son resultado de una lenta acumulación de materiales que detona en un gran movimiento, capaz de modificar la forma de ver el mundo. De acuerdo con esta premisa, la propia acumulación de conocimiento dio origen a las subsecuentes generaciones de computadoras, cada vez más funcionales e imposibles de comprender por la sociedad de la época.

Si bien este tipo de adelantos eran transparentes para la ciudadanía, había otros que estrictamente secretos: en plena Guerra Fría, las dos superpotencias competían por la vanguardia en tecnología atómica y en la carrera espacial; para esos fines, en 1958 surgió la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada, mejor conocida como ARPA, cuyos trabajos sobre la conmutación de paquetes (de información) se publican por primera vez en 1961.

El espionaje y las infiltraciones fueron la principal amenaza durante la Guerra Fría; por tal motivo no se podía arriesgar la información de Estado en llamadas telefónicas comunes o telegráficas susceptibles de ser grabadas o interceptadas por el bando enemigo. Con el uso de computadoras de tercera generación se empiezan las pruebas de transmisión de datos electrónicos mediante nodos de red, y en 1969 ARPA coloca el primer nodo en la Universidad de California. A esta primera red se le conoce como ARPANET. En ese mismo año, Neil Armstrong coloca la bandera norteamericana sobre la superficie lunar.

Mientras que en la luna la falta de gravedad obligaba a los astronautas a dar saltitos lentos, en la Tierra el avance informático sucedía a gran velocidad para cerrar la década de los sesenta con la primera minicomputadora y el sistema operativo UNICS desarrollado por AT&T.

Lotman analiza el proceso de los cambios tecnológicos vertiginosos y especifica que, tras el cambio, sobreviene una crisis que provoca un temor masivo en la sociedad, misma que se ve afectada y no beneficiada por ellos.

En cuanto a las consecuencias, Lotman parte de la crisis que se genera detrás de una serie de cambios, pues tantas variaciones en poco tiempo generan un clima de inseguridad e incertidumbre en la población, que a su vez desarrolla temor colectivo y termina en una psicosis masiva que persigue todo lo diferente, ajeno o sinsentido para quienes viven en un sistema establecido y alterado bajo la revolución científico-técnica. (Lotman 1996 15)

Como muestra de ello, los últimos años de la década de los sesenta se caracterizan, según Jorge Sierra, por la quiebra del pacto implícito entre los diferentes sectores de la sociedad entorno al modelo lineal de innovación, en el cual se tenían cifradas las expectativas de todo el país. Entre los propios científicos y académicos surgen las primeras voces disidentes que se conjugaron con la reestructuración industrial, con los movimientos sociales y con la toma de conciencia de que el progreso tecnológico también tenía aspectos disfuncionales, entre ellos la afectación al medio ambiente. (Jorge Sierra 3)

En el mismo orden de ideas, para Lotman, el surgimiento del temor ante la incertidumbre que se vive provoca temor hacia todo lo que resulte diferente o desconocido; este se vuelve colectivo y la única manera de menguarlo es bajo la persecución de las minorías para sentir que se combate a eso que amenaza y que no se identifica.

La preocupación por el medio ambiente contribuye a cuestionar el modelo de desarrollo tecnológico; asimismo, pone en tela de juicio la relación existente entre el crecimiento económico y el bienestar social; entonces surge la demanda por limitar el crecimiento técnico incontrolado ante la ciudadanía atemorizada y por reclamar una tecnología adecuada para una sociedad alternativa.

[A raíz] [d]el fin de la Guerra de Vietnam y el debilitamiento del bloque soviético y la guerra fría, comienzan a perfilarse en EE.UU. programas de evaluación de las tecnologías. Estos se desarrollan a iniciativa de la OTA, (Office of Technology Assessment), que se constituye en 1972 a tal efecto. Los objetivos de este tipo de programas, se orientan a reducir los costes humanos del aprendizaje por ensayo/error que caracteriza la puesta en la práctica de las tecnologías. (Jorge Sierra, 3)

La OTA se establece con el objetivo de asesorar al Congreso de los Estados Unidos e informar a la ciudadanía sobre los procesos de innovación e implantación tecnológica. Esta medida logra calmar el descontento social sobre el desarrollo tecnológico, sus límites y el impacto ambiental.

De acuerdo con Lotman, tras una crisis se genera la necesidad de un cambio esclarecedor para disipar el temor, con lo cual se alcanza la estabilidad; para todo comportamiento irracional resulta incomprensible ante un nuevo estadio en calma. Una vez recobrada la tranquilidad, otros procesos surgen y se desarrollan en el mismo sentido; por ejemplo, en materia de computación, el software y las redes.

En materia de informática, el desarrollo tecnológico, al no involucrar daños al medio ambiente comprobados en ese momento, continuó su evolución en

materia de redes con la misma celeridad con la que surgió. En 1972, Michael Hart creó el Proyecto Gutenberg, especialmente para difundir textos electrónicos de manera gratuita; en el mismo año se llevó a cabo la demostración pública de la red con la aplicación de correo electrónico, misma que se convirtió rápidamente en una de las herramientas más usadas, aunque tres años después ya se buscaba desesperadamente la manera de controlarlo; es decir, mientras más rápido se desarrolle el cambio tecnológico, la crisis también surge pronto.

Con la ventaja de las primeras redes y el antecedente de programas de entretenimiento, como *Detective*, "Unos estudiantes del MIT¹⁶ se vieron inspirados por este juego y crearon uno llamado *Zork* en el verano de 1977 para la minicomputadora PDP-10, que fue bastante popular en ARPANET" (Universidad Politécnica de Valencia 18).

Posteriormente, un grupo de estudiantes de Ciencias de la Computación (Computer Science) de la Universidad de Essex, Inglaterra, Roy Trubshaw y Richard Bartle, decidió crear su propia aventura, un juego de rol en modo de texto, basado en las reglas de Calabozos y Dragones. Se le llamó MUD¹⁷, pues fue el primer juego que permitió a varios jugadores conectarse a un servidor mediante TELNET¹⁸ (Universidad Politécnica de Valencia 18)

Este juego utilizó la red de la Essex University durante 10 años, hasta 1987, cuando la expansión de internet de forma comercial difundió también el juego.

¹⁶Massachusetts Institute of Technology

¹⁷MUD son las siglas de *Multi User Dungeon*, que traducido del inglés al español, literalmente significa "mazmorra (o calabozo) multiusuario". Un MUD es un videojuego de rol en línea ejecutado en un servidor. Es la base de la que parten los actuales MMORPG.

¹⁸TELNET es un protocolo estándar que permite conectar terminales y aplicaciones en internet. Proporciona reglas básicas que permiten vincular a un cliente (sistema compuesto de una pantalla y un teclado) con un intérprete de comandos (del lado del servidor).

Al mismo tiempo que se desarrolló el MUD muchos juegos similares estaban surgiendo en diferentes partes del mundo.

Ese fue solo el inicio de lo que se convertiría en una redituable industria dedicada al entretenimiento. En cuanto los videojuegos se hicieron públicos, también sobrevino una crisis provocada por los efectos nocivos en las personas, tras la prolongada exposición los videojuegos; diversos estudios específicos y muchos rumores contribuyeron a la psicosis de los posibles daños que iban desde mareos, vómito, convulsiones, epilepsia, esquizofrenia y adicción.

En la búsqueda por recobrar la calma, surge la regulación tecnológica y de contenidos de los videojuegos, además de la clasificación por edades. Aun así, a más de cuarenta años del surgimiento del primer videojuego de rol, para las familias, estos siguen siendo, en la mayoría de los casos, “elementos permitidos” —aunque hay padres que los prohíben totalmente—, pero cuyo acceso por parte de los menores debe vigilarse y restringirse, hasta que los infantes alcancen la madurez suficiente para decidir sobre su uso.

1.3 EL NIÑO COMO USUARIO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Los teóricos han dividido el desarrollo humano por etapas para un estudio más específico. Denominan niñez o infancia a la etapa que va desde el nacimiento hasta la pubertad; esto es, entre los cero y 13 años de edad. Según el autor que se consulte, se hallarán subdivisiones a esta etapa con base en características o categorías específicas.

Para el presente estudio, resulta funcional remitirse a la clasificación que hace Jean Piaget (1921) quien divide la infancia en cuatro partes, de acuerdo con

el desarrollo cognitivo; esta división permite relacionar las acciones con las formas de conocer del ser humano en la etapa infantil.

Dado que el sujeto de investigación está comprendido entre los 10 y los 12 años de edad, se trata de menores en desarrollo del pensamiento lógico y de las habilidades necesarias para resolver problemas; a su vez, estas se organizan en operaciones concretas. De este modo se sigue que se pueden desenvolver con mayor facilidad en juegos que impliquen retos de clasificación por características específicas, problemas lógicos o estrategias sencillas. Luego entonces, en materia de videojuegos, junto con el crecimiento, les dejan de gustar los juegos de estímulos visuales y lenguaje sencillo, y los sustituyen por otros que les implican mayores retos mentales.

Conforme niños y niñas van creciendo, integran elementos de su entorno a su propia formación; la importancia del desarrollo de la comunicación y la expresión es una dimensión del crecimiento individual, el cual permite desarrollarse como persona, comprenderse y comprender al otro, establecer relaciones con los demás, expresar emociones, forjarse una identidad y gestionar conflictos (Crespí Rupérez 1-5).

Este punto se puede destacar a través de la observación de la relación infante-entorno, que es bidireccional en el sentido en que el sujeto integra nociones de su alrededor y genera evidencias de todo ello en sus expresiones, mismas que pueden ir desde sus dibujos escolares hasta sus mundos virtuales.

El juego es el vínculo que el infante establece con el mundo que le rodea, en primer lugar, para conocerlo y, posteriormente, para resignificarlo con la creación de juegos. Sánchez Guevara (2011) sostiene que el juego representa todo un sistema complejo semiótico-cultural, ya que, por una parte, permite desarrollar las habilidades de las niñas y niños, mientras que, por otra, significan representaciones socio-culturales.

Si bien la condición de niño y la necesidad de jugar son coexistentes, es oportuno indicar que, en la actualidad, los infantes, a quienes se les considera nativos digitales o generaciones interactivas, no juegan de la misma manera como lo hacían los menores del siglo pasado.

La creciente expansión de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación resulta evidente en todo el mundo. En cada país, tanto instancias gubernamentales como particulares, se esfuerzan por promover el uso de los dispositivos electrónicos propios de la Sociedad de la Información¹⁹.

En el caso de México, para el ciclo escolar 2014-2015, la Secretaría de Educación Pública anunció la entrega de 709 mil 824 dispositivos electrónicos conocidos como *tabletas*²⁰, 664 mil 201 para estudiantes de la educación primaria, y 45 mil 623 destinadas a docentes en seis entidades del país. Según la nota publicada en el diario *Milenio* el 12 de agosto de 2014, además de la compra de equipos, se hizo un convenio con la Comisión Federal de Electricidad para dotar a las escuelas de red eléctrica. Asimismo, para completar los requerimientos técnicos de conectividad, *software* y de capacitación, se requirió de la colaboración de siete empresas particulares más.

Es decir, un entramado conformado por gobierno y empresas quieren, por alguna razón que no se estudiará en esta tesis, que la niñez mexicana se

¹⁹En un proceso que se realimenta a sí mismo, las nuevas tecnologías facultan a la sociedad en el manejo de grandes volúmenes de información, de tal manera que, a su vez, generan más conocimiento en un círculo virtuoso ascendente de progreso. Es un hecho que este nuevo paradigma de sociedad se constituye *de facto* como el fundamento del desarrollo económico, político y social del siglo XXI. (Guandacol 2)

²⁰Una tableta o *tablet* (del inglés: *tablet* o *tablet computer*), es una computadora portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente, integrada en una pantalla táctil con la que se interactúa primariamente con los dedos, sin necesidad de teclado físico ni ratón.

vincule con nuevas tecnologías, aumentando, de tajo y por miles, la cifra de usuarios²¹ infantiles en el país.

Para Berinqué, Sádaba y Tolsá (2010), la relación intensa de niños con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) conlleva retos que hay que considerar desde un punto de vista educativo y social. Para los menores, esta realidad representa la aparición de una nueva forma de invertir el tiempo, de compartir experiencias y de jugar (Berinqué, Sádaba y Tolsá 26) pues un común denominador de todos estos dispositivos es la experiencia lúdica.

Estas tecnologías, que se caracterizan por ser digitales, remontan al sujeto a su etapa sensorio-motora y preoperacional; al goce de tocar, de reaccionar ante estímulos sensoriales (colores, sonidos y vibraciones). Aunado a lo anterior, al facilitar la interactividad, generan una nueva tipología de usuario que, lejos de formar parte de una audiencia pasiva, resignada a consumir mensajes, ahora también los produce y los difunde.

Este nuevo usuario, del que niños y adolescentes son claros ejemplos, está habituado a controlar el flujo de la información a la que accede, los procesos de comunicación en los que participa, y genera sus propios contenidos para un uso y disfrute propio o compartido. Cada usuario tiene, además, una experiencia única de navegación, ya que no existen los mensajes o las "programaciones" lineales. (Berinqué, Sádaba y Tolsá 26)

La oferta de productos electrónicos con los que los niños y las niñas puedan jugar, así como de los productos informáticos, ya sea programas, y videojuegos, es cada día más extensa. No responde solamente a las

²¹ En sentido estricto, usuario se refiere a alguien que usa algo, en sentido informático es un conjunto de permisos y de recursos (o dispositivos) a los cuales se tiene acceso. Es decir, un usuario puede ser tanto una persona como una máquina, un programa, etc.

necesidades de un solo público cautivo, sino que, a través de su diseño, lo diversifica de acuerdo con sus intereses mercadológicos.

De esta circunstancia nace el hecho de que, en las zonas urbanas, sea cada vez más común ver a una niñez absorta frente a una pantalla.

1.3.1 El niño como usuario de videojuegos

Izhak²² es un niño de 10 años, que vive en la ciudad de México; tiene dos hermanas, una de 12 y otra de 14 años; ambos padres son maestros de música. Él estudia el quinto año de primaria en una escuela privada, a la que asiste de lunes a viernes de 7:30 a 15:00 horas. Por las tardes hace sus tareas escolares y juega dentro de su casa en la que sus padres tienen una academia de música. El niño no puede salir a jugar a la calle porque sus padres lo consideran peligroso; no lo pueden llevar al parque pues ellos tienen que atender las clases de música, en consecuencia, después de hacer la tarea, enciende su Xbox 360, donde pasa la tarde jugando con sus amigos mediante un enlace vía internet. Izhak deja su nombre en el mundo material para tomar su nombre de usuario *Izhakgamerpro*; todos sus contactos tienen, asimismo, su propio nombre de usuario; de hecho tiene amigos con los que ha jugado por mucho tiempo y de los cuales desconoce sus verdaderos nombres; tampoco importa, pues en el juego, el usuario es lo que cuenta.

²² Izahak, fue un sujeto de observación para la presente investigación con quien se tuvo contacto real y virtual durante las vacaciones de verano del 2014.

Entre sus amigos hay *noob*'s,²³ y *gamers pro*,²⁴ los nuevos jugadores admiran a los experimentados y aprenden de ellos, en la comunidad todo se comparte, incluso el conocimiento, pues los *pro* publican sus estrategias y hallazgos dentro del juego para obtener mayores logros.

La audiencia corresponde al usuario quien interactúa con el mundo virtual y que puede desempeñar alguno de los dos roles, como destinador abstracto "... el volumen de cuya memoria es reconstruido por el que transmite el comunicado como el volumen propio de cualquier portador de la lengua dada." (Lotman 1998 115) Es cuando los niños se enfrentan a mundos virtuales que no conocen y aun dentro del juego existen niveles restringidos o nuevos a los que se accede después de haber cumplido con determinadas exigencias. Otros usuarios por su parte pertenecen a los interlocutores concretos: "Es a quien el remitente ve y conoce plenamente y el volumen de cuya memoria individual conoce perfectamente el destinador". (Lotman 1998 128) Este tipo de usuarios conocen plenamente el producto, sintiéndose en su ambiente y generando un diálogo continuo que fluye del texto a la audiencia y viceversa.

Casos como el de Izhak se repiten innumerables veces en todas las ciudades, él quiere ser un *gamer pro*; su nombre de usuario indica dicha aspiración; sin embargo, para ello requiere de mucho tiempo frente al juego, más su entorno lo facilita: padres ocupados, trabajando para proveerle de lo mejor, incluyendo tecnología como en compensación por el tiempo que no se le brinda. Las pantallas, celulares, videoconsolas e Internet, se convierten en un modo particular de estar con otros estando solo: la conexión permanente asegura un aspecto social que puede tener una finalidad lúdica.

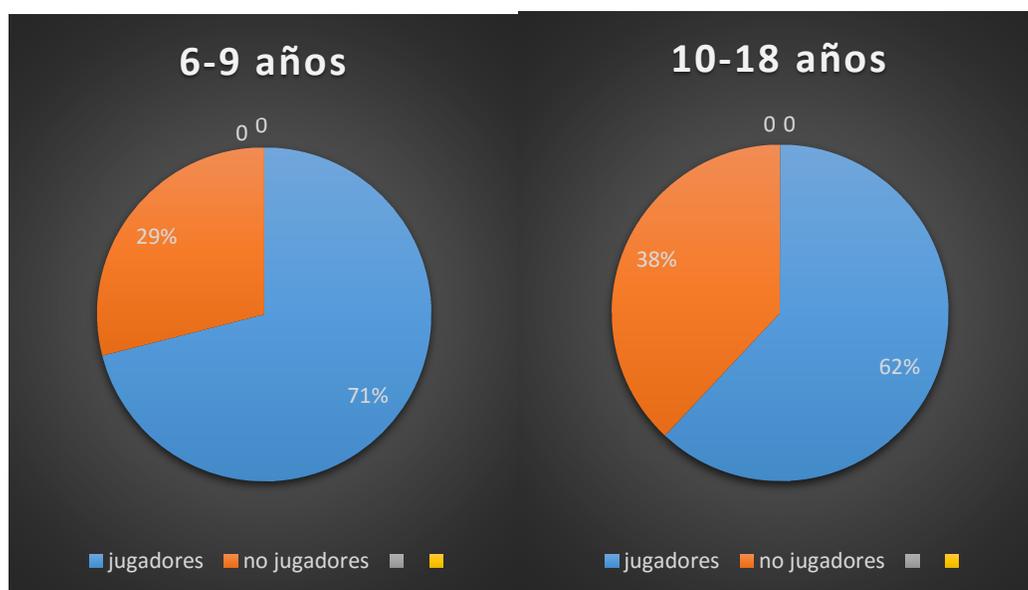
²³**Noob** es un término que viene del inglés coloquial, \"newbie\", que significa novato, o alguien que es nuevo en algo.

²⁴**Pro**: Que se caracteriza por ser un *gamer* (jugador en inglés) con habilidades extraordinarias, y por ello, es considerado un jugador experto por la comunidad. Un gran grupo de estos jugadores logran ganar dinero por sus habilidades, integrarse a un equipo y participar en torneos.

La familia de Izhak ha distribuido la tecnología por edades, -a la hermana mayor se le compró una *Tablet*, la hija de enmedio tiene una consola portátil *Nintendo DSi*- e Izhak tiene su consola *Xbox*, y en determinado momento, todos intercambian sus aparatos.

Los videojuegos se han consolidado como una opción de entretenimiento para los menores. La emergencia de diversas plataformas como las videoconsolas, en el celular, en la computadora y también en red, constituyen un sustituto a los juegos tradicionales de hace unas décadas. La generalización del juego en línea por computadora, ha alcanzado altos niveles de desarrollo. (Berinqué, Sádaba y Tolsá 346)

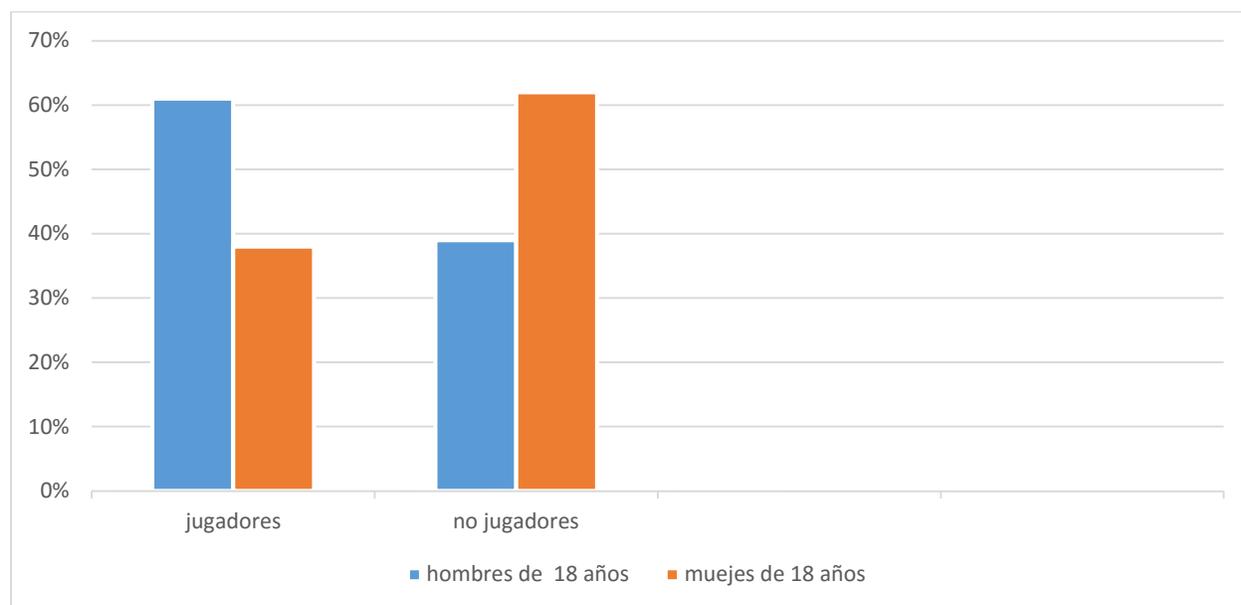
Según un estudio cuantitativo realizado en 2010 por Berinqué, Sádaba y Tolsá, para el Foro de Generaciones Interactivas, con muestras de niños y adolescentes de entre 6 y 18 años en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Guatemala, México y Perú, 71% de los niños de entre 6 y 9 años y 62% de los de 10 a 18, manifestaron usar habitualmente videojuegos o juegos de computadora. (Berinqué, Sádaba y Tolsá 248)



5 Porcentaje de niños y niñas usuarios por rango de edad. Elaboración propia con base en los datos mencionados por los autores.

La edad marca una diferencia clara: los mayores juegan menos; entre los 7 y los 12 años, más de 70% declara jugar, porcentaje que baja a 50% a los 18.

Si la edad resulta determinante en el perfil del usuario de videojuegos, el sexo es definitivo: son los niños quienes van adelante en esta actividad. Mientras que entre los más pequeños, de 6 a 9 años, las diferencias son casi imperceptibles; a partir de los 10 comienza, por parte de las chicas, a mostrarse un claro desinterés por esta actividad. A los 18 años, mientras 62% de los chicos declara jugar, menos de 40% de las chicas lo hace.



6 Comparación de número de hombres y mujeres usuarios a los 18 años (Berinqué, Sádaba y Tolsá 349)

Aunque es importante mencionar el dato que diferencia por sexo a los usuarios de videojuegos al llegar a la adultez, cabe señalar que en la edad que se encuentran los sujetos de observación (10 a 12 años) todavía se interesan casi por igual las niñas y los niños, por lo tanto, se pueden aplicar las categorías de investigación a ambos sexos por igual.

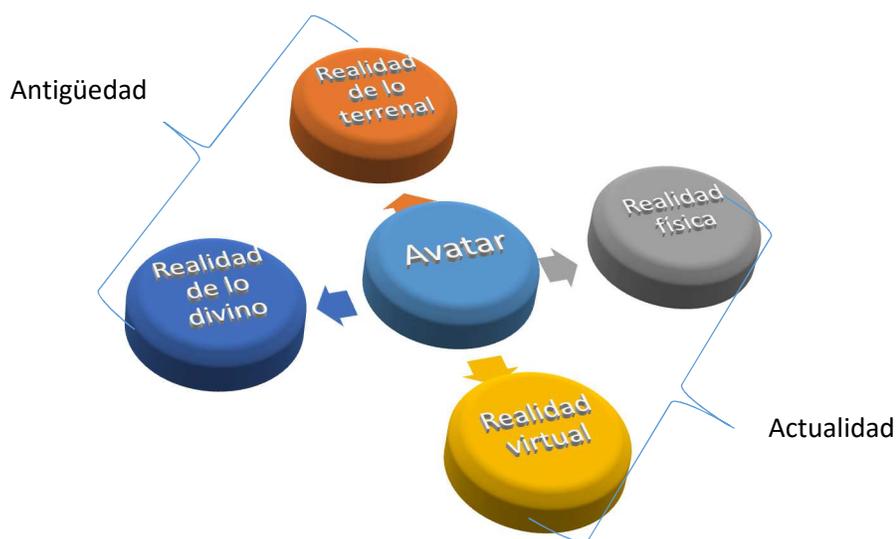
1.3.2 El avatar en el sistema cultural

El avatar, según la definición de la Real Academia de la Lengua Española, se refiere a una reencarnación o transformación, también señala que en la religión hindú esta palabra se utiliza para nombrar a la encarnación terrestre de alguna deidad, sobre todo Visnú. "... es la primera figura-deidad que transfigura su forma física en muchas figuras físicas por medio de las imágenes" **Fuente especificada no válida.**

De tal modo que, desde esta percepción, la figura del avatar es un nodo comunicacional entre dos niveles de realidad, pues desde la transdisciplina, la realidad posee diferentes niveles conformados por lógicas diferentes.

En internet y videojuegos se conoce como avatar a la representación gráfica de un usuario, ya sea mediante dibujos, fotografías o formas tridimensionales, según la plataforma en la que se genere, de modo que esta imagen del cuerpo del usuario es el vínculo entre la realidad física y la realidad virtual.

De tal forma que, se suman, en la concepción antigua y moderna del avatar, cuatro distintos niveles de realidad, que a la vez pueden dialogar entre sí. "En su acepción plural, el avatar significa el cambio de una fase en proceso de transformación: imágenes de las imágenes, derivaciones de la mismidad." **Fuente especificada no válida.**



7 El significado de la palabra es un vínculo no sólo entre realidades sino entre momentos históricos. Elaboración propia.

De tal suerte que el avatar puede ser la analogía del palo con dos puntas que menciona Nicolescu (1994), una situada en la antigüedad, pero a la vez en la realidad espiritual y la otra en el momento actual al tiempo que en la realidad virtual.

En el centro relacional entre niveles de realidad en el que se encuentra el avatar, sus definiciones se vinculan con la corporalidad y la imagen o bien la objetivación de una existencia exterior que se refracta en la misma. Para Nicolescu, la realidad comprende el sujeto, el objeto y lo sagrado que son las tres facetas de una misma realidad que no se puede concebir si faltara una de ellas.

Cada objeto y cada creación humana se presenta en dos aspectos, según Lotman (2000), el primero en cuanto al servicio que prestan a determinadas necesidades sociales, mientras que el segundo se da "...cuando se trasladan

rasgos suyos a un amplio círculo de hechos sociales, modelo de los cuales deviene.” (Navarro 97)

El al avatar, como creación del ser humano, está regido bajo las mismas normas presentadas por Lotman para el caso de los muñecos; resulta preciso establecer líneas de relación entre éstos y el avatar, pues comparten funciones similares como representaciones sociales y modelos en los que convergen las características estandarizadas del entorno donde surgen.

Los desarrolladores de videojuegos de rol o MMORPG utilizan los avatares como representaciones de cada jugador, los cuales, dependiendo de las especificaciones del juego, pueden tener mayor o menor grado de caracterización, acorde con el rol que se desempeñe o la personalidad del propio usuario. Para Sánchez Martínez, el avatar es el desdoblamiento del sujeto a través de arquitecturas visuales y modos de ser en imagen. (J. A. Sánchez Martínez 82)

El avatar en internet tiene múltiples usos, sin embargo, este apartado se centrará en aquel que se utiliza para los videojuegos de rol MMORPG, en el que el avatar no es la representación de un dios, sino de una persona, presentando la imagen cualquier personaje dependiendo del juego: un pingüino, un duende, un guerrero, o bien, una representación de sí mismos.



8. Avatares de Club Penguin y Mundo Gaturro son modelos estándar que se pueden personalizar con accesorios

Estas representaciones generan sentido a través del juego, dentro del cual el usuario o jugador lo caracteriza con colores y accesorios, lo dota de personalidad, lo mueve y manipula mediante acciones codificadas a través de la computadora o del dispositivo electrónico. El parecido con la realidad carece de importancia en este caso, pues al igual que los muñecos para jugar, están provistos de fantasía.

Sin embargo, dentro del juego y la imaginación, el avatar sustituye elementos materiales, por ejemplo, en *Club Penguin* un niño es un pingüino, mientras que en *Mundo Gaturro*, una niña es una gatita, estas representaciones adquieren características conductuales mediante el usuario. Para Lotman, "...el muñeco no necesita hablar pues el que juega habla tanto por él como por sí mismo". **Fuente especificada no válida.** en el caso del avatar, el jugador habla, se mueve, vuela o nada a través de él, pero esto no aumenta su grado de naturalidad, sólo el de convencionalidad, pues no se puede concebir como natural que un niño o niña tengan forma de pingüino o de gato.

Las imágenes generalmente son sugeridas por empresas que ofrecen los juegos; en el caso de *Club Penguin*, el avatar es una creación de Disney. Sánchez Martínez, afirma que se trata de monopolios intelectuales de poder,

tecnologías comunicativas o actos creadores que se mezclan cuando se ofrece al usuario un conjunto de figuras prediseñadas (Sánchez Martínez 81) para intentar construir una imagen de sí mismo, no se hace más que asumir y repetir un estereotipo.

Un solo sujeto tiene la libertad de crear cuantos avatares desee o necesite, la multiplicidad de imágenes de un mismo usuario, para Nicolescu, es el fundamento de la sociedad de consumo, pues este crece no en función del número de personas sino de la cantidad de personalidades sociales que cada una tiene. Si un niño tiene una determinada cantidad de avatares, es porque consume por lo menos igual número de productos virtuales diferentes.

Es común en los videojuegos de rol en línea para niños, que los avatares puedan ser simples y convencionales, los de adultos frecuentemente buscan el mayor parecido a la realidad, sin embargo, la similitud no define al sujeto, solamente lo representa.



1 Algunas plataformas permiten crear el avatar a partir de una fotografía por lo cual se logra mayor similitud con la apariencia del usuario. (Modernworld)

Esta multiplicidad de imágenes avatáricas de un mismo sujeto corresponde también a la noción de máscara.

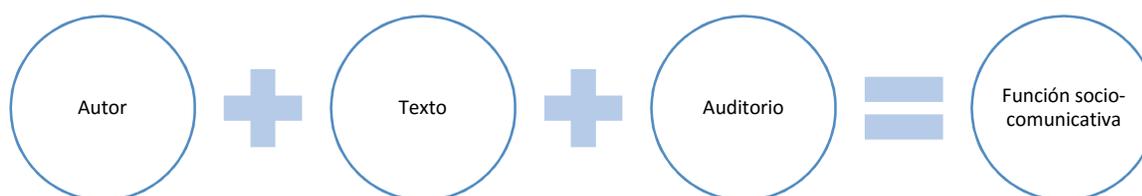
La máscara deviene más importante que el rostro. Hay un solo rostro, pero múltiples máscaras. La máscara –persona- corresponde a cierta personalidad en función de las necesidades de la vida individual y social. El desacuerdo constante entre la vida individual y social produce múltiples personalidades de un solo y mismo ser. Las contradicciones y los conflictos entre las diferentes personalidades de una sola y misma persona conducen a la disolución del ser interior, quien no se reconoce más en sus múltiples máscaras. (Nicolescu 77)

Para Lotman, el uso de la máscara en el ámbito teatral y el movimiento entrecortado, da origen a la “muñequidad” o intención humana de representar la artificialidad del muñeco. Al igual que en la escena teatral el usuario recurrirá a una máscara y una *piel* acorde al rol que va a desempeñar, el videojuego está diseñado con arquitectura o ambientes que corresponden a la escena en el cual se sigue un texto, que es la historia o las reglas del juego.

La muñequidad es la tendencia a lo artificial, a lo que no es naturalmente humano, mientras que la contraparte es lo vivo. Los avatares conservan la muñequidad. Los hay simples y con ellos se juega, por lo que cuenta más la habilidad del usuario que la apariencia del avatar, y los hay muy similares a la realidad; sin embargo, el desarrollo del movimiento y la gestualidad no han logrado imitar la naturalidad humana todavía. Lo vivo es el sujeto frente a la pantalla, es que genera códigos, movimientos, estrategias e historias.

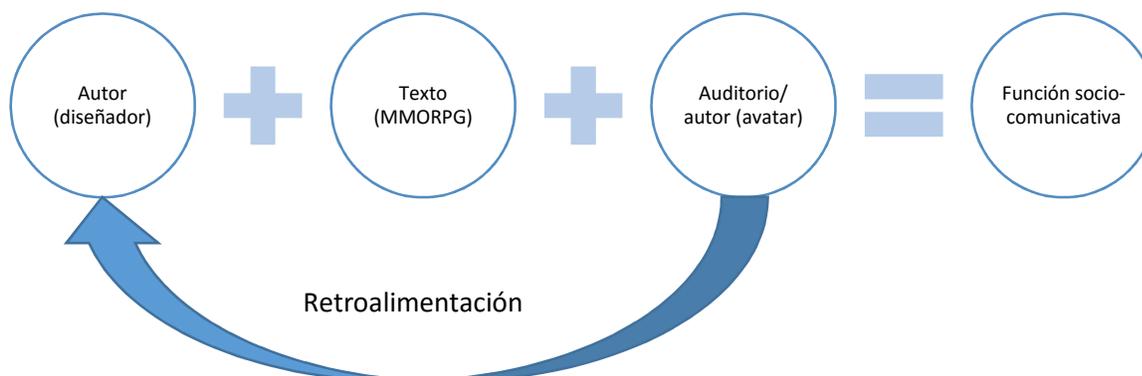
Cada historia escrita para los videojuegos, así como los usuarios corresponden a formaciones socio-culturales cargadas de significado que producen sentido a partir de la práctica en el juego.

Para Lotman, los elementos socio-comunicativos básicos son:



9. Esquema de elaboración propia con base en la propuesta de Lotman

En el videojuego, las funciones de los elementos cambian en el sentido de que el auditorio no sólo consume sino también produce contenidos:



10 Esquema de elaboración propia

Un ejemplo de ello es La leyenda de Zelda, un videojuego de acción desarrollado por Nintendo cuyo prólogo es el siguiente:

Entre las leyendas que nos llegan del pasado remoto, hay una que dice que hace mucho tiempo, existió un reino que ocultaba el poder dorado de los dioses. Era un lugar hermoso, de verdes bosques y enormes montañas, donde reinaba la paz.

Pero un día fue presa de la ambición de un villano que le arrebató el poder dorado. El reino cayó en las tinieblas... Y cuando el pueblo había perdido casi toda esperanza... apareció de la nada un joven vestido con ropas verdes. Con su misteriosa espada, el joven sepultó al villano y le devolvió al reino la luz. Como venía de otra época, el pueblo le llamó "Héroe del Tiempo". Muchos años después, cuando la historia del joven se había convertido en leyenda, volvieron a soplar vientos de tragedia... El villano que el héroe había sepultado resurgió de las profundidades de la tierra. La gente confiaba en que el Héroe del Tiempo volvería a salvar el reino... Pero el héroe no apareció. El pueblo, indefenso ante ese enorme poder, sólo podía rezar... y encomendar su destino a los dioses...

¿Qué habrá sido de aquel reino de la leyenda? Nadie lo sabe...

—Prólogo del videojuego [The Legend of Zelda: The Wind Walker](#).



11. En The Legend of Zelda, hay un héroe y una princesa, así como escenarios y una historia.

En la representación de una historia dentro de un videojuego, el usuario toma un avatar que corresponde a uno de los personajes, como si fuera el actor de una obra teatral, y desempeña su papel siguiendo las reglas de la historia y creando otras para alcanzar la meta del juego.

Se trata de una historia ficcional dentro de un juego también ficcional, de la representación de la representación, en la que el usuario permanece durante horas y, cuando vuelve al mundo real, el juego termina.

El usuario sabe perfectamente la diferencia entre el mundo virtual del juego y el mundo real, se reconoce así mismo y reconoce a su avatar; sin embargo, en el juego crea un segundo mundo, duplica su vida no sólo en el aspecto social sino también en aspectos emocionales y cognoscitivos. "En esta orientación cultural, los elementos de juego estables desempeñan un papel psicológico social enorme. De ahí las posibilidades extraordinariamente serias

y amplias inherentes al muñeco en el sistema social.” (Navarro 95) En el mismo sentido, el avatar contiene también una carga social, cultural y simbólica que da cuenta del contexto en que se crea.

1.3.3 Los códigos, sus fronteras y sus filtros: traductores multilingües

La teoría de Lotman es fundamentalmente transdisciplinaria y compleja, porque sus categorías son binarias y coexistentes, igual que en el ciberespacio; en los mundos virtuales, el usuario permanece en un desplazamiento continuo entre lo real y lo virtual.

A decir de Lotman, la semiótica de la cultura es la “...disciplina que examina la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados.” (Lotman 2003 121). La razón por la cual se considera pertinente abordar el objeto de estudio desde dicha perspectiva teórica, es porque sólo desde un aspecto tan abarcador se puede abordar y comprender un concepto tan grande como el ciberespacio que, en analogía con la semiosfera, se trata de un gran sistema y en el interior se desarrolla todo un entramado de relaciones semióticas.

Parte del concepto de semiosfera indica que es en dicho espacio donde se hace posible el funcionamiento de los signos, fuera de ella no es posible la comunicación ni el sentido (Lotman 1996 12).

Dentro del ciberespacio como sistema incluyente existen elementos estructuradores de sentido, como las páginas web, las redes sociales, los *blogs* y los mundos virtuales, mismos que pueden asumirse como textos.

El texto, para Lotman (2003)

...se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo

que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes, un generador informacional que posee rasgos de una persona con un intelecto altamente desarrollado. (Lotman 1996 125)

Desde esta óptica, tanto el texto como los videojuegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) están constituidos por un entramado de lenguajes, formas y códigos en un solo sitio.



12 Imagen de Minecraft, videojuego de construcción.

Cada texto-MMORPG, contiene diferentes códigos dependiendo de su diseño y programación. En el caso del videojuego *Minecraft*, del cual se tomó la imagen anterior, se identifican dos lenguajes, uno natural o lengua escrita y otro artificial, que es el de programación. Asimismo, destaca la multiplicidad de códigos, como imágenes que constan de texturas, colores y formas; sin mencionar los sonidos y símbolos arbitrarios, tales como los que se observan en los recuadros inferiores, bajo la línea de corazones rojos que representan la vida del avatar.

Desde la perspectiva lingüística se determina como natural al lenguaje verbal, por lo tanto, Lotman (2000) retoma este principio para establecer que los sistemas modelizantes son primarios y secundarios. El primario corresponde al habla y los secundarios se refieren a los de tipo artificial. En un sentido más amplio, se refiere a un modelo ideológico del mundo en el que el medio ambiente se pone en relación recíproca con algún otro sistema como es el caso de las computadoras y por analogía se pueden incluir a los videojuegos. (Sebeok 23)

Entonces, el texto-MMORPG deja de parecer ajeno a su entorno para concebirse como el resultado de todos los elementos sociales y culturales a su alrededor. En este sentido, Umberto Eco afirma que es posible que, si un grupo humano se puso de acuerdo para nombrar las cosas, algo de la cultura, de la esencia misma de ese grupo o pueblo, se incorpora a esos códigos que conforman textos. "Es como si cada grupo encriptara esa realidad objetiva con sus propios códigos culturales."**Fuente especificada no válida.**

Tanto el texto como la semiosfera son espacios definidos. Lotman habla de la frontera que regula el tránsito de significados entre el dentro y fuera. Así pues, la frontera semiótica es la suma de los filtros traductores bilingües en tránsito, a través de los cuales un texto se traduce a otro lenguaje o lenguajes que se hallen fuera de una semiosfera determinada (Lotman 1996 13) En lo que respecta al ciberespacio, en particular al de los videojuegos masivos de rol multijugador en línea MMORPG, los límites ya no responden a fronteras físicas, sino a otras impuestas por la misma comunidad virtual, los límites se encuentran en saber conducirse dentro del juego.

El idioma representa una frontera más: en el caso de la comunicación escrita, los usuarios buscan comunidades en las que se puedan comunicar en su propio idioma. Para Lotman, estas fronteras se abren y con ello permiten, a través de sus filtros traductores bilingües, un intercambio de mensajes. Cada vez

hay más usuarios que se involucran en este tipo de entretenimiento; estos, a su vez, inician a otros, con lo cual se facilita el intercambio cultural.

Lotman divide el espacio de la semiosfera en centro y periferia: el intercambio constante que se da en la frontera provoca que la periferia sea una zona más inestable y cambiante. Asimismo, es el lugar de mayor producción de mensajes; en cambio, en el centro existe un orden constante y una estructura estable. La dialéctica de la semiosfera se da en el continuo movimiento entre el centro y la periferia. (Lotman 1996 15)

Cada mundo virtual es creado con un fin específico. La mayoría de ellos responde a un objetivo comercial. Los diseñadores establecen las reglas del juego; por lo tanto, establecen el orden céntrico y la cultura. Sin embargo, existen usuarios que parten de los diseños originales para formar mundos alternos isomórficos y periféricos, que representan la no cultura para el orden establecido.

1.3.4 El comportamiento como reflejo social

Como se mencionó en las condiciones tecnológicas que propiciaron el surgimiento de los videojuegos, en la década de los sesenta, las computadoras estaban destinadas a los institutos de investigación y a las universidades. En ese entonces, la nueva herramienta era manipulada sólo por algunos profesores y por grupos de jóvenes estudiantes que dedicaban muchas horas a la programación de tales máquinas, con el fin de realizar algún tipo de tarea. Según Estallo Martí (1994 182-183), el primero en describir la personalidad de los programadores fue Joseph Weizenbaum, profesor emérito del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) y les llamó *computer bums*, vagabundos o bohemios de las computadoras.

En el libro editado en 1976, *Computer Power and Human Reason* (El poder de las computadoras y la razón humana), Weizenbaum hace referencia a la conducta de los programadores de la época y dice, sobre su arreglo personal y su comportamiento, que:

...son jóvenes brillantes de aspecto descuidado, frecuentemente con los ojos hundidos, que pueden verse sentados frente a la consola de la computadora con los brazos tensos preparados para activar los dedos, listos para atacar los botones y teclas que cautivan su atención. Trabajan hasta casi caerse, por veinte o treinta horas seguidas. La comida, si acaso piensan en ella, es café, refrescos de cola y sandwiches. Duermen muy pocas horas, rodeados de sus hojas impresas, traen la ropa arrugada, la cara sin lavar ni afeitarse, los cabellos despeinados, se olvidan de sus cuerpos y del mundo en el que se mueven, cuando están enajenados ellos existen por y a través de las computadoras, son programadores compulsivos. Ellos son un fenómeno mundial. (Weizenbaum 116)

Menciona Estallo, al respecto de esta descripción, que causó indignación entre los programadores de mediados de los años setenta y fue considerada una calumnia. Sin embargo, aquella es la imagen que, hasta la fecha, los medios de comunicación han divulgado, la cual se convirtió en el estereotipo del programador y posteriormente del jugador compulsivo.

La descripción de los "vagabundos de las computadoras" del MIT que describiera Weizenbaum coincidía con un grupo de jóvenes dispersos no sólo por las universidades de Estados Unidos, sino por el mundo, cuyo comportamiento llamó la atención de padres, educadores y psicólogos. No obstante, el reconocimiento de características específicas que definieron un

estereotipo no necesariamente se convirtió en un mal augurio para esa generación, aunque se temía que el contacto extremo con las computadoras y los videojuegos gestara a un grupo de hombres y mujeres con tendencia esquizoide, violenta y antisocial. (Loftus y Loftus 103)

Las opiniones, los juicios y las declaraciones públicas en relación con la polémica respecto a la nocividad de los videojuegos sobre el comportamiento juvenil fue el paso siguiente. Según señala Estallo Martí, una de las más importantes declaraciones fue la de Charles Everett Koop²⁵, distinguido cirujano pediatra y Subsecretario de Salud de Estados Unidos, quien sostuvo que los videojuegos producían aberraciones en la conducta de los niños y jóvenes, pues los hacía adictos. Esa declaración hizo eco en el mundo y las medidas restrictivas hicieron su aparición, el primero de enero de 1982, después de que Steve Juraszek (un joven de 15 años de Mount Prospect, Illinois), logró un récord mundial por el mayor puntaje nunca antes alcanzado en *Defender*, un videojuego tipo *arcade*²⁶.

El joven Juraszek fue conocido como la primera estrella de los videojuegos, ya que jugó durante 16 horas y 34 minutos en un centro de diversión. Antes bien, ese récord fue alcanzado dentro del horario escolar. Cuando su historia se publicó en la revista TIME, ese mismo año, se tomaron medidas restrictivas y se le prohibió a Juraszek salir de la escuela en horario de clases por el resto de su formación estudiantil. (Adilman 53)

En esa misma época, pero en México, los padres y las madres probablemente veían con preocupación el hecho de que sus hijos se ausentaran todo el día

²⁵ Fue un cirujano pediatra estadounidense, pionero en importantes mejoras en el tratamiento quirúrgico de los niños. Fue Director General de Sanidad 1981-1989 y su oficina fue una plataforma de autoridad, para educar a la nación sobre los principales problemas de salud pública como el tabaquismo, la violencia y, con mayor urgencia, el SIDA. La nota se puede revisar en *The New York Times*.

²⁶ *Arcade* o su equivalente en español, *arcadia*, son máquinas de videojuegos que se colocan en locales públicos o centros de diversión especializados. Se refiere a consolas insertadas en muebles de madera, similares a los tragamonedas de los casinos.

de casa por estar en las *maquinitas*²⁷, con las implicaciones económicas que esto acarreaba, pues funcionaban con monedas o fichas metálicas que se compraban en los propios locales donde los juegos se encontraban. Es de suponer que otros jefes de familia estarían tranquilos, al saber en qué lugar se hallaban los menores a cualquiera hora de la tarde e incluso los fines de semana. Es muy probable que sintieran alivio, porque de algún modo se mantenían alejados de sustancias tóxicas (alcohol y otros enervantes) o de conductas delictivas.

Actualmente algunas máquinas de videojuegos sobreviven en comercios dedicados a diversos giros, pero conviven con otras conocidas como tragamonedas, en las que el juego tiene que ver con el azar y las apuestas. Al respecto y sin mayor interés por diferenciar entre unas y otras, la Secretaría de Gobernación, a través de la Dirección General de Juegos y Sorteos (SEGOB), señaló en 2014 que:

Las máquinas tragamonedas prohibidas por la ley son una fuente de corrupción de menores, su uso no es un juego, es una adicción que abre la puerta a la delincuencia. [...] La adicción de menores de edad a las maquinitas tragamonedas implica en la mayoría de los casos deserción escolar, y va acompañada de actos de violencia para obtener dinero (robos o pandillaje). (Gobernación 2-7)

Se puede distinguir que el discurso expuesto por SEGOB es muy similar al del Dr. Everett Koop expuesto en 1982 y, por ello, las preguntas que se desprenden son las siguientes: ¿todos los usuarios de juegos electrónicos están destinados a la adicción, delincuencia y fracaso escolar? ¿Los factores sociales, psicológicos y psiquiátricos de cada individuo son los que

²⁷ Así se les llama en México a los videojuegos tipo arcadia, colocados en tiendas, farmacias o centros de diversión.

desencadenan comportamientos nocivos independientemente del videojuego? Para responder a estas preguntas, se exponen las siguientes ideas.

Conforme se popularizaron las consolas de videojuego para casa, las máquinas tipo arcadia fueron perdiendo popularidad, pero se mantuvo el comportamiento de los jugadores, fenómeno que derivó en el inicio de investigaciones sobre este tema. Los estudios pioneros sobre la relación entre sujetos-computadoras y su impacto en el ámbito social, psicológico, cultural e identitario, fueron realizados por la investigadora estadounidense Sherry Turkle (1948-), quien dejó de percibir a la máquina en un sentido instrumental para incorporar su faceta subjetiva, al tiempo que abordó la modificación de las conductas de los usuarios. Su libro *La vida en la pantalla* (1998), ha sido la base para un gran número de trabajos científicos sociales, cuyos proyectos continúan arrojando resultados. (Massachusetts Institute of Technology 4)

Un temor muy difundido respecto a los videojuegos es el de la adicción²⁸; sin embargo, es importante identificar los tipos de juego en los que esta se ha comprobado: básicamente en los de azar y en las apuestas, en los cuales el jugador obtiene una recompensa. Estos juegos, que existen desde el comienzo de las sociedades y las culturas, han evolucionado hasta sus versiones electrónicas y cuyo acceso se puede realizar desde diferentes lugares: la vía pública (aunque en México ya están prohibidas las máquinas tragamonedas), en casinos o en apuestas vía internet.

Para Francisco Alonso-Fernández (2003), el juego de azar o de dinero es causante de frecuentes abusos y conflictos, ya que puede atrapar fácilmente al jugador en una cadena adictiva. Sin embargo, el autor también especifica

²⁸ Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, es el hábito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas, o por la afición desmedida a ciertos juegos.

que la entrega o enajenación al juego frecuentemente se encuentra ligada a un trastorno mental. (Alonso-Fernández 200)

Las adicciones tecnológicas fueron tipificadas por primera vez por Griffiths (1995), quien las definió como adicciones no químicas que implican la interacción excesiva hombre-máquina (Marco y Chóliz 126). Entre ellas se incluye la adicción a los videojuegos. Un año antes de la definición de Griffiths, Estallo Martí (1994) calificaba de precipitada la proclamación de los efectos adictivos de los videojuegos (Estallo Martí 181). Esta es una hipótesis que ha expuesto en sus estudios durante los años posteriores.

Marco y Chóliz (2013) especifican que las adicciones tecnológicas no aparecen en los manuales de diagnóstico de patologías psicológicas o psiquiátricas, por lo cual, en la revisión de literatura científica para el criterio de diagnóstico, se recurre a elementos del juego patológico (de azar o apuestas) y a la dependencia a sustancias. De ese modo se sustituye el consumo de drogas por el uso de videojuegos (Marco y Chóliz 127). En ese sentido, se debe considerar que existe una ausencia de métodos específicos para el diagnóstico de la adicción al videojuego. Por otro lado, hace falta discutir si adaptar herramientas diseñadas para otro tipo de patologías, puede ofrecer resultados confiables.

Respecto al análisis de casos, ninguno de nosotros ha tenido nunca conocimiento, ni directo ni a través de ningún conocido de la profesión, de la existencia de personas concretas aparentemente adictas a los videojuegos. La literatura tampoco arroja muchos ejemplos y todos informados, el uso excesivo de los videojuegos era meramente sintomático, como "defensa" ante otras graves deficiencias de la vida familiar, educativa y social de los jugadores (Tejeiro Salguero y otros 235)

Por lo que señalan los autores citados, los videojuegos provocan efectos dependiendo de los estados emocionales de los jugadores y, como resultado, generan reacciones diferentes en los sujetos; dichos estados quizá sean, en realidad, una causa sobre la elección de juegos. Respecto a este último punto, es preciso mencionar que, en el caso de mayores de edad, la única restricción para la elección de un juego es de índole moral. En cuanto a los niños, son los padres quienes desempeñan un papel determinante al permitir o restringir ciertos juegos, que pueden incentivar estados emocionales o conductas no deseadas.

Otro temor respecto a los videojuegos es la agresividad y la violencia. Según Estallo, se han propuesto hipótesis basadas en la teoría de la catarsis. (Estallo 184). Esta señala que los videojuegos tendrían un efecto catalizador y, por eso, el jugador saca toda su frustración dentro del juego, lo cual quizá pueda disminuir el ejercicio de la violencia en su entorno físico. En contraparte, se ha considerado a la teoría de la estimulación, la cual dice que los videojuegos de contenido violento explícito conducen a incrementar la hostilidad durante el tiempo inmediato posterior a la sesión de juego.

Cabe señalar que, si bien existe mayor evidencia del estímulo que representan los videojuegos con respecto a conductas violentas en los usuarios, también se debe considerar la complejidad del ser humano al abordar el tema. A partir de esto, se han elaborado gran cantidad de hipótesis, mismas que se pueden agrupar en tres modelos fundamentales. De acuerdo con Gil-Verona, Pastor y De Paz (2002) estos son los neurobiológicos, los psicológicos y los socioculturales (Gil-Verona y otros 295). Es importante mencionar que el interés por la estimulación de conductas violentas a través de los videojuegos se revisa frecuentemente desde el modelo sociocultural, mientras que se olvidan las condiciones neurobiológicas y las psicológicas, que también pueden propiciar violencia.

Provenzo (2000) reflexiona sobre el contenido violento en los videojuegos y la influencia en el comportamiento infantil. Toma como antecedente los estudios sobre el aumento en el índice de actos de agresión en Estados Unidos y el contenido violento en series de televisión durante los años setenta y ochenta. Con sus trabajos establece que las primeras investigaciones sobre videojuegos indican que los niños probablemente no incrementen su beligerancia sólo por participar en partidas de *Pac-Man*²⁹; sin embargo, conforme los videojuegos se vuelven más realistas y complejos, la participación del niño en simulación de actos violentos es mucho mayor. (En Steinberg y Kincheloe 117)

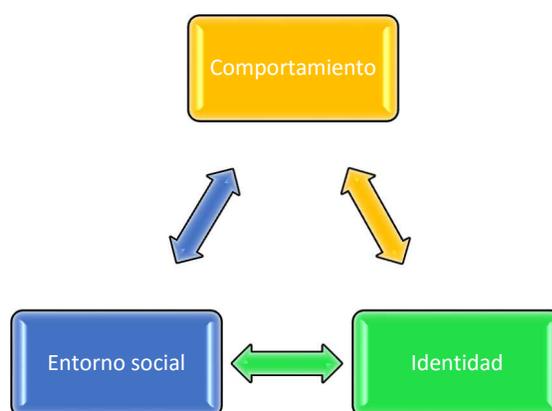
En 2010, Martínez Lanz, Bohorodzaner y Kapfner, realizaron una investigación comparativa entre jóvenes mexicanos y chilenos: llegaron a la conclusión de que existe una relación proporcional entre la preferencia de videojuegos violentos, la cantidad de horas y los niveles de violencia en los sujetos. En ese sentido, la respuesta parece muy simple: a mayor consumo de violencia (audiovisual-interactiva), mayor violencia ejerce el individuo en su entorno (Martínez Lanz y otros 122).

Sin embargo, en el comparativo resultó que los mexicanos presentaron niveles más altos de violencia que los chilenos. Esto conduce a considerar una reflexión que no presentan los autores, pero sin duda es un supuesto plausible y se refiere al nivel de violencia que existe en el entorno de la sociedad mexicana, desde los núcleos sociales primarios, hasta los problemas nacionales. Además de la sobreexplotación de la nota roja en México por parte de los medios de comunicación o las letras de canciones de moda, por ejemplo

²⁹ Pac-Man es un videojuego tipo arcadia cuyo protagonista es un círculo amarillo que tiene que recorrer un laberinto. A su paso, debe comer pequeños puntos. El objetivo es que el personaje coma todos los puntos de la pantalla para pasar al siguiente nivel, sorteando a cuatro fantasmas que le dificultarán que alcance su propósito.

las del *movimiento alterado*³⁰ y otros géneros del gusto de la juventud, los cuales conforman un macrosistema en el cual la violencia está presente todo el tiempo. En ese sentido, es necesario reiterar que cada sujeto no sobrevive por separado; por el contrario, es resultado de un entramado de prácticas socioculturales que, junto con sus condiciones neurobiológicas y psicológicas, lo definen.

En ese sentido, el comportamiento de cada individuo en condiciones bio-psíquicas y psicológicas normales deriva de su entorno social, es decir, aquello que forma parte de su identidad y lo devuelve a la sociedad con sus acciones.



13 Esquema de elaboración propia

Así, el contenido violento de los videojuegos, ya sea explícito o simbólico, cobrará sentido en los jugadores y podrían integrarlo a su identidad. Sus acciones o expresiones estarán cargadas de estos significados, aunque ello no garantice su ejercicio. Si bien, parece que la propensión a la violencia de los usuarios de videojuegos responde a una relación de causa-efecto: a mayor

³⁰ Variante del corrido mexicano, que a decir de Karam (2013), "... la *alteración* pasa por hacer una violencia más explícita en acciones narradas, y el lenguaje audiovisual lo reconocemos en los recursos como gestos, movimientos y grupos que aparecen ataviados de armas que disparan hacia la lente de la cámara o realizan movimientos con las manos para señalar que 'degüellan', 'ametrallan' o algún otro equivalente" **Fuente especificada no válida.**

tiempo dedicado a los contenidos violentos, mayor será la posibilidad de repetir los patrones que se observan y se ejecutan en la virtualidad. Se suma a lo anterior el llamado enfoque teórico del análisis del cultivo, desarrollado en Estados Unidos por George Gerbner (1977), que surge por y para el estudio de medios de comunicación, en especial de la televisión, aunque se presume pertinente para los videojuegos en tanto su práctica cultural.

Gerbner centra su estudio de recepción en "...la exposición masiva, común y a largo plazo, de grandes y heterogéneos públicos a un conjunto de mensajes repetitivos, producidos centralmente y distribuidos en masa." (Gerbner y otros 18) Esto ofrece un ritual de repetición, que define el mundo y legitima la vida social; bajo esta premisa, tras la exposición continua a los mensajes violentos, el usuario de videojuegos podría integrarlos a su cotidianidad y hasta asumirlos normales con las consecuencias que esto traiga.

Se presume que la acumulación de mensajes cargados de imágenes, sonidos y valores tienden a provocar efectos de modelación a mediano y a largo plazo. Sin embargo, la tendencia a la ejecución de actos violentos en el plano real o en el plano simbólico dependerá de la estabilidad del contexto emocional y social que viva el individuo.

Los videojuegos y sus contenidos se han integrado a la cultura a lo largo de los últimos 45 años, de modo que lo que antes era visto como una rareza, actualmente se ha convertido en lo cotidiano. Con un interés emergente, los videojuegos comienzan a estudiarse desde diferentes perspectivas y disciplinas, si bien los primeros estudios estaban enfocados en los riesgos sobre la salud (física y mental). Actualmente, las ciencias sociales los miran como un campo fértil para indagar.

A largo de este primer capítulo se abordaron las generalidades acerca de los videojuegos de rol multijugador masivo en línea, haciendo énfasis en la

importancia social y cultural que representa en la conformación de referentes para los niños del mundo que les rodea, así como una práctica de la socialización. Posteriormente se hace un acercamiento a las condiciones de producción según lo establece Haidar (2006), sin embargo, a decir de Orozco citado por Scolari: "Históricamente se ha visto que la tendencia dominante ha sido estudiar a los productores, a los productos y, de éstos a los receptores. Ahora es momento de estudiar a las múltiples relaciones entre los tres elementos integrados..." (Scolari, *Hipermediaciones* 181) En el caso particular de este capítulo, se abordó únicamente las condiciones de producción a manera de contextualización a partir de las condiciones estructurales y coyunturales, a la vez que se propone la condición tecnológica. Ciertamente es que, las condiciones de circulación y recepción están implícitas en los capítulos siguientes, pero es de gran importancia realizar un análisis minucioso de los videojuegos desde las tres condiciones integradas, que se dejará como línea abierta para futuras investigaciones.

Dentro del marco del presente capítulo, también se abordó al niño y su papel como usuario de los videojuegos donde el reto, sin duda consistió en acotar el universo y trazar una ruta, un tanto arbitraria para poder estudiar sus tres de sus elementos, e identificar la función cultural de estas representaciones del usuario que son los avatares, los códigos o los comportamientos sociales que interactúan en el videojuego y con otros usuarios en un mismo espacio virtual.

Los hallazgos realizados con relación a la importancia del avatar, los códigos y los comportamientos revelaron que estos elementos no son agentes separados ni superficiales, por el contrario, son complementarios y profundos pues constituyen insumos para la construcción de la cultura y la identidad social, lo cual se desarrolla con mayor amplitud en el capítulo siguiente.

Capítulo 2

2 “VAMOS A JUGAR A QUE SOMOS...” LA IDENTIDAD EN LA CULTURA DE LA SIMULACIÓN

Conforme el juego ha ido cambiando, el comportamiento de los jugadores también se ha modificado; estos sucesos encadenados repercuten en la construcción de la identidad, pues los referentes que se toman del entorno social inmediato son diferentes en cada momento histórico. Dicho proceso se aborda en el presente capítulo, que tiene por objetivo analizar la construcción de la identidad virtual de los usuarios a partir de la interacción social en los videojuegos MMORPG.

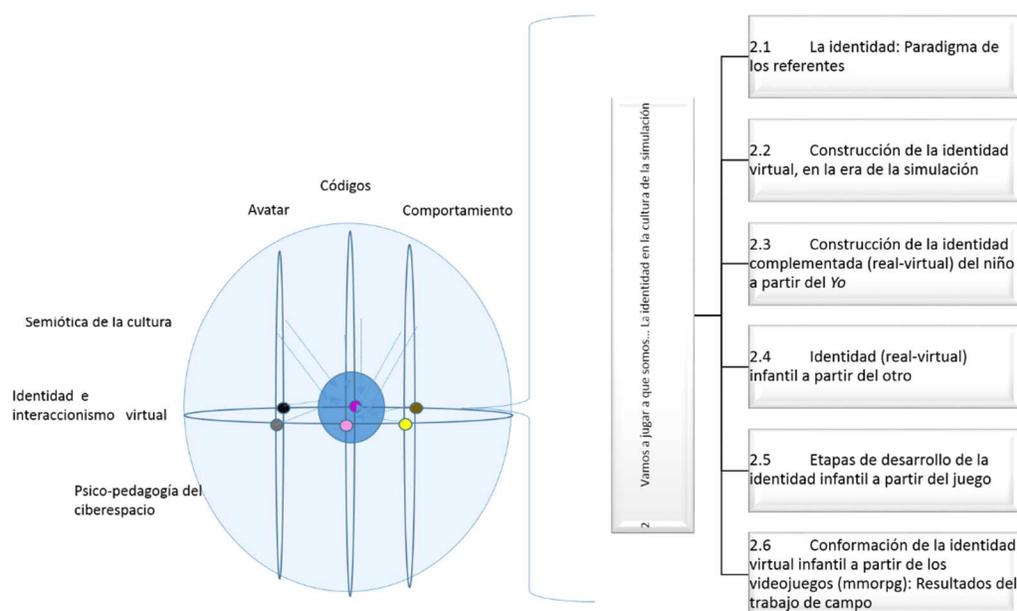
A manera de postura teórica, se parte de las nociones generales sobre la identidad, desde los puntos de vista de Edgar Morin, Gilberto Giménez, Jorge Hidalgo, Rosana Reguillo, Alberto Melucci y Pierre Lévy.

Posteriormente, se aborda el problema de la identidad infantil de cara a la virtualidad, a través de una revisión crítica del proceso de desarrollo de la misma desde la interacción simbólica de G.H. Mead, vinculándola con las etapas del juego, como lo propone el investigador sueco Lars-Erik Berg.

La segunda parte del capítulo está centrada en el dilema social del comportamiento infantil a partir del uso de videojuegos, en específico de los temas que más han llamado la atención: la posibilidad de adicción y el fomento de la violencia.

También se estudiará de qué manera estos comportamientos van modelando la identidad del sujeto.

A partir de la articulación entre categorías y perspectivas teóricas, surge el siguiente modelo analítico del presente capítulo.



14 Modelo operativo del capítulo 2. Elaboración propia.

El esquema anterior representa la organización del contenido del capítulo 2, en que se busca responder las siguientes preguntas: ¿Cómo influye la interacción social a partir de los videojuegos en la construcción de la identidad infantil?

Para ello, el eje teórico metodológico, que está representado por el círculo que rodea la esfera en forma horizontal, se centra en las interacciones a la luz de la propuesta de la semiótica de las interacciones virtuales. Esta visión vanguardista de Carlos Scolari resulta empática con la semiótica de la cultura.

Es pertinente mencionar la inclusión del interaccionismo simbólico como herramienta teórica, porque se considera una corriente vigente de tipo sistémico que vincula la psicología social, la antropología, la sociología y la comunicación.

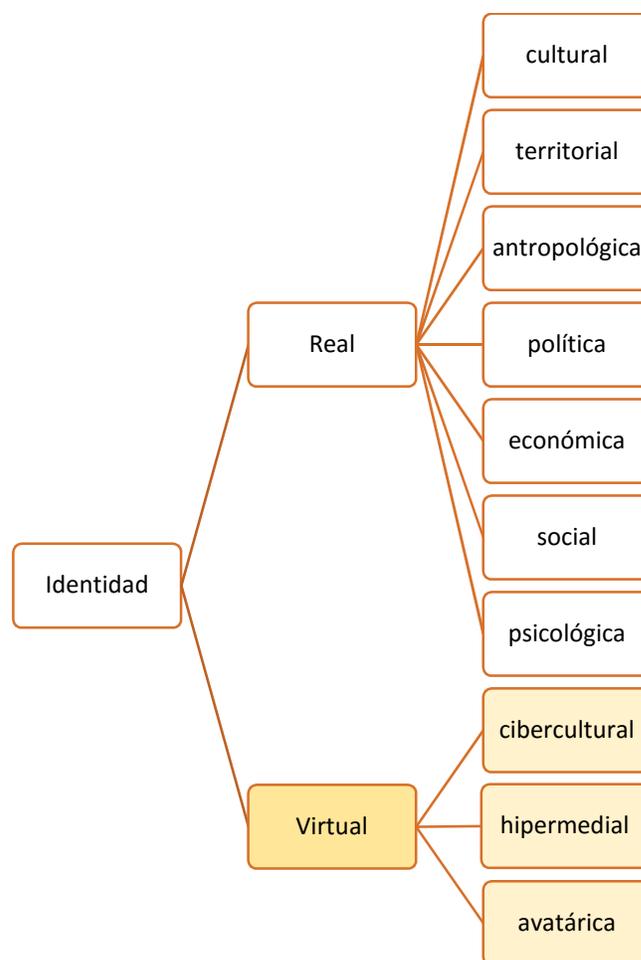
En relación con las categorías eje de la presente tesis doctoral, relativas al avatar, los códigos y los comportamientos, este capítulo parece más enfocado a la última; sin embargo, las otras dos coexisten, de tal forma que se trabajan transversalmente, aunque alguna se pondere de acuerdo con el tipo de análisis que se realiza.

La complejidad de la realidad requiere de métodos epistemológicos igualmente complejos como el enfoque transdisciplinario que den cuenta de lo anterior; así pues, la transdisciplina aspira al conocimiento relacional que permite una visión holística del objeto de estudio en estrecho vínculo con su entorno. En lo contemporáneo, los análisis fenomenológicos, en los cuales se abordan los problemas sociales como entes aislados, ya no resultan suficientes, pues ofrecen una sola ruta de conocimiento; en contraste, la transdisciplina proporciona una mirada polifacética. En este caso en particular al entorno en el que el sujeto formula su *Yo* social, que se nutre tanto de la realidad como de la virtualidad.

2.1 LA IDENTIDAD: PARADIGMA DE LOS REFERENTES

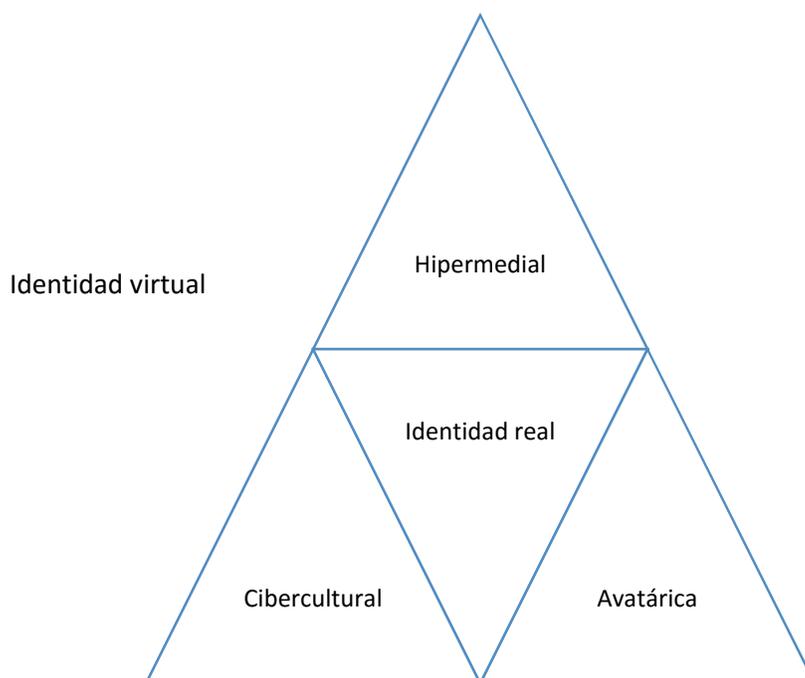
A lo largo de la historia, teóricos han dedicado largos años de estudio al fenómeno de la identidad; desde todos los campos referentes al conocimiento del ser humano, preguntas como ¿quién es cada persona? y ¿qué lo determina cómo tal?, conforman el faro que guía las investigaciones. No es objeto del presente apartado realizar una revisión conceptual de todas las acepciones de *Identidad*, sino hacer una reflexión sobre las diferencias entre las formas de construirse a sí mismo con relación a los referentes o insumos culturales a los que se tiene acceso.

Cada autor que ha estudiado la identidad reconoce categorías con base en diversos principios, que se han modificado de acuerdo con el momento socio-histórico-cultural en el que surjan. En el siguiente modelo, se distinguen dos grandes categorías complementarias: la identidad real, que ha sido estudiada durante mucho tiempo y se ha categorizado de distintas maneras, en las cuales no se profundizará en este capítulo para abundar más en la identidad virtual. Por lo tanto, se reconocen dos tipologías: la identidad cibercultural y la hipermedial. Adicionalmente, se propone un nuevo tipo de identidad por primera vez en la presente tesis doctoral: la identidad avatárica.



15 Unicidad y multiplicidad de la identidad. Elaboración propia.

Para hacer un acercamiento estructural a esta propuesta de configuración de la identidad actual frente a la revolución tecnológica y a la web 2.0, se plantea el siguiente modelo tetraédrico, que en su geometría fractal deja abierta la posibilidad a una construcción continua:



16 La identidad como entramado de referentes. Elaboración propia.

Identidad real

Se encuentra como centro en el modelo; tiene que ver con el primer proceso de relación del sujeto con su entorno físico y con el sentido de pertenencia un grupo con el que se comparten similitudes.

Para Gilberto Giménez, la identidad es un elemento dentro una teoría de la cultura “distintivamente internalizada como *habitus* o como representaciones sociales por los actores (sociales), sean estos individuales o colectivos” (Giménez, Materiales para una teoría de las identidades 2). El *habitus* se entiende como un sistema de estructuras que integra todas las experiencias pasadas del sujeto, mismas que le permiten otorgar sentido, de manera igualmente estructurada, a lo que percibe, a lo que aprecia y a las acciones que él mismo desempeña en su entorno social (Bourdieu 178).

En este concepto confluyen los *referentes reales inmediatos*³¹ que emanan de la interacción social, las características antropológicas, históricas, territoriales, éticas, políticas, económicas y todo lo que es considerado cultura.

La identidad se atribuye a una unidad distinguible, sostiene Heinrich; asimismo, Habermas afirma que "...tiene como función el distinguir a una cosa u objeto de las demás de su misma especie." (Habermas 145). Por su parte, Alberto Melucci dirige la definición hacia la construcción de la identidad a partir de las diferencias en relación con otros.

Hasta los años noventa del siglo pasado, la noción de identidad apuntaba hacia la centralidad, unicidad, y completitud; en la actualidad, la crítica y el cuestionamiento al concepto mismo pone en el centro de la discusión la posibilidad de identidades múltiples, mutables y relacionadas con las prácticas sociales mediáticas (Hidalgo Toledo 8-9), que incluyen las que se llevan a cabo en ambientes interactivos virtuales.

En este punto se abre la posibilidad de integrar otros elementos a la construcción de sí, *referentes virtuales mediatos*³², que se generan gracias a la interacción mediante el uso de nuevas tecnologías en redes sociales, metamundos y videojuegos.

Identidad virtual

Cibercultural

La inmersión de un sujeto en un entorno virtual cambia su condición de individuo, básicamente en lo que concierne a la corporeidad, para convertir su

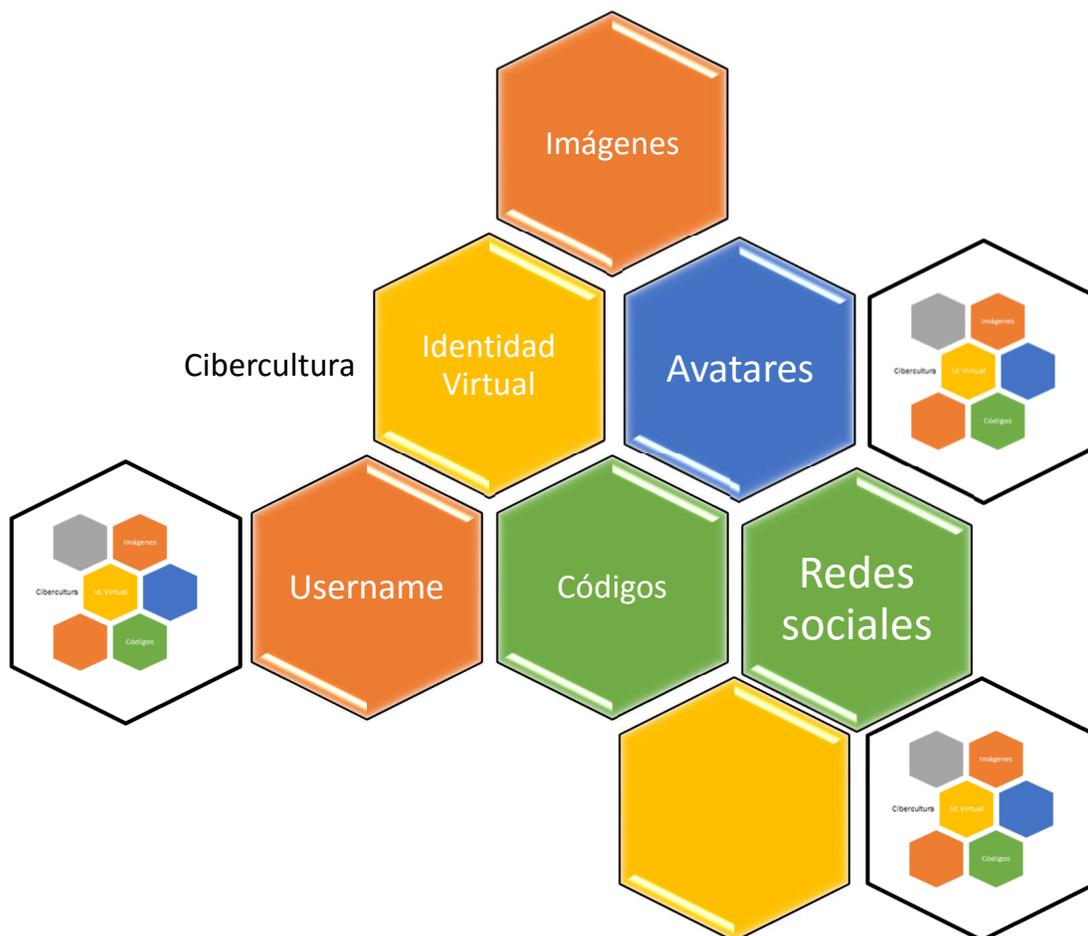
³¹ La autora denomina referentes reales inmediatos a todos aquellos insumos para la construcción de la identidad que el ser humano toma de su entorno socio-cultural real, es decir sin mediación de las nuevas tecnologías, desde su nacimiento hasta su muerte.

³² Estos referentes surgen de la interacción social 2.0, mediada por interfaces computarizadas, que influyen en la construcción de la identidad, pero que no son inmediatos; pueden llegar al sujeto, no en el mismo momento de su vida, ni en la misma cantidad; no son referentes que se encuentren presentes de manera necesaria.

presencia en una estructura de código binario, cuyo diseño y acciones deben ser capaces de representar al actor social en un nuevo escenario. En ese sentido, la determinación de una identidad *virtual* es el punto de partida para la interacción social, pues según Jean-Louis Vullierme, “El sujeto se estructura por mediación de los otros sujetos, antes incluso de conocerlos” (Morin 2006 85)

La persona entra en contacto, a través de un dispositivo electrónico, con un espacio de interacción abstracto donde los referentes ya no son aquellos aprendidos del entorno inmediato físico, sino una representación simbólica de ellos, que a su vez le exige convertirse a sí mismo en un *representamen*³³, en el sentido denominado por Pierce, para poder integrarse al entorno; desde el momento en que el individuo tiene que mutar toda la información que lo constituye a una representación gráfica o a una serie de signos, el proceso de construcción de la identidad empieza a adquirir nuevos referentes, ahora ciberculturales.

³³ Un signo o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo más desarrollado... El signo está en lugar de algo, su objeto.



*17 Modelo de construcción de la identidad virtual en la cibercultura.
Elaboración propia.*

En una dimensión más filosófica, Pierre Lévy (2004) sostiene que, además del entorno material que rodea al sujeto y lo define, existe el plano virtual o ciberespacio, en donde se genera una inteligencia colectiva, y donde cada usuario comparte su conocimiento para que el *otro* aprenda y comparta, a su vez, lo que sabe. (Lévy 17)

Este espacio de conocimiento, como lo llama Lévy, está diseñado por el hombre; por tanto, constituye un reflejo del microcosmos de cada persona; engloba culturas que se desprenden del territorio, la etnia y el grupo social, para compartirse en lo global y lo virtual: cibercultura.

El tejido de referentes ciberculturales conforma la identidad virtual, la cual no se propone como una formación separada o paralela a la identidad real-cultural, sino que surge como una estructura *fractálica* de un mismo cuerpo, que puede multiplicarse en elementos específicos de interacción social virtual, por ejemplo:

- Avatares
- *Username*s (nombres de usuario)
- Perfiles de redes sociales

Cada una de estas representaciones del sujeto es un nodo de información e interacción, a través del cual se establecen intercambios ciberculturales con sus propios referentes, es decir, se activan microprocesos de construcción identitaria (Véase el Modelo 4) con cada avatar, cada nombre de usuario y cada perfil de red social pertenecientes a una misma persona, a semejanza del macroproceso que se lleva a cabo mediante la interacción en el entorno físico.

Para Pierre Lévy, "...la identidad del individuo se organiza alrededor de imágenes dinámicas, imágenes que él produce por la exploración y la transformación de las realidades virtuales en las que él participa. Se debe representar este 'cuerpo virtual' del individuo como la imagen animada..." (Lévy 96) que no necesariamente coincide con las características físicas del sujeto.

Lévy afirma que, en el ciberespacio, el intelecto colectivo construye y reconstruye su identidad por intermedio del mundo virtual; por su parte, los

individuos poseen muchas identidades, una por cada cuerpo virtual que producen en los cinemapas (entornos virtuales) y los cosmos de significación que explora y contribuye a crear. Cabe señalar que Lévy no aclara si estas múltiples identidades se generan por separado; así pues, para efectos de la presente investigación, se propone que la multiplicidad de identidades existe siempre como parte de un sistema mayor (véase modelo 4); en ese sentido, se tiene más empatía con los términos de Turkle, al observar a la identidad no sólo múltiple sino más bien fluida, así como con los principios de Edgar Morin.

Edgar Morin, en relación con la identidad, concibe que "todo individuo es uno, singular e irreductible. Y sin embargo, al mismo tiempo es doble, plural, innumerable y diverso." (Morin 2006 91), de tal forma que el usuario es uno en el sentido más profundo de su esencia como sujeto y a la vez, es proyectado de muchas formas distintas; en los mundos virtuales, el usuario elige o diseña a su propio avatar, quien le dotará de una imagen durante el juego; sin embargo él o ella son libres de quedarse permanentemente con esa imagen o cambiarla totalmente cuantas veces quiera, por lo tanto, una condición no excluye a la otra, sino la incluye en una identidad polimorfa, singular y diversa a la vez.

Identidad hipermedial

Jorge Hidalgo Toledo (2007) denomina así a aquella que se construye a partir de los estímulos generados por la hibridación de géneros y plataformas mediáticas por parte de las nuevas tecnologías. "...los cruces entre lo multimediático y lo multicultural, son las unidades básicas que configuran el discurso y la construcción lingüística y social de la hipermedialidad". (Hidalgo Toledo 3)

Los cambios en el modo de producción, en la estructura económica y social a partir de los multimedios, generan nuevas audiencias que se empoderan del lenguaje, un derecho que, históricamente, se les había negado, pues el mundo adulto era guía y controlador. En el siglo XXI, las generaciones de niños y jóvenes dominados por el "siéntate y cállate" se van extinguiendo, y en su lugar emerge una oleada de párvulos que ya no sueñan con salir en la televisión, sino que montan la *webcam* y abren un canal de YouTube para decir o hacer lo que les venga en gana; son propietarios de su locución y tienen influencia en otros: "...su espíritu, enormemente demandante, está encausado por la interactividad y la instantaneidad." (Hidalgo Toledo 2007 8)

La identidad hipermedial es narrativa; la construyen con información fragmentada que seleccionan de la interacción con otros. Es multimedia, pues se compone de fotografías, música, texto y colores que cada sujeto elige para definirse en un perfil de Facebook o Twitter; describen lo que quieren ser ante *el otro* y se exhiben públicamente en un acto, narcisista y vertiginosamente dinámico, que se transforma gracias a la misma hipermediación.

Ejemplos de identidad hipermedial son la publicación de fotografías sobre qué come, las actualizaciones de estado expresando cómo se siente, los indicadores en el mapa exponiendo dónde está, las liga a través de las cuales comparte con quién está, desde cualquier medio portátil (teléfono inteligente, iPad, iPod, etcétera) que cuatrocientos seguidores pueden visualizar al mismo tiempo.

18 Los datos que se publican en una red social son una narración de la identidad elegida por el usuario.(Facebook)

La hipermediación no influye en un sujeto cuya comunidad no tiene contacto con las nuevas tecnologías, aunque haya nacido en el siglo XXI. No es posible construir la identidad en aislamiento, como tampoco es posible desarrollar una identidad hipermedial, sin hipermedios.

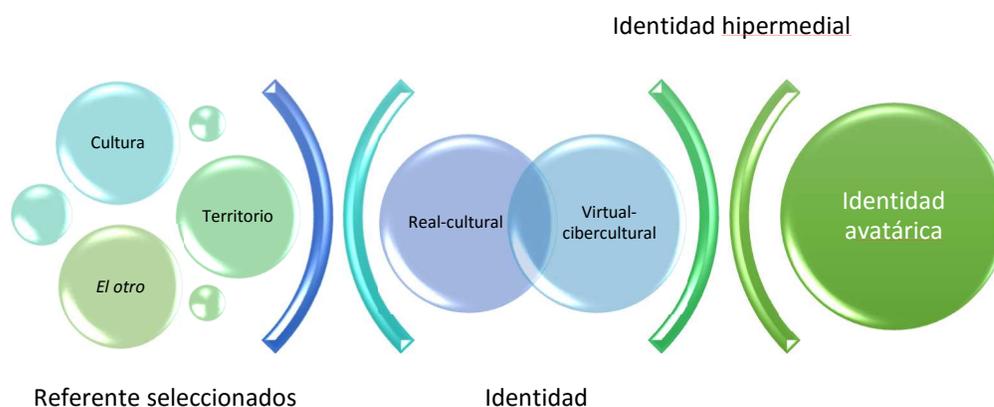
Identidad avatárica

Según Morin, la identidad no es estática sino dinámica. La conformación de identidad del ser humano es un proceso que dura toda la vida; el estudio de

la relación que cada sujeto mantiene consigo mismo es un tema dinámico y multifacético en busca del reconocimiento de lo que uno es.

En la cibercultura, donde confluyen sociedades y microcosmos culturales, existe una herramienta de presencia, el avatar, cuya naturaleza se ha definido en el capítulo 1. Este sustituye al cuerpo, al gesto, a la kinésica (Wiener 1967) y a la proxémica (Hall 1959).

El avatar es el vehículo para transitar a través de los mundos virtuales y también tiene una participación de peso en la conformación de la identidad. Para expresar dicho proceso, se presenta el siguiente modelo.



19 Modelo integrador de la identidad avatárica. Elaboración propia.

La identidad avatárica que aquí se propone como categoría, está conformada por información derivada de referentes seleccionados de la identidad cultural y de la identidad virtual-cibercultural, pero se manifiesta necesariamente en la identidad hipermedial; está configurada para cada avatar en específico y se transforma a partir de las interacciones del mismo en su ambiente virtual.

Con base en una de las etnografías realizadas, se propone el siguiente ejemplo de conformación de la identidad avatárica.

Sujeto: Leonardo Iván Machuca, 11 años

Identidad real-cultural	Identidad virtual-cibercultural	Identidad hipermedial	Identidad avatárica	
<p>Cultura</p> 			 <p>Leobrine04</p>	 <p>Caspianpower</p>
<p>Referentes (específicos para el ejemplo)</p> <p>Mexicano, unigénito, vive con ambos padres.</p>	<p>Navega en la red en busca de información sobre tecnología y videojuegos de rol, que consume en español o en inglés.</p> <p>Su referente es la cultura occidental.</p>	<p>Se identifica con los productos Apple, tiene iPod, usa el iPad del padre, tiene una notebook Lenovo y, cuando está fuera de casa, se conecta a la red mediante el iPhone del padre.</p>	<p>Ejemplo de dos avatares (tiene más).</p> <p>Leobrine04 para <i>Minecraft</i></p>	<p>Caspianpower para Club Penguin.</p>
<p>Territorio</p>				
<p>Referentes</p> <p>Vive en la Ciudad de México, en la delegación Cuauhtémoc, en la unidad habitacional Nonoalco Tlatelolco.</p>	<p>Se convierte en global: está limitado por los idiomas que conoce.</p>	<p>Facebook, <i>Minecraft</i>, Club Penguin, Xbox live, Nintendo network, Miiverse, YouTube</p>	<p>Leobrine04 habita en <i>Minecraft</i>. Es técnico básico y construye maquinarias para mejorar su mundo (Iván).</p>	<p>Caspianpower. Vive en la isla y tiene su iglú. Es un pingüino negro y usa un traje de <i>cardjitsu</i> (Iván).</p>

El otro				
Estudia en un colegio católico y pertenece a la Asociación de Scouts de México, donde aprende y le fomentan la actitud de servicio y solidaridad; está pendiente de su entorno, aprende y cuida sus modales y su lenguaje; trata de ayudar a los demás.	Interactúa en línea, trata de ser cordial y no ofender a ningún usuario, evita a quienes no respetan esos principios.	Es seguidor de <i>Youtubers</i> españoles que juegan <i>Minecraft</i> . Aprende trucos de tutoriales. Busca videos que le muestren cómo realizar reparaciones básicas a electrónicos, también la construcción de máquinas simples.	Leobrine04 juega <i>Skywars</i> . Cada jugador está colocado islas diferentes, le gusta jugar con quienes salen de su territorio y hacen alianzas con él para ganar. Por otro lado, no le gusta que los jugadores se queden en su isla sólo lanzando flechas para defenderse. Mata personajes para ganar y también a él lo matan.	<i>Caspianpower</i> tiene mascotas a las que cuida. Le gusta trabajar como <i>DJ</i> porque hace su propia música, la mezcla y se divierte, además le pagan por ella. También le gusta entrenar mascotas.

En el ejemplo anterior, se eligieron únicamente dos de los avatares con los que Iván interactúa en dos diferentes juegos de rol multijugador masivo en línea: la identidad avatárica de *Leobrine04* y la de *Caspianpower* son diferentes, porque cada una se somete a interacciones sociales distintas y con referentes diversos. Cuanto más tiempo permanezcan los avatares en los juegos, más compleja se va tornando su identidad avatárica.

Cuando se analizan las variables que conforman la identidad social y se aplican a los avatares, los resultados arrojan diferencias, como si se tratara de dos sujetos separados con similitudes culturales (ver tabla); sin embargo, en realidad se trata de la misma persona. Estos resultados se multiplican por el

número de avatares que se tengan, aunque los niños y los jóvenes, a su corta edad, son capaces de administrar toda esa información sin que les provoque confusión mental o conflictos de personalidad, porque están acostumbrados a ese *continuum* entre la realidad y la virtualidad.

La posibilidad de una identidad avatárica es la máxima expresión de la capacidad de ejercer un rol en el que un sujeto puede quedarse por tiempo indefinido, dotándole de personalidad y haciendo que se desarrolle. Asimismo, pone de manifiesto la importancia de la interacción y la influencia del *Otro*, en la conformación de la identidad en toda su magnitud y su condición *sine qua non*.

Los referentes que los niños y niñas toman de su entorno físico repercuten en sus juegos y representaciones, en la virtualidad y viceversa. También los símbolos virtuales llegan a la realidad; los sujetos se identifican con ellos y adquieren una personalidad complementada. De hecho, el siguiente inciso aborda dicho proceso.

2.2 CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD VIRTUAL EN LA ERA DE LA SIMULACIÓN

Para continuar con la información arrojada por la etnografía trabajada con Iván, el 20 de febrero de 2015 él dijo a su madre que quería una taza personalizada para beber su leche en la merienda, pues en casa todos tenían una menos él. La madre accedió: "Haz tu diseño en la computadora y, cuando lo tengas, lo llevamos para que impriman tu taza".

El diseño final fue el siguiente:



20 Diseño realizado por Iván para rotular su taza (febrero 2014).

Se le pidió a Iván que explicara su diseño, pues ni siquiera aparecía su nombre. ¿Cómo es que se sentía representado? El niño explicó que sí estaba su nombre: *Leobrine* es su nombre de usuario (*gametag*³⁴) para *Minecraft*, también para su canal de *YouTube*, y la "L" es un tubo como en los que se mete *Mario* en *Super Mario Bros*,³⁵ que es uno de sus juegos preferidos. Por su parte, la "e" al final es el ícono del explorador que emplea para navegar en internet.

Los logotipos que hay alrededor del nombre también están relacionados con los gustos y la personalidad de Iván; él menciona que le gusta la música, jugar en su Xbox 360 y en su consola portátil de *Nintendo*; el personaje azul lo representa a él en *Minecraft*. Las marcas de las esquinas son nombres de patrocinadores en *You Tube*, mientras que las caritas felices representan lo feliz que se siente en su entorno.

En el mundo de Iván, en aquello que él dice ser, no hay nada físico fuera de las consolas, que son una interface; todo lo demás se encuentra en la virtualidad. Sherry Turkle (1997), explica que las relaciones sociales

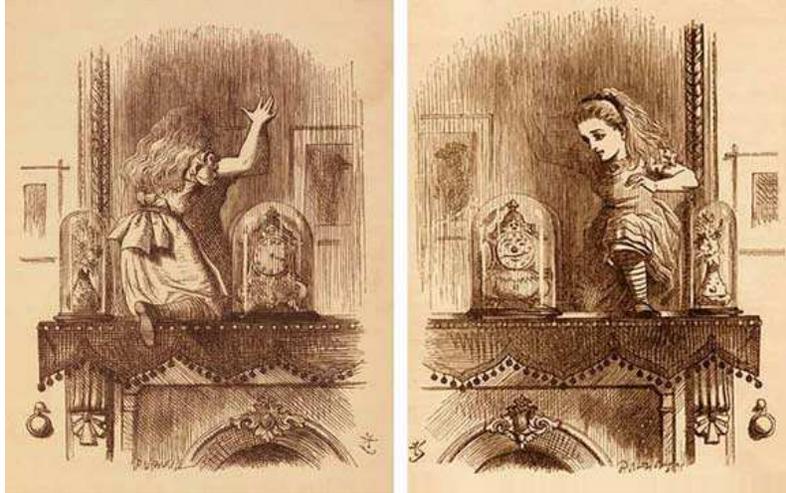
³⁴ Es un nombre de usuario con el cual el jugador se distingue de los demás videojugadores en Xbox live.

³⁵ Videojuego de plataformas, cuyos protagonistas son los hermanos Mario y Luigi, dos fontaneros que correrán aventuras para salvar a la princesa Peach. Fue lanzado en 1985 y es producido por Nintendo.

transforman la identidad, que en un principio se daban uno a uno de modo físico; sin embargo, los nuevos espacios de interacción virtual están cambiando la forma de las personas, de las comunidades y de la "verdadera" identidad (Turkle 15). La autora entrecomilla la palabra verdadera, lo que se podría interpretar como una ambivalencia o excepción al término, pues a pesar de que los elementos virtuales no son tangibles, y podría considerárseles no reales, son creaciones socioculturales que se integran a la cibercultura, con una carga simbólica que el sujeto interpreta. Además, otorgan sentido e integran su identidad, por tanto, sí existe su influencia en la construcción de la misma.

Desde la perspectiva de Jean Baudrillard (1978), se trata de un simulacro: los niños y las niñas han dado el paso a un espacio que difiere de lo real, porque "...la era de la simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes [...] es una suplantación de lo real por los signos de lo real" (Baudrillard 7). Se habla entonces de la hiperrealidad, conformada por unidades mínimas de significación a partir de las cuales se diseña un simulacro, que no es imitación, metáfora o parodia, más bien se llamaría *un producto sin precedentes*, con la salvedad de sonar a eslogan publicitario. El simulacro podría condensarse en eso, pues se crea sin la intención de imitar; por lo tanto, no tiene un precedente específico, sino una cantidad tan grande de ellos, que es imposible identificarlos, pero que además es susceptible de ser reproducido: un videojuego.

Es probable que la analogía que ayude a los adultos (migrantes digitales) a comprender el acceso a la virtualidad es el de *Alicia a través del espejo* (*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*) novela infantil escrita por Lewis Carroll en 1871, libro siguiente al de *Alicia en el país de las maravillas*, en el que Alicia puede traspasar un espejo y encontrar una realidad alterna, el simulacro de Baudrillard.



21 Alicia sube a la chimenea en la casa del espejo y lo traspasa (Pascual 9).

La virtualidad es traspasar el espejo; cada persona puede estar sola en casa operando su computadora, pero al entrar a la web 2.0, también hay gente del otro lado; a decir de Turkle (1997), una cultura de la simulación está afectando nuestras ideas sobre la mente, el cuerpo, el Yo y la máquina (Turkle 16) "...de índole reproductiva, pragmática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias." (Baudrillard 7)

En un principio, la máquina era vista como una herramienta y como una posesión preciada con la que se llegaba a establecer una relación afectiva por todos sus servicios, lo que Scolari (2004) denomina la metáfora conversacional o las primeras experiencias entre el hombre y su computadora (Scolari 2004 57), desde un nivel meramente operacional hasta la concepción de la máquina como depositaria de emociones o características humanas. Tal es el caso de una servidora pública que trabajaba en el área administrativa del sector educativo y todas las mañanas al sentarse a su escritorio saludaba a su computadora a la cual había llamado Quetita y le decía "Buenos días, vamos a trabajar, Quetita" mientras le daba palmaditas al monitor.

Posteriormente la máquina modificó su valor como objeto en sí para convertirse en interface, o puerta de acceso al ciberespacio, el espejo para

Alicia. Con el uso de las *nubes*³⁶ y la sincronización de dispositivos, el ciberespacio se vuelve un mundo intangible, pero presente en todo momento y al que se llega desde diferentes dispositivos: teléfono, tableta, computadora de escritorio y computadora del automóvil, entre otros. Es como si Alicia no tuviera que entrar a la casa del espejo para atravesarlo, sino que llevara en su bolso una polvera con espejo y pudiese hacer el mismo viaje a partir de él.

Una vez dentro de internet, la realidad se transforma. Nadie sabe quién es el, cómo usuario ni cómo es (Turkle 19). Hay niños y niñas que entablan relaciones de amistad en los juegos de rol multijugador, sólo por el nombre de su o sus personajes: *Leobrine* es amigo de *blue_gamer* y de *Stephan_zhao*; ellos no se conocen físicamente y tal vez nunca lo harán. Ellos o ellas tienen la oportunidad de cambiar su nombre para desenvolverse en otro sitio; esto les permite expresar aspectos múltiples de sí mismos, jugar con su identidad y probar nuevas identidades virtuales, los MUD³⁷. Esto hace posible la creación de una identidad, tan fluida y múltiple que pone en tensión los límites de la noción, afirma Turkle; no obstante, es posible especificar la identidad avatárica como esa cualidad de diversificación.

La importancia que adquiere el nombre del personaje es tal, que llega a sustituir al nombre real en otros aspectos de la vida. Samuel de Luque y Guillermo Díaz, dos jóvenes españoles que se convirtieron en celebridades a partir de su participación como jugadores en *Minecraft* y sus respectivos canales de *YouTube*, escribieron un libro de aventuras para niños que llegó a México en 2015; sin embargo, en la portada de libro no aparecen los nombres de los autores, sino los de usuario: ellos son mejor conocidos en el

³⁹La nube es una metáfora empleada para hacer referencia a los servicios que se utilizan en internet, de almacenamiento y administración de datos, a los cuales se puede acceder remotamente a partir de diversos dispositivos móviles.

³⁷ Son las siglas de *Multi User Dungeon*, un videojuego de rol en línea ejecutado desde un servidor, es la base de los MMORPG.

ciberespacio como *vegetta777* y *willyrex*; casi cualquier chico que navegue en internet los identifica, no así por sus nombre reales.



22 Portada del libro Wigetta: un viaje mágico (Agapea)

La identidad se ve trastocada por las interacciones virtuales y los roles que ahí se desempeñan; el sujeto no sólo incide en la virtualidad, sino que ahora los personajes salen e inciden en la vida real. En este continuo diálogo entre ambas esferas, la conciencia de ¿Quién soy? se torna múltiple, así como el reconocimiento del otro. Iván sabe que Samuel de Luque es Vegetta777; Samuel puede caminar por las calles de Madrid, hacer sus compras, estudiar e ir al gimnasio sin causar aspavientos; tal vez algunos niños o jóvenes lo reconozcan, el resto no sabrá de quién se trata. No obstante, en el ciberespacio, Vegeta777 es famoso en la comunidad infantil que juega *Minecraft* en Hispanoamérica. Cuenta con más de 9 millones de suscriptores en *Planeta Vegetta*, su canal de YouTube y más de 10 millones de visitas en un video subido en febrero de 2015 (Vegetta777).

Estas interacciones sociales virtuales a las que los niños y niñas actuales están acostumbrándose, modifican su personalidad desde etapas muy tempranas, así como los referentes que utiliza su joven aparato psíquico para ello.

A continuación, se presenta una revisión de la construcción de la identidad real del niño a partir de la noción del *Yo* propuesta por Sigmund Freud desde el psicoanálisis y cómo esta edificación se ve complementada con referentes virtuales aprehendidos desde el momento en que el infante entra en contacto con los hipermedios.

2.3 CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD COMPLEMENTADA (REAL-VIRTUAL) DEL NIÑO A PARTIR DEL *YO*

La infancia es una etapa de construcción de la identidad y de entrenamiento para la vida adulta, en que el juego afianza las estructuras sociales, las cualidades emocionales y las habilidades físicas para enfrentarse a su mundo cotidiano.

La teoría del aparato psíquico humano, desarrollada por Sigmund Freud para el psicoanálisis, distingue tres factores determinantes llamados *Ello*, *Yo* y *Superyó*, los cuales funcionan de modo interactivo entre sí, la mayor parte del tiempo en el inconsciente.



23 Modelo estructural del aparato psíquico (Rodríguez, Hernández y Torrealba 1)

Para Freud, la personalidad del ser humano es moldeada fundamentalmente por deseos inconscientes que son manifestaciones psíquicas de impulsos

biológicos y sexuales. El equilibrio entre el Ello, el Yo y el Superyó conforman una estabilidad emocional; sin embargo, dada la naturaleza de cada uno, los factores involucran al ser humano en constantes conflictos internos con los que tiene que lidiar.



Ello: Está formado por los deseos más elementales e irracionales que sólo buscan su inmediata satisfacción. Es la parte primitiva y desorganizada. Está presente en el ser humano al nacer.



Yo: Es la parte mediadora, que pretende cumplir los deseos del ello, pero de forma razonada, de acuerdo con la realidad social y con las normas aprendidas. El Yo evoluciona con la edad.



Superyó: Se constituye por la conciencia moral y el ideal del Yo. La primera corresponde a las normas éticas y morales aprendidas, mientras que la segunda es la autoimagen anhelada. Ambas modelan la conducta.

24 Descripción de los tres elementos del aparato psíquico según S. Freud

El Yo es la parte racional que modera toda acción del ser humano; prevé la satisfacción de las necesidades de forma adecuada a su entorno y calcula los riesgos o castigos morales. Todo el tiempo deambula entre lo que se quiere hacer y lo que se debe hacer.

Durante la infancia, se transita de una etapa plenamente primitiva dominada por el ello a una etapa moderada por el Yo durante toda la niñez. Los adultos a cargo de la crianza y las instituciones que les rodean van conformando al *Superyó*.

Berg (2001) explica que existe una relación entre el involucramiento emocional total en el juego y la necesidad emocional de crear y desarrollar una identidad personal. En otras palabras: una parte importante de la fascinación del juego surge de la inconsciente necesidad infantil de construir una identidad y de la necesidad de conseguir una imagen de quién es uno.

(Berg 2). Esto sintetiza la acción del *Ello*, el *Yo* y el *Superyó* al momento de jugar.

El 1º de junio de 2015, como parte de la presente investigación, se llevó a cabo un taller para madres de familia de la escuela primaria Rosario Castellanos, ubicada en Tlalnepantla, Estado de México, titulado "Los videojuegos infantiles y sus clasificaciones".



25 Taller para padres "Los videojuegos infantiles y sus clasificaciones"

En esa ocasión, y a pesar de la convocatoria anticipada, sólo llegaron dos personas, las señoras Teresa Hernández y Griselda López; al preguntarles su opinión sobre el comportamiento de los niños y niñas con los videojuegos, una observación en común fue que, cuando los pequeños juegan, parecen ausentes de su entorno. "La cochinidad esa los atonta", dice la Sra. Teresa, de 57 años, abuela de Erik, de 10 años, y de Ricardo, de 11. "Cuando mis hijas

juegan, les tengo que hablar dos o tres veces, porque parece que ni me oyen”, agrega Griselda, de 29 años, madre de Jazmín, de 7 años y de Paulina, de 9 años.

Cuando juegan en el espacio físico o virtual, se encuentran absortos, con la mente, la emoción y los sentidos involucrados; pero cuando se trata de videojuegos, las experiencias que adquieren también son insumos para construirse a sí mismos: se establecen reglas de interacción, juegan y estructuran.

Mientras que los jugadores participan en juegos de rol en línea, no sólo acatan las normas sino que también las establecen. Son autores construyendo nuevos *Yos* a través de la interacción social (Turkle 18). Ellos dan forma a sus avatares de forma gráfica, pero también con rasgos de personalidad propios que establecen relaciones con otros, interpretan y reaccionan a partir de ellos: le dotan de identidad avatárica.

La multiplicidad de *Yos* conformados en la virtualidad corresponde a una identidad virtual que, a decir de Martín Barbero (2002), “...desafía tanto nuestra percepción adulta, como nuestros cuadros de racionalidad...” (Martín Barbero 4), pues se puede concebir al sujeto, unitario y diverso a la vez, con una naturalidad casi perturbadora. Este estadio se puede explicar como una identidad real complementada con una identidad virtual multiforme.

Para Morin, en el futuro se “...debe velar porque la idea de unidad de la especie humana no borre la de su diversidad, y que la de su diversidad no borre la de la unidad. Existe una unidad humana. Existe una diversidad humana. La unidad no está solamente en los rasgos biológicos de la especie homo sapiens. La diversidad no está solamente en los rasgos psicológicos, culturales y sociales del ser humano.” (Morín 27)

Jobo Isaac Aguilar Cruz participó en el grupo focal de 5º grado de la escuela primaria estatal Rosario Castellanos, el 26 de mayo de 2015.



26 Jobo Isaac Aguilar Cruz, participante del grupo focal

Él tiene que ausentarse por las mañanas para ir a la escuela de tiempo completo; sabe que estará 8 horas fuera de casa. Toma sus clases y juega en el recreo, alimenta a su Yo real mediante la interacción con sus compañeros y compañeras de clase en el mundo virtual. Mientras tanto, su Yo (avatar) en *The Sims* estará durmiendo o irá a trabajar; su Yo en *Minecraft* dejará de construir y su Yo de la granja estará cosechando; así, su identidad avatárica seguirá en acción, de modo que cuando Jobo regrese de la escuela, verificará la información generada por sus avatares.

Todas las vertientes de sí mismo están configurando una identidad complementada, por una parte la real, y en el ciberespacio, la virtual ¿Por qué darle estatus superior al Yo que tiene cuerpo, cuando los Yo que no lo tienen pueden poseer diferentes clases de experiencia? (Turkle 21)

Actualmente, la permanencia es el reto. La presencia en la plataforma multiusuarios permanece, pues la información sigue en el servidor o en la

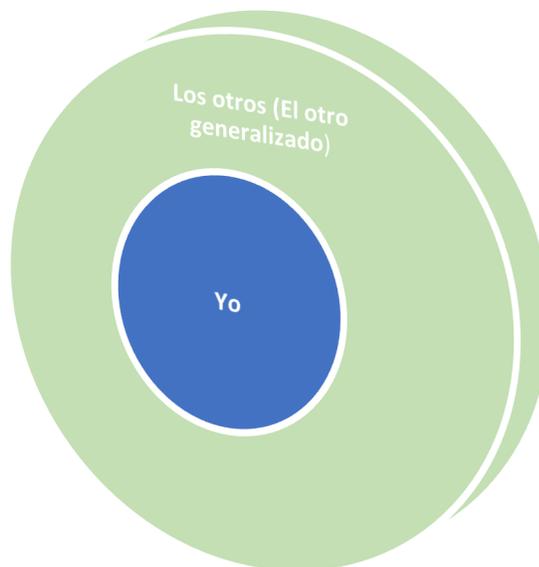
nube. Aunque el operador físico se encuentre, en la vida real, haciendo otra cosa, el personaje virtual puede continuar su vida en el metamundo si se le programa para ello.

Asimismo, se lleva al Yo hipermedial a todas partes, pues en los teléfonos celulares actuales (*smartphones*) las redes sociales se pueden tener a disposición, las cuentas de correo y algunos juegos, de modo que ya no se requiere llegar a casa y encender la computadora para estar *conectado*; desde el celular se publica y se lee, se expone y se vigila al mismo tiempo; la observación del *Otro* toma un papel preponderante en la interacción social.

Enseguida se destaca la importancia del otro para la construcción de la identidad, tanto en el entorno real de socialización, como en el espacio virtual.

2.4 IDENTIDAD (REAL-VIRTUAL) INFANTIL A PARTIR DEL OTRO

En la construcción de la identidad real, el otro es con quien el sujeto establece la interacción, Edgar Morin afirma, respecto a la importancia de los grupos sociales primarios, la red de relaciones íntimas que cada individuo establece con un reducido número de personas que funcionan como "alter ego" (otro Yo), y que no son más que el reflejo de uno mismo. (Giménez 2009 15)



27 El Yo en relación con el otro. Elaboración propia.

En términos de Lotman, la frontera del Yo, respecto del otro, es una membrana permeable, donde los filtros traductores bilingües operan intercambiando información durante toda la vida del sujeto. Esta interacción tiende a repetir patrones. La existencia del *otro* entorno en torno al propio sujeto o el *otro generalizado*, como lo llama Mead (1934) y traza el deber ser socialmente aceptado.

Cuando los niños y niñas crecen, encuentran las referencias necesarias para moldear su comportamiento y su identidad real en los sujetos a su alrededor; este papel es desempeñado por los padres, hermanos, maestros, amigos o cualquier persona que los infantes tiendan a imitar desempeñan.

Al relacionarse con el ciberespacio, también encuentran referentes de comportamiento en dicho entorno. Él o ella observarán lo que hacen y dicen los demás, y actuarán en consecuencia.

El 27 de mayo de 2015 se llevó a cabo el segundo grupo focal con niños y niñas de 6º grado de la escuela primaria Rosario Castellanos, Al preguntarles,

“¿Qué aprendes de los demás jugadores en los videojuegos en línea?”, se obtuvieron las siguientes respuestas.

Nombre	Respuesta
Arisbeth Ramírez Campos	Yo juego <i>Minecraft</i> y aprendí porque juego en línea con mi primo, él me enseñó. Aunque no viniera a mi casa, lo veo en el juego [sic]
Yoamser Bryan García Sauno	Ah pues tengo un buen de amigos que son <i>pro</i> [expertos] y ellos me enseñan trucos, y cómo escapar sin que te maten. Tengo poco tiempo jugando, pero sí he aprendido un buen de ellos.
Gustavo E. González Maldonado	Pues yo aprendí solito, primero entré al “simulador de cabra” [juego], porque un amigo de por mi casa me dijo que estaba bueno y siempre me mataban; hasta que supe qué hacer y ya supe cómo brincar y matar gente; y se puso más divertido.
María Fernanda Portillo González	Yo, si no sé cómo jugar en un juego nuevo, me meto a YouTube y veo los tutoriales o los videos de otros jugadores y ya voy aprendiendo.
José Omar Arrieta Vázquez	A mí me enseña mi hermano.
Shadani García Campos	Pues tengo a mis primos en el Xbox y nos conectamos luego y ellos me enseñan.

Con excepción de la respuesta de Gustavo, quien dice que aprendió solo, el resto de los niños y niñas participantes aceptaron haber aprendido algo de los otros en su entorno virtual; el aprendizaje, sobre todo en cuestiones lúdicas,

se obtiene de la imitación, pues no hay una clase o instrucción formal para aprender a jugar.

Lo que también vale la pena destacar, es que Shadani, José Omar y Arisbeth, aceptaron ese aprendizaje producto de la interacción con los otros; sin embargo, ellos tienen una presencia física también, pues quienes les enseñan son familiares, por lo tanto puede tratarse de sujetos con influencia tanto en lo real como en lo virtual.

En el caso de Yoamser y María Fernanda, aprenden e imitan a usuarios en la virtualidad; en otra pregunta afirmaron no conocer a ninguno de sus amigos o Youtubers³⁸ en la vida real.



28 Participantes del segundo grupo focal, con estudiantes de 6º grado de primaria.

El *Otro*, en el mundo virtual, no siempre tiene a un sujeto de carne y huesos detrás de la pantalla operando una computadora; el comportamiento predecible de las personas y el estudio de los patrones socialmente aceptados, sirven de referente para la configuración de *bots*, que son programas

³⁸ Usuarios que tienen un canal de YouTube.

informáticos que imitan el comportamiento humano; por lo tanto, mientras en la vida real el *Yo* se refleja e integra a su vez al otro en sí mismo, en la virtualidad integra al *Otro* y al reflejo de ese *Otro* (*bot*); la inteligencia artificial reproduce figuras de comportamiento social como un espejo proyectado en otro en donde no se sabe cuál de esas imágenes es la original.

La conformación de la identidad, a partir de la interacción real y virtual, toma un sentido más amplio cuando se considera la perspectiva de Morin, según la cual todo individuo es uno, singular, irreductible. Y sin embargo, al mismo tiempo es doble, plural, innumerable y diverso. Una unidad múltiple, una misma identidad con multiplicidades y duplicidad interna, (Morin 2006 91) adquiridas a partir de lo que hay a su alrededor, de la inclusión del otro en nuestro *Nosotros* (Morin 97).

La individualidad y la multiplicidad se pueden observar en los miembros de una familia. Puesto que cada uno adopta un rol diferente en casa, son sujetos únicos, pero comparten rasgos que se han hecho comunes a partir de la interacción; se comparte el léxico, el modo de reírse, las frases comunes y hasta el tono de voz.

No se trata sólo de que genéticamente los hijos hereden la voz de los padres, ni únicamente el factor biológico, como es el caso de la oxitocina³⁹, que está implicada en el comportamiento social que ayuda a los bebés a reconocer a un individuo de su mismo grupo; promueve vínculos, apego, empatía; además de ello, se incluye otra cuerda a este entramado, que es la convivencia promotora del aprendizaje de las expresiones y los tonos de voz de las

³⁹ Es un neuropéptido formado por una cadena de nueve aminoácidos, se produce en los núcleos paraventriculares y en el hipotálamo, influye en procesos fisiológicos sobre todo al momento del parto y la lactancia. Su presencia en el cuerpo humano influye en el comportamiento social pues se trata de un neurotransmisor, regula el estrés, disminuye el miedo, aumenta la confianza, la empatía y la generosidad.

personas con las que conviven; eso hace a cada miembro de la familia uno y todos a la vez.

Cuando los niños entran en los videojuegos de rol, su noción del *otro* se expande; sabe que, en la vida real, posee un cuerpo, un nombre, un sexo y que se encuentra rodeado de individuos; sin embargo, en la virtualidad deja de tener aquel cuerpo para tener avatares con nombres diferentes y sexos diferentes, y cada representación de sí, se encuentra rodeada de otras entidades similares. Cada avatar proyecta un fragmento del universo identitario de cada sujeto y se nutre de cada usuario con quien se entra en contacto.



29 *Minecraft, skywars, juego en línea. En la imagen hay tres jugadores y uno en primera persona (Leobrine universe)*

Martín Barbero explica que se está ante una generación de sujetos dotados de “plasticidad neuronal” y elasticidad cultural, que se refiere a la forma tan maleable de adaptarse a diversos contextos (Martín Barbero 4). Transitan en

un *continuum* entre lo real y lo virtual en donde se desdobra su personalidad. Son seres ubicuos capaces de administrar diferentes tareas en distintos sitios a la vez. Consumen y producen, leen a los *otros*, pero también escriben.

Para Turkle, en los mundos virtuales basados en texto, las palabras son hechos. Los MMORPG no sólo son lugares en los que el *Yo* es múltiple y construido a través del lenguaje; los lugares en los que la gente y las máquinas tienen una nueva relación (Turkle 25), donde los programas también toman la forma del *Otro*.

En estos mundos, los usuarios y los programas se confunden, y no se sabe si se está interactuando con otro usuario o con un *bot*⁴⁰ programando para realizar tareas específicas.

Derridá, citado en Turkle, enfatiza que la escritura se construye a través del público, además de a través del autor y que lo ausente del texto es tan significativo como lo que está presente (Turkle 26)

Las personas se mueven por patrones determinados, se puede saber de qué manera se enlaza su navegación; las páginas de un archivo consiguen su significado cuando entran en relación unas con otras.

Los significados no son estáticos sino dinámicos; dependen de los contextos bio-psico-sociales-culturales del individuo. Las verdades universales podrían explorarse solamente en las ciencias exactas, que, en el caso de este tipo de interacción, podría referirse a la parte operacional de la computadora, no así en la relación entre las personas.

El ser humano tiene un objetivo superior. Según Morin, "vive para vivir"; es decir, se encuentra en una continua búsqueda de su propia autorrealización y todo lo que fortalezca su identidad, que se encuentra en los procesos sociales

⁴⁰ Es un programa informático diseñado para imitar el comportamiento de un humano.

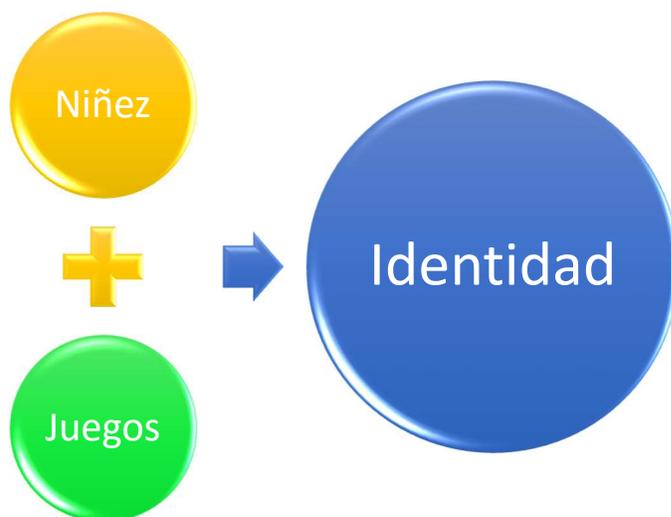
reales o virtuales, físicos o a partir de las computadoras, inicia desde una etapa temprana de la niñez mediante el juego y se complejiza con la edad. En el siguiente apartado se presenta un acercamiento teórico sobre el desarrollo de la identidad en la etapa infantil, a partir de la interacción simbólica de G. H. Mead y los trabajos de Lars-Erick Berg.

2.5 ETAPAS DE DESARROLLO DE LA IDENTIDAD INFANTIL A PARTIR DEL JUEGO

A lo largo de la vida, los niños tienen que pasar por procesos de aprendizaje hasta llegar a la vida adulta y alcanzar, idealmente, una madurez psíquica que continuará en desarrollo hasta el momento de la muerte, siempre y cuando las facultades mentales se conserven. Esta madurez radica en la capacidad de adaptarse adecuadamente a su entorno socio-cultural, y para llegar a esta etapa. El ser humano requiere de un intenso entrenamiento que dura toda la niñez: el juego.

Gregory Herbert Mead aborda en *Espíritu, persona y sociedad* (1934) una diferencia entre lo que, en la traducción al español es el juego y el deporte, (Mead 182) aunque en realidad se refiere a un juego espontáneo (*play*) distinto de aquel que tiene normas y estructura (*game*) que si bien, es la base del deporte no necesariamente se limita a éste. El juego espontáneo es aquél que los niños realizan sin la intervención de un adulto o de normas escritas en instructivos, son las primeras expresiones de juego social, donde se imita al otro y se experimenta el rol; por otra parte, el juego estructurado son los deportes donde hay reglas acordadas e inamovibles, una jerarquía, un rol y la intervención de alguien que avale la rigurosidad del juego (árbitro, juez, etc.), en este tipo de juego también entran los juegos de mesa y los videojuegos de rol.

Con relación a la triada compuesta por el sujeto (niño) el juego y la identidad, se pueden encontrar diferentes enfoques, desde la teoría interaccionista, Mead comprende que las diferentes etapas como desarrollo de los tres elementos mencionados, pues la experiencia adquirida por los infantes en las diferentes formas de juego, sobre todo en el espontáneo, sirve como insumo para fundamentar la identidad personal.



*30 El juego espontáneo es un medio para crear y lograr la identidad.
Elaboración propia.*

Desde el psicoanálisis de Freud, la identidad se alcanza mediante un proceso de reconocimiento del propio Yo, que transcurre durante la etapa infantil. Ambas vertientes hacen aportes de peso para comprender este proceso de construcción personal.

Lars-Erik Berg, profesor de sociopsicología, de la universidad de Skövde, Suecia; reúne el interaccionismo simbólico de Mead y el psicoanálisis de Freud, para proponer una clasificación de las etapas del juego en relación con la construcción de la identidad, las cuales se pueden sintetizar en la siguiente tabla:

Etapas del juego

Etapa I, amorfa
<p>Este lapso, que se centra a lo largo del primer año de vida, está constituido por un periodo de imitación, a partir del nacimiento y hasta los seis meses, donde todo lo que se aprende, parte de los estímulos gestuales de las personas que le rodean y otra donde el niño se encamina hacia la socialización, a la que Berg le llama etapa transgresora de fronteras e intento por adoptar roles.</p>
Etapa II, del juego espontáneo
<p>En la siguiente etapa de formación de la identidad; surge a partir del desarrollo del lenguaje y hasta los cuatro o seis años de edad, en donde el infante se identifica a sí mismo respecto a su sexo; si es niña o niño o si es infante o adulto. A partir de esa diferenciación básica se puede explorar una gran cantidad de identidades posibles en el juego de rol. Con la práctica lúdica, se desarrolla el lenguaje, el acervo del niño se hace más extenso, esas palabras sirven para ir constituyendo roles cada vez más complejos dentro del juego.</p> <p>La cultura tiene un papel determinante en este punto, pues muchos de los roles que los niños eligen, van más allá de jugar al papá y a la mamá; los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías ofrecen una extraordinaria gama de posibles personajes.</p>
Etapa III, del juego organizado
<p>A partir de los siete años aproximadamente, el niño entra en una nueva etapa del desarrollo de la identidad; ésta coincide frecuentemente con el ingreso a la educación primaria, en este periodo se deja de experimentar y se empieza a estructurar. Es la etapa del juego en equipo, el desempeño infantil en este momento de su vida, dependerá también de los factores sociales de su entorno pues requiere de una mayor madurez para reconocer su rol dentro de un grupo y permanecer en él, además de identificar la importancia del rol de los demás, saber lo que cada uno debe hacer para alcanzar un objetivo común.</p> <p>Calderón (2009), dice que además de poder jugar con reglas establecidas, los niños y niñas pueden desarrollar papeles como en una puesta en escena, donde deciden ser guionistas, actores, directores o productores. (en Sánchez Guevara 408)</p>

Etapa IV, la generalización y la madurez

Esta no abarca un periodo específico de tiempo en la vida de individuo; más bien es la síntesis de las etapas anteriores, la consumación del desarrollo psíquico de la identidad puede suceder a una edad más temprana en algunos sujetos, otros prolongan la etapa de juego organizado hasta la edad adulta y otros no logran concretarla.

Cuando la persona se encuentra en el proceso de maduración, combina todo los juegos en los que ha participado, y a partir de ellos esculpe un conjunto social coherente.

Sin juego de roles no habría un desarrollo de la personalidad, pues constituyen el núcleo del proceso de reflexión y del desarrollo de sí mismos como personas maduras, pues cuando es partícipe de la interacción, entra en una compleja fase de evaluación y categorización social que escudriña el comportamiento y las características de esa identidad real que le ha costado tantos años construir.

Para Irving Goffman (1963) La sociedad establece las formas para categorizar a las personas. El intercambio social cotidiano y rutinario permite tratar a otros sujetos a los que se aplica, de entrada, una evaluación o juicio previo de su apariencia y comportamiento, para colocarlos en una categoría según sus atributos personales. (Goffman 2006 11-12)

La sociedad espera del sujeto un comportamiento que se ajuste a sus expectativas normativas y cuando no lo hace es señalado. Esto sucede frecuentemente cuando existen cambios sociales, ideológicos o tecnológicos acelerados y a la sociedad no le da tiempo de ajustar su normatividad con la misma rapidez, entonces estigmatiza a los sujetos diferentes hasta que se ciñan a los estereotipos ⁴¹y se les pueda normalizar.

⁴¹ Es una imagen estructurada y aceptada por la mayoría de las personas como representativa de un determinado colectivo. Esta imagen se forma a partir de la concepción estática sobre las características generalizadas de los miembros de esa comunidad. (Real Academia de la Lengua Española)

Los atributos físicos, raciales o de carácter que vuelven diferentes a los sujetos ante el juicio de los otros, se les considera estigmas, a veces también recibe el nombre de defecto, falla o desventaja; esto, para Goffman, es una discrepancia entre la identidad social virtual (la que se espera del sujeto) y la identidad social real (la que muestra realmente) (Goffman 2006 12-13)

2.6 CONFORMACIÓN DE LA IDENTIDAD VIRTUAL INFANTIL A PARTIR DE LOS VIDEOJUEGOS (MMORPG): RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO.

En el presente apartado se sintetizan los resultados obtenidos de la observación a 11 sujetos de estudio, examinados durante mayo de 2015 en sesiones de juego entre 60 y 120 minutos, completando en total cinco horas semanales de observación, para registrar el comportamiento ante la interacción con un videojuego.

Para llevar a cabo el trabajo de campo, se eligió un videojuego tipo MMORPG llamado *Minecraft* que es un juego de construcción tipo *sandbox*⁴² con un mercado en expansión y que anunció en febrero del 2014 haber llegado a los 100 millones de usuarios (Jackson 1); de este modo, supera a cualquier otro juego en línea, su popularidad se basa en la versatilidad en sus versiones, además de contar con una que se descarga gratuitamente, por lo tanto, según el sondeo realizado para esta investigación en junio de 2014, 80% de los encuestados afirmaron conocerlo y jugarlo. Por otra parte, en los grupos focales realizados en 2015, los participantes comentaron que es fácil de

⁴² Los juegos Sandbox (caja de arena) son aquellos en los que se aparenta tener mucha más libertad acerca de cómo y cuándo lograr las metas. Este tipo de juegos le permiten al jugador diseñar y decidir sobre la forma de jugar. Muchos de estos juegos son Open-Ended (final abierto) y casi nunca se pueden completar. Generalmente se basan en ambientes grandes y abiertos.

instalar en las tabletas electrónicas repartidas por la Secretaría de Educación Pública a todos los niños y niñas que cursan el 5º grado de primaria.

La exploración tuvo por objetivo analizar el comportamiento de los usuarios mientras hacen uso de videojuegos MMORPG, para identificar similitudes diferencias y relaciones entre la identidad real y la identidad virtual de los usuarios.

La pregunta de partida ¿Cómo se diferencia la identidad real de la identidad virtual en los usuarios de videojuegos MMORPG?

El supuesto de partida es que la comunicación codificada, el comportamiento social virtual, y la construcción del avatar, son elementos integradores de la identidad virtual en tanto sustituyen a la comunicación verbal, la interacción física y el cuerpo en la identidad real.

Los sujetos de investigación fueron seleccionados en forma aleatoria, todos son del sexo masculino, pues fueron los que mostraron mayor empatía con los videojuegos; las niñas no se interesan en la misma proporción, pero su participaron fue incluida en los grupos focales.

La siguiente tabla muestra los nombres y edades de los niños observados, cuyos datos específicos se pueden consultar en el anexo 1

Nombre	Edad
Alexis García Lugo	10 años
Diego Esaú Hernández Velázquez	10 años
Daniel Divain Balderas Salgado	11 años
Julio Aviel Reyes Aguilar	11 años
Ángel Gael Reyes Aguilar	11 años
Josué Gamaliel Segura Chávez	11 años
Emiliano Barrera Cervantes.	11 años

Leonardo Iván Machuca Reyes	11 años
José Ricardo Hernández Ramírez.	12 años
Erick Barrera Cervantes	12 años.
Josué Roberto Hernández Velázquez	13 años

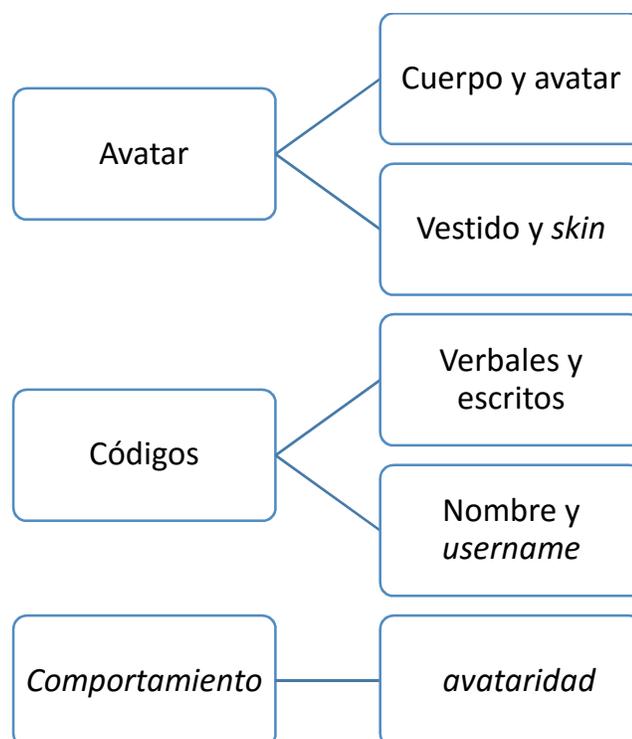
Categorías observadas

Las categorías que se eligieron para observar el comportamiento de los sujetos de estudio e identificar elementos que se integran a la identidad complementada (real y virtual) fueron las siguientes:

1. El cuerpo y el avatar
2. El vestido y el *skin*⁴³
3. Los códigos (verbales y escritos)
4. El nombre y el *username*
5. Avataridad (propuesta)

Las categorías anteriores se determinaron de acuerdo con las directrices de la presente tesis doctoral.

⁴³ Del inglés Skin (piel) se refiere a la apariencia que tienen los personajes en *Minecraft*, se llega a usar el término también en otros videojuegos.



31 Modelo de categorías. Elaboración propia

El cuerpo y el avatar

En las sesiones de observación se tomó nota sobre los rasgos físicos de los niños y los avatares que utilizaron.

Nombre	Cuerpo	Avatar en <i>Minecraft</i>
Alexis García Lugo	Complexión robusta, piel clara y mejillas rosadas, cabello negro, erizado y lacio, cara redonda.	Figura antropomorfa hecha con cubos, lleva pantalón azul y camiseta también azul. ⁴⁴ 

⁴⁴ Este avatar es una plantilla que ofrece el juego y se llama Steve, lo usan los jugadores que no han obtenido elementos para modificarlo a su gusto

<p>Diego Esaú Hernández Velázquez</p>	<p>Complexión delgada, piel clara, cabello lacio rubio, cara ovalada</p>	<p>Figura antropomorfa hecha con cubos lleva pantalón y camiseta azul, con capa y la figura de un pico en ella.</p> 
<p>Daniel Divain Balderas Salgado</p>	<p>De complexión delgada, piel morena, cabello negro, corto y lacio, cara rectangular.</p>	<p>Casco y armadura azul cielo y una espada.</p> 
<p>Julio Aviel Reyes Aguilar</p>	<p>De complexión regular, tez blanca, cara redonda, cabello lacio, corto, color castaño claro. Labios delgados, ojos grandes, mide aproximadamente 1.50</p>	<p>Traje de zorro</p> 
<p>Ángel Gael Reyes Aguilar</p>	<p>De complexión robusta, labios delgados, ojos grandes, tez morena, cabello lacio y corto, color café oscuro.</p>	<p>Eligió una figura predeterminada para <i>Minecraft</i>, se trata de Simón, un personaje de Alvin y las ardillas.</p> 
<p>Josué Gamaliel Segura Chávez</p>	<p>De complexión muy delgada, tiene cabello delgado, lacio y de color café claro, su cara es ovalada y tez blanca</p>	<p>Corona dorada, camiseta blanca, pantalón morado, botas doradas</p>

<p>Emiliano Barrera Cervantes.</p>	<p>De compleción regular, con una estatura de 1.45 aprox. Con un peso de 52 kg.</p> <p>Tiene cabello oscuro lacio, cara ovalada</p>	<p>Es una cabra en Goat simulator⁴⁵ no quiso jugar <i>Minecraft</i> porque le aburre.</p> 
<p>Leonardo Iván Machuca Reyes</p>	<p>Compleción regular, cabello ondulado castaño oscuro, cara ovalada, tez morena clara.</p>	<p>Tiene armadura de diamante</p> 
<p>José Ricardo Hernández Ramírez.</p>	<p>Compleción delgada, tiene cabello oscuro y lacio, cara delgada de tez morena</p>	<p>Tiene cabello rubio, utiliza pantalón de color gris y su camisa de color verde</p>
<p>Erick Barrera Cervantes</p>	<p>Compleción regular, con una estatura de 1.68 aprox. Con un peso de 62 kg.</p> <p>Tiene cabello oscuro lacio, cara ovalada</p>	<p>El avatar tiene una armadura pesada, es un francotirador en <i>Army of Two</i>⁴⁶, pues no quiso jugar <i>Minecraft</i> porque le aburre.</p> 

⁴⁵ El simulador de cabra o Goat simulator, es un juego de acción, donde el jugador es una cabra, cuyo objetivo es hacer el mayor daño posible contra objetos, animales o personas; contiene violencia, por lo cual está clasificado para jugadores mayores de 16 años, sin embargo Emiliano lo juega, cuando apenas tiene 11.

⁴⁶ *Army of Two* es un juego de acción basado en las estrategias militares cooperativas y tácticas de combate avanzadas entre dos soldados, los tiros son en tercera persona. Su clasificación es para mayores de 18 y Erick lo está jugando a los 12 años.

<p>Josué Roberto Hernández Velázquez</p>	<p>Es muy delgado y alto mide 1.65 metros, tez morena, cabello lacio castaño claro, tiene estrabismo en el ojo derecho y usa lentes gruesos</p>	<p>Usa un avatar con armadura y espada de hierro en <i>Minecraft</i></p> 
--	---	---

El cuerpo es la materialidad del sujeto, pero no sólo eso, el cuerpo es el signo del individuo, afirma Sánchez Martínez 2013. Cuando el niño es pequeño empieza a reconocerse a sí mismo, a identificar su propio cuerpo al observar sus manos, sus piernas, se lleva a la boca los dedos, incluso los de los pies en esta exploración de su propio ser, posteriormente encuentra en ese cuerpo una funcionalidad, sirve para moverse, para alcanzar objetos, para conocer su entorno y para interactuar con otras personas.

Cuando se alcanza la edad de los niños con los cuales se trabajó la observación, entre 10 y 13 años, se tiene un avanzado reconocimiento del propio cuerpo y se distingue al del otro; se sabe que ese cuerpo está en crecimiento, por lo tanto, es dinámico y temporal. Josué sabe que es alto y que su hermano es pequeño todavía, pero crecerá, sabe que él es moreno y Diego es rubio. Ángel por su parte afirma: "Soy un poco gordo porque me gusta mucho comer; a Julio no tanto, por eso es más flaco, pero los dos nos parecemos de la cara" concluyó el mayor de los hermanos Reyes Aguilar.

Esta conciencia de similitud y de diferencia con el *Otro*, también es parte de la identidad, como se explica en el punto 2.1, el reconocer o negar al otro, el saber que hay igualdades y diferencias, son referentes para construir la propia noción del *Yo* como se ha venido trabajando a lo largo de este capítulo; éste

se constituye a partir de la interacción social, así pues, "El cuerpo, es necesario para entender, participa de esta relación social y es uno de los núcleos de formación de la identidad." (J. A. Sánchez Martínez 59)

Así como el cuerpo se convierte en un nodo de interacción en el mundo físico, el avatar lo es en un entorno virtual, pues en ese ambiente no físico es necesaria una extensión de la presencia que se comunique con otras.

En el caso de los niños que participaron en la observación jugando en *Minecraft*, el propio juego les ofrece opciones, en un principio son sólo dos - Steve o Alex-, que corresponden al sexo masculino y femenino respectivamente.



32 Steve y Alex, fuente: (ZeconTheEskimoHack)

En este caso, los niños que eligieron a Steve como avatar fueron Alexis, Diego, Daniel y Leonardo. Ellos, antes que nada, se reconocen a sí mismos como varones y buscan un avatar que corresponda a su género; a la vez será esa la imagen con la que busquen interactuar con otros.

En los casos de Julio y Ángel, sus avatares tienen forma de animal; ellos, en el momento de entrar al juego, lo asumen como tal, y a pesar de que tienen 10 y 11 años, la actividad lúdica los remite a la etapa del juego espontáneo (ver inciso 2.5) donde ellos representan roles, se disfrazan. Julio juega a ser un zorro, mientras que Ángel se identifica y elige ser Simón de *Alvin y las*

ardillas; su cuerpo físico, al momento del juego, se convierte en un cuerpo imaginario, que a su vez se visibiliza en una imagen dentro de *Minecraft*.

Respecto a Erick y Emiliano, ellos no quisieron jugar *Minecraft*, porque les parece un juego aburrido. "Eso es para niños rata", afirmó Erick; por lo tanto, se les dio la libertad de elegir el juego. Durante la semana de observación jugaron dos juegos, *Goat simulator* y *Army of Two* ambos juegos no son aptos para su edad, pues el primero es para mayores de 16 y el segundo, para mayores de 18, y ellos tienen apenas 10 y 11 años.

Emiliano, el hermano más pequeño, jugó *Goat simulator*, y su avatar fue una cabra, aquí la identificación con la figura que lo representa no está en la forma sino en el comportamiento, la cabra destroza todo a su paso, en ese caso se puede inferir un uso catártico, pues el comportamiento del niño es tranquilo y más bien sumiso ante los abusos de su hermano mayor.

Por su parte, Erick es de carácter dominante, él eligió jugar *Army of Two*, un juego bélico de tipo militar, donde su avatar tiene un cuerpo adulto, muy musculoso, cabello corto y tatuajes; nada que ver con su cuerpo infantil preadolescente. A pesar de las diferencias que existen entre su hermano y él, pues lo agrede física y verbalmente, eligió jugar en equipo. En este caso, Erick transfiere la información social, cultural, psicológica y familiar que posee al avatar, que funciona también como figura aspiracional fantástica y virtual.

Erick reproduce en el juego mediante avatares la relación con su hermano y la relación entre sus padres la cual también se observó pues, aunque no era el objetivo de la investigación, había discusiones telefónicas frente a los niños.



33 Interpretación de los referentes reales y virtuales observados que intervienen en la conformación de la identidad de Erick Barrera Cervantes. Elaboración propia.

Cuando se está en un espacio virtual, siempre hay un anclaje con la realidad; no se puede prescindir del bagaje personal; el rol social, la cultura, la familia, los valores, pasan de forma simbólica del cuerpo al avatar. Toda esa información “pertenece a tres momentos temporales indisociables: pasado, presente y futuro, es decir, lo que fue, lo que se es y, el último representado en forma de proyecto, lo que se quiere *llegar a ser*.” (J. A. Sánchez Martínez 60)

El vestido y el *Skin*

En los juegos para niños, la desnudez humana no es un factor que se incluya en los diseños; es un caso diferente cuando los avatares son personajes o animales, ellos si pueden ir desnudos o vestirse.

En el caso de *Minecraft*, los avatares básicos son dos, Alex y Steve, arriba mencionados, los cuales ya están vestidos; conforme se avanza en el juego, se obtienen accesorios o se compran paquetes de *skins* (del inglés, piel) que son vestimentas o apariencias con las que se caracteriza al avatar.

En la siguiente tabla se muestra una las formas de vestir de los niños elegida entre las sesiones de observación y se relaciona con la apariencia del avatar.

Nombre	Vestido	Avatar en <i>Minecraft</i>
Alexis García Lugo	Pantalón de mezclilla azul claro, deslavado, playera azul marino con estampado de letras y números en colores naranja y blanco, tenis converse negros.	Lleva pantalón azul oscuro y camiseta azul claro 
Diego Hernández Velázquez	Pantalón de mezclilla azul marino y camiseta blanca estampada, tenis negros	Pantalón y camiseta azul, con capa y la figura de un pico en ella. 
Daniel Divain Balderas Salgado	Uniforme deportivo de la escuela) Pants y sudadera, azul marino con una raya blanca en el contorno, trae anteojos, usa tenis Nike: palomita amarilla,	Casco y armadura azul cielo y una espada. 

	adornos negros como red de telaraña y de fondo predomina el gris	
Julio Aviel Reyes Aguilar	Usa pants gris, camiseta blanca, tenis color verde.	Sin ropa 
Ángel Gael Reyes Aguilar	Usa el uniforme de la escuela: pants gris, camiseta blanca y tenis negros	Sudadera azul y anteojos 
Josué Gamaliel Segura Chávez	Viste un pantalón gris, sudadera azul cielo y zapatos negros.	Corona dorada, camiseta blanca, pantalón morado, botas doradas
Emiliano Barrera Cervantes.	Viste una chaqueta de mezclilla azul, playera tipo polo naranja con azul, jeans azules, botas color negro	No usa ropa. 
Leonardo Iván Machuca Reyes	Pantalón de mezclilla claro, camiseta guinda estampada con manga larga color gris y tenis negros	Tiene armadura de diamante. 

<p>José Ricardo Hernández Ramírez.</p>	<p>Usa pantalón de mezclilla una playera de manga larga color café y zapatos negros</p>	<p>Tiene cabello rubio, utiliza pantalón de color gris y su camisa de color verde</p>
<p>Erick Barrera Cervantes</p>	<p>Viste una sudadera azul con el símbolo de Superman con una capa roja por detrás, usa jeans azules y tenis azules con naranja.</p>	<p>Camiseta negra, pantalón militar, sobre la ropa lleva protección que parece una armadura metálica, también usa una máscara de metal color gris.</p> 
<p>Josué Roberto Hernández Velázquez</p>	<p>Pants grises, playera azul y tenis blancos</p>	<p>Usa armadura y espada de hierro en <i>Minecraft</i>.</p> 

De acuerdo con la descripción de la vestimenta usada por los niños en las sesiones de observación, parecen estar más preocupados por la comodidad que por la moda al momento de elegir su ropa; sin embargo, no hay que dejar de lado la función socializante del vestir, que está directamente relacionada con la evaluación del *Otro*.

Con excepción de Josué Roberto y Diego, todos los demás niños sabían que iban a ser observados y videograbados en las sesiones de juego; esta

condición se convirtió en un motivo para elegir su vestimenta, a excepción de quienes usaban uniforme escolar, porque no les dio tiempo de cambiarse.

La moda es una imitación de un modelo y para que esto sea posible, tiene que haber algo que se perciba y guste para así copiarlo (Téramo 85) Los medios de comunicación, las redes sociales y los videojuegos constituyen escaparates para dichos modelos.



34 El avatar de ejemplo usa un pantalón de mezclilla, camiseta y tenis. (My Xbox Live Hex19)

Todos los niños usaban camiseta o sudadera y 66% usó pantalón de mezclilla o jeans, el resto usaba pants, que era parte del uniforme escolar o de su guardarropa.

Los niños reproducen lo que ven, imitan las formas de vestir, construyen su pantalla social para ser aceptados por los otros, que los miran en la realidad o en la virtualidad.

Obsérvese otro arquetipo, el grupo británico *One Direction*, número uno de popularidad a nivel mundial entre adolescentes, lo que se aprecia en su vestimenta, es nuevamente camisetas, sudaderas y pantalones de mezclilla.



35 *One Direction* (musically.com)

Las formas de organización social, cultural y económica son modificadas a partir de las nuevas tecnologías y su tendencia global, que exporta bienes culturales. Los niños consumen moda y la transfieren a sus representaciones virtuales, a su vez, en los mundos virtuales también se consumen tendencias y se aplican su forma de vestir. Nuevamente, se encuentra un contínuum entre la realidad y la virtualidad a partir de otro referente de identidad que es la indumentaria.

En la investigación de campo, el color en prendas de vestir más común fue el azul, que psicológicamente está relacionado con la frescura, la tranquilidad, el frío y la lejanía, pero también existe un factor cultural que no se puede obviar, es el hecho de que toda la muestra estuvo integrada por niños, por lo tanto, es el color que la normatividad social les ha impuesto, asociándolo con la masculinidad y el intelecto, sin embargo, también hay que mencionar que es uno de los colores básicos de *Minecraft*.

No es casual, y seguramente tampoco es consciente, que Alexis haya asistido a su sesión de juego vestido con pantalón y camiseta azul, al igual que su avatar Steve.



36 Sudadera azul con estampado de Steve. (allieexpress.com)

Lo cierto es que el factor económico interviene en la apariencia, tanto en lo real como en lo virtual. En el mundo tangible, el acceso a las prendas de vestir tiene mucho que ver con la cantidad de dinero que se invierte en ello; en los videojuegos y mundos virtuales de entretenimiento también, pues si se quiere modificar al avatar con ropa o accesorios, de algún modo hay que pagar por ello. Comprar para construirse, o diseñarse de una forma más afín al *Yo* y al *Otro* del que se busca la aceptación e inclusión.

La identidad real y la virtual en ningún momento se separan, deviene una en la otra y viceversa de múltiples formas.

Códigos verbales y escritos

Cuando los usuarios de videojuegos pasan mucho tiempo conociendo su funcionamiento e interactuando en ellos, empiezan a usar palabras con

significado específico que les produce sentido sólo a los que comparten dicha práctica, quedando excluido todo aquel que no esté inmerso en su contexto.

Tras la observación, se determinó que el uso de códigos verbales abre vínculos comunicativos con un grupo de personas y cierra fronteras con otras.

En las sesiones de juego durante las cuales los infantes fueron observados se pudo notar que, en cuanto se le planteó a cada niño la posibilidad de observar su interacción con el videojuego, mostrando interés en lo que hace, las reacciones fueron de entusiasmo y apertura.

Aquí se reproduce una de las conversaciones sostenidas con Diego Esaú Hernández Velázquez.

Lugar: En casa de los abuelos paternos de Diego, el sábado 23 de mayo del 2015, me acerco a él en el momento que está encendiendo la computadora para empezar a jugar. Yo le hablo y al principio me responde sin verme, solo se enfoca a entrar al juego.

MR –Hola, Diego, ¿qué vas a jugar hoy?

DE- *Minecraft*

MR- ¿En qué modo juegas?

DE -Hoy voy a entrar a los Juegos del Hambre.

MR- A mí me gusta más Skywars y también Olimpocraft.

DE- (Voltea a verme un poco sorprendido y regresa la mirada a la pantalla)
No he jugado Skywars, pero Olimpocraft sí.

(Inicia el juego)

MR- ¿Cuál es tu estrategia? Eso se ve difícil.

DE- Yo apenas empecé a jugarlo; al principio me mataban rápido, pero ahora ya avanzo más; la otra vez sólo quedábamos tres y casi al final me mataron,

a veces encuentro otros con los que hago alianzas y así avanzo más pero luego me traicionan para ganar; es que hay algunos jugadores pro, yo apenas soy nub.

MR- ¿Quién eres?

DE- Od65

MR. Ok, yo soy más nub que tú; te veo jugar para ver si aprendo.

DE- Bueno (toma confianza, y juega aunque yo esté presente)

Las palabras subrayadas en amarillo son las que están codificadas, pues su significado es connotativo sólo entre quienes conocen la cultura de los videojuegos, pero también se incluyen claves y términos en otro idioma. Cuando los niños notan que otra persona comprende los códigos y los usa, se abre un canal de comunicación, pues se pone de manifiesto el conocimiento del lenguaje en ambas partes.

Sin embargo, una pregunta a propósito del tema se realizó en los grupos focales en la escuela primaria Rosario Castellanos, y la respuesta fue generalizada.

¿Qué les dice su papá o su mamá, cuando ustedes les comentan sus logros en los videojuegos?

Nombre	Respuesta
Arisbeth Ramírez Campos	No te entiendo nada
Yoamser Bryan García Sauno	¿De qué hablas?
Gustavo E. González Maldonado	A mí no me molestes con tus tarugadas (sic) no te entiendo nada
María Fernanda Portillo González	Mi papá si me entiende porque él también juega, pero mi mamá me dice –Mejor dije a tu papá que sabe de eso-

José Omar Arrieta Vázquez	-No te entiendo-
Shadani García Campos	Mi mamá siempre me dice –No empieces con tus cosas, me hartas-

Las respuestas de los niños y las niñas evidencian la ruptura comunicacional con los no jugadores, lo grave de esta situación es que se trata de los propios padres. En términos de Lotman, los hijos se encuentran en la semiosfera del videojuego y se ubican en la cultura, los padres se hallan del otro lado de la frontera, en la no cultura.

Mientras padres e hijos mantengan ese vacío, se genera un espacio no intervenido ni vigilado por los tutores, donde los niños se empoderan de la práctica social y del lenguaje.

Emiliano juega *Goat simulator*; su mamá no ve nada de malo en un videojuego que trata de una cabra que recorre una ciudad haciendo locuras, lo que ella ignora es que dicho juego está clasificado para jóvenes mayores de 16 años por su contenido violento, y Emiliano apenas tiene 10.

El hijo se apodera de la práctica social porque él sí sabe que el juego no es para su edad, pero no tiene la madurez suficiente para autocensurarse; por el contrario se sabe transgresor, sus padres no le dicen nada, entonces el continúa porque el juego le divierte.

Volviendo a la escuela primaria Rosario Castellanos, se cuestionó a la profesora que imparte 5º grado, sobre el comportamiento específico de los niños que participaron en el grupo focal, todos ellos asiduos a los videojuegos, ella respondió que la mayoría son extrovertidos, pero también son “contestones y rebeldes” (sic).

Cuando los niños y niñas saben que el videojuego es un espacio de expresión libre, donde son responsables del uso de su lenguaje y que lo que digan o

escriban puede ser visto por cientos de personas a la vez, van apoderándose de la palabra y lo aplican también en su vida cotidiana.

Las generaciones actuales no son una oleada de rebeldes sin causa, simplemente ocupan el espacio comunicacional que los padres y madres van dejando vacío.

Cada vez más niños y niñas tienen sus canales de *YouTube*, mediante ellos mandan al mundo sus mensajes, los cuales pueden ser vistos por pocos o por muchos; sin embargo, sus códigos quedarán para siempre en el ciberespacio.

Nombre y *username*

El nombre de cada persona en la cultura occidental constituye más una afiliación que una representación de sí mismos. Los padres lo imponen regularmente relacionado a un significado para ellos, el nombre del padre, la madre, algún familiar querido, un sujeto de admiración, o porque corresponde al santoral, el sentido que le dan los padres a la nominación, no necesariamente es el mismo para los hijos. Al respecto dice Lotman que los nombres propios se pueden considerar como una esfera categorial de la lengua y además un estrato mitológico de la misma (Lotman 2000 149)

El nombre remite a un significado que se asocia con un mito, entre los niños participantes en la investigación está Esaú, nombre que alude a la cultura hebrea, quien fue el primogénito del patriarca Isaac y al nacer rojo y cubierto de pelo, le dieron el nombre de Esaú (velludo); el significado mitológico del nombre, nada tiene que ver con su *re-asignación* posterior a un sinnúmero de sujetos a lo largo de la historia; incluso, habrá individuos que vivan y mueran sin conocer el significado de su nombre.

Más importante que la categoría mitología del nombre propio, es el re significación del mismo en el sujeto que lo porta, es entonces cuando éste

también se convierte en identidad, pues a decir de Lotman, no se abstrae ya del sujeto sino que se integra con él.

Nombre	Username
Alexis García Lugo	Ismogri
Diego Esaú Hernández Velázquez	Od65
Daniel Divain Balderas Salgado	Homerito
Julio Aviel Reyes Aguilar	Doom III
Ángel Gael Reyes Aguilar	Mariocaher
Josué Gamaliel Segura Chávez	DriedCol7553405
Emiliano Barrera Cervantes.	Eliot
Leonardo Iván Machuca Reyes	Leobrine04
José Ricardo Hernández Ramírez.	Ricardo
Erick Barrera Cervantes	Teizon
Josué Roberto Hernández Velázquez	TibowDude

El nombre de usuario, pseudónimo, *nickname*, *username* o *nametag* son nombres que sustituyen al nombre propio en los videojuegos en línea, aunque no son exclusivos de ellos, se usan también en las redes sociales, en blogs, foros, videos y en las direcciones de correo electrónico.

Si existe una representación del cuerpo en el avatar, o como lo denomina Sánchez Martínez, una figura de la presencia, también hay una representación

del nombre, esta palabra puede constituirse de muchas formas, puede ser un código alfanumérico, un nombre o una combinación de ellos. (Véase, la tabla anterior)

Esta palabra es elegida por el jugador, algunas son copiadas de otros usuarios, de personajes o de su propio nombre, otras son códigos que sólo tienen significado para ellos mismos.

José Ricardo Hernández, utilizó su mismo nombre, Ricardo; Diego Esaú Hernández configuró una clave Od65, Leonardo Iván Machuca, hizo una combinación de su nombre *Leo*, con el nombre de un personaje de *Minecraft* llamado Herborice, más los últimos dígitos de su año de nacimiento 04, de ese modo surgió Leobrine04.

Además del ingenio para formar nombres de usuario, éstos deben ser únicos; al hacer el registro, el propio programa indica si el nombre está disponible; si no es así, entonces ofrece una serie de opciones combinadas, similares a la elegida; es por ello que existen nombres de usuario como el de Josué Gamaliel, que es DriedCol7553405, seguramente él eligió el nombre y el programa le dio la combinación numérica para que fuera irrepetible.

Al igual que el nombre propio, el nombre de usuario se convierte en la etiqueta que distingue a ese avatar de cualquier otro, por lo tanto, se va fincando un prestigio y una personalidad virtual a partir de él, hasta el punto de dejar los metamundos e incidir en la vida real, como se trató en el punto 2.2

Avataridad

Es un término que aquí se propone y que parte de las características de la *muñequidad* propuesta por Iury Lotman (Lotman 2000 140) la cual se abordó en el capítulo I.

En el juego, el niño desarrolla un comportamiento a través de su avatar, pero el avatar no es el sujeto ni tiene su apariencia, son símbolos convencionales

alejados de la realidad. La distancia que existe entre las características reales del sujeto y la conformación de su avatar, es el grado de avataridad que éste tiene.

La diferencia no sólo se limita a los aspectos físicos; también a los de comportamiento. Deniel es un niño que no tiene reportes de mala conducta en la escuela, tampoco tiene problemas en casa, sin embargo, su avatar mata zombis, y animales para sobrevivir.

Los videojuegos de rol combinan la fantasía de jugar a ser algo diferente a lo que se es, igual que en el juego espontáneo y también incluye las normas del juego estructurado (véase inciso 2.5) por lo tanto el avatar es la manifestación gráfica de la fantasía y lleva a cabo acciones que en el mundo físico no son posibles.

En *los juegos del hambre* Diego es *Od65*; él tiene una espada; en el momento que inicia la partida corre por el lugar en busca de cofres que le den herramientas o armas para sobrevivir; mata a todo contrincante que encuentra a su paso; cuando el otro muere, deja sus pertenencias; Diego mató a un contendiente y le quitó su arco, con esta arma puede matar a distancia; poco a poco se ven menos competidores, se acerca el final de la partida; *Od65* entra en un salón en busca de un cofre o más competidores para matarlos, pero no se da cuenta que detrás de una columna está *Alexby25*, quien de un espadazo lo mata; una vez más no pudo ganar; *Od65* está fuera.

Al igual que en el juego espontáneo y el estructurado, una vez terminada la partida, *Od65* murió, pero Diego Esaú no es el mismo que antes de jugar, lo que ganó fue aprendizaje y experiencia que se sumarán a su pensamiento estratégico para utilizarlo en situaciones posteriores.

“El que juega recuerda que no se halla en la realidad, si en un mundo lúdico-convencional: no caza, sino que hace como si cazara [...] Pero

simultáneamente, experimenta las emociones correspondientes a una autenticidad de las circunstancias imaginadas” (Lotman 2000 60)

Cabe señalar que esa experiencia auténtica de la que habla Lotman tendría que tomarse con reservas, es probable que la niña que juega a ser maestra durante el recreo pueda experimentar un poco de la importancia de ser la autoridad en un salón de clase, pero el niño que mata un cerdo en *Minecraft* para comérselo y sobrevivir, seguramente no logrará construir ni remotamente dicha sensación, porque ese videojuego tiene un alto grado de convencionalidad.

En el presente capítulo se abordó la influencia de la interacción hipermedial en el usuario para la conformación de su propia identidad. Si bien se ha venido argumentando cada elemento de transformación desde la importancia de los referentes reales, además los referentes virtuales y cómo éstos se van sumando al acervo personal que va conformando la identidad, es posible vislumbrar que la influencia no va hacia un solo sentido, sino que se vuelve recíproca, es decir los hipermedios modelan las identidades de los individuos y los sujetos determinan las características de los primeros.

La identidad se percibe como fluida porque puede tomar diferentes formas, también ubicua, y cambiante de acuerdo a la obsolescencia programada. Es decir, los referentes que vienen de los videojuegos se suman a la identidad, pero son vigentes mientras la plataforma y la interface lo sean, tras la obsolescencia, el surgimiento de productos nuevos dichos referentes vuelven a transformarse.

Lo anterior no sucede como un flujo natural “En todos los casos no se trata de procesos o actividades políticamente inertes o neutrales. Todos estos procesos tienen lugar bajo relaciones sociales marcadas por el conflicto [...] [y] confrontaciones hegemónicas que atraviesa la sociedad” (Scolari 2008 291) Por lo tanto contrario a la sensación de libertad que puede significar para el

usuario la exploración de mundos virtuales sin fronteras evidentes, también existe una expansión de la ideología colonialista y de poder que filtra sus normativas, preceptos y estereotipos. Sin duda este tema es un tópico más que se suma a una agenda de investigación para atenderse en lo futuro.

Considerando que todos los elementos ya mencionados están creando sujetos acostumbrados a producir y consumir información generada por ellos mismos, las generaciones actuales de niños que asisten a las aulas se enfrentan a métodos arcaicos, lentos, secuenciales y controlados; al que les cuesta trabajo adaptarse, esto genera un conflicto entre la forma de aprender de los nativos digitales y los métodos de enseñanza de la educación formal, lo cual se abordará en el siguiente capítulo.

Capítulo 3

3 DEL PATIO DE JUEGOS AL AULA: LA PRODUCCIÓN DE CONOCIMIENTO COLECTIVO

La continua relación sujeto-tecnología-sujetos (colectivo) trae como resultado un aprendizaje multilateral, donde cada individuo construye su experiencia y su saber con base en el sentido que le da a la realidad virtual; este proceso no solamente puede ser abordado a través de la semiótica de la cultura, sino que también involucra la psicología y la pedagogía del ciberespacio, teoría a partir de la cual el conocimiento es una construcción colectiva.

Este tercer capítulo tiene por objetivo sintetizar categorías factibles para la utilización de videojuegos como herramienta didáctica o bien para diseñar entornos virtuales de aprendizaje, y con base en la psico-pedagogía del ciberespacio sintetizarlas en una matriz de análisis.

La observación de la *jugabilidad*⁴⁷ de algunos videojuegos MMORPG y otros únicamente de rol, encaminó la reflexión a no sólo proponer una matriz de categorías para entornos virtuales de aprendizaje diseñados exprofeso con fines educativos; sino aprovechar videojuegos ya existentes para usarlos

⁴⁷Jugabilidad es el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener "de forma satisfactoria y creíble" ya sea solo o en compañía. **Fuente especificada no válida.**

como herramientas en el aula, donde estas categorías, sintetizadas en la matriz, son constantes.

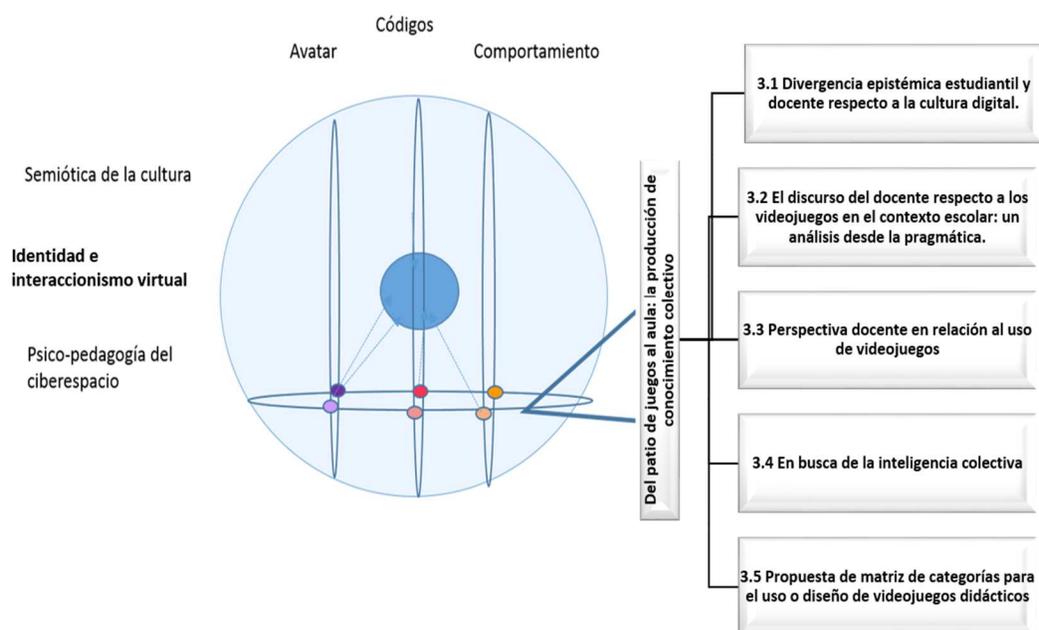
A partir del trabajo realizado con profesores y estudiantes, surgieron las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué tan involucrados están los profesores en el uso y aceptación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)⁴⁸ como herramientas para la educación en México? ¿Cuál es la perspectiva del docente respecto al uso de videojuegos? ¿Cómo se resignifica el proceso de enseñanza-aprendizaje ante la noción de inteligencia colectiva?

El panorama delineado por dichas cuestiones, coadyuvó a la generación de una hipótesis: Las interacciones sociales virtuales que desarrollan los usuarios en los videojuegos MMORPG integran su identidad, las habilidades adquiridas promueven la construcción de conocimiento colectivo aprovechable para la educación y estas prácticas sociales modifican la cultura.

Las experiencias de los niños y niñas ante la interacción digital permiten formas diferentes de realizar actividades cotidianas como el juego con los amigos, la comunicación a distancia, la realización de tareas escolares; todo va tomando formas hipertextuales. Tal involucramiento de la infancia en los mundos virtuales ha llamado la atención en el campo de la psicología y la pedagogía, pues se vislumbra una herramienta que coadyuve a la educación, lo cual abre la posibilidad de vencer las fronteras espaciales, acercándose a la pluralidad del conocimiento. Para Pierre Lévy (2004) el uso de los mundos virtuales, más allá de establecerse como una herramienta tecnológica, es una nueva forma de aprender y de interactuar, e implica al mismo tiempo otros modos de enseñar.

⁴⁸“El concepto TIC surge de la convergencia tecnológica entre la electrónica, la informática que incluye el desarrollo de software y las infraestructuras de telecomunicaciones. La asociación de estas tres tecnologías dan lugar a toda una red de elementos y técnicas utilizadas por nuestra sociedad para la administración, adquisición, almacenamiento y transmisión de la información, en todas sus formas y combinaciones: voz, imágenes y datos.” **Fuente especificada no válida.**

Con base en dicho antecedente, para realizar el abordaje teórico metodológico de este capítulo, se propone un modelo analítico, que parte del esquema general de la investigación, visto como una esfera en cuyo centro se encuentran los videojuegos y, a partir de estos, se trazan líneas que convergen en puntos de conocimiento, formando lo que Lotman llama *nodos comunicacionales*, coincidentes con las categorías tratadas también a lo largo de los capítulos anteriores: el avatar, los códigos y los comportamientos.



37 Modelo teórico metodológico del capítulo 3. Elaboración propia.

El círculo que une los nodos de color en el gráfico, corresponde al enfoque teórico que en esta sección corresponde a la psico-pedagogía del ciberespacio, conjugación de los conceptos psicológicos de Papalina y Wendkos (1988) con la propuesta pedagógica de Hermann (2012). La confluencia de categorías, teorías, metodología y observaciones derivan en cinco incisos.

En el 3.1 se aborda la brecha epistémica entre estudiantes y docentes en relación al uso de las (TIC) como herramientas en los procesos de enseñanza aprendizaje a partir de las aportaciones teóricas de Lotman (1996), Bell

(1976) y Bernat Cuello (2006), con relación a los casos observados en escuelas la ciudad de México y área metropolitana, para lo cual se realizaron entrevistas semiestructuradas y observación no participante, trianguladas con información de la Secretaría de Educación Pública, notas periodísticas e investigaciones previas como la de Lizarazo y otros (2013); de los resultados obtenidos en el proceso también llamó la atención el efecto que el discurso de las profesoras⁴⁹ producía en sus alumnos.

Así pues, el inciso 3.2 se refiere al discurso del docente respecto a los videojuegos en el contexto escolar; en este punto se toman mensajes pronunciados por profesoras que modificaron el comportamiento de sus estudiantes, el análisis se hace a partir de la pragmática Austin (1962), junto con el inferencialismo semántico de Robert Brandom (2000), y en diálogo con otros autores como S. Sánchez Martínez (2013), Frías Conde (2001) y Noelle Newman.

Una vez analizado el impacto discursivo sobre los estudiantes con relación al uso de los videojuegos, se procedió la aplicación de un cuestionario a 30 profesores de primaria de la ciudad de México, para tener datos duros sobre la perspectiva docente respecto de los videojugadores, los videojuegos y el uso de las TIC como herramientas en el aula; esta información está organizada en el inciso 3.3; el análisis de datos se apoya en Hermann (2012) y Papalia (1988 y 1996).

Después de esbozar la situación en la que se encuentran maestros y alumnos mexicanos con relación a la tecnología se aborda el tema de la inteligencia colectiva en el inciso 3.4, como un referente a donde se quiere llegar en un futuro próximo. Indiscutiblemente se consulta a Pierre Levy (2004) y se hace

⁴⁹ En la escuela que se trabajó todo el personal docente es femenino.

dialogar con Morin (1999) respecto a la producción del saber; asimismo, se incluye la propuesta de Cabo Romani y Pardo Kuklinsky (2007)

Para finalizar el capítulo, en el inciso 3.5 se hace la propuesta de matriz de categorías para el uso o diseño de videojuegos didácticos, que surge de la relación de las categorías y ejes teóricos usados a lo largo de toda la investigación, pues se parte del hecho de que el uso expandido de los recursos tecnológicos e internet generan un estadio de inteligencia colectiva donde se crea y se intercambia conocimiento.

El desafío de la educación actual es la inclusión participativa que rompa con los roles establecidos históricamente; por una parte, el profesor poseedor de la información y el alumno como depositario de la misma; propiciando espacios de intercambio de conocimientos para el desarrollo del saber común.

En el siguiente apartado se plantea la reflexión sobre la diferencia entre conocimiento y uso de la tecnología que tienen los docentes en comparación con los estudiantes de primaria y los inconvenientes que se suscitan a partir de ello.

3.1 DIVERGENCIA EPISTÉMICA ESTUDIANTIL Y DOCENTE RESPECTO A LA CULTURA DIGITAL.

En esta parte de la investigación se presentan opiniones de profesoras entrevistadas con relación a la cultura digital, puesto que los docentes nacidos antes de la década de los noventa, han tenido que adaptarse al uso de las nuevas tecnologías, lo cual en ocasiones representa para ellos un proceso intrincado.

A decir de Bernat Cuello (2006) la humanidad ha pasado de un modo de producción industrial a uno *post-industrial*⁵⁰, es decir, el núcleo de la economía ya no se basa tanto en la fabricación de bienes como en la oferta de servicios, el intercambio de ideas, el control de la información y la comunicación; por consecuencia, se establece una economía del conocimiento, de modo que las personas que son capaces de organizar, procesar, aplicar y recrear la información podrán adaptarse a este nuevo modelo económico e incorporarse con mayor facilidad en el campo laboral, mientras que quienes no puedan hacerlo estarán fuera de él. (Bernat Cuello 32).

La escuela no es un espacio exento de estas exigencias, ya que es en ella donde la sociedad encuentra uno de sus pilares, es por esta razón que las políticas educativas en México promueven la utilización de las TIC para la inserción a la sociedad de la información a través de acciones específicas para la educación básica.

Enfrentarse cada ciclo escolar con nuevas estrategias para el uso de la tecnología en el aula resulta no solo un reto, también una constante presión laboral para profesores y profesoras que con arduo trabajo logran comprender el uso de alguna plataforma digital cuando ésta ya *evoluciona*⁵¹ y hay que empezar de nuevo, sobre todo, cuando para sus alumnos es un proceso casi natural. Para recoger la experiencia a la que se enfrentan estos docentes, se contactó y concertó una cita con los profesores, Patricia E. Jiménez, quien lleva 30 años de labor docente y Alfonso Tena, con 26 años de servicio, en busca de una entrevista.

⁵⁰ Término acuñado por el sociólogo norteamericano Daniel Bell, quien aborda el tema en su libro *El advenimiento de la sociedad post industrial: un intento de prognosis social*, editado en 1976

⁵¹ En tecnología se llama evolución a las actualizaciones en hardware y software de un producto. Con la competencia comercial, el tiempo de vida de un producto electrónico cada vez es más corto pues se reemplaza por productos evolucionados.

Al preguntar a la profesora Jiménez sobre las diferencias que advertía en los alumnos de inicios de su carrera a los de hoy en día, ella respondió:

Los niños de hoy son una generación de irresponsables, yo no sé qué va a ser de ellos en el futuro; ya no quieren hacer tarea, no prestan atención, interrumpen cuando uno habla [...] pero para jugar en la computadora sí son buenos (sic), en ese campo, yo me declaro incompetente, no sé usar ni el correo electrónico, a eso me ayudan mis hijos. (Jiménez)

Antes de concluir, la maestra agregó una frase contundente:

Si no me he jubilado, es porque me preocupa que va a ser de estos niños. (Jiménez)

Por su parte, el profesor Tena opina:

Cuando inicié en el magisterio, los niños obedecían y respetaban; no había de otra, ahora no les puedes decir nada, porque se ponen al brinco; (sic) por una parte tiene que ver la falta de disciplina que aplican los padres en casa y por otra, la cantidad de información a la que tienen acceso. Por medio de la televisión e internet; ellos saben del bullying, de sus derechos, saben que los profesores no podemos ni mirarlos feo porque nos arriesgamos a una sanción y de eso se aprovechan, ya no se les puede controlar. (Tena)

Para la profesora Patricia y el profesor Alfonso, sus estudiantes no responden a un sistema de enseñanza normativo y comprobado durante muchos años; para los niños y niñas de sus grupos, los profesores no satisfacen sus necesidades de información y versatilidad. Es innegable que existe una brecha

entre la forma de construir el conocimiento infantil actual y el modo de enseñanza tradicional.

El discurso fatalista de los adultos respecto a las generaciones posteriores ha sido recurrente desde tiempos inmemoriales, pero... ¿Cuál es la generación que no tiene futuro, la emergente o la que permite la decadencia?

El Acuerdo 509, emitido por la Secretaría de Educación Pública (SEP) señala en su introducción que

El Gobierno Federal considera estratégico establecer condiciones para que México se inserte en la vanguardia tecnológica [...] en virtud de que, como es sabido, las nuevas tecnologías han abierto oportunidades enormes de mejoramiento personal. (Secretaría de Educación Pública 2009 3)

Este propósito representó un gasto de 31 mil 687 millones de pesos, de 2004 a 2012 con la implementación del programa *Enciclomedia*, que constaba de una computadora, un proyector, un pizarrón electrónico y una impresora para cada aula de 5º y 6º año en todo el país; durante 12 años (2000-2012) se equiparon 181 mil 196 aulas. Para el sexenio de Enrique Peña Nieto, este programa deja de financiarse; en su lugar inicia el reparto de computadoras portátiles y tabletas electrónicas para cada estudiante. (García y Cruz 3-8)

Pero quizás un factor de peso que se ha dejado de lado en los promisorios planes gubernamentales es el hecho de que los docentes en su mayoría no son nativos sino migrantes digitales, es decir, en su propia etapa escolar no existían las computadoras o no estaban a su alcance, por lo tanto requieren de capacitación para su uso.

El profesor Tena imparte 6º grado y utiliza algunos recursos tecnológicos con sus estudiantes, como la consulta de temas específicos en internet, y el correo electrónico, pero opina que:

Con la tecnología, los maestros tienen la obligación de estar un paso delante de los alumnos y eso cuesta mucho trabajo, porque mientras uno apenas está explorando las tablets, por ejemplo, ellos ya dominan su manejo y hasta nos corrigen. (Tena)

La maestra Patricia Jiménez dice que en agosto de 2014 llegaron las tabletas electrónicas a su escuela y la SEP la conminó a que tomara el curso de *Inclusión y Alfabetización Digital*, el cual duró 3 días y donde se revisó una guía para profesores de 70 cuartillas, al respecto la profesora menciona:

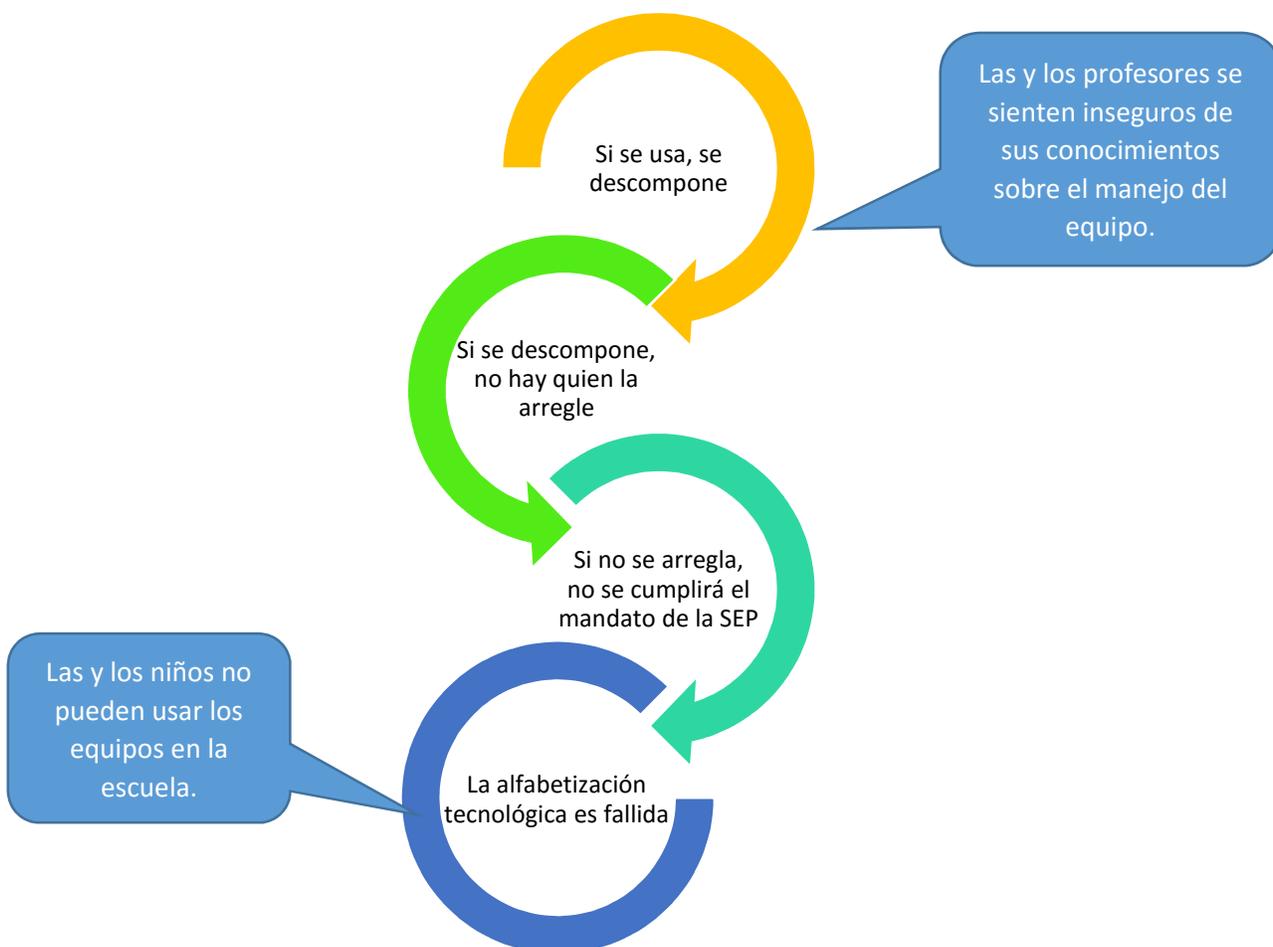
En el curso aprendí algunas cosas, pero no es lo mismo hacer los ejercicios con el instructor, que una sola en el salón de clases [...] sí hemos llegado a ocupar la tablet, pero a veces le pido ayuda a la maestra de 5º B, o luego hasta los mismos niños me apoyan. (Jiménez)

Asimismo, la SEP considera una necesidad el impulsar el desarrollo y la utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el sistema educativo mexicano para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliando sus competencias para la vida y buscando favorecer su inserción en la *sociedad del conocimiento*.⁵² (Secretaría de Educación Pública 2009)

El uso de la tecnología en el salón de clases tiene por objetivo apoyar a los alumnos en su proceso de aprendizaje a través de diversos recursos, pero para un gran número de estudiantes mexicanos, esos recursos parecen inalcanzables, a pesar de tenerlos físicamente en las instalaciones de la escuela, como exponen Lizarazo y otros 2013. Existe un halo de sacralidad sobre el objeto tecnológico desconocido, que se puede ver pero no se puede tocar; aunado a esto, también hay temor de perder tan preciados objetos por

⁵² La sociedad del conocimiento o *Knowledge Society*, surgió hacia finales de los años 90, usada en entornos académicos como alternativa del término “sociedad de la información”. La UNESCO ha adoptado este término dentro de sus políticas institucionales. **Fuente especificada no válida.**

razones que, con base en los autores arriba señalados, se explica a continuación mediante un esquema. (Lizarazo, Andi3n, Gonz1lez y otros 100)



38 Modelo de elaboraci3n propia con base en las categor1as de Lizarazo y otros 2013

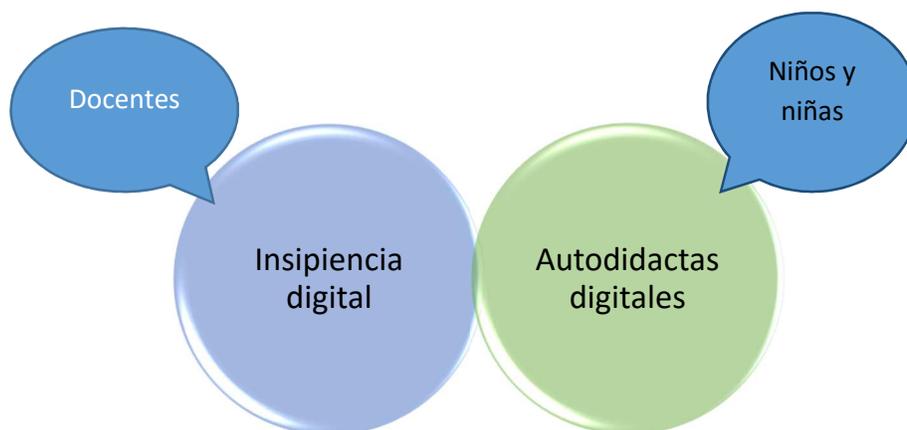
Esta cadena de ineficiencias produce una barrera comunicativa entre estudiantes, profesores y las exigencias de la SEP, que derivan en dos escenarios observados principalmente.

1. En las zonas rurales, docentes y estudiantes poseen conocimientos limitados respecto a lo digital, por falta de recursos econ3micos y por ende tecnol3gicos.

2. En las ciudades y áreas metropolitanas, los niños tienen acceso a videojuegos, redes sociales o plataformas interactivas y logran entender mejor el funcionamiento de los hipermedios que los propios profesores.

Este último caso fue el entorno común que se observó en la presente investigación, que se realizó en la ciudad de México y el municipio de Tlalnepantla.

Para explicar las diferencias relativas al uso de las tecnologías de la información, la autora de esta investigación propone los términos de *insipiencia digital*, el cual corresponde al mayor o menor conocimiento que tienen los docentes sobre el uso de la tecnología, y de [los] *autodidactas digitales* que corresponden a los niños y niñas que aprenden bajo la fórmula de prueba y error con los medios que tienen a su alcance.

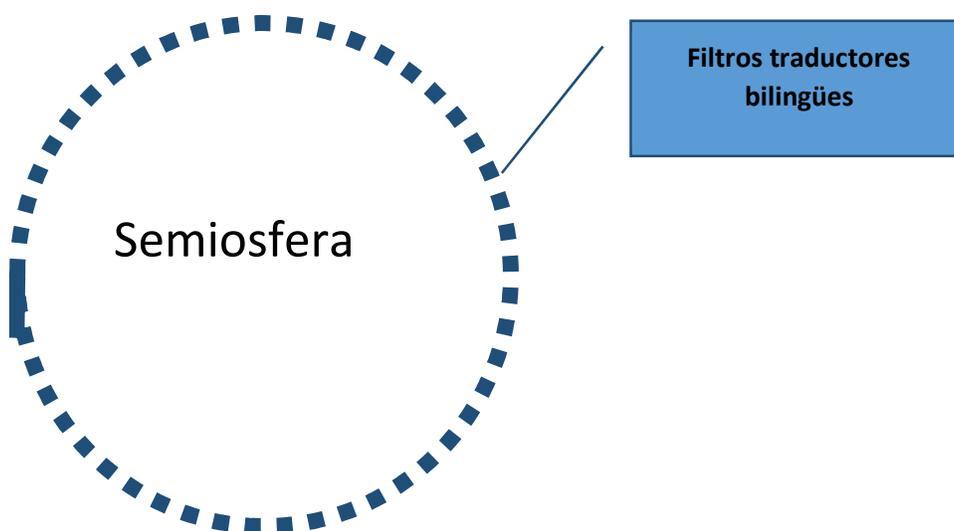


39 La divergencia entre alumnos y docentes respecto al manejo de las tecnologías es variable; esto depende en gran medida de la edad del profesor, es decir, si es nativo o migrante digital, y de su disposición hacia nuevos aprendizajes.

Este modelo sirve para ejemplificar gráficamente la divergencia epistémica existente entre estudiantes y docentes sobre el uso de las nuevas tecnologías y la cultura digital o cibercultura, abordada en el capítulo 2; para explicarlo, es pertinente hacerlo con la semiótica de la cultura.

Para Lotman (1996) la semiosfera es el espacio semiótico, fuera del cual es imposible la existencia de la misma semiosis, que se constituye como un gran sistema. (Lotman 1996 10) Partiendo de dicha perspectiva, los docentes se encuentran en una semiosfera delimitada respecto al espacio extrasemiótico que ocupa el conocimiento técnico en el manejo de nuevas tecnologías aplicadas a la educación y por otra parte la cibercultura.

La semiosfera tiene un carácter delimitado, que es la frontera, ésta se conforma de la suma de filtros traductores bilingües. (Lotman 1996 10)



40 Los filtros traductores pueden ser la analogía de puntos que pertenecen simultáneamente a un espacio interior y exterior como en la frontera matemática (Lotman).

Los filtros traducen información que se encuentra fuera de la semiosfera a otro lenguaje del que se tenga referencia para que se produzca sentido; por tal motivo, todos los esfuerzos por incluir a profesores en el uso de nuevas tecnologías para la educación constituyen filtros traductores bilingües, incluyendo los cursos que ofrece la SEP, los apoyos de compañeros docentes, el apoyo de los niños, la lectura de manuales y las prácticas, entre otros.

Sin embargo, cuando los filtros traductores no son eficientes, es decir que no cumplen con el cometido de traducir los textos extrasemióticos a uno de los lenguajes internos conocidos, estos textos en realidad se quedarán en el

desconocimiento; son *no textos*, de tal forma que la cultura para los profesores y profesoras es todo lo que conocen y comprenden; por lo tanto, el uso de la tecnología queda fuera para muchos de ellos, en la *no cultura*.

Mientras los profesores y los estudiantes no tengan un intercambio eficiente de significados, se mantendrán en diferentes semiosferas; permanecerán excluidos mutuamente.

La interpretación anterior no pretende mostrar un panorama oscuro correspondiente a las estrategias de *Inclusión y Alfabetización Digital*, por el contrario, pretende señalar los puntos en los cuales se deben redoblar los esfuerzos para que el uso de las nuevas tecnologías en el aula realmente sean herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El futuro es promisorio para la diada compuesta por la tecnología y la educación en México, pues día con día egresan de las escuelas Normales más nativos digitales y cada vez más migrantes digitales se interesan por el manejo tecnológico; es cuestión de tiempo para que la brecha se haga más delgada en las zonas urbanas. No obstante, se debe señalar con claridad que existen otros factores para que la alfabetización digital sea posible a nivel nacional, entre los principales se encuentran la pobreza y el abandono estructural en que se encuentran gran número de planteles en el país: no se puede hablar de llevar computadoras a escuelas que ni siquiera tienen paredes.

Es pertinente señalar que, dentro del universo de las nuevas tecnologías, se encuentran tanto los entornos educativos de aprendizaje como los videojuegos; ambos permiten la generación de conocimientos útiles para los usuarios, pero en el ámbito de la educación básica en México aún no se encuentran los puntos de convergencia, lo cual se evidencia en el discurso de algunos profesores y profesoras al vincular a priori a usuarios de videojuegos

con problemas de conducta como hiperactividad o violencia verbal y física contra compañeros.

Al respecto opina el profesor Tena:

Los videojuegos hacen que los niños estén toda la tarde sentados, y como no hacen ejercicio, tienen que sacar esa energía en algún lado; por eso llegan a la escuela eufóricos, se vuelven hiperactivos (...) como imitan a los personajes del juego, quieren llegar a tirar golpes con sus compañeros... (Tena)

En el siguiente apartado, se presentan observaciones derivadas de la interacción entre profesoras y alumnos que propiciaron un cambio en el comportamiento de estos durante los grupos de discusión. Los docentes, como autoridad dentro del aula, ejercen un discurso de control sobre los estudiantes que pueden o no ser libres de expresarse respecto a un tema, en este caso los videojuegos.

La observación tomó relevancia porque, entre los objetivos de la presente investigación, se encuentra el reconocer la importancia de los videojuegos en el proceso de formación infantil y la posibilidad de aplicar las fórmulas usadas en ellos para el ámbito educativo; sin embargo, constituye un reto cuando en el discurso dominante dentro del salón de clase los videojuegos son vistos como el enemigo a vencer.

3.2 EL DISCURSO DEL DOCENTE RESPECTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL CONTEXTO ESCOLAR: UN ANÁLISIS A PARTIR DE LA PRAGMÁTICA

El desarrollo de este apartado toma, como insumo para el análisis, los juicios de valor emitidos verbalmente por profesoras de 6º grado de primaria momentos previos a la elección de alumnos que participarían en el grupo de

discusión relacionado con los videojuegos, lo cual condicionó evidentemente el comportamiento de los niños.

Es importante señalar esta coyuntura, pues la infancia se caracteriza por un alto nivel de actividad motivada por el propio proceso de crecimiento; se evidencian los progresos físicos y mentales en la escuela y en los juegos, el dominio de la escritura, de operaciones aritméticas, etcétera. El sentimiento de control que adquieren los niños sobre sus propias capacidades produce sentimientos de competencia y autoestima, los cuales son indispensables para una buena salud mental. (Papalia y Wendkos 53)

Sin embargo, cuando los roles de los actores escolares mantienen una relación de jerarquía, como en la escuela tradicional, el discurso se convierte en una poderosa herramienta de control cuyo mensaje no siempre es inocuo para la autoestima infantil.

Durante la gestión realizada con las profesoras de la escuela Rosario Castellanos para que permitieran a sus alumnos formar dos grupos de discusión, de 5º y 6º grado de primaria, respectivamente, se observaron conductas que condujeron a complementar las categorías apriorísticas,⁵³ pues el objeto de estudio estaba centrado en el niño como usuario, sin embargo, no se había considerado una variable que emergió en ese momento; es la perspectiva cultural de los adultos (profesores) tienen respecto de los videojuegos, particularmente, hablando del ámbito educativo.

La cuestión surgió al notar las reacciones de los niños a partir de los comentarios vertidos por las profesoras, los cuales se analizan en la siguiente tabla.

⁵³ Para Francisco Cisterna Cabrera, profesor de Ciencias de la Educación de la Universidad del Bío-Bío, Chile; representan las categorías construidas antes del proceso recopilatorio de información. **Fuente especificada no válida.**

Grupo	Situación	Referencia (Maestra)	Situación	Inferencia (Alumnos)
5º A	Es la primera hora de la jornada escolar, los niños y niñas recién entraron al salón y están colocándose en sus lugares. La investigadora dice a la maestra que elegirá a cinco alumnos para participar en un grupo de discusión sobre videojuegos.	A ver niños, pongan atención. La maestra (refiriéndose a la investigadora) escogerá a cinco de ustedes para platicar sobre videojuegos	La investigadora preguntó al grupo: ¿Quién conoce <i>Minecraft</i> ? La mayoría del grupo levantaba la mano para participar y comentaba sobre sus logros. Posteriormente se preguntó: ¿Quién juega en línea? La respuesta fue menor en número, pero mayor en entusiasmo.	Lo que yo juego le interesa a alguien.
5º B	Misma situación, la maestra no estaba informada del trabajo que se iba a realizar con los estudiantes, así que se dio la explicación frente al grupo	-A ver, cállense que les van a dar una información-	Hubo expectativa al principio, al saber de qué se trataba, tras las preguntas también hubo mucha excitación, los niños hablaban entre ellos sobre sus juegos al tiempo que levantaban la mano ante las preguntas que se les formularon.	Voy a mostrar que yo sé del tema.
6º A	Salón de clases a punto de iniciar actividades. Se le habla con la maestra sobre la temática del proyecto, a lo que ella respondió	-Uy aquí abundan, son los más latosos, mira llévate a él y a él también (señaló directamente a un par de chicos) A ver, ¿a quién más le gustan los videojuegos? (Su tono parece amenazador y nadie levantó la mano)	Ante los comentarios de la profesora, el grupo se burló de los chicos señalados, al hacer las preguntas para la selección se cohibieron y no levantaban la mano. Se tuvo que preguntar a uno por uno y la participación ya no fue voluntaria sino casi obligada.	El videojuego es malo y jugarlo es vergonzoso.
6º B	Salón de clases. La investigadora entra e informa a la maestra sobre la temática del proyecto y solicita la participación de cinco	-Ah, sí; me dijo la directora que ayer también trabajaron con los niños de 5º. Pues aquí tengo muchas joyitas ;	El tono del comentario que hizo la profesora mermó la participación, ante la primera pregunta ¿Quién conoce <i>Minecraft</i> ? La primera reacción de los niños fue verse	El videojuego no es aceptado como una práctica

	estudiantes pero ella ya tenía antecedente.	(refiriéndose a los estudiantes con sarcasmo) escoge.	entre ellos, hubo risas nerviosas, se continuó con la siguiente pregunta y se eligió con base en las reacciones pero nadie levantó la mano, al ser elegidos, aceptaron de buen agrado.	positiva en la escuela.
--	---	---	--	-------------------------

Una herramienta útil para el análisis es el inferencialismo semántico, propuesto por Robert Brandom (2000) que estudia la filosofía del lenguaje y se adentra en la explicación de cómo las expresiones lingüísticas son usadas en una comunidad, en este caso la escuela, y cómo estas adquieren un significado para los integrantes de la misma. (S. Sánchez Martínez 17)

La esencia teórica de la propuesta, no parte únicamente del significado previo que tienen las palabras, sino del uso que cada grupo de personas o comunidad hace de ellas.

Así pues la palabra *videojuego* independientemente de su concepto, tiene una carga significativa diferente en la escuela, en la casa o entre los propios niños.

Otro ejemplo es la palabra que usó la profesora del grupo 6º B al referirse a algunos estudiantes como *joyitas* la cual, lejos de su significado denotativo, estuvo cargada de elementos condicionantes como la entonación, la intencionalidad, el gesto corporal y el contexto, que provocaron que los niños infirieran el sentido de la palabra relacionando el ser *videojugadores* con algo malo o digno de rechazo, por lo tanto reaccionaron con vergüenza.

En el mismo orden de ideas, el principio fundamental de la estrategia inferencial se resume en el hecho de que la semántica (teoría del significado) debe responder a la pragmática (teoría del uso del lenguaje. (cfr. S. Sánchez Martínez 18) Independientemente de la aceptación o crítica que los eruditos en la materia hagan a la propuesta de Brandom, la relación entre una situación A en la que se enuncian las palabras, la referencia (lo que se dice), una

situación *B* provocada por la enunciación de la proposición y la inferencia, que es el significado que cada persona le da al mensaje, sirven de categorías de análisis para explicar el grado de condicionamiento que provoca en los niños un afirmación lanzada por una figura de autoridad en la escuela.

En el primer caso se observa una situación donde el mensaje enunciado por la profesora no condiciona dramáticamente a los estudiantes debido a la estructura del mismo.

Caso 1

Grupo	Situación	Referencia (Maestra)	Situación	Inferencia (Alumnos)
5º A	Es la primera hora de la jornada escolar, los niños y niñas recién entraron al salón y están colocándose en sus lugares. La investigadora dice a la maestra que elegirá a cinco alumnos para participar en un grupo de discusión sobre videojuegos.	-A ver niños, pongan atención. La maestra (refiriéndose a la investigadora) escogerá a cinco de ustedes para platicar sobre videojuegos-	La investigadora preguntó al grupo: ¿Quién conoce <i>Minecraft</i> ? La mayoría del grupo levantaba la mano para participar y comentaba sobre sus logros. Posteriormente se preguntó ¿Quién juega en línea? La respuesta fue menor en número, pero mayor en entusiasmo.	Lo que yo juego le interesa a alguien.

El día 26 de mayo de 2015 se ingresó al plantel escolar, Escuela Primaria Rosario Castellanos, a las 8:00 horas, al mismo tiempo que lo hacían los estudiantes, quienes se dirigían directamente a sus salones; a las 8:10 se dio el toque de la campana, que indicó el cierre de la puerta de acceso y el inicio de clases; en ese momento se abordó a la profesora de 5º A, quien no había sido informada del proyecto, sin embargo al mencionar el permiso de la directora, accedió sin inconveniente.

La profesora dijo “La maestra escogerá a cinco de ustedes para platicar sobre videojuegos”.

La importancia de la referencia es que, independientemente de la opinión que la profesora tiene de los videojuegos en el ámbito educativo, no lo hizo evidente en su enunciado; ella estaba acatando un acuerdo que venía de una instancia superior y lo que se conversara con los niños no parecía incidir en forma alguna en su comportamiento.

Por el contrario, en el caso de los receptores (alumnos) la situación que dicho mensaje provocó fue muy diferente. La frase: “La maestra escogerá a cinco de ustedes para platicar sobre videojuegos” se infirió como una distinción positiva, como si este proceso de selección evidenciara a los más hábiles de entre los demás y por primera vez en la historia del aula se reconociera al que más juega, no al más aplicado; por lo tanto, el entusiasmo era evidente.

Es posible que, en la lectura inferida por los alumnos, exista el mensaje de que, por primera vez, alguien en el ámbito escolar se interesa por una actividad extraescolar que es el juego.

La sesión de discusión duró 40 minutos; en dicho lapso la participación fue constante por parte de los infantes, aportando información sobre sus videojuegos preferidos, el tiempo de juego y la distinción entre ficción y realidad.

En el segundo caso:

Caso 2

Grupo	Situación A	Referencia (Maestra)	Situación B	Inferencia (Alumnos)
-------	-------------	----------------------	-------------	----------------------

5º B	Misma situación, la maestra no estaba informada del trabajo que se iba a realizar con los estudiantes, así que se dio la explicación frente al grupo	-A ver, cállense que les van a dar una información-	Hubo expectativa al principio, al saber de qué se trataba, también hubo mucha excitación, los niños hablaban entre ellos sobre sus juegos al tiempo que levantaban la mano ante las preguntas que se les formularon.	Voy a mostrar que yo sé del tema.
------	--	---	--	-----------------------------------

Después de la selección de 3 niños y 3 niñas de 5º A, alrededor de las 8:15 se ingresó al salón de 5º B; la profesora tampoco estaba informada del proyecto; se le dio una breve explicación, señalando que se contaba con el permiso de la directora. La respuesta de la maestra fue radical en el sentido comunicativo, su frase fue:

“Cállense que les van a dar una información”

Por un lado, se trata de un enunciado imperativo a partir del cual se está ordenando al grupo guardar silencio y poner atención, pero por otro lado, la figura de autoridad en el salón de clases, se está deslindando completamente de la actividad y de la información que el *otro* proporcione, por lo tanto cede su lugar sin comentarios ni gesticulaciones que condicionen al grupo.

Este acto causó la expectativa de los niños, pues su figura de autoridad, comunicacionalmente estaba desapareciendo a favor de alguien desconocido. Dicha reacción es normal según Xavier Frías Conde (2001) pues en el contexto socio-cultural o sociolingüístico, existen marcos de referencia, es decir, las fórmulas sociales establecidas que se usan normalmente y que generan expectativas. Cuando la maestra dice “Cállense...” los estudiantes esperan que diga algo importante, pero al continuar, “...les van a dar una información” la presuposición se rompe, por lo tanto, se provoca una incertidumbre momentánea, derivada del quebrantamiento de un marco de referencia.

Cuándo se hizo la primera pregunta, ¿Quién juega *Minecraft*? La reacción fue de confianza, pues a través de la palabra se estaba ingresando a un código conocido, eso les hizo sentir con seguridad para comentar entre ellos y levantar la mano para participar.

De esa forma la inferencia que los pequeños hacen del mensaje es mostrar su conocimiento acerca del tema de los videojuegos, aunque no pertenezca al contexto escolar. Por lo tanto, se eligieron a tres niños y dos niñas para sumarse al grupo de discusión de 11 participantes.

Al siguiente día, las intervenciones en las aulas de 6º grado dieron resultados diferentes.

Caso 3

Grupo	Situación	Referencia (Maestra)	Situación	Inferencia (Alumnos)
6º A	Salón de clases a punto de iniciar actividades. Se le habla con la maestra sobre la temática del proyecto, a lo que ella respondió	<p>–Uy, aquí abundan, son los más latosos.</p> <p>Llévate a ese y a ese también (señaló directamente a un par de chicos)</p> <p>A ver, ¿a quién más le gustan los videojuegos? (Su tono parece amenazador y nadie levantó la mano)</p>	Ante los comentarios de la profesora, el grupo se burló de los chicos señalados, al hacer las preguntas para la selección se cohibieron y no levantaban la mano. Se tuvo que preguntar a uno por uno y la participación ya no fue voluntaria sino casi obligada.	El videojuego es malo y jugarlo es vergonzoso.

Para no interrumpir la labor escolar, se determinó volver al plantel al siguiente día a primera hora. A las 8:10 del 27 de mayo de 2015, al igual que el día

anterior, se abordó a la maestra titular de 6º A, refiriendo la necesidad de elegir a 5 o 6 niños para conformar el grupo de discusión.

A lo que ella respondió en tono un poco de burla: "Aquí abundan, son los más latosos"

En este caso, la maestra ya tenía antecedente de la temática del trabajo, pues la directora ya había informado de la investigación que se llevaba a cabo. La referencia que ella tiene de los videojuegos estuvo conformada por códigos sociales, culturales, emocionales, que complementaron el significado denotativo de las palabras, a través de factores paraverbales, como el tono de voz, la postura y la gesticulación que determinaron la actitud de los receptores.

La maestra construyó una premisa basada en su propio juicio, antes de hacer la pregunta de selección, ella ya estaba determinando quienes eran videojugadores. ¿Cómo pudo saberlo? Este proceso se puede ejemplificar mediante un silogismo.⁵⁴

Los niños que juegan videojuegos tienen mala conducta (premisa apriorística)

Este niño tiene mala conducta (premisa particular)

Este niño juega videojuegos (conclusión)

Es preciso señalar que la premisa de la maestra está basada en supuestos apriorísticos, pero influye en el imaginario de los estudiantes.

Según Austin (1962), existen actos del habla de tipo performativo, donde el emisor asume un rol dentro del acto del lenguaje, en este caso se puede

⁵⁴El silogismo es el método mediante el cual se realiza un razonamiento deductivo.

tipificar como un acto de afirmación, (Austin 5), donde se realiza el hecho: "Aquí abundan, son los más latosos".

¿Cómo es posible que seis palabras hayan condicionado el comportamiento de 40 personas? Según Austin, referido por Frías Conde, estos actos de habla asocian dos conceptos: el significado (lo que dicen las palabras) y la fuerza (lo que hacen las palabras); por lo tanto, la frase de la profesora, a pesar de su brevedad, desencadenó, tres actos de un mismo proceso: el significado o fuerza locutoria, la intención o fuerza ilocutoria y la influencia o fuerza perlocutoria.

"Aquí abundan, son los más latosos".	
Fuerza locutoria	En este salón de clases hay muchos sujetos del tipo que se requieren, pero también son los que presentan problemas de conducta.
Fuerza ilocutoria	El gesto facial, la postura corporal y el tono de voz de la profesora denotaron, por una parte, incredulidad hacia el tema del proyecto de investigación, y por otro lado, descrédito hacia los niños participantes. Además de una estigmatización a priori, relacionando los problemas de conducta con el uso de videojuegos.
Fuerza perlocutoria	Ante el señalamiento negativo, ningún niño o niña quiso participar de forma voluntaria, la maestra indicó a dos pequeños y a los otros tres se les tuvo que convencer.

El uso de videojuegos en el ambiente escolar está visto como factor antagónico a los procesos de aprendizaje por una gran cantidad de docentes,

por lo tanto, su uso es causa de juicio y estigmatización (Véase capítulo 2, apartado 2.4)

En el salón de 6º B, ocurrió algo similar con los comentarios iniciales de la profesora, los cuales, igualmente, tuvieron una carga violenta.

Grupo	Situación	Referencia (Maestra)	Situación	Inferencia (Alumnos)
6º B	Salón de clases. La investigadora entra e informa a la maestra sobre la temática del proyecto y solicita la participación de cinco estudiantes pero ella ya tenía antecedente.	-Ah sí, me dijo la directora que ayer también trabajaron con los niños de 5º. Pues aquí tengo muchas joyitas; (refiriéndose a los estudiantes con sarcasmo) escoge.	El tono del comentario que hizo la profesora mermó la participación, ante la primera pregunta ¿Quién conoce <i>Minecraft</i> ? La primera reacción fue verse entre ellos, hubo risas nerviosas, se continuó con la siguiente pregunta y se eligió con base en las reacciones pero nadie levantó la mano, al ser elegidos aunque aceptaron de buen agrado.	El videojuego no es aceptado como una práctica positiva en la escuela.

En este caso, el enunciado que causó mayor influencia en el grupo fue “Pues aquí tengo muchas joyitas; escoge”. En sentido connotativo, la profesora hace referencia a que ella posee objetos muy preciados, pero la intención que pretende es otra.

Brandom (2008), sostiene que la intencionalidad del pensamiento toma forma de proposición, entendiendo a esta como unidad gramatical estructurada y como enunciado de opinión o juicio que pretende demostrarse; por lo tanto, los seres humanos no respondemos a los estímulos únicamente nombrándolos (como hacen los loros) sino que las respuestas consisten en formar juicios de percepción. (Brandom, 89)

Así pues, la profesora construye un juicio relacionado con sus estudiantes y lo expresa a partir de una frase con doble sentido; arriba se explicó en sentido connotativo que resulta contrario a la inferencia producida en los receptores que parte de la intencionalidad expresada; donde la *joya* deja de percibirse como ese objeto material bello, con un alto valor, admirado y codiciado por las personas, y se convierte en un sarcasmo⁵⁵ donde se invierte el significado de la palabra central utilizando la ironía; por lo tanto, *joya* es esa persona con características particulares de carácter o conducta que, lejos de ser considerada valiosa o anhelada, nadie quiere para estar con ella.

Las niñas y los niños de 6º B, a su corta edad, 11 y 12 años, son capaces de comprender estas intrincadas estructuras retóricas, para inferir que la maestra estaba denominando a los video jugadores como personas de poco valor y conducta diferente a la deseada en el ámbito escolar.

Por lo anterior, una de las reacciones del grupo al momento de la elección, fue mirarse entre ellos, es decir, estaban explorando el entorno social para saber si podían expresarse sin ser juzgados, o callaban para no ser objeto de estigma; lo que Elizabeth Noelle-Newman (1984) denominó como *espiral del silencio*, que es el miedo a expresar una opinión sobre un tema o una convicción ideológica en un ambiente social contrario a ello.

Así pues, se reitera que los videojuegos y el entorno escolar parecen opuestos, por lo tanto, niños y niñas de 6º B se mantuvieron en silencio ante las preguntas relacionadas con los primeros, para permanecer dentro de lo escolarmente aceptado.

Una vez seleccionados todos los integrantes de los grupos de discusión, la investigadora y los niños se dirigieron a la zona del patio habilitada como

⁵⁵ Dicho irónico y cruel con el que se ridiculiza, humilla o insulta.

comedor, donde se intentó colocar a los infantes en un área cómoda, fuera del salón de clases y de la supervisión de las profesoras.

Los resultados se describen en esta tabla comparativa, en la cual no se reproducen las respuestas textuales (Anexo) sino una síntesis de ellas.

Lugar de trabajo: Comedor al aire libre de la escuela primaria Rosario Castellanos.

Duración de la sesión 50 min.

Estrategia: Los niños nativos digitales están acostumbrados a fijar su atención en diferentes cosas a la vez; por lo tanto, la planeación de las sesiones fue la siguiente:

- 1) El grupo, de 11 niños y niñas, elige el lugar dónde quiere trabajar, después entre todos juntan las mesas y eligen su silla.
- 2) La investigadora se presenta por su nombre y se sienta a su nivel; comenta que quiere platicar sobre videojuegos. Pide a los miembros del grupo digan su nombre.
- 3) Pone hojas de colores en el centro de la mesa y pide a los participantes tomen la que más les guste. Los participantes traen lápices, plumones y plumas. Se les pide dibujar su avatar en *Minecraft* y poner su *gamertag*.
- 4) Al tiempo que dibujan, inicia la charla con preguntas; se plantean desde el *Yo* para que los niños se sientan identificados por ejemplo: Yo descubrí *Minecraft* porque mi hijo empezó a jugarlo, pero se me hizo difícil construir y los zombis me mataban todo el tiempo ¿Ustedes cómo empezaron a jugar? Se otorga un turno de respuesta por participante.

Grupo focal 1 (niños de 5º A y B)

Grupo focal 2 (niños de 6º A y B)

Participantes: Nike Aislín, Paola Michelle, Edgar Andrés, Cristo Uriel, Jobo, Paola Alexandra, Isaac, Axel, Irving, Iker, José Ángel Kevin.

Participantes: José Ángel, Leonardo, Jonathan Eduardo, Gabriel, Cristian Uriel, Arisbeth, Yoamser, Shadani, Omar, María Fernanda, Gustavo.

Tema: Inicio en los videojuegos

Las respuestas de los niños y niñas se pueden agrupar en dos formas de acercamiento a los videojuegos.

- 1) Amigos o familiar mayores, sobre todo primos, les muestran nuevos videojuegos y los invitan a jugar, ya sea físicamente o en línea.
- 2) En la exploración en la web en sitios relacionados con videojuegos ellos solos van encontrando y probando nuevos

Las respuestas de los niños no fueron espontáneas; había que preguntar a uno por uno, su voz era baja; algunos respondían y otros negaban que jugaban, antes de cada respuesta volteaban a ver a sus compañeros.

“Empecé sólo” (José Ángel)

“Me regalaron un juego ” (Jonathan)

productos, si son de su agrado también los recomiendan.

Por qué jugar videojuegos

La respuesta de todos los pequeños en este tema fue un hallazgo revelador. “Juego porque me aburro”; dicha respuesta detonó otra pregunta ¿Quién está contigo mientras juegas?, las respuestas fueron diversas, desde niños que se encontraban solos porque los padres llegaban tarde de trabajar, hasta quienes estaban acompañados por familiares que no se interesaban por lo que estaban haciendo en realidad, mientras estuvieran dentro de la casa, o padres presentes pero inmersos en otras actividades “mientras juego mi mamá se la pasa en Facebook” (Paola Michelle)

“Juego *Minecraft* porque me gustan los cubos” (Eduardo)

“Porque es divertido” (Shadani)

“Porque sí” (Uriel)

Los niños no ponían interés en las respuestas, se distraían con facilidad y parecían incómodos.

Admitieron que durante el tiempo de juego estaban solos.

Tiempo de juego.

El promedio de tiempo de juego fue de 2 horas diarias, de lunes a domingo. En tres casos los padres limitaban el tiempo de juego de lunes a viernes y el fin de semana lo dejaban libre, y en el resto de los casos no había un límite de tiempo establecido.

Se miraban constantemente y entre sonrisas nerviosas respondían. Según sus respuestas, el promedio fue de una hora de lunes a viernes,

Amistad e interacción en línea

Todos los niños y niñas refirieron tener amigos en línea; la mayoría son miembros de la familia, compañeros de la escuela y en el caso de los jugadores más asiduos, tienen amigos que no conocen físicamente pero juegan juntos con frecuencia.

Los niños dijeron no tener amigos en línea pero que juegan con familiares.

¿Qué juegan?

Todos refirieron *Minecraft*, pero también mencionaron otros juegos como GTA,⁵⁶ la mayoría aceptó conocerlo y saber que era un juego para mayores de edad, sin embargo, afirmaron no ver nada malo en jugarlo y comentaron que sus padres no sabían de las clasificaciones.

Sin embargo, al reflexionar sobre la violencia, los niños explicaron la diferencia entre el juego y la realidad “En el juego no lastimas a nadie” (Axel) “En la vida real no puedes hacer lo mismo, porque te meten a la cárcel”(Iker)

Entre los juegos que este grupo prefiere se encuentra GTA y Halo;⁵⁷ aceptaron que era un juego para mayores de edad, que conocían las categorías pero que sus padres no decían nada al respecto.

Dijeron que la violencia era inaceptable y las acciones de los videojuegos no eran reales, pero una opinión fue diferente: “Yo sí asaltaría a alguien en caso de necesidad, como tener a alguien enfermo y no tener dinero” (Omar)

¿Qué dicen sus padres cuando ustedes quieren platicar con ellos sobre sus juegos?

Todos los participantes expusieron que sus padres dicen no entender lo que ellos narran, a lo sumo se quejan por el tiempo que dedican a los videojuegos o por la violencia, pero sin poner un límite estricto para solucionarlo, aunque también relataron que cuando se les ordena (verbalmente) dejar de jugar, ellos realizan algunas estrategias como esconderse bajo la cama, en el baño o en el closet para seguir jugando, ya que los padres no verifican que la orden se cumpla; en ocasiones, cuando se les envía a dormir, esconden la consola portátil o teléfono celular y juegan hasta altas horas de la noche mientras se cree que están dormidos.

Se observó que las madres de familia son muy jóvenes, alrededor de los 30 años; se infiere que los padres también, de hecho, seis de los niños expresaron que sus padres también son videojugadores ocasionales.

Los niños finalizaron la sesión diciendo que les hubiera gustado jugar en ese momento

Expresaron que no hablan mucho con sus padres de videojuegos porque no los entienden.

A pesar de que la sesión duró el mismo tiempo que la que se llevó a cabo con niños de 5º Grado, las respuestas fueron muy cortas, en ningún momento se pudo establecer una conversación, hubo lapsos de silencio donde se enfocaban a dibujar, no parecían entusiasmarse con el tema, aunque se fueron relajando un poco hacia el final de la sesión. A pesar de estar fuera del salón de clases y de la supervisión de las profesoras, unas cuantas palabras emitidas por una figura de autoridad ejercieron control, aún fuera de su vigilancia.

⁵⁶*Grand Theft Auto* cuenta la historia de distintos criminales que, por una razón, se van relacionando e involucrando en problemas a más personajes conforme va pasando el tiempo; las misiones a cumplir implican delitos como robos, asaltos con violencia y asesinatos con arma de fuego. El juego está tipificado como sólo para mayores de 21 años.

⁵⁷ Juego de disparos en primera persona, su temática trata de una guerra interestelar, donde hay que matar aliens, está clasificado para mayores de 18 años

Derivado de esta desafortunada experiencia, se decidió encuestar a profesores y profesoras de primaria de la ciudad de México en relación con elementos de comportamiento detectados entre sus estudiantes y su propio conocimiento en el uso de nuevas tecnologías, para saber si esto es percibido como un riesgo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

3.3 PERSPECTIVA DOCENTE EN RELACIÓN CON EL USO DE VIDEOJUEGOS

El lunes 8 de junio de 2015, se inició la recopilación de datos, mediante la aplicación de un cuestionario de nueve preguntas, siete cerradas y dos abiertas, a 30 profesores y profesoras de quinto y sexto de primaria, para conocer la perspectiva relativa a sus estudiantes, con base en las directrices categóricas de la presente investigación: avatares, códigos y comportamiento.

Además, se les cuestionaba sobre el uso de nuevas tecnologías del docente en el trabajo con los estudiantes, para conocer su grado de inclusión en la cultura digital.

La participación se distribuyó de la siguiente manera:



De un universo de 30 personas, 33.3% fueron profesores y 66.6% profesoras, debido a que es una profesión elegida mayoritariamente por mujeres; de hecho, en algunas escuelas la plantilla de profesores no cuenta con ninguno del género masculino y todo el personal docente es femenino⁵⁸.

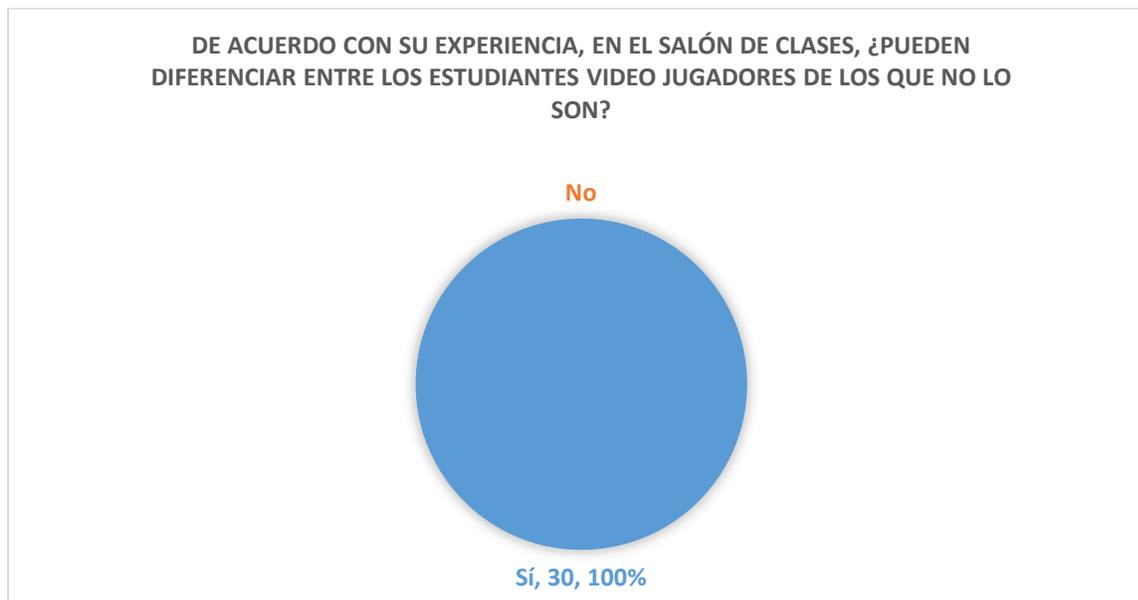
La experiencia docente promedio fue de 7.6 años, donde el profesor con menor experiencia llevaba 2 años dando clases y la profesora con mayor tiempo de labor magisterial sumaba 20.

De la muestra considerada, 50% imparte clases en escuelas públicas, 16.6% en instituciones privadas y 33.3% en ambas.

El cuestionario aplicado (ver anexo) se compone de 9 reactivos, para ser resuelto en un lapso no mayor de 5 minutos.

⁵⁸ Durante la presente investigación se realizó observación en dos escuelas principalmente: una pública, la Escuela Primaria Rosario Castellanos, y una privada, el Colegio Francés Nueva Santa María. Ambos planteles están constituidos por una planta docente femenina, incluyendo a las directoras.

El primer reactivo busca identificar si el comportamiento de niños y niñas en el salón de clases evidencia el uso de videojuegos, a lo que 100% respondió que sí.



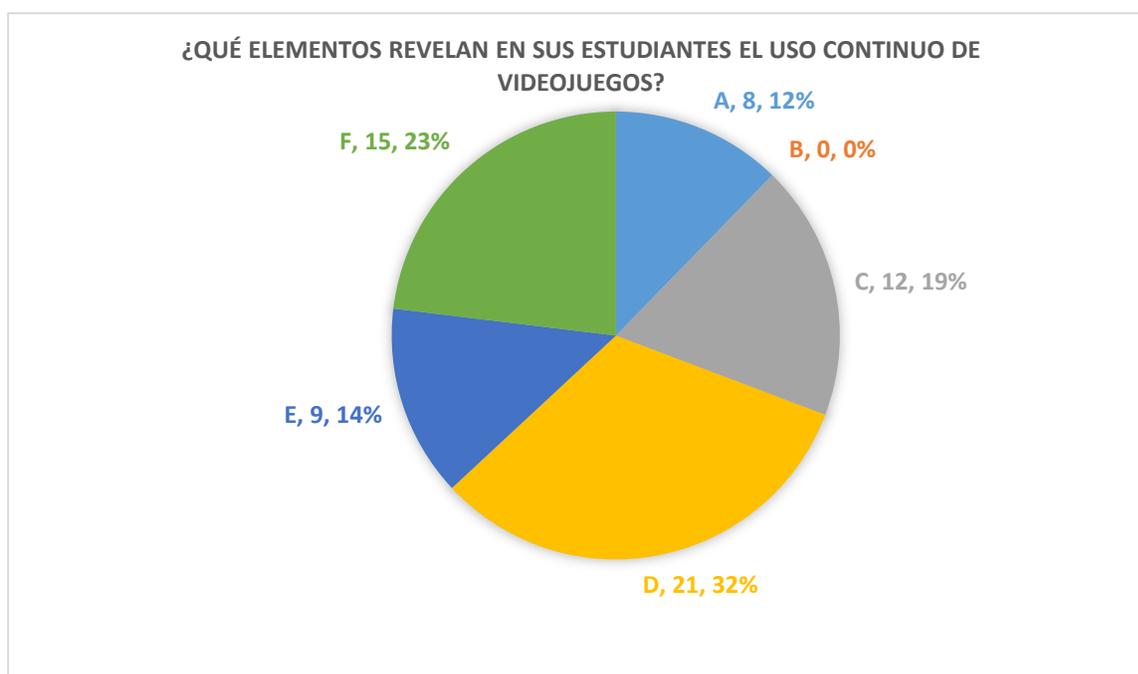
Cuando, en la investigación de campo, las profesoras asociaron la mala conducta con los videojuegos, surgió la inquietud de preguntar a más docentes de educación primaria, si podían diferenciar entre sus estudiantes a aquellos que juegan videojuegos de los que no lo hacen, y saber si esos posibles síntomas de comportamiento estaban asociados a elementos negativos o positivos de la identidad virtual del usuario que estuvieran interviniendo en su entorno real.

Para dicho fin, se formuló el siguiente reactivo de opción múltiple, estructurado con un abanico de seis opciones de respuestas; en primer lugar se colocaron tres características positivas que, según investigadores como Nick Yee (2001), se asocian a los videojuegos, así como tres características negativas, que la prensa y el imaginario colectivo asocian a los mismos.

Así, los resultados obtenidos, ordenados de mayor a menor frecuencia, fueron los siguientes:

2. ¿Qué elementos revelan en sus estudiantes el uso continuo de videojuegos? (Elegir todas las opciones que correspondan)

D) Habla en términos comprensibles sólo para los video jugadores	21
F) Sus lapsos de atención son muy cortos	15
C) Realiza las actividades con mayor rapidez	12
E) Se comporta en forma violenta	9
A) Muestra capacidad para resolver problemas que requieren pensamiento estratégico	8
B) Habla sin temor a decir lo que piensa	0



Como se puede observar, se encuentra a la cabeza, con 32%, el hecho de que los niños y niñas hablan en código. Para los profesores esto es evidente, porque están fuera de él. Pierre Lévy (1994) propone la existencia de un *superlenguaje*, que se manifiesta en la oralidad, pero también en el texto impreso, en el sonido, el color y el uso de multimedios.

En ese sentido, 23% de los profesores afirman que el lapso de atención de los videojugadores es muy corto, pues los videojuegos tienen secuencias pequeñas y cambios continuos, pero esta rapidez no es exclusiva de ellos, el cine, la televisión, la música y la cultura hipermedial para niños y jóvenes está narrada en secuencias muy breves, pero repetitivas, lo cual implica un reto para el docente, pues se corre el riesgo de que el proceso de enseñanza ocurra a velocidad diferente al de aprendizaje.

Siguiendo este mismo patrón, 19% de los profesores dice identificar a los videojugadores por la rapidez con la que realizan las actividades. El videojuego requiere de acciones rápidas para alcanzar un siguiente nivel; el problema en el aula es que, por lo regular, a los niños y a las niñas que terminan rápidamente no se les marca el reto posterior hasta que el resto de los compañeros termine la actividad ¿Qué pasa cuando 6 o 7 niños de 10 años terminan en 12 minutos una actividad programada para 20? ¿Qué se hace con 8 minutos libres en la escuela? Estar sentado y callado no es una opción a esa edad. Es muy probable que sea una de las causas de asociar a chicos de estas características con una mala conducta.

En ese orden de ideas, 14% de los profesores dice identificar a los *gamers* porque se comportan de forma violenta, otro elemento de asociación con el comportamiento; en este tema, no obstante, mucho tiene que ver el entorno familiar y el consumo infantil de productos con contenido violento diseñado para adultos. Es preciso señalar que, durante los grupos focales, 100% de los participantes decía conocer las clasificaciones de sus videojuegos preferidos, uno muy popular era *GTA San Andreas*, un juego clasificado para mayores de 18 años y jugado por 30% de los niños del grupo focal de quinto grado y 50% de los de sexto.

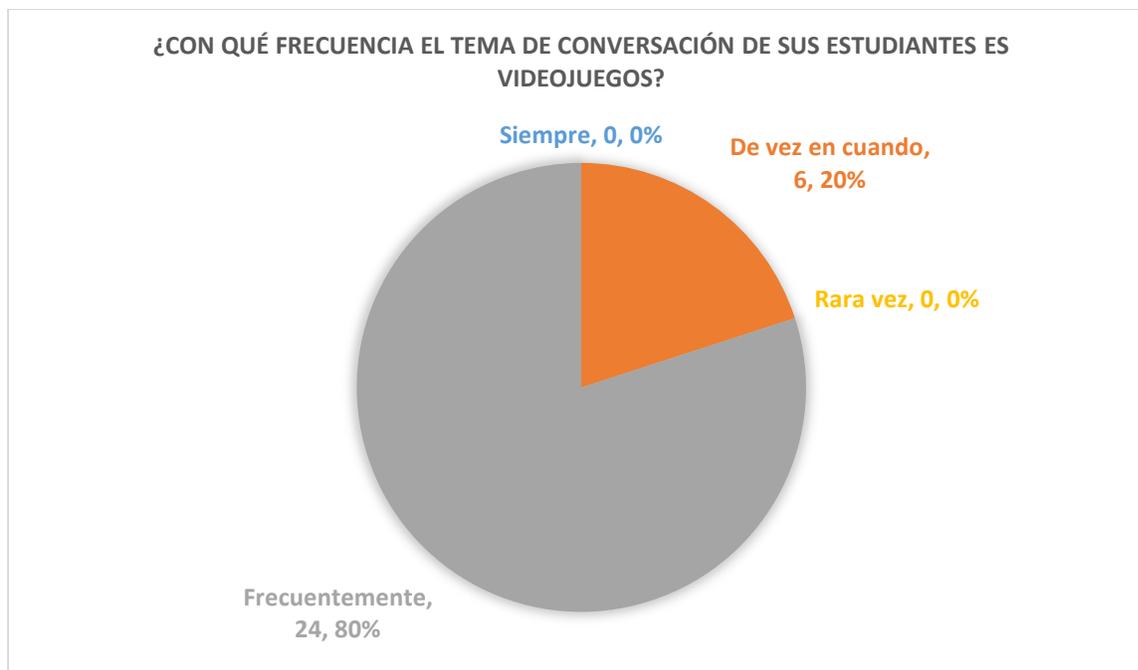
Las escenas violentas, que incluyen intercambio de golpes y agresión con armas de fuego, son parte de las misiones a cumplir en *GTA San Andreas*; al

cuestionar a los niños sobre la factibilidad de aplicar esa violencia en la realidad, todos respondieron que no lo harían, que sólo en los videojuegos, porque ahí no se lastima a nadie. Sin embargo, el consumo de escenas violentas va normalizando esta práctica, con lo cual se elevan las posibilidades de ejercerla en algún momento.

Asimismo, 12 % de los profesores indican que distinguen a sus alumnos videojugadores porque muestran mayor capacidad para resolver problemas que requieren pensamiento estratégico.

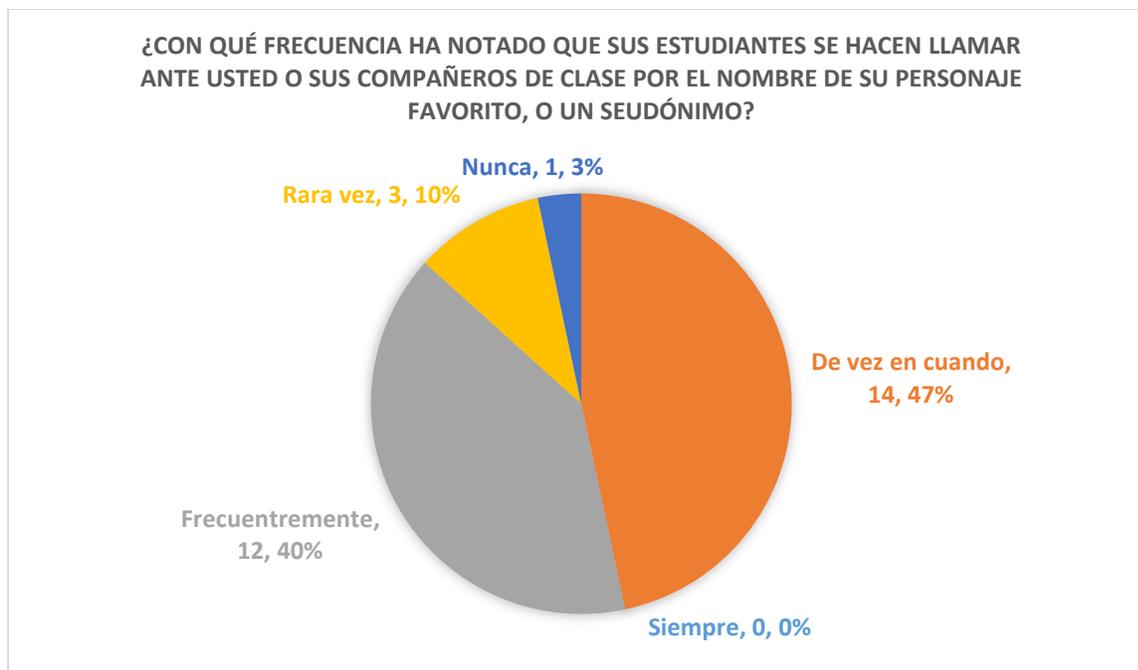
Y 0% respondió que los niños asiduos a los videojuegos hablan sin temor a expresar lo que piensan; este reactivo se incluyó porque en estudios anteriores, hechos en Estados Unidos y en España, los resultados arrojaron que la extroversión era una de las principales características de los niños que jugaban videojuegos; sin embargo, esto no fue relacionado por los profesores como una característica particular de los niños usuarios.

Niños y niñas forman comunidades donde comparten lo que saben con chicos con quienes comparten los mismos intereses; este modo de hablar los identifica. Por tal razón se planteó el siguiente reactivo:



Tal como lo muestra la gráfica, 80% de las respuestas de los profesores indicaban que sus estudiantes frecuentemente hablan sobre videojuegos, pues estos forman parte de su vida cotidiana, de su aprendizaje y de su identidad.

Como se ha venido planteando en esta investigación, existen otros elementos que conforman la identidad infantil, y en el punto donde convergen los códigos y las imágenes de sí mismos, se encuentra el seudónimo, conocido en la cibercultura como *username*, *nickname* o *gamertag*. ¿Cómo el seudónimo trasciende el ciberespacio y se deja ver en el entorno escolar? En busca de un indicador, se preguntó a los docentes:



Durante el trabajo de campo, se estableció con claridad la diferencia que los niños hacen del mundo real con respecto a los videojuegos, si bien en la etapa del juego espontáneo, como se vio en el capítulo 2, el niño aprende a desempeñar roles diferentes al suyo, estos son momentáneos, pues duran el mismo tiempo que el juego. Si un niño o niña llevaran su personaje todo el tiempo en la vida cotidiana, esto hablaría de una alteración de la personalidad.

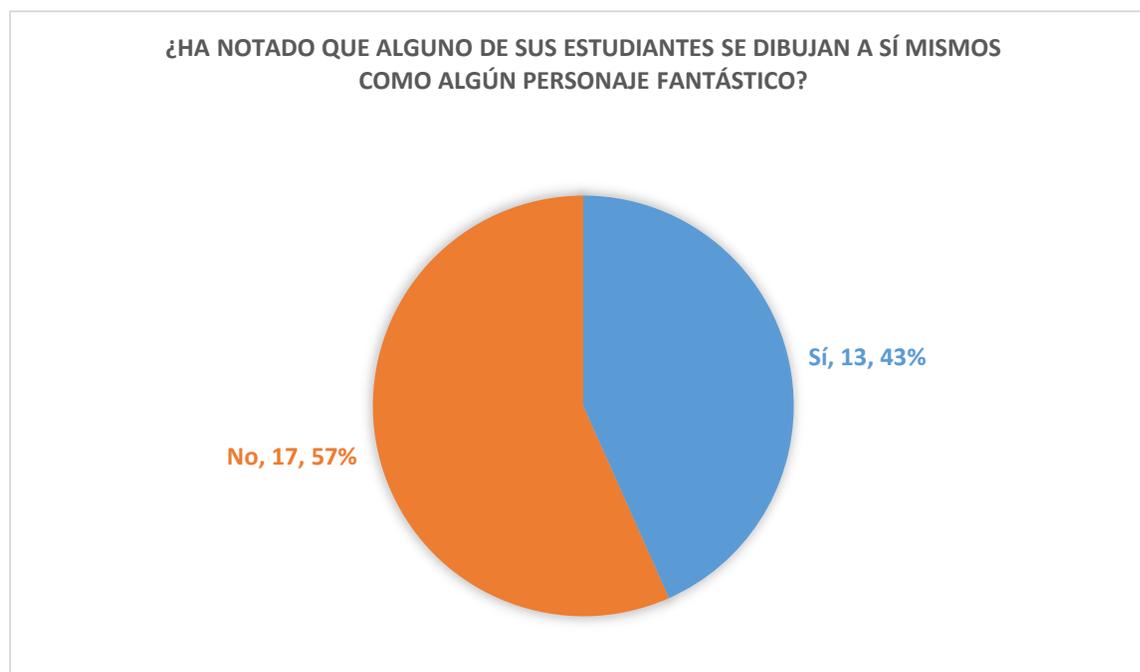
Los resultados obtenidos por parte de los profesores, indican que 0% de sus estudiantes se hacen llamar por el nombre de un personaje o seudónimo todo el tiempo, mientras que 47% lo hace de vez en cuando y 40% lo hace frecuentemente. Esto habla de que la identidad es única y diversa a la vez, como se expone en el capítulo anterior, pues si bien los infantes saben que tienen uno o varios nombres de pila y dos apellidos asentados en su acta de nacimiento, también saben que son personajes ficticios en los videojuegos, mismos que, como extensión del juego, se hacen presentes en otras actividades cotidianas como la escuela.

Por lo tanto, las identidades avatáricas no se quedan en su entorno virtual, también influyen en la identidad real.

Del porcentaje restante, 10% rara vez usa su seudónimo y 3% nunca lo usa.

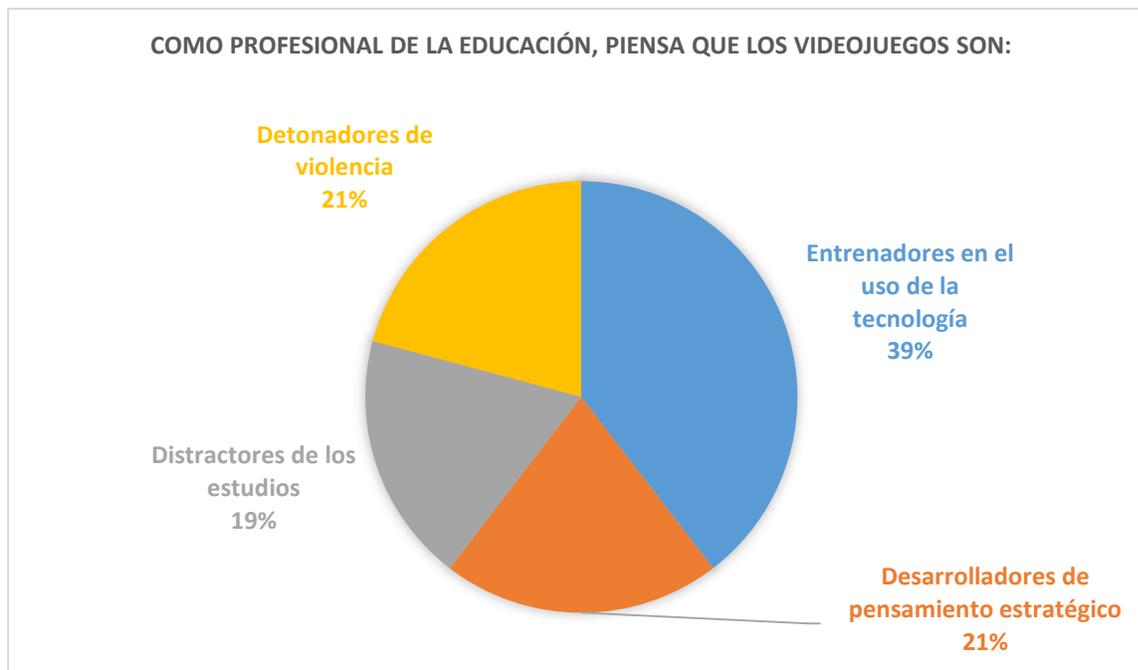
A partir de la lógica de la presente investigación, el uso de seudónimo, propio de los videojuegos, puede ser un comportamiento completamente normal en niños y niñas involucrados en la cibercultura, pero, ¿resulta normal para los profesores? Ello dependerá del involucramiento que tengan con el uso de las tecnologías.

El avatar, definido en el capítulo 1, tiene capital importancia cuando se trata de *estar* en los videojuegos, pero en ocasiones esta representación sale al mundo real (véase capítulo 2). Para conocer si el avatar también se manifiesta en la escuela, se preguntó lo siguiente:



Las respuestas estuvieron equilibradas, pues 57% afirmó que no, mientras que 43% dijo que sí, es decir, que casi la mitad de la población escolar, en algún momento decide asumirse gráficamente a partir de un avatar.

En cuanto a la opinión que los docentes tienen de los videojuegos, las respuestas estuvieron inclinadas, con 39%, al reconocimiento de que también son entrenadores en el uso de la tecnología.



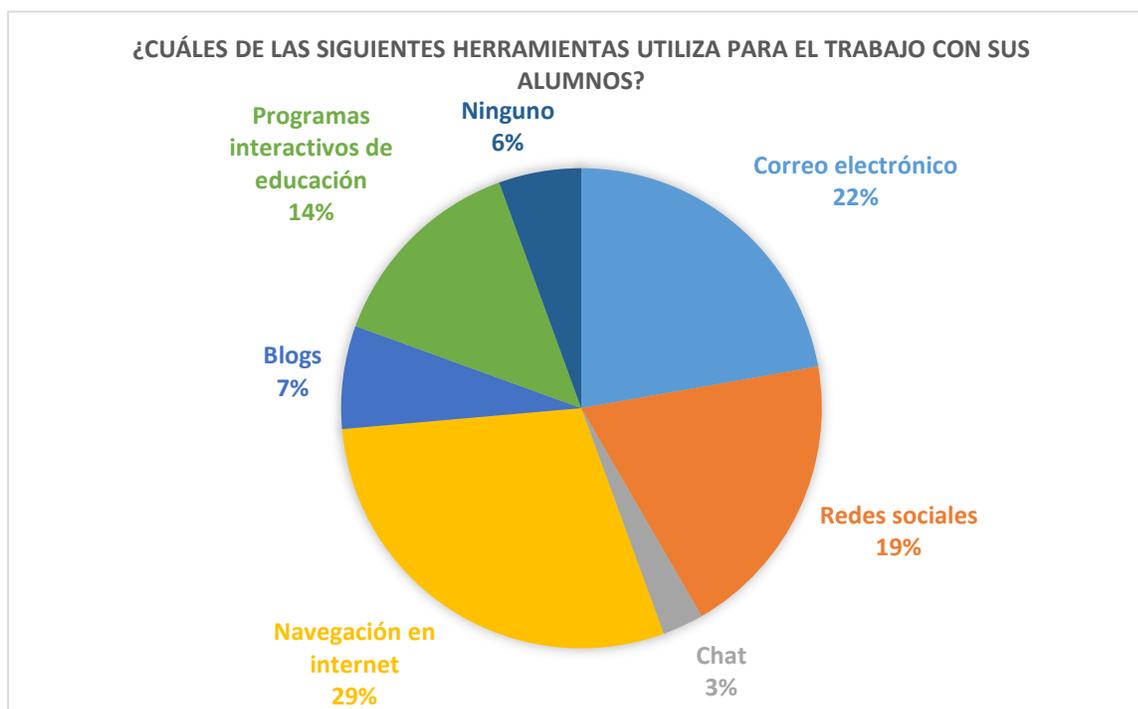
El dominio en el manejo tecnológico transforma el entorno cultural en un futuro próximo.

Asimismo, 21% considera que los videojuegos ayudan a desarrollar el pensamiento estratégico; pero un mismo porcentaje opina que también son detonadores de violencia; en este sentido, una opinión que puede ser positiva, tiene también una contraparte negativa en la misma proporción.

En este sentido, 19% de los profesores opinan que los videojuegos pueden ser distractores de los estudios; sin embargo, en los grupos de discusión, no se identificó en uso de videojuegos como recurso didáctico en el aula.

Pero, ¿Qué perfil tecnológico tienen los docentes que emiten estas opiniones? ¿Usan la tecnología como apoyo en el proceso de enseñanza?

En el último reactivo del cuestionario, se presenta a los profesores un abanico de opciones para elegir todos los recursos que utiliza exclusivamente para trabajo con los alumnos. Se obtuvieron los resultados que se presentan a continuación.



En el gráfico destaca que 29% de los profesores encuestados usa la navegación en internet; en charlas posteriores al cuestionario, se aclaró que, normalmente, en los libros de texto gratuitos recomiendan la consulta de páginas web para ampliar la información vista en clase, por lo tanto, es común que se deje de tarea hacer dicha consulta; la navegación no es guiada por los profesores, sino que se deja como responsabilidad al alumno y a los padres de familia si es que están presentes al momento de la realización de las tareas.

Además, 22% usa el correo electrónico con sus estudiantes para informar sobre tareas o actividades, pero el uso de esta forma de comunicación no es cotidiano para la mayoría de los profesores, aunque hay escuelas particulares

donde, a partir de 6º grado, las tareas se envían por correo electrónico todos los lunes, de forma anticipada, para los cinco días de la semana.

Un porcentaje menor, 19%, utiliza redes sociales; la más común es Facebook; a pesar de que no es una red para niños, pues comúnmente mienten sobre su fecha de nacimiento para abrir sus cuentas.

De los profesores, 14% dice utilizar programas interactivos de educación en los laboratorios de cómputo, y en las tabletas electrónicas que les fueron otorgadas a los estudiantes. La reflexión al respecto es, ¿por qué un porcentaje tan bajo, cuando la SEP ha insistido en la alfabetización tecnológica desde hace 15 años? Cabe aquí resaltar que escuelas donde se realizó el cuestionario cuentan con laboratorio de cómputo y los niños de 5º grado tienen su tableta.

Otra herramienta, empleada por 7% de los profesores, son los blogs para subir ejercicios y guías de estudio a la red. En la investigación netnográfica se localizaron gran número de páginas de escuelas particulares en las cuales, a través de una cuenta personal, los estudiantes y padres de familia pueden consultar tareas, resultados de exámenes, guías y anuncios. Aunque son páginas web institucionales, es factible colocarlas en la presente categoría, porque los contenidos no siempre son de libre acceso, se requiere un código de acceso.

En este punto, es pertinente mencionar que la inclusión tecnológica de los estudiantes por parte de las instituciones de educación privadas constituye al mismo tiempo un recurso publicitario que se anuncia como servicio de la propia escuela, incluido en el costo de que los menores lleven una educación “vanguardista”.

Inicio | Comentarios y Sugerencias | Salir

Bienvenid@:

Mi Espacio / Tareas

- Inicio
- Nuestra Comunidad
- Mi Espacio
- Club Villa
- Sección para Papás
- Sección de
- Sección de Consulta
- Multimedia

Selecciona de la lista tu grado, grupo y descarga la tarea de inglés y/o de español. Los archivos de las tareas son documentos de Microsoft Word.

Tarea Semanal

Happy Kinder

	Inglés	Español	Inglés
1º K "A-B-C"	↓		
2º K "A-B-C-D"		↓	↓
3º K "A-B-C"		↓	↓

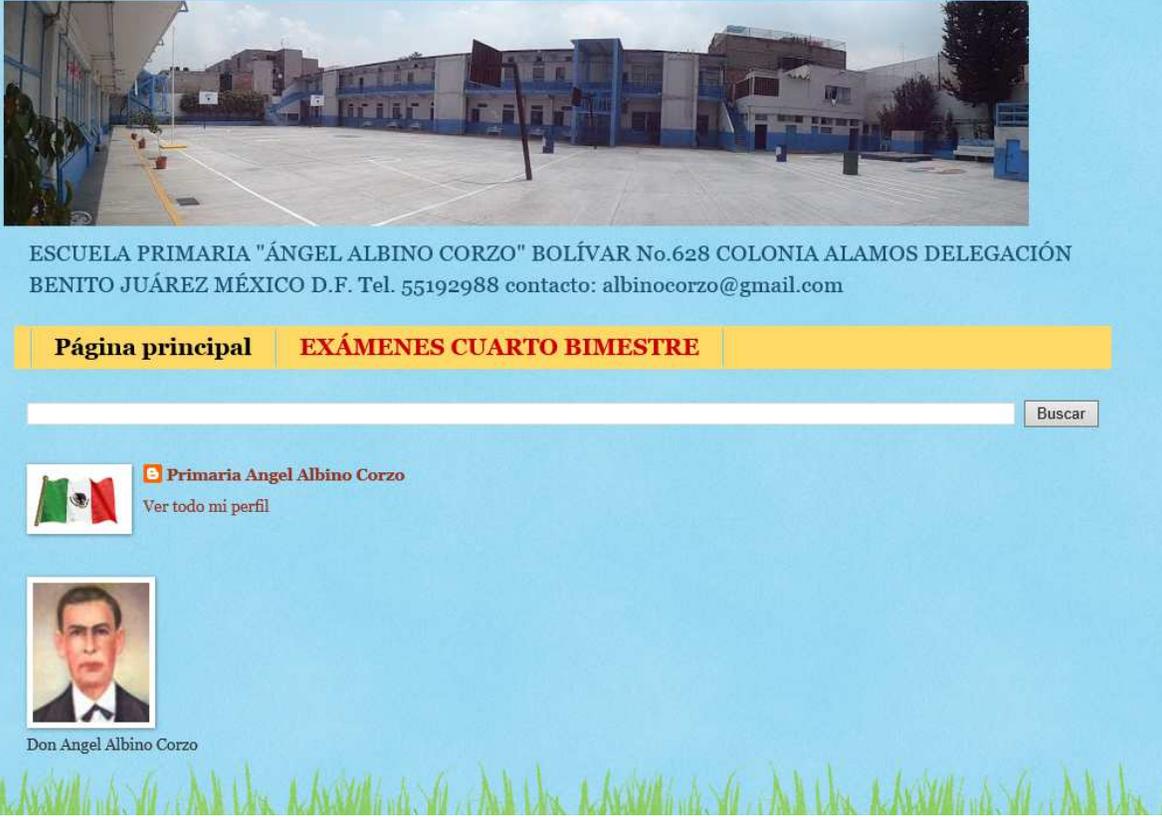
Villa Educativa

	Español	Inglés		Español	Inglés
1º "A"	↓	↓	4º "A"	↓	↓
1º "B"	↓	↓	4º "B"	↓	↓
1º "C"	↓	↓	4º "C"	↓	↓
1º "D"	↓	↓	5º "A"	↓	↓
2º "A"	↓	↓	5º "B"	↓	↓
2º "B"	↓	↓	5º "C"	↓	↓
2º "C"	↓	↓	6º "A"	↓	↓
2º "D"	↓	↓	6º "B"	↓	↓
2º "E"	↓	↓	6º "C"	↓	↓
3º "A"	↓	↓			
3º "B"	↓	↓			
3º "C"	↓	↓			
3º "D"	↓	↓			

41 Página de acceso a tareas de la escuela primaria "Villa Educativa" en la delegación Gustavo A. Madero

http://www.villaeducativa.edu.mx/comunidad/MHK_MClub.php

En esta búsqueda se localizaron escuelas oficiales que crean sus propios blogs, pero son menores en número a las particulares; se colocan en sitios gratuitos y su diseño está a cargo de personal de la propia escuela.



ESCUELA PRIMARIA "ÁNGEL ALBINO CORZO" BOLÍVAR No.628 COLONIA ALAMOS DELEGACIÓN BENITO JUÁREZ MÉXICO D.F. Tel. 55192988 contacto: albinocorzo@gmail.com

Página principal **EXÁMENES CUARTO BIMESTRE**

Buscar

 **Primaria Angel Albino Corzo**
Ver todo mi perfil


Don Angel Albino Corzo

42 Blog de la escuela primaria oficial "Ángel Albino Corso" en la delegación Benito Juárez, <http://albinocorzo.blogspot.mx/>

Finalmente, 3% usa el chat en las redes sociales para aclarar dudas, pero 6% aún está renuente a la tecnología.

La pregunta con la que se concluye este cuestionario se refiere a la opinión de los docentes acerca del uso de las nuevas tecnologías en la educación, donde se obtuvieron las siguientes respuestas que representan a los dos grupos de opiniones encontradas, las que están a favor de las nuevas tecnologías y quienes piensan que estas herramientas también conllevan riesgos:

Adriana Blancarte, lleva 3 años como profesora y comenta:

Considero que las nuevas tecnologías son de suma importancia para el aprendizaje de los alumnos de esta época; sabemos que vivimos en un mundo que está en constante cambio y que, día a día, las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida; por tal motivo no podemos dejarlas a un lado en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Blancarte)

Christian de Jesús Zárate, por su parte, lleva 2 años en el magisterio y piensa que:

Es de suma importancia emplear y aprovechar al máximo estas herramientas tecnológicas; favorecen diferentes habilidades y hacen los conceptos abstractos algo más asequible para el alumno. Sin embargo, hay que cuidar que esa herramienta no se vuelva un distractor, conduciendo su manejo de manera adecuada con las normas que sean necesarias. (Zárate)

Jasmín Alonso dice:

Considero que son herramientas importantes, pero no imprescindibles; es decir, dentro y fuera del aula, con un uso adecuado y bien guiado, se pueden lograr avances significativos, pero aun sin estas, trabajaríamos bien. Ayudan a disminuir tiempos, pero también creo que están volviendo a los alumnos menos racionales. Tiene pros y contraste [sic].

Jasmín lleva 7 años de trayectoria docente.

La tecnología hace a los estudiantes más flojos, con la internet [sic]; lo único que perfeccionan, es su habilidad para copiar y pegar sin leer lo que entregan siquiera; debilita su capacidad de investigación, pues hay quienes no conocen una biblioteca, debería evaluarse mejor su uso en la escuela.

Opina María Dolores Hernández con 19 años de experiencia docente.

Lizarazo, Andi3n, Zamora y otros (2013) afirman que la producci3n de recursos educativos mediados por las tecnologías de informaci3n y comunicaci3n (TIC) se vuelve cada vez m3s compleja y centralizada; adem3s, comparan el hecho de que, hasta la d3cada de los noventa, los docentes podían diseńar recursos did3cticos impresos para sus estudiantes; en cambio, en este siglo, los modelos basados en herramientas tecnologías, como *Enciclomedia* y las tabletas con contenidos precargados, representan mayor sofisticaci3n que aleja conceptual y t3cnicamente al magisterio "...que se limita a recibir, tratar de entender y usar las 'herramientas' que principalmente aparecen como *agentes* a los cuales el profesor operativo debe adaptarse" (Lizarazo, Andi3n Gamboa y Zamora Hern3ndez 84); posteriormente plantean

la cuestión sobre si la tecnología es un recurso de la enseñanza o una mayor alienación de los profesores respecto a su propio trabajo.

En este orden de ideas, y en modo complementario a los autores arriba mencionados, es posible considerar no una alienación sino una participación de los docentes mexicanos en la construcción del universo del conocimiento, siguiendo la idea de Pierre Lévy; si bien en el siglo pasado cada profesor elaboraba sus recursos didácticos y los reproducía en un artefacto extinto, llamado mimeógrafo⁵⁹, hoy los docentes tienen la posibilidad de crear recursos hipertextuales y de compartirlos con sus colegas en todo el país, intercambiar y mejorar herramientas didácticas.

El tránsito de docentes análogos a facilitadores didácticos 2.0 está ocurriendo a diferente velocidad, según los recursos económicos, educativos, tecnológicos y culturales de cada país. Sin embargo, México está iniciándose también, pues en nuestro país se ha empezado a investigar los avances en el aprendizaje mediante el uso de videojuegos como herramienta didáctica en el aula a todos niveles, iniciando por preescolar hasta educación superior, por parte de Mercedes L. Sánchez Ambriz en 2013, en 34 escuelas de México y una en Ecuador. (Sánchez Ambriz 12)

Ninguno de los docentes con los que trabajó Ambriz había incluido el uso de los videojuegos como herramienta, por considerarlos ajenos a los procesos de aprendizaje; sin embargo, a nivel primaria, se detectaron los cambios más evidentes y positivos en el área de matemáticas, mediante el uso del videojuego *Timez Attack*, en el cual el usuario tiene que salir de un calabozo y para abrir cada puerta se tienen que resolver operaciones aritméticas con un tiempo limitado.

⁵⁹ Instrumento para hacer copias de escritos en grandes cantidades, que utilizaba un documento maestro elaborado en un tipo de papel llamado estencil.



43 Los gráficos y el modo de juego son muy atractivos para los niños, foto <http://timez-attack.softonic.com/>

El reto de la educación actual es buscar que los alumnos logren un mejor aprendizaje; para ello, el modelo educativo pretende ajustarse a las nuevas tecnologías, de tal forma que se incorporen a modo de herramientas.

La inclusión tecnológica y su estudio en el campo académico generan nuevos acercamientos epistemológicos, como la ciberpedagogía, propuesta por Hermann Acosta (2013), que constituye una teoría de enseñanza y aprendizaje para la educación virtual en el contexto de la sociedad red.⁶⁰

⁶⁰ La sociedad red es aquella cuya estructura social construida en torno a redes de información a partir de internet.

Mediante este enfoque, el conocimiento se construye a partir de la aprehensión⁶¹ valorativa, cognitiva y práctica a través de las TIC, dentro de las cuales, el ciberespacio funge como el escenario del encuentro social y educativo. En este sentido, el aprendizaje y la interacción se trasladan del aula a un mundo cibernético, con lo cual se genera un Entorno Virtual de Aprendizaje (Hermann 83-84).

La forma en que cada persona manipula e interpreta la información a partir de su contexto permite brindar un enfoque distinto para los otros usuarios, incluso se pueden generar debates; esto da como resultado un conjunto de conclusiones que pueden quedar como referente para futuros usuarios.

Pierre Lévy llama inteligencia colectiva a la interacción del sujeto-objeto y sujeto en comunidades de aprendizaje; de esta forma, señala que *nadie sabe todo y cualquiera sabe algo* (Lévy 7).

El apartado que inicia a continuación expone una matriz analítica que parte de los discursos de profesores (ya citados a lo largo del presente capítulo) con diferente grado de aceptación de la inclusión de las TIC como herramientas pedagógicas, triangulado con el decir de los niños estudiantes de primaria, para conformar un *contexto*⁶² de la educación actual en México y su perspectiva en relación a la inteligencia colectiva.

Posteriormente, se reflexiona sobre las características del universo del saber en conjunción con la educación como institución; finalmente, se plantean las propuestas para el logro de un intercambio del saber más efectivo en las escuelas.

⁶¹ El *aprehendizaje* se refiere a la apropiación de una información determinada, a partir de la aprehensión de los conceptos.

⁶² En el sentido que Morin lo describe, en *Los siete saberes*, "Para tener sentido, la palabra necesita del texto, que es su propio contexto y el texto necesita del contexto donde se enuncia." (Morín 1999 15)

3.4 EN BUSCA DE LA INTELIGENCIA COLECTIVA

En el siglo XXI, todavía hay niños que aprenden a través de discursos anacrónicos. Existen profesores cuyo método se basa en la repetición y memorización de fórmulas probadas; otros exploran con timidez nuevas posibilidades; mientras tanto, los estudiantes se vuelven autodidactas tecnológicos que consumen y producen información indiscriminadamente.

A partir de los testimonios presentados en los incisos anteriores, se construye aquí un cuadro analítico-comparativo-discursivo, en el cual se vierten las oraciones sustanciales expresadas por docentes y alumnos entrevistados para esta investigación, con el propósito de esbozar un panorama de la relación docente-TIC-educandos, para trazar una posible ruta de modo que la educación avance en dirección a la inteligencia colectiva.

Los primeros discursos para analizar son los de los profesores Alfonso Tena y Patricia E. Jiménez, con 27 y 30 años de experiencia docente, respectivamente, quienes, por su dificultad para adaptarse a las TIC como herramientas educativas, así como por su incomprensión para con las formas de conducta hacia la tecnología de sus alumnos, se les considera *insipientes digitales*.

Cuando inicié en el magisterio, los niños obedecían y respetaban; no había de otra; ahora, no les puedes decir nada, porque se ponen al brinco [sic]; por una parte, tiene que ver la falta de disciplina que aplican los padres en casa y otra por la cantidad de información a la que tienen acceso. Por medio de la televisión e internet; ellos saben del bullying, de sus derechos, saben que los profesores no podemos ni mirarlos feo porque nos arriesgamos a una sanción y de eso se aprovechan, ya no se les puede controlar. (Tena)

Presente	Pasado	Futuro
<ul style="list-style-type: none"> • Se ponen al brinco • Falta de disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños obedecían y respetaban 	(Peor que el presente)

<ul style="list-style-type: none"> • Información por la televisión y el internet. • Saben sus derechos, los profesores no pueden mirarlos feo o (hay) una sanción • No se les puede controlar 	<ul style="list-style-type: none"> • No había de otra 	
--	--	--

Los niños de **hoy son una generación de irresponsables**, yo **no sé qué va a ser de ellos en el futuro**, ya **no quieren hacer tarea**, **no prestan atención**, interrumpen cuando uno habla [...] **pero para jugar en la computadora sí son buenos** [*sic*]; en ese campo **yo me declaro incompetente**, no sé usar ni el correo electrónico, a eso **me ayudan mis hijos**. (Jiménez)

Presente	Pasado	Futuro
<ul style="list-style-type: none"> • Son una generación de irresponsables • No quieren hacer tarea, no prestan atención. • (Son buenos) para jugar en la computadora • Yo me declaro incompetente (en el uso de la computadora) • Me ayudan mis hijos 	<ul style="list-style-type: none"> • (Mejor que el presente) 	<ul style="list-style-type: none"> • No sé qué va a ser de ellos en el futuro.

Los discursos anteriores denotan un apego al pasado y una lista de características negativas percibidas por los profesores acerca de sus estudiantes actuales. Estas, de acuerdo con ellos, los conducen a un futuro incierto.

¿Por qué los profesores construyen una imagen negativa y desalentadora de las nuevas generaciones? Papalia y Wendkos (1988) mencionan que la psicología cognitiva pone énfasis en que la reacción de los seres humanos respecto a algún acontecimiento depende de la interpretación que cada persona hace del mismo (Papalia y Wendkos 338). En este caso, los

profesores Tena y Jiménez tienen una reacción específica de acuerdo con la interpretación que, desde su postura, hacen del comportamiento de sus alumnos.

De este modo, la información se procesa selectivamente, de manera la forma de pensar se modifica y la conducta se adecua, en virtud de que se rechaza u olvida la información que no concuerda con la ideología, los valores, la educación o la creencia personal; por lo tanto, toda acción de los niños y las niñas en la escuela, que no concuerda con la noción de *deber ser* de los profesores, es refutada.

Por ejemplo:

- Se ponen al brinco
- Falta de disciplina
- Son una generación de irresponsables

El pensamiento de Morin (1999) tiene correspondencia con Papalia respecto de la selección de información que es recordada, pero además propone la existencia de una huella matricial o *imprinting cultural*, que marca a los seres humanos desde su nacimiento "primero con el sello de la cultura familiar, luego con el de la escolar y después con la universidad o el desempeño profesional" (Morín 1999 10), de tal forma que cada ser humano tiene una estructura construida por su entorno social y cultural, que no obedece precisamente a una verdad, sino a la suma de particularidades.

El *imprinting cultural* del profesor Tena es el cúmulo de información socio-cultural a partir de la cual su ser social se ha formado y, desde ese lugar, acepta las coincidencias o rechaza las diferencias que observa en otro individuo; en ello está basado su juicio, como cuando afirma:

Cuando inicié en el magisterio, los niños obedecían y respetaban; no había de otra; ahora no les puedes decir nada porque se ponen al brinco [*sic*];

por una parte tiene que ver la falta de disciplina que aplican los padres [...] (Tena)

En el discurso de ambos profesores, otro elemento destacable es el poder. Foucault (1988) afirma que la comunicación que se da por medio del lenguaje es siempre una forma de actuar sobre los otros; por lo tanto, implica efectos de poder, aunque no son con exactitud la misma cosa, pues en las relaciones de poder existe un intercambio de signos indisociables, en actividades que implican un proceso de dominación, a través de los cuales se obtiene la obediencia. (Foucault 12-13)

En consonancia con Foucault, se pueden citar las siguientes oraciones:

- “Cuando inicié en el magisterio, los niños obedecían y respetaban; no había de otra.”
- “[...]no prestan atención, interrumpen cuando uno habla.”
- “[...] tiene que ver con la falta de disciplina.”
- “[...] no se les puede controlar.”

La principal preocupación de los profesores es que la relación de poder se debilita y las estrategias de dominación que ejercen se están volviendo ineficaces, lo que se traduce en que la obediencia se está perdiendo.

La energía invertida en esta lucha por recuperar el poder es mayor a la dedicada al conocimiento, de manera que se queda concentrado en las cuatro paredes del aula escolar, sin que exista una retroalimentación efectiva o una crítica que detone la reflexión coadyuvante del proceso de aprendizaje; por el contrario, se genera un sometimiento, y la aceptación del saber difundido por el profesor como verdad absoluta.

A decir de Boaventura de Sousa (2006), en la monocultura del saber y del rigor, el único conocimiento riguroso es el científico y, en consecuencia, ningún otro no tiene validez (de Sousa 23), de tal suerte que, mientras el

aprendizaje emergente de las TIC que obtienen los estudiantes de forma autónoma no pertenezca a los planes y programas de estudio, será negado.

En tanto los profesores insipientes digitales sigan pensando que el conocimiento adquirido por los niños y niñas a partir de la manipulación de instrumentos tecnológicos, entre ellos sus videojuegos, son sólo distractores de los estudios, el camino hacia la inteligencia colectiva llevará cada vez más tiempo.

Para Pierre Lévy (2004), la inteligencia colectiva es un conocimiento socializado por todas partes, valorado de manera constante, coordinado en tiempo real y con una movilización efectiva de las competencias. Su principal objetivo es "el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichistas" (Lévy 2004 19).

No es posible socializar dicho conocimiento de forma física. Necesariamente se requiere de interacción virtual, en la que millones de profesores y estudiantes en el mundo ya están inmersos.

Los profesores Christian de Jesús Zárate y Adriana Blancarte cuentan con 2 y 3 años de experiencia docente, respectivamente; ellos pertenecen ya a una generación de nativos digitales que crecieron paralelamente a la tecnología, pero sin una instrucción formal sobre ellas, sino que tomaron cursos complementarios a su educación, además de la exploración autónoma. Esta diferencia en el *imprinting cultural* de los jóvenes maestros se refleja en su discurso:

Considero que **las nuevas tecnologías son de suma importancia para el aprendizaje de los alumnos de esta época**; sabemos que **vivimos en un mundo que está en constante cambio** y que, día a día, **las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida**; por tal motivo, **no podemos dejarlas a un lado en el proceso de enseñanza-aprendizaje**. (Blancarte)

Presente	Pasado	Futuro
<ul style="list-style-type: none"> • [...] las nuevas tecnologías son de suma importancia para el aprendizaje. • [...] un mundo en constante cambio • [...] las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida. • [...] no se pueden dejar de lado las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • (Quedó atrás) 	<ul style="list-style-type: none"> • (Seguirá cambiando tecnológicamente)

Es de suma importancia emplear y aprovechar al máximo estas herramientas tecnológicas, que **favorecen** diferentes **habilidades y hacen los conceptos abstractos** algo **más asequible para el alumno.** Sin embargo, **hay que cuidar que esa herramienta no se vuelva un distractor, conduciendo su manejo** de manera adecuada con las normas que sean necesarias. (Zárate)

Presente	Pasado	Futuro
<ul style="list-style-type: none"> • Es de suma importancia emplear y aprovechar al máximo estas herramientas tecnológicas. • Favorecen habilidades. • Hacen los conceptos abstractos más asequibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • (No lo refiere) 	<ul style="list-style-type: none"> • Hay que cuidar que esa herramienta no se vuelva un distractor.

Para Peña, Córcoles y Casado (2006) el buen profesional de la educación se mantiene informado de los cambios tecnológicos que se producen a su alrededor, para llevar al aula las herramientas que supongan un aporte a su trabajo; en la actualidad, esto conlleva que los docentes estén al corriente en las tecnologías web. (Peña, Córcoles y Casado 1)

Sería reduccionista calificar como bueno o malo el desempeño docente sólo por el dominio tecnológico; sin embargo, lo cierto es que la actualización en el manejo de herramientas virtuales es preponderante, tal como lo consideran los profesores Blancarte y Zárate:

- “[...]las nuevas tecnologías son de **suma** importancia para el aprendizaje.”
- “Es de **suma** importancia emplear y aprovechar al máximo estas herramientas tecnológicas.”
- “Favorecen habilidades.”
- “Hacen los conceptos abstractos más asequibles.”

En estos enunciados en presente, se denota una aceptación de la tecnología y de su funcionalidad para el aprendizaje, pues en las expresiones de ambos profesores se incluye la palabra *suma*, para enfatizar lo enorme o muy grande de la trascendencia de su uso.

La interacción en la web facilita la utilización de internet como una extensión del aula, convirtiéndola en una herramienta para el aprendizaje que estimule a los estudiantes a la investigación, a la crítica y a la socialización del conocimiento. (Peña, Córcoles y Casado 5)

Así pues, el conocimiento se debe enfrentar a la complejidad ciberespacial, puesto que permite apreciar la unidad y la multiplicidad, que puedan dar como consecuencia una inteligencia general (Morin). En la era global, las fronteras son obsoletas; el acceso a internet abre un mundo distanciado por las limitaciones físicas, pero unidas por la red de redes, en la cual cada punto informacional, así como el contexto en el que aparece, se tornan fundamentales.

La inteligencia general, como la llama Morin, o colectiva, como le nombra Levy, proviene de una noción de inteligencia (sin calificativos) relacionada con el proceso de desarrollo cognitivo del ser humano desde su nacimiento, al

igual que el propio *imprinting* ya mencionado, y provisto por las mismas instituciones (la escuela entre ellas), cuya presencia aparece también, de manera intrínseca, en el discurso.

- “[...] las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida; por tal motivo, no podemos dejarlas a un lado en el **proceso de enseñanza-aprendizaje.**”
- “[...] estas herramientas tecnológicas favorecen diferentes habilidades y **hacen los conceptos abstractos algo más asequible para el alumno.**”

Para Papalia y Wendkos, la inteligencia es una constante interacción activa entre las capacidades heredadas y las experiencias ambientales (contextuales), cuyo resultado capacita al individuo en la adquisición, el recuerdo y la utilización de conocimientos, así como en el entendimiento de conceptos tanto concretos como abstractos, en el establecimiento de relaciones entre objetos, hechos e ideas, y en la aplicación de todo ello, con el propósito concreto de resolver problemas de la vida cotidiana (Papalia y Wendkos 248).

Toda la instrucción primaria fomenta el desarrollo de la inteligencia infantil, pues proporciona los elementos cognitivos suficientes a los niños y a las niñas para resolver problemas de la vida cotidiana de una mejor manera que quienes no tienen acceso a la educación; sin embargo, la inteligencia colectiva propone la inclusión de todas las experiencias mediante la socialización a gran escala de todo tipo de conocimientos, para conformar un universo del saber en dónde las relaciones de poder, establecidas por las relaciones entre el profesor y el alumno, se transformen y ambos sean productores que interactúen, critiquen, reflexionen y construyan razonamientos.

La empatía intelectual entre profesores y niños nativos digitales básicamente se centra en los tiempos y modos de aprendizaje, pues una característica de

los sujetos modelados por los hipermedios es la inteligencia distributiva que, a decir de Papalia, es la capacidad de atender diferentes actividades al mismo tiempo, o bien de administrar información que proviene de diferentes fuentes, a saber: auditivas, visuales, olfativas y sensoriales.

Mientras los métodos del siglo XX exigían que el niño tomara la clase sentado, quieto y con la vista al frente, como garantía de que tenía concentrada la atención (lo cual no siempre era cierto). Actualmente, se sabe que el niño puede asimilar la información mientras realiza otras actividades, o bien atender dos o tres mensajes distintos a la vez.

Derivado de lo anterior, es importante considerar las opiniones de los niños.



44 Métodos educativos vigentes en 2015. De izquierda a derecha: enseñanza tradicional, método Montessori, uso de hipermedios en la educación, uso de software didáctico para la educación

Este es el discurso tomado de una entrevista con Leonardo Iván Machuca, un niño de 11 años que recién terminó el 5º grado de primaria, en una escuela privada, el Colegio Francés Nueva Santa María en Azcapotzalco, D.F. La importancia de su testimonio radica en el hecho de que tanto él como sus compañeros de grupo experimentaron dos estilos diferentes de enseñanza en el mismo ciclo escolar.

El titular al inicio del curso fue el profesor Carlos Escobar, de apenas 25 años de edad, nativo digital, que dotaba a los niños con ejemplos audiovisuales, investigación en línea, actividades y ejercicios; usaba el correo electrónico para comunicarse con estudiantes y con padres de familia, así como el chat en redes sociales.

Tras la renuncia del joven profesor, las autoridades del colegio iniciaron la búsqueda de una nueva maestra, pero la incertidumbre laboral en muchas escuelas privadas provoca que los aspirantes a impartir clases en ellas sean jóvenes recién egresados, que aún no tienen una plaza en la SEP, o bien jubilados, que requieren seguir trabajando como terapia ocupacional o porque la pensión no es suficiente para cubrir sus gastos.

Al grupo de Leonardo le tocó la segunda opción, una maestra que acumuló 35 años de trayectoria docente en el ciclo escolar 2014-2015; una profesora con mucho conocimiento académico, pero con poca empatía con los nativos digitales como Leonardo, quien afirmó lo siguiente:

En quinto año utilizábamos muchos videos para aprender las batallas [...] **nos ponía muchas actividades mi primer maestro** [...] era muy bueno, casi todo lo que aprendí en quinto me lo enseñó él. **Luego renunció y llegó otra maestra que decía que tenía mucha experiencia, 35 años**, ella **sólo usaba el pizarrón**, de tecnología sólo tenía **su celular, pero no servía de nada porque no lo usaba para la clase**. Muchos del grupo queríamos que regresara el maestro. (Machuca)

Presente	Pasado	Futuro
<ul style="list-style-type: none"> Llegó otra maestra que decía que tenía mucha experiencia, 35 años. Ella sólo usaba el pizarrón. 	<ul style="list-style-type: none"> En quinto año utilizábamos muchos videos. El maestro ponía muchas actividades. Era un maestro muy bueno. 	<ul style="list-style-type: none"> [...] queríamos que regresara el maestro.

Leonardo experimentó que el pasado (debido a la temporalidad cronológica) fue mejor, porque su profesor tenía intereses en común con sus estudiantes, jugaba con ellos y comprendía sus códigos. En el presente, llegó una nueva profesora con muchos más años, con métodos poco funcionales para los procesos cognitivos del estudiante actual.

En el futuro, se plasma el deseo de los niños del grupo para que su profesor regrese; de hecho, muchos de ellos siguen en comunicación con el profesor a través del chat en redes sociales.

La siguiente matriz comparativa sintetiza, mediante calificativos, la idea que cada actor involucrado en la educación tiene respecto al uso de la tecnología como herramienta pedagógica en el aula.

Profesor insipiente digital			Profesor migrante digital		Alumno autodidacta digital	
Pasado	Presente	Futuro	Presente	Futuro	Presente	Futuro
Mejor	Malo	Incierto	Bueno	Prometedor	Inadecuado	mejor
Bueno	Malo	Incierto	Cambiante	Mayores cambios		

1. Los profesores insipientes digitales, aquellos que crecieron sin la presencia de las TIC, tienen un *imprinting social* diferente al de sus alumnos. Ellos ocupan el mayor rango jerárquico en el aula, son la figura de poder, y por lo tanto fuerzan a los niños a adaptarse a su modo de

enseñanza sin intentar modificar sus métodos ante las necesidades de los educandos. Su acercamiento al uso de las TIC ha sido forzado por su entorno laboral, pero el camino ha sido lento y dificultoso, por lo que permanecen en cierto grado de insipencia digital.

Durante el proceso de investigación, se averiguó que la SEP les obliga a tomar cursos de actualización docente en línea y que existen casos de profesoras y profesores que pagan a estudiantes universitarios para que hagan el curso en su nombre, de tal modo que mantienen el empleo con posibilidades de retabulación, pero sin adquirir los conocimientos en realidad.



9 Los insipientes y nativos digitales se enfrentan a la labor docente con diferentes herramientas.
Imagen: Prezi Español

Los profesores nativos digitales crecieron a la par del desarrollo tecnológico, y por lo regular se acercaron a la computación en algún momento de su educación; muestran mayor aceptación por el uso de herramientas tecnológicas en su labor docente (si bien es un rasgo general) y además pueden lograr mayor conocimiento y empatía con las características de sus alumnos, pues su propio *imprinting social* no es muy diferente del de los niños y niñas.

Los obstáculos a los que se enfrentan, frecuentemente, son de tipo institucional, como que su plantel no esté debidamente equipado, que el software con que la escuela cuenta sea obsoleto, la negativa de los directivos al uso de los equipos por temor a que se descompongan, la desconfianza y, por ende, la negativa de directivos y de padres de familia al uso de videojuegos como forma de aprendizaje.

Las y los profesores nativos digitales saben que el presente está lleno de cambios tecnológicos y vislumbran el futuro como un reto al que se tienen que adaptar.

2. Los niños autodidactas digitales. Ya sea que estudien bajo la tutela de un profesor migrante o de un nativo digital, finalmente, en nuestro país es poco común encontrar una escuela que utilice de manera óptima las TIC como recurso pedagógico. Por ello, los pequeños van explorando y aprendiendo el uso de las tecnologías de forma autodidacta, o tal vez sea más correcto indicar que de manera informal, pues siempre hay alguien que enseña, pero no es un maestro; puede ser un primo, hermano o un desconocido en un video tutorial de *YouTube*.

En su discurso revelan que, en el presente, no hay una adecuada inclusión de la tecnología en las escuelas, pero tienen una perspectiva optimista hacia el futuro.

Tanto los profesores nativos como los niños autodidactas digitales ya participan en el universo del conocimiento, puesto que mensajes en pro de la inteligencia colectiva; sin embargo, se encuentran desvinculados aún. No hay una producción conjunta en la que el profesor guíe la producción del estudiante y, en consecuencia, aprendan en conjunto. Desafortunadamente, cuando se piensa en internet, redes sociales, videojuegos, producción de videos y podcast, se asocia con factores de entretenimiento y no de difusión del conocimiento en la búsqueda de una inteligencia colectiva.

En palabras de Lévy (2004), la inteligencia colectiva comienza a desarrollarse con la cultura y sólo con ella es posible garantizar su crecimiento, ya que el pensamiento de los seres humanos perpetúa y pone en movimiento el pensamiento social. Así es como ocurre con la web 2.0, un lugar en el que sus usuarios actúan de una forma en la que se sienten cómodos, ya sea como receptores pasivos que navegan y consumen el contenido de la red, o como cibernautas activos; lo anterior significa que crean y aportan sus propios contenidos (en Pardo Kuklinski).

Como cibernautas activos se encuentran los niños y las niñas que producen videos para un canal de *YouTube*, con la finalidad de crear sus propios contenidos y difundirlos por el ciberespacio, pero también las y los docentes que diseñan y difunden su conocimiento para ayudar a otros a comprender tópicos particulares. Hacer un video es una herramienta fácil de usar y de bajo costo, que permite la interacción con suscriptores interesados en los mismos temas.

En ambos casos, los sujetos suman saberes, el reto es que se vinculen con el propósito de hacer comunidades inteligentes.



45 El Julioprofe y el niño Mario Carvajal generan contenidos para el ciberespacio: uno enseña Geometría y otro comparte su opinión sobre consolas de videojuegos.

De esta manera, la condición de la globalidad es más que un contexto de información, mensajes e internautas o cibernautas, sino que se trata de un conjunto múltiple y diversificado de partes que se interconectan de manera inter-retroactiva y organizacional, hecho que pone de manifiesto a una sociedad que trasciende el contexto, para transformarse en un “todo organizador del cual hacemos parte todos” (Morin 16).

Cada mensaje puesto a disposición del ciberespacio es factible de reproducirse de manera incalculable. En los ejemplos pasados, el video de *Julioprofe* tenía 471,598 reproducciones al momento en que se hizo el recorte de pantalla (julio 30, 2015) y el video de un pequeño de 6 años, 99,597 (misma fecha). Los mensajes de ambos usuarios crearon comunidad, es decir que “[...] ayudan a aumentar la notoriedad [...] en la red, [y] refuerzan la cultura de la organización” (Pardo Kuklinski 33).

El valor de los aportes del usuario, así como la socialización de su información archivada en el ciberespacio, hace patente la sapiencia de los otros, de manera que la idea de una inteligencia colectiva radica en una “inteligencia repartida en todas partes con el fin de desencadenar una dinámica positiva del reconocimiento y de la movilización de las competencias” (Lévy 20). De este modo, el saber acumulado y difundido construye un bagaje universal a disposición de todos.

Para que la inteligencia colectiva se fortalezca, se requiere de un paso eficiente de los usuarios desde la realidad hasta la virtualidad. Ante esta perspectiva, y a manera de síntesis de los resultados obtenidos en la presente investigación, se reconocieron elementos constantes de inmersión y tránsito necesarios para producir, consumir y permanecer dentro del ciberespacio.

Cada uno de ellos es una efigie de la presencia bio-psico-social-cultural del sujeto; así, el avatar es signo de corporalidad; los códigos, un recurso de comunicación, y los comportamientos denotan manifestaciones de una identidad compleja en un *continuum* realidad-virtualidad.

3.5 PROPUESTA DE MATRIZ DE CATEGORÍAS PARA EL USO O DISEÑO DE VIDEOJUEGOS DIDÁCTICOS

El presente modelo de matriz representa la investigación realizada de manera global y esférica, donde no se establece una clasificación de temas por jerarquía, sino que todos están en puntos diferentes, donde confluyen con otros y se complementan.

Se definieron nueve categorías del cruce entre tres temas y tres enfoques teóricos; sin embargo, su forma indica que existen *n* posibilidades de categorías.

El videojuego de rol está representado en el núcleo, pues cada tema, subtema o inciso abordado parte de él y regresa a él en una continua significación y resignificación cultural.

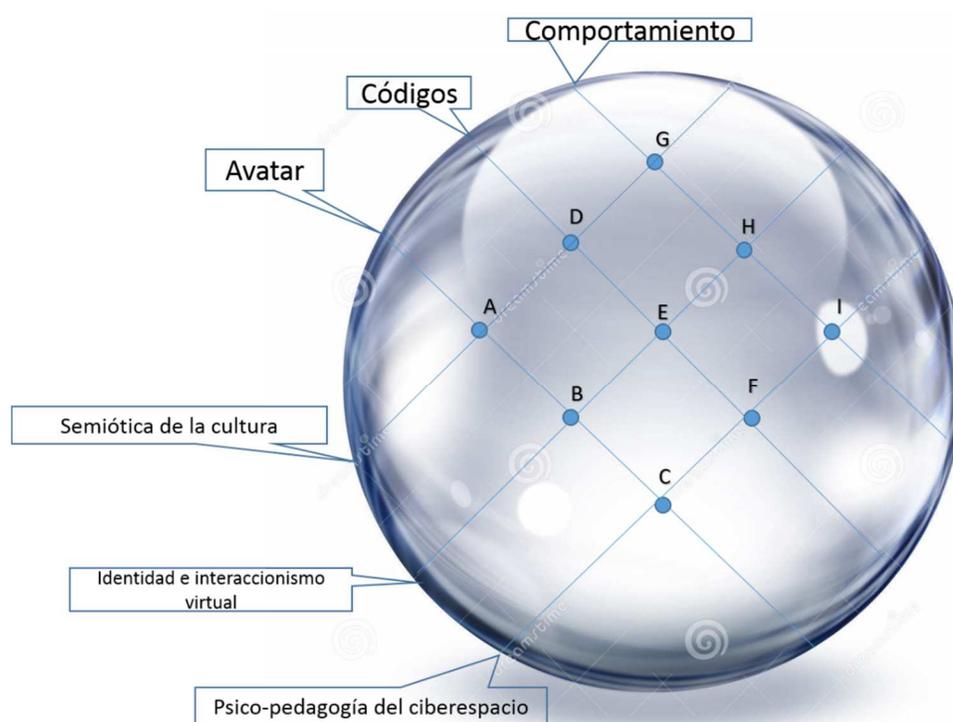
Los círculos horizontales que rodean la esfera representan los campos cognitivos, a partir de los cuales se aborda el objeto de estudio y que forman parte del objeto mismo en determinado momento.

Los círculos verticales son categorías del sujeto estudiadas a lo largo de la investigación. Cada intersección entre las líneas genera nodos de conocimiento; en este caso, por tratarse de una esfera, cada círculo se toca en dos puntos opuestos en la misma, lo que da lugar a categorías correspondientes y complementarias.⁶³

⁶³ La determinación de las categorías, representadas por cada uno de los puntos de color, da lugar a una primera propuesta de matriz, contemplada en el objeto de estudio como objetivo general, de modo que la investigación

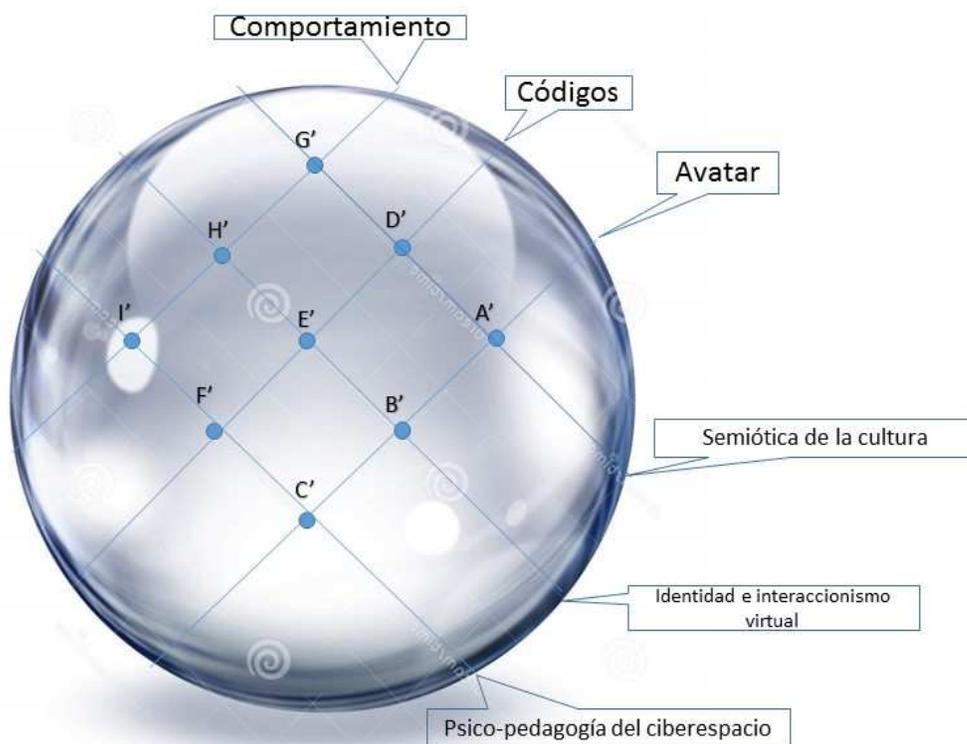
En la imagen se aprecian los nodos en el anverso de la esfera, y sus contrapartes quedan al otro lado.

Ninguna categoría se deslinda de otra. Todos los temas forman parte de una misma semiosfera. Los planteamientos teórico-metodológicos son las líneas que unen y dan sentido a los cuestionamientos de los que la investigación parte, mediante el tejido de propuestas teóricas de diversas disciplinas, escuelas y autores vistos a partir del primer capítulo.



46 Matriz de categoría (anverso) Elaboración propia

toma una dirección cíclica también, donde se parte de una primera matriz para llegar a otra, o a una transformación de la misma.



47 Matriz de categorías (reverso) elaboración propia

	Avatar	Códigos	Comportamientos
Semiótica de la cultura	A. Avataridad A'. Realidad	D. Nombres de usuario D'. Nombre real	G. Comportamiento del videojugador ante la normatividad establecida (estigma) G'. Comportamiento como reflejo sociocultural

Identidad e interaccionismo virtual	B. Identidad avatárica B'. Identidad real	E. Referentes culturales mediatos E'. Referentes culturales inmediatos	H. Comportamiento a partir del Yo H'. Comportamiento a partir del Otro
Psico-pedagogía del ciberespacio	C. Avatar-aprendiz C'. Educando	F. Lenguaje específico de videojugador F'. Interpretación en la lengua materna	I. Construcción de conocimiento personal. I'. Comportamiento de colaboración en el conocimiento colectivo.

Categorías del avatar

Para que un videojuego comercial o un entorno virtual educativo tengan posibilidades de apuntar hacia una construcción de conocimiento efectivo por los usuarios, además de que sirva como herramienta en el aula, es recomendable que el usuario acceda por medio de un avatar, pues el desempeño de un rol ayuda al sujeto a involucrarse de manera más completa con el entorno.

A. La avataridad corresponde a la posibilidad que tiene el usuario de diseñar una imagen de presencia dentro del videojuego, destinado como herramienta educativa.

A'. La contraparte de esta avataridad es la realidad, que se constituye como el andamiaje o estructura social, cultural y moral del avatar.

B. La identidad avatárica, propuesta en el capítulo 2, es la que se edifica a partir de la información que el avatar obtiene de sus relaciones sociales con otros avatares.

B'. La identidad real es la que aporta un bagaje previo al diseño del avatar o a la relación misma con los hipermedios.

C. Cuando el avatar entra a un entorno virtual nuevo, u obtiene conocimiento a partir de una plataforma interactiva, se convierte en aprendiz.

C'. El aprendiz en los entornos educativos debe guiarse por un contenido curricular, que depende del grado escolar que curse en la escuela; por lo tanto, su rol es el de educando.

Categorías de los códigos

D. El nombre de usuario se refiere al código nominal en toda interacción virtual y se puede llamar *nickname*, *gamertag*, *username* y los que vayan surgiendo, pero su función es darle nombre a un avatar o a un usuario.

D'. En Occidente, el nombre real es asignado a cada persona cuando nace. También es un conjunto de signos que forma parte de la identidad y, en ocasiones, se vuelve nombre de usuario por completo, en partes o abreviaturas.

E. Los referentes culturales mediatos son aquellos códigos aprendidos por los usuarios gracias a la interacción hipermedial, lo que permite acceder y transitar por mundos virtuales con funcionamientos similares.

E' Los referentes culturales inmediatos constituyen el conocimiento que el usuario obtiene en la realidad a partir de su nacimiento; ese cúmulo de experiencias influye en su proceder en los mundos virtuales.

F. El lenguaje con código específico surge de la interacción con los códigos de programación y de los comandos de ejecución utilizados en la interacción cotidiana con los hipermedios.

F'. La interpretación en lengua materna es la asimilación del código en términos entendibles para los miembros de una comunidad.

Categorías del comportamiento

G. El comportamiento del videojugador ante la normatividad establecida se refiere a la forma como el usuario se adapta a las normas del videojuego o al entorno virtual de aprendizaje, así como a la interacción con otros usuarios de la comunidad.

G' El comportamiento como reflejo sociocultural son los rasgos de conducta en el entorno sociocultural real que traspasan a la virtualidad.

H. El comportamiento a partir del *Yo* es una categoría que siempre va unida a la siguiente, pues la conducta, tanto en los entornos virtuales como en la realidad, depende de una construcción de sí mismos y de la influencia de la interacción con el *Otro*.

H' En el comportamiento a partir del *Otro*, la interacción es una parte fundamental para la construcción del conocimiento y la socialización, por lo cual, tanto los videojuegos como los entornos virtuales de aprendizaje en línea, que permiten la interacción con otros usuarios, resultan más efectivos porque se comparten saberes.

I. La construcción de conocimiento personal es el proceso mental de aprehender datos e información para darle un sentido y propiciar un aprendizaje; sucede únicamente a nivel personal: aun cuando la misma información se dé a un grupo de personas, cada proceso individual de aprendizaje es diferente.

I' Comportamiento de colaboración en el conocimiento colectivo. Es la disposición del usuario de un videojuego o entorno virtual educativo no

sólo a recibir información sino a analizarla, reflexionarla y compartir sus hallazgos con la comunidad en línea, para propiciar en ellos nuevos procesos de aprendizaje.

La aplicación de las categorías descritas contribuye al diseño de herramientas pedagógicas eficientes o a la elección de videojuegos que sirvan de apoyo a los contenidos curriculares. Aprender jugando es un hecho indudable y evidente en la edad preescolar, y se ha restado importancia a su uso para ciclos posteriores, a pesar de que somos seres lúdicos.

En el momento de jugar se piensa y se ejecuta. La combinación del uso de ambos hemisferios cerebrales contribuye a un entendimiento más profundo, porque se experimenta.

Actualmente, los videojuegos representan un fenómeno social y forman parte de una cultura. Aunque la discusión de padres de familia y maestros relativa tanto a sus perjuicios como a sus beneficios se torne acalorada, no hay vuelta atrás: hace 50 años que llegaron, y es momento de aprovechar las habilidades que se han desarrollado a través de ellos.

La medición de comportamiento del niño en versiones de prueba (Beta), así como la posibilidad de una interacción normada, permite al usuario conocer las reglas de comportamiento social dentro del videojuego o entorno virtual de aprendizaje; de ese modo, el infante se integrará a la comunidad igual que lo hace en los MMORPG.

La oportunidad de creación, junto con un amplio menú de opciones para modificar un avatar, proporciona presencia al jugador; mediante ella puede interactuar y aprender del contenido, así como de la propia interacción.

El uso común del código abre las fronteras culturales entre facilitadores, docentes y estudiantes para la construcción de espacios comunes de conocimiento.

El uso de videojuegos para la educación ha sido probado en varios países del mundo con resultados positivos. Entre estas naciones se encuentran Estados Unidos, España, Suiza, Dinamarca, Francia, Inglaterra, Alemania y Finlandia.

En México, a pesar de las dudas y las condiciones estructurales, la Secretaría de Educación Pública concede a la empresa Learnny Games la autorización para transformar los contenidos de los planes y programas de estudio de primaria y secundaria en videojuegos, con el objetivo de hacer más atractiva la enseñanza (Notimex).

Este voto institucional de confianza en los videojuegos abre el campo de acción para diseñadores y empresarios mexicanos en el diseño de entornos virtuales de aprendizaje con orientación lúdica.

CONCLUSIONES

A lo largo de la investigación se abordó la forma en que la interacción social infantil (en sectores tecno-ilustrados) se ha modificado en las últimas décadas, debido al uso de redes sociales y ambientes o mundos virtuales creados para este fin, lo que ha transformado parte de la socialización cara a cara.

Cuando los niños, exhortados frecuentemente por los padres, hermanos mayores o compañeros de escuela, son inducidos hacia estos espacios virtuales, inician una nueva forma de interacción que implica el empleo de nuevos códigos de comunicación, así como un nuevo sentido de lo lúdico y del comportamiento, gracias a los cuales se van construyendo protocolos sociales de interacción a seguir dentro de un espacio virtual.

Este puede ser un sitio web donde se recrean, con fines de entretenimiento, escenarios virtuales semejantes al mundo real, por lo menos en parámetros de interacción, no necesariamente de manera gráfica, donde los niños van desarrollando habilidades que pueden influir en la forma de interacción social real. Es decir que la construcción del ser social, en la actualidad y hacia el futuro próximo, depende del tránsito constante entre lo real y lo virtual.

A partir de la observación y trabajo con los sujetos de estudio, se pudo constatar que las generaciones actuales de niños están rodeadas por las tecnologías para la información y la comunicación (TIC), que les dota de una gran cantidad de herramientas para interactuar en todo momento con espacios virtuales, por ejemplo, la mayoría de los estudiantes de 6º grado que participaron en el grupo focal afirmó tener celular con conexión a internet y 4 de ellos lo llevaban consigo a la escuela. En ese sentido, se les identifica como cibernativos o nativos digitales.

Los niños nacidos en grandes urbes como es el caso de todos los que participaron en la presente investigación, se enfrentaron a las nuevas tecnologías desde muy pequeños, según su propio testimonio y el de sus padres: mientras que hace algunos años se identificaba al bebé con una sonaja en la mano, ahora los padres le dan un dispositivo electrónico (teléfono celular, reproductor de música o tableta, entre otros) para que se entretenga interactuando mediante pantallas táctiles. Estas ofrecen, como estímulo, sonidos, formas y colores más atractivos que los que pudiera encontrar en los juguetes convencionales, lo que genera una modificación sustancial en la forma de relacionarse con su alrededor.

Gracias a la observación de usuarios en sesiones de videojuegos, fue posible confirmar el interés lúdico que existe en ellos que al mismo tiempo es el vínculo que enlaza a estos niños con las nuevas tecnologías y el aprendizaje de habilidades.

A los 10 años, ya están entrenados en el manejo de protocolos de funcionamiento de plataformas interactivas, diseño de avatares, uso de códigos de comunicación y programación, así como formas de socialización virtual que para ellos constituyen una puerta de entrada a la aceptación en sus grupos secundarios además de poseer un dominio tecnológico que incluso sus padres no tienen.

Lo anterior responde a la pregunta particular del primer capítulo: ¿Qué significan los avatares, los códigos de interacción y los comportamientos sociales dentro de la cultura del videojuego?

En pocas palabras constituyen la clave para acceder y mantenerse también en un ambiente social donde pueden ubicarse en un estatus tanto en lo virtual, lo cual depende de su destreza para el uso de estos elementos (avatares, códigos y comportamientos); como en lo real, al mostrar habilidades

superiores a las de los adultos en la aplicación de formas con alto grado de jugabilidad implementadas para otras aplicaciones, por ejemplo: llenar una encuesta de satisfacción de un servicio mediante pantalla táctil en algún establecimiento, hacer pedidos de comida en línea, uso de cajeros automáticos, etcétera.

El niño entonces va creciendo aprendiendo nuevas habilidades de interacción social, además de que construye formas de relacionarse consigo mismo y con la sociedad, basadas en elementos comunicativos combinados que se generan en esta constante interacción entre lo virtual y lo real.

Por tanto, el primer objetivo particular: Identificar la función cultural de los códigos de interacción, el comportamiento social y la construcción del avatar que desarrollan los usuarios; a partir de la semiótica de la cultura.

Se alcanzó y la hipótesis correspondiente: La interrelación entre los mundos el avatar, los códigos, y comportamientos sociales constituyen sistemas de significación reflejo de la cultura de los usuarios, fue comprobada parcialmente, con esto no quiere decir que hubo elementos no corroborados, por el contrario, al entrar en contacto con el universo real de la investigación y con los sujetos de estudio, asimismo interpretar a partir de la semiótica de la cultura, el panorama con el que se inició la tesis se expandió al grado de que las hipótesis tanto parciales como la general quedaron cortas, la parcialidad de la comprobación entonces, corresponde a haber alcanzado un acercamiento satisfactorio con relación a lo proyectado, pero parcial con relación a la magnitud del objeto de estudio.

Así pues, resulta necesario plantear una agenda de investigación que integre también las posibles formas de impacto de los avatares, los códigos y los comportamientos social en la creación de aplicaciones no lúdicas así como indicios particulares de su influencia en la cultura mexicana.

Con relación a la segunda pregunta: ¿Cómo influye la interacción social a partir de los videojuegos en la construcción de la identidad infantil?

Los hallazgos apuntaron al también a la concepción de una población infantil universal, puesto que las fronteras ya no son políticas ni geográficas sino tecnológicas, y los sectores que poseen el conocimiento y tienen a la mano la tecnología necesaria se van ampliando cada vez más. Aunque todavía no se pueda hablar de una democratización, sí se tiene un gran número de usuarios infantiles que están marcando las pautas de la tecno-sociabilidad y de la cibercultura; por ende, esto influye en la forma de asumirse como individuos, de establecer relaciones sociales y de establecer rasgos culturales en el mundo real.

Con relación al segundo objetivo: Analizar la influencia de la interacción social entre usuarios de videojuegos en línea, sobre el desarrollo de su propia identidad.

Se establece que, la identidad es una y muchas a la vez. Las generaciones de niños que tienen contacto con las nuevas tecnologías y la interacción virtual potencian esta cualidad y la hace visible mediante su presencia múltiple en espacios virtuales. No hay varias identidades; es una sola con forma de fractal, es diversa y única a la vez.

A lo largo de la vida del sujeto que vive en un entorno hipermedial, su identidad se constituye de referentes que provienen de la realidad material y de la realidad virtual, que nos son dos realidades diferentes, ambas reales, la primera es tangible y la segunda es abstracta; se ve, se escucha y se comprende, pero no se puede tocar (todavía), por lo cual existen dos niveles de una misma realidad, que aportan referentes a la constitución del Yo.

En la identidad virtual influyen existen tres aspectos presentes y transversales que sólo se pueden separar para su análisis, pero que están contenidos dentro de sí mismos. Estos son la cibercultura, las hipermediaciones y los avatares.

La cibercultura surge a partir de todas las expresiones, las interacciones, las costumbres, los códigos éticos y las normas que nacen exclusivamente dentro del ciberespacio y que siempre están relacionados con la cultura de cada usuario.

Las hipermediaciones representan la fase superior de las mediaciones tradicionales o la comunicación por medios masivos de comunicación; los hipermedios son la fusión de los medios conocidos que, además, dejan de ser unidireccionales para convertirse en interactivos.

Las hipermediaciones forman parte de la cibercultura y viceversa.

Los avatares constituyen la representación del usuario en el ciberespacio, si bien puede ser múltiple y variada. Sánchez Martínez (2013) prefiere llamarlas figuras de presencia, en tanto que la representación involucra también la imitación y los usuarios no siempre pretenden generar una copia de sí mismos en sus avatares; por el contrario, pueden ser totalmente opuestos a su imagen real y es ahí donde se halla lo atractivo de estos diseños.

Los usuarios de nuevas tecnologías y del ciberespacio desarrollan facetas identitarias promovidas por la propia interacción; por ello, se podría hablar de una identidad cibercultural, una identidad hipermedial y una identidad avatárica, que es la propuesta que se hace en la presente investigación. Todo el conjunto de identidades materiales y virtuales conforman una identidad complementada.

Como estas facetas de la identidad forman parte de un órgano mayor, siempre están compartiendo información, de modo que, en un *continuum*, los referentes obtenidos en el entorno material influyen en el virtual y viceversa.

Este ir y venir de lo real a lo virtual intensifica los estímulos que llegan al aparato psíquico, sobre todo los relacionados con la conformación del Yo, pues se cuenta con dos fuentes referenciales distintas. Por la misma razón, la percepción del *Otro* también se transforma, pues supera al número de personas con las que se tiene una interacción real y se añaden un sinnúmero de representaciones virtuales ligadas a sujetos que también observan, escudriñan, vigilan, aceptan, incluyen o excluyen socialmente.

Se modifican las nociones de persona, territorio, cultura, sociedad e interacción; por lo tanto, el estudio minucioso de la identidad virtual requeriría del mismo número de estudios aplicados a la identidad real.

Lo cual comprueba la segunda hipótesis: La comunicación codificada, comportamiento social, y la construcción del avatar son las acciones constantes para socializar y responden a la necesidad humana de identidad y pertenencia a un grupo, en este caso, a un ambiente virtual.

Al igual que en el primer caso, los hallazgos fueron mayores a lo esperado pues la identidad se ve influenciada por el uso de los hipermedios y las prácticas lúdicas a la vez; asumir un rol diferente en cada juego e imaginar los escenarios, que por primera vez se vuelven visibles. El videojuego es el lugar donde la fantasía puede hacerse tangible. La reflexión en este punto y que cuya respuesta queda abierta para investigaciones posteriores es: ¿quién diseña la fantasía?

Es necesario abundar en otros estudios sobre la industria de los videojuegos y la forma en que reproduce los estereotipos y la normatividad hegemónica; hay muy pocos juegos alternativos y los que existen no tienen el mismo número de suscriptores que las compañías líderes en el mercado. Además, determinar si ¿Es esta una nueva forma de control o una posibilidad de libre expresión y organización?

Lo cierto es que la vida cotidiana exige a los nativos digitales el desarrollo de habilidades y competencias diferentes a las de los migrantes digitales. La economía, la política y la sociedad tendrán su centro de operaciones en el ciberespacio y, quienes sepan conducirse en él, serán quienes lo dominarán.

La tercera pregunta fue: ¿Cómo pueden aprovecharse las habilidades adquiridas en los videojuegos para la enseñanza en la educación formal?

Pues dada la inminente influencia de la tecnología en la vida cotidiana, los científicos sociales se han dado a la tarea de estudiar las aplicaciones de las nuevas tecnologías en diferentes áreas, una de ellas es la educación. De esa manera surge la ciberpedagogía, que se enfoca en el uso de las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y en una noción más filosófica, que es la inteligencia colectiva.

El tercer objetivo buscaba: sistematizar en una matriz de análisis, las categorías factibles para la elaboración de contenidos educativos con base en la psico-pedagogía y la cibercultura.

En este punto se agregó un tema emergente de la propia investigación antes de llegar a la síntesis de la matriz, porque se detectó un diferente grado de conocimiento que tienen los profesores y estudiantes sobre el uso de la tecnología; y se observó que, en muchas ocasiones, el saber de los segundos supera al de sus maestros.

También se identificó una estrecha relación entre la edad y el manejo de la tecnología. Sin que esta característica sea determinante para el acercamiento a las TIC, lo cierto es que la falta de conocimiento sobre el tema se refleja en el discurso predominante en el aula, el cual estigmatiza, juzga y excluye a los usuarios de hipermedios para el entretenimiento, como son los videojuegos.

A pesar de la intención gubernamental para la incorporación de las TIC en la enseñanza, con recursos como *Enciclomedia*, y *HDT (Herramientas Digitales*

para Todos), los resultados que se observan en las escuelas no son alentadores; es más, ni siquiera se puede hablar formalmente de resultados, porque no existe una evaluación de estos programas institucionales de inclusión digital.

Es pertinente señalar que, en la puesta en marcha de las políticas de alfabetización tecnológica, no se han considerado las deficiencias en el equipamiento y en la infraestructura de las escuelas, además de que las diferencias sociales, económicas y culturales existentes entre las zonas urbanas y las rurales evidencian la magnitud de la brecha digital, que no representa sólo la desigualdad respecto de recursos tecnológicos, sino también de acceso a la educación.

Tampoco se puede obviar el escepticismo de los profesores frente a la eficacia de los recursos tecnológicos, pues desdeñan, por ejemplo, la consulta de fuentes electrónicas, el uso del videojuego como método de aprendizaje o la utilización de un grupo de chat para discutir temas académicos.

Respecto a la hipótesis: La derivación de categorías de códigos, comportamientos sociales y avatares desarrollados por los usuarios de MMORPG y la sistematización de las mismas en una matriz para el análisis aportarán referencias de interacción del usuario en lo lúdico para su aplicación en el diseño de entornos de aprendizaje.

Se considera que fue cumplida pues las categorías presentada en esta investigación pretende coadyuvar no solo a brindar herramientas para el diseño de entornos de aprendizaje sino a la integración de los videojuegos como herramienta a los métodos de enseñanza, recurso que ya ha sido contemplado por la propia Secretaría de Educación Pública; sin embargo, no sólo se es necesario replantear los objetivos a los que se quiere llegar en la educación, también hay que determinar el camino para lograrlo.

Planear estrategias que se apeguen a las necesidades de cada comunidad y trabajar con elementos cercanos a su propia idiosincrasia, en lugar de generar contenidos estandarizados, servirá de aliciente para que cada usuario en etapa de formación contribuya a la generación de un universo del conocimiento al alcance de todos.

A manera de cierre y una vez que se presentaron los hallazgos y alcances parciales de la presente tesis, se concluye que la pregunta general: ¿Cómo se resignifica el juego como práctica cultural, la identidad y el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de las habilidades que desarrollan los usuarios en los videojuegos de rol multijugador masivo en línea? Fue respondida con los resultados expuestos a lo largo de los tres capítulos de los que consta el presente documento.

En cuanto al objetivo general: Analizar los códigos, comportamientos sociales y avatares desarrollados por usuarios de videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) dirigidos al público infantil, para generar una matriz de análisis útil a la creación de herramientas virtuales de aprendizaje.

Se alcanzó satisfactoriamente, aunque es preciso mencionar que dada la complejidad de los videojuegos de rol multijugador masivo en línea, la reducción del universo de estudio a una sola modalidad de *Minecraft*, deja fuera otros aspectos observables en juegos prioritariamente de rol, por lo tanto no se puede hablar de generalidades respecto a los (MMORPG) y es pertinente abrir líneas de investigación que aborden las categorías de trabajo aquí determinadas para otros juegos.

Asimismo se considera importante continuar la investigación en otras etapas de la vida, como la adolescencia y la juventud.

En cuanto a la hipótesis general: Las interacciones sociales que desarrollan los usuarios en los videojuegos MMORPG infantiles modifican la identidad del

sujeto, coadyuvan a la construcción de conocimiento colectivo y modifican el entorno cultural.

Fue comprobada, la comunidad de videojugadores establecen códigos de comunicación, fijan un comportamiento específico: cran una cultura en su entorno.

Es pertinente mencionar llegado a este punto tres cosas importantes, la primera es que ninguna investigación que se presuma científica puede darse por concluida, los hallazgos aquí presentados son solo una forma de acercamiento el tema que propone más interrogantes que respuestas, mismas que abren el panorama o la inquietud a otros investigadores a seguir explorando una realidad compleja, que no tiene principio ni fin, sino que se expande en forma fractálica.

En segundo lugar las hipótesis no pueden ser cabalmente comprobadas, pues en el momento en que se plantean el investigador parte de un panorama supuesto y día con día los objetos de estudio se transforman, la realidad es dinámica, lo que ayer fue, hoy ya no existe, por lo tanto estos puntos de partida tienden a modificarse, a comprobarse parcialmente o a superarse.

En tercer lugar, la complejidad de los videojuegos, los hipermedios y la cibercultura es casi inimaginable, por lo tanto en involucrarse en explorarlos e investigarlos representa un doble panorama con un mismo resultado, ya sea el manejar una base de datos masivas para lograr datos estadísticos aproximados con el riesgo de ser parciales, pues las cifras en internet se mueven cada segundo, o bien tomar un fragmento del objeto como se hizo en la presente tesis e investigar, teniendo como principio que los microsistemas son análogos al universo, sin embargo también los resultados tienden a la parcialidad.

En suma, este trabajo es un acercamiento parcial para comprender la importancia de la interacción social de los niños a partir de los videojuegos y al mismo tiempo un reto a seguir explorando el tema que día a día va ganando terreno en las universidades y comunidades de científicos sociales en nuestro país.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso-Fernández, Francisco. *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA ediciones, 2003. impreso.
- Ardèvol, Elisenda, Adolfo Estalella y Daniel Domínguez. *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Guipuzkoa: ANKULEGUI, 2008.
- Austin, J.L. *How do it things with words*. Cambridge: Harvard University Press, 1962. Impreso.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos, 1978. Impreso.
- Berg, Lars Erick. «Developmental play stages in child identity construction: An interactionist theoretical contribution.» *International Journal of Early Childhood* (1999): 11-24. Electrónico.
<http://download-v2.springer.com/static/pdf/856/art%253A10.1007%252FBF03166727.pdf?token2=exp=1428159796~acl=%2Fstatic%2Fpdf%2F856%2Fart%25253A10.1007%25252FBF03166727.pdf*~hmac=ebd4af16ba44be6a956cbb1e8f308984fce536fa8c0fc49db9791f3a75681947>.
- Berinqué, Sádaba y Tolsá. *La generación interactiva en Iberoamérica*. Madrid: Fundación Telefónica, 2010. Electrónico.
- Bernat Cuello, Antonia. «Los videojuegos, acceso directo a las nuevas tecnologías.» *Comunicación y Pedagogía* (2006): 32-36. electrónico. 22 de Junio de 2015.
<<http://www.xtec.cat/~abernat/articles/bernat-II.pdf>>.
- Dávila Silva, Pablo. «Historia de la computación.» s.f. electrónico. 30 de agosto de 2014.
<http://www.paginaspersonales.unam.mx/files/490/HISTORIA_COMPUTACION.pdf>.
- de los Ríos, Patricia. «Los movimientos sociales de los años sesentas en Estados Unidos: un legado contradictorio.» *Sociología* (1998): 13-30. electrónico.
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305026670002>>.
- de Sousa, Boaventura. «La sociología de las ausencias y la sociología de las emergencias: para una ecología de saberes.» CLACSO. *Renovar la teoría crítica y reinventar la emancipación social (encuentros en Buenos Aires)*. Buenos Aires: CLACSO, 2006. 13-41. electrónico.
<<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/edicion/santos/Capitulo%20I.pdf>>.
- Estallo Martí, Juan Alberto. «Videojuegos, personalidad y conducta.» *Psicothema* (1994): 181-190. impreso.
- Foucault, Michel. «El sujeto y el poder.» *Revista Mexicana de Sociología* (1988): 3-20. electrónico.
<<http://terceridad.net/wordpress/wp-content/uploads/2011/10/Foucault-M.-El-sujeto-y-el-poder.pdf>>.
- Fresno, Miguel García. *Netnografía*. Barcelona: UOC, 2011. impreso.
<<http://books.google.com.mx/books?id=SgPur693MjIC&printsec=frontcover&dq=Netnograf%C3>>

%ADa&hl=es&sa=X&ei=B6okU83ED8TD2AWJzoDAAQ&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=Netnograf%C3%ADa&f=false>.

García, Enrique. *Meri Station Mx Pc*. 13 de mayo de 2013. electrónico. 12 de marzo de 2014.

García, Imelda y Guillermo Cruz. «adnpolitico.com.» 17 de diciembre de 2012. *adnpolitico.com*. electrónico. 22 de junio de 2015.
<<http://www.adnpolitico.com/gobierno/2012/12/16/disminuye-presupuesto-en-educacion-desaparecen-enciclomedia>>.

Gil Juárez, Adriana y Tere Vida Mombiola. *Los videojuegos*. Barcelona: UOC, 2007. impreso.

Gil-Verona, José Antonio, y otros. «Psicobiología de las conductas agresivas.» *Anales de psicología* (2002): 293-303. electrónico. <http://www.um.es/analesps/v18/v18_2/07-18_2.pdf>.

Giménez, Gilberto. «Cultura, Identidad y Memoria: Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas.» *Revista Frontera Norte* (2009): 1-26. electrónico. 16 de Abril de 2015. <<http://www.colef.mx/fronteranorte/articulos/FN41/1-f41.pdf>>.

—. «Materiales para una teoría de las identidades.» 2008. electrónico. 14 de febrero de 2014.
<http://docentes2.uacj.mx/museodigital/cursos_2008/maru/teoria_identidad_gimenez.pdf>.

Gobernación, Secretaría de. «Dirección General de Juegos y Sorteos.» 8 de Septiembre de 2014. electrónico. 19 de enero de 2015.
<http://www.juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/Sabias_que>.

Goffman, Erving. *Estigma: la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006. Impreso.

—. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu, 1981. Impreso.

Guandacol, ISFDyT. *Sociedad del Conocimiento y la información*. 30 de agosto de 2015. electrónico. 2 de noviembre de 2015.

Haidar, Julieta. «Entretextos.» noviembre de 2005. electrónico. 10 de junio de 2014.
<<http://www.ugr.es/~mcaceres/Entretextos/entre6/haidar.htm>>.

Hidalgo Toledo, Jorge. «Identidad hipermedial: Nuevos medios, nuevas audiencias ¿nuevas identidades?» *Revista del centro de investigación de la Universidad La Salle* (2007). electrónico.

IMDb. *IMDB*. s.f. 19 de 08 de 2014. <<http://www.imdb.com/title/tt0055666/>>.

Jiménez, Patricia E. *Los estudiantes y las nuevas tecnologías en el aula*. Maribel Reyes Calixto. 26 de mayo de 2015. audio.

Jorge Sierra, Elena. *Estudios CTS*. 29 de 04 de 2009. electrónico. 30 de agosto de 2014.
<<http://sociotecno7.wordpress.com/about/>>.

Kelly, Alfred. *The American Constitution*. New York: Norton & Company, 1983. impreso.

Kozinets, Robert V. *Netnography, doing ethnography research online*. Londres: Sage, 2010. Impreso.
<<http://books.google.com.mx/books?id=QNDaeutR9v4C&printsec=frontcover&dq=Kozinets&hl=es&sa=X&ei=K7QkU79xydnZBdzjZAB&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q=Kozinets&f=false>>.

- Lévy, Pierre. *Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Washington: Organización Panamericana de la Salud, 2004. electrónico.
- Lizarazo, Diego, y otros. *Símbolos digitales: representaciones de las TIC en la comunicad escolar*. México: Siglo XXI, 2013. impreso.
- Lotman, Iury. *La semiosfera III: Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra, 2000. Impreso.
- . *Semiosfera I, semiótica de la cultura y el texto*. Madrid: Cátedra, 1996. Impreso.
- . «Tesi per una semiótica delle culture.» 2006. electrónico. 15 de junio de 2014.
<<http://www.ugr.es/~mcaceres/entretextos/entre9/pdf/tesi.pdf>>.
- Marcellesi, Florent. *Ecopolítica*. 2014. electrónico. 14 de agosto de 2014.
<http://www.ecopolitica.org/index.php?option=com_content&view=article&id=16:historia-del-movimiento-ecologista-y-verde-parte-i-gsis-y-toma-de-conciencia&catid=15:historia&Itemid=54>.
- Marco, Clara y Mariano Chóliz. «Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a internet y videojuegos.» *International Journal of Psychology an Psychological Therapy* (2013): 125-141. impreso.
- Martín Barbero, Jesús. «Pensar Iberoamérica.» Febrero de 2002. electrónico. 12 de abril de 2015.
<<http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>>.
- Matas Terrón, Antonio. *Los juegos de rol, un acercamiento psicopedagógico*. Madrid: Adiesoc, 2008. Impreso.
- Mead, George Herbert. *Espíritu, persona y sociedad; desde el punto de vista del conductismo social*. Barcelona: Paidós Básica, 1934. impreso.
- Modernworld*. Abril de 2013. electrónico. 16 de febrero de 2014.
- Mojang. *Minecraft.net*. 2009-2016. electrónico. 2 de febrero de 2016.
- Moniz, Martha. *La contracultura de los Sesenta*. académico. Sartenejas, 2012. electrónico.
<http://prof.usb.ve/emendoza/emilioweb/usb/Psicodelia_Moniz_Martha_Contexto.pdf>.
- Morin, Edgar. *Edgar Morin, padre del pensamiento complejo*. 2012. Electrónico. 15 de octubre de 2014.
<<http://www.edgarmorin.org/que-es-transdisciplinariedad.html>>.
- . *El método V, La humanidad de la humanidad, la identidad Humana*. Madrid: Catedra Teorema, 2006. impreso.
- Morín, Edgar. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: UNESCO, Santillana, 1999. impreso.
- Notimex. *economiahoy.mx*. 6 de agosto de 2015. electrónico. 6 de agosto de 2015.
<<http://www.economiahoy.mx/telecomunicacion-tecnologia-mx/noticias/6923502/08/15/Escuelas-usaran-videojuegos-para-enseñar-a-sus-alumnos.html#.Kku8F0L3uiB2NeJ>>.

- Ocaña, Juan Carlos. *Historia siglo XX*. 2003. electrónico. 13 de 08 de 2014. <<http://www.historiasiglo20.org/GLOS/vietnam.htm>>.
- Papalia, Diane y Sally Wendkos. *Psicología*. Madrid: McGraw-Hill, 1988. impreso.
- Peña, Ismael, César Pablo Córcoles y Pablo Casado. «El profesor 2.0: docencia e investigación desde la red.» *UOCpapers Revista Sobre la Sociedad del Conocimiento* (206): 1-9. electrónico. <El buen profesional de la educación y la investigación siempre se ha mantenido informado de los cambios tecnológicos que se producen a su alrededor, p>.
- Pereira Castañares, Juan Carlos. *Los orígenes de la Guerra Fría*. Madrid: Arcos, 1997. Impreso.
- Piuzzi, Gabriel. «Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades.» *Revista electrónica de Educación e Innovación Multimedia* (2010): 11. electrónico. 8 de julio de 2014. <<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/1/art305.pdf>>.
- Rodríguez, Adelein, y otros. *Sigmund Freud-antropología filosófica*. 24 de enero de 2011. electrónico. 20 de marzo de 2015. <<http://antropologiafilosofica-freud.blogspot.mx/2011/01/se-supone-que-la-vida-psiquica-es.html>>.
- Sánchez Ambriz, María Leticia. «Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico.» *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)* (2013). electrónico. <<http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewFile/269844/357372>>.
- Sánchez Hernández, Carlos. «Nixon, o la arrogancia del poder: treinta años después del watergate (1974-2004).» *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas* 11 (2005): 1-20. electrónico. <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/11/cshdz.pdf>>.
- Sánchez Martínez, José Alberto. *Figuras de la presencia: cuerpo e identidad en los mundos virtuales*. México: Siglo XXI, 2013. Impreso.
- Sánchez Martínez, Sebastián. *El problema de los términos singulares en Robert Brandom*. Medellín: Universidad de Antioquia, 2013. Electrónico. <<https://entrescu.files.wordpress.com/2013/07/monografc3ada-tc3a9rminos-singulares2.pdf>>.
- Scolari, Carlos. *Hacer Clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa, 2004. impreso.
- . *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa, 2008. Impreso.
- Sebeok, Thomas A. «Tesis ¿en qué sentido es el lenguaje un "sistema modelizante primario"?» *AdVersus* (2005). Electrónico.
- Strauss, Anselm y Juliet Corbin. *Bases de la investigación cualitativa*. Medellín: Universidad de Antioquia, 2002. impreso.
- Taylor, S.J y R Bogdan. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós, 1987.
- Tejeiro Salguero, Ricardo, Manuel Pelegrina del Río y Jorge Luis Gómez Vellecillo. «Efectos psicosociales de los videojuegos.» *Comunicación* 1.7 (2009): 235-250. electrónico. <http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf>.

- Tena, Alfonso. *Comportamiento de los estudiantes y las nuevas tecnologías* Maribel Reyes Calixto. 3 de 08 de 2015. Grabación de voz.
- Téramo, María Teresa. «Modas adolescentes y medios de comunicación como agentes socializadores.» *Comunicar* 27 (2006): 85-91. electrónico.
<<http://www.redalyc.org/comocitar.oe?id=15802713>>.
- Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1997. Impreso.
- Universidad Politécnica de Valencia. *Historia de la informática*. 5 de diciembre de 2012. electrónico. 13 de julio de 2014. <<http://histinf.blogs.upv.es/2012/12/05/historia-de-los-mmorpgs/>>.
- University British Columbia. *Arts Metaverse*. s.f. electrónico. 8 de febrero de 2014.
<<http://artsmetaverse.arts.ubc.ca/index.html>>.
- Up, Level. *Level up*. 26 de febrero de 2014. electrónico. 13 de marzo de 2014.
- Vegetta777. «Vegetta gaymer.» s.f. *Planeta Vegetta*. electrónico. 20 de marzo de 2015.
<<https://www.youtube.com/user/vegetta777>>.
- Weizenbaum, Joseph. *Computer power and human reason, from judgement to calculation*. New York: W.H. Freeman and company, 1976. Impreso.
- ZeconTheEskimoHack. *Devian Art*. 27 de febrero de 2015. electrónico. 23 de junio de 2015.
<<http://zecontheeskimohack.deviantart.com/art/Alex-vs-Steve-504196956>>.