

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

6

Octubre 2017

Antropología del Videojuego

Mario Barranco Navea
(eds.)

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

ISSN 2340-5570

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

6

Octubre 2017

Antropología del Videojuego

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla

LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos

Aula de Videojuegos. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.

Calle Américo Vespucio s/n. Sevilla. 41092. Tel: 954 55 96 57 - publicaciones@lifeplay.es

EDITORES TEMÁTICOS

LUIS NAVARRETE. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO JAVIER GÓMEZ. Univ. de Granada (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Información y Comunicación de la Facultad de Comunicación y Documentación de la Univ. de Granada.

COMITÉ EDITORIAL

LUIS NAVARRETE. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO SIERRA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular de Univ. y miembro del Dpto. de Periodismo de la Facultad de Comunicación. JOSÉ LUIS MOLINA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Pintura de la Facultad de Bellas Artes. VIRGINIA GUARINOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MANUEL GARRIDO. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. INMACULADA GORDILLO. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MAR RAMÍREZ. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. ANTONIO PINEDA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. MÓNICA BARRIENTOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO JAVIER GÓMEZ. Univ. de Granada (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Información y Comunicación de la Facultad de Comunicación y Documentación. JOSÉ PATRICIO PÉREZ. Univ. de Málaga (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación. JUAN JOSÉ VARGAS. Univ. de Sevilla (España). Profesor Asociado del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. DAVID ACOSTA. Agencia *Innm* (España). CEO en la Agencia *Innm* y coordinador del Área de Formación del Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación. CARLOS RAMÍREZ. *Revolution System Game* (España). Máster en Guión, coordinador del área de guión del Aula de Videojuegos y guionista en la empresa *Revolution System Game*. ISAAC LÓPEZ. *Canal Sur TV* (España). Periodista y Profesor Asociado del Dpto. de Periodismo II de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

COMITÉ CIENTÍFICO

M^a E. DEL MORAL. Univ. de Oviedo (España). Catedrática EU de TIC aplicadas a la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado y Educación. FLAVIO ESCRIBANO. Presidente y Fundador de ARSGAMES (España). Profesor, escritor e investigador en distintas parcelas del videojuego. ELISEO COLÓN. Escuela de Comunicación (Puerto Rico). Catedrático, investigador, profesor de Semiótica y director de la Escuela de Comunicación de Puerto Rico. ANTONIO GIL. Univ. de Santiago de Compostela (España). Profesor Titular del Dpto. de Literatura Española, Teoría de la Literatura y Lingüística General. SANTOS MIGUEL. Universitat Pompeu Fabra (España). Co-director académico del "Postgrado en Web 2.0, Redes Sociales y Vídeo en Internet" y Profesor de programación en el "Máster en Artes Digitales". MARINA RAMOS. Univ. de Sevilla. (España). Profesora Titular de Univ. del Dpto. de Comunicación Audiovisual Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. JUAN REY. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. OLIVER PÉREZ LATORRE. Universitat Pompeu Fabra (España). Profesor de C.A.V., Publicidad y RR. PP., e Ingeniería Informática. Imparte clases en los Másteres de Estudios Avanzados en Comunicación y Artes Digitales. FRANCISCO REVUELTA. Univ. de Extremadura (Cáceres) (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Ciencias de la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado. CLARA FERNÁNDEZ VARA. Massachusetts Institute of Technology (Estados Unidos). Investigadora visitante del laboratorio *The Trope Tank*, Dpto. de Comparative Media Studies. JUAN A. ÁLVAREZ GARCÍA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos. VÍCTOR NAVARRO REMESAL. Centre d'Ensenyament Superior A. Giménez (España). Profesor del Dpto. de Ciencias de la Comunicación. RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA. Universitat de Vic (España). Facultat d'Empresa i Comunicació. Coordinadora Grup de Recerca Interaccions Digitals.

COMITÉ ENCARGADO SECCIONES MISCELÁNEA Y RESEÑAS

CARLOS G. GURPEGUI. Facultad de Comunicación (España). Aula de Videojuegos de la Univ. de Sevilla. RAFAEL CRUZ. Facultad de Comunicación (España). Aula de Videojuegos de la Univ. de Sevilla.

DISEÑO

Luis Navarrete Cardero. Francisco Javier Gómez Pérez. David Acosta Riego.

La dirección de la revista no se hace responsable de las opiniones, imágenes, datos y artículos publicados, recayendo las responsabilidades que de los mismos se pudieran derivar sobre sus autores, que han trabajado en ellos libremente. En caso de autoría múltiple se hará responsable el autor o autora remitente. El copyright es conjunto de los autores y la Revista *LifePlay*, teniendo esta última los derechos de distribución y divulgación. Los artículos pueden ser reproducidos total o parcialmente siempre que se cite claramente su procedencia y el servicio sea gratuito. En servicios de pago deberán pedir expresamente permiso y abonar los derechos correspondientes a la revista y a los autores.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

6

Octubre 2017

EDITORIAL

Hacia una Antropología del Videojuego [págs. 5-8].

Mario Barranco

DOSSIER

Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva [págs. 12-35]

Luca Carrubba

Sintoísmo transmitido a través del videojuego [págs. 36-55].

Ángela Castán

Videojuegos y jugadores.

Un estudio Delphi para su conceptualización [págs. 56-81].

Juan Francisco Hernández

Conchi Parra

Ángel Pablo Cano

El videojuego como herramienta de representación.

Un análisis espacial y cultural de World of Warcraft [págs. 82-96].

Wilbelys Briceño

Nicolás Mendoza

Juan Quintero

Sergio Malagón

Fabian Fonseca

MISCELÁNEA

Percepción del profesorado en formación inicial sobre la aplicación de un instrumento para evaluar el desarrollo de habilidades con juegos en línea [págs. 100-117].

María-Inmaculada Pedrera

Alicia González

RESEÑAS

Katherine Isbister

How Games Move Us: Emotion by Design [págs 120-125].

Ignazio Acerenza

PRÓXIMO NÚMERO

Call for Papers. LifePlay N°7

Mujeres y Videojuegos [págs 128-131].

S U M A R I O

ISSN 2340-5570

Mario Barranco Navea

En su sexto número, *LifePLAY*, *Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, aborda la tarea de poner a prueba las relaciones entre la antropología y el videojuego. Nuestro enfoque de partida ha consistido en identificar ambos dominios como auténticos campos de pensamiento. Desde sus inicios la antropología ha mantenido una relación muy estrecha con el trabajo de campo y no por casualidad, dado que siempre se ha consagrado al estudio de *campos de pensamiento*. Quizá esos pensamientos campen en zonas extra-académicas que no han sido roturadas en instituciones, pero esas comunidades y sociedades eran y son, a todas luces, verdadero pensamiento en movilización de sí mismo. Puede decirse, siguiendo al filósofo francés Gilles Deleuze, que la filosofía es la disciplina encargada de fabricar conceptos y si estamos de acuerdo con la curiosa definición de Tim Ingold, para quien la antropología es una forma de filosofía que incluye gente dentro, entonces cómo no comprender al videojuego, y su particular manera de incluir gente, ya no solo como un campo de pensamiento sino, más aún, como una verdadera exo-antropología en potencia.

Es fundamental recalcar, desde ya, que una pretensión de tal magnitud se encuentra en ciernes, cuando no en sus primeros balbuceos. Por ello el presente número es apenas un pistoletazo de salida para las indagaciones que están por llegar. Ahora bien, una alianza como la que proponemos siempre ha de entenderse en términos de una "transferencia" entre dominios ciertamente distintos. Como decimos no se trataría solamente de ensayar una traducción antropológica del videojuego, sino de encontrar una transducción de la antropología en los sentidos del videojuego y viceversa. Este encuentro será, por supuesto, meramente cosmético si no se respetan las literalidades, los infusibles ontológicos, si puede decirse así, que cada campo pro-posiciona, así como el éntasis particular de sus respectivas pragmáticas intelectuales.

La historia de la antropología demuestra que los modelos teóricos de la disciplina se han construido de acuerdo a numerosas metáforas generatrices, lo cual siempre acarrea el peligro añadido de confundir el mapa con el territorio, el modelo con el conjunto de las analogías o el isomorfismo *stricto sensu* con una ingeniosa y pulida hermenéutica. Como fuere, la teoría antropológica (como tantas otras) siempre ha buscado nuevas cuñas heurísticas en este juego de espejos, entre la teoría y sus objetos de estudio (o entre los objetos teóricos y las teorías que los objetos esconden).

Parece inevitable, entonces, emplear la metáfora, siempre y cuando nos ciñamos a la fisicidad que reviste su sentido etimológico: la *metapherein* es una "traslación" más allá, un desplazamiento, y en cuanto tal, señala el punto crucial en que lo metafórico ayuda a revelar lo metamórfico. Debajo de la analogía puede aducirse, en ocasiones, la razón profunda de un anamorfismo, un espejo que deforma y altera la superficie misma de la relación. En este sentido, aquello que los reflejos mutuos proyectan quizá sea, al fin y al cabo, una sola cosa, a saber, la transformación misma, la metamorfosis. Este ha sido el punto de partida que hemos querido plantear a la hora de intermediar el videojuego y la antropología: el de una conexión sensible entre lo tropológico y lo topológico de cada medio.

Cómo no preguntarse, entonces, que efectos y qué efectuaciones podría activar en la disciplina un objeto cuya inherencia antropológica se cumple en sus mismas bases. El videojuego no es sino un objeto antrópico que permite la inclusión en su interior de la propia interactividad social humana que lo ha predicado. Es, por tanto, un correlato simétrico de la naturaleza antropizada, en cuyo nicho nos adaptamos a condiciones que nuestra propia presencia transforma y afecta (existimos por esta redundancia de percibir externa una naturaleza ya apropiada). El videojuego, entonces, como un espacio de retroalimentación adaptativa donde necesariamente, lo determinista y lo voluntarista predicen la co-construcción de un solo objeto (un cuasiobjeto, diría Latour). Y es que, como sabemos, todo videojuego incluye el soporte de una dimensión biológica-determinista en el estrato de la programación y el código, y un corolario de recreatividad y recreación voluntarista en el nivel del gameplay. La asunción programática de la regla que implica el pacto lúdico es congruente con el carácter cultural de los ritos. La interactividad se concreta, además, en relación a sistemas de reglas precisas (aunque no necesariamente precisadas) y mecánicas emergentes, todo ello en entornos simbólicamente densos. Cómo no interesarse, pues, en la antropología que el videojuego contiene, si en su medio se realiza la constitución de un *anthropos* propiamente diferencial. Un sujeto confluyente de lo virtual y lo material que promueve acciones a través de toda clase de avatares. Si durante mucho tiempo el teatro y el juego han sido las metáforas rectoras de la antropología, ¿qué podría esclarecerse a partir de un fondo que, como el videojuego, resulta de la cohesión sistémica de ambos?

Enumeramos a continuación las distintas secciones que componen este número. Como se verá, a pesar de que el enfoque editorial tenía un punto de arranque concreto, la pluralidad de abordajes que demuestran los artículos no hace sino poner en evidencia la

heterogeneidad irreductible de la disciplina. Atravesadas por intereses muy distintos, cada aportación le ha dado una proximidad distinta al objeto videolúdico. Es la situación predecible si tenemos en cuenta, una vez más, el carácter de antesala del presente número, donde todavía estamos bien lejos de acordar un aprovechamiento común del fondo conceptual y epistemológico que el videojuego nos ofrece.

En la sección DOSSIER se incluyen cuatro investigaciones: “Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva”, donde Luca Carrubba, de la Universidad de Barcelona, realiza un análisis crítico del aparato de producción del videojuego, interesándose en el modo en que el hacking, enraizado en una ética cultural concreta, ha decantado nuevas formas de productividad extralaborales en el contexto hegemónico del informacionalismo y la explotación sistemática del modding; “Sintoísmo transmitido a través del videojuego”, donde Ángela Castán Castilla, de la Universidad de Sevilla, propone un primer acercamiento a la identificación hermenéutica de equivalentes simbólicos del sintoísmo en los aspectos representativos e inmersivos del videojuego, entendiendo éste como un medio idóneo para buscar una nueva *verstehen* interactiva; “Videojuegos y jugadores: un estudio Delphi para su conceptualización”, donde los investigadores Juan Francisco Hernández, Conchi Parra y Ángel Pablo Cano, de la UCAM, aplican la metodología Delphi en un intento por acordar y formalizar una definición del videojuego mediante un marco evaluativo basado en un panel de expertos; por último, “El videojuego como herramienta de representación: un análisis espacial y cultural de World of Warcraft”, donde Wilbelys Briceño, Nicolas Mendoza, Juan Quintero, Sergio Malagón y Fabián Fonseca, arquitectos de la Universidad de los Andes, reflexionan sobre los espacios escenográficos de la virtualidad y, más concretamente, sobre los diseños del WoW como un locus preeminente para el despliegue práctico de la noción de para-sitio, acuñada por George Marcus, durante las postrimerías de la antropología posmoderna.

En la sección MISCELANEA contamos con un estudio evaluativo sobre juegos en línea pedagógicos a cargo de María-Inmaculada Pedrera y Alicia González, de la Universidad de Extremadura, que lleva por título: "Percepción del profesorado en formación inicial sobre la aplicación de un instrumento para evaluar el desarrollo de habilidades con juegos en línea".

Finalmente, la sección RESEÑAS cuenta con un comentario del libro “How Games Move Us: Emotion by Design” de Katherine

Isbister (The MIT Press, 2016), a cargo de Ignazio Acerenza, de la Universidad ORT de Uruguay. Confiamos en que los contenidos del presente número supongan cuanto menos una primera tentativa en la aproximación entre la antropología y los videojuegos, acercamiento que quizá algún día pueda culminar en una auténtica Antropología del Videojuego.

De cara al siguiente número, ya se ha realizado el call for papers, cuya edición corre a cargo de Raquel Crisostomo, investigadora de la Facultad Pompeu Fabra de Barcelona. Esta próxima entrega se plantea bajo el eje temático: “Antropología y feminismo”; los artículos aceptados que no entronquen con esta denominación encontrarán en la sección MISCELÁNEA su lugar de publicación.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

6

Octubre 2017

Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva

Luca Carrubba

Sintoísmo transmitido a través del videojuego

Ángela Castán Castilla

Videojuegos y jugadores.

Un estudio Delphi para su conceptualización

Juan Francisco Hernández

Conchi Parra

Ángel Pablo

El videojuego como herramienta de representación.

Un análisis espacial y cultural de World of Warcraft

Wilbelys Briceño

Nicolas Mendoza

Juan Quintero

Sergio Malagón

Fabian Fonseca

D
O
S
S
I
E
R

ISSN 2340-5570

Luca Carrubba
[Barcelona-España]

Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva.

Hacker ethic, playbour and weisure. Videogame as productive activity.

RESUMEN

El objetivo de este artículo consiste en abordar el rol del videojuego en las transformaciones que se han dado dentro del capitalismo en su configuración postfordista y en el marco de la denominada sociedad de la información. A partir de la definición de Dyer-Witheford y de Peuter (2009) del videojuego como medio paradigmático del imperio hacemos hincapié en el videojuego como fenómeno para entender la estrategia extractiva del capitalismo.

Trazando una línea de continuidad entre la así llamada ética hacker —el marco ético-ideológico del informacionalismo— y parte del aparato de producción de la industria del videojuego presentamos un análisis que considera cómo el videojuego es un objeto —cultural, industrial, social— paradigmático para observar los procesos de creación y consumo característicos de nuestra sociedad. Para desarrollar nuestra argumentación presentamos algunos de los procesos subyacentes a este marco ético como el modding, destacando como efecto la transformación en acto de los conceptos de “jugar” y “trabajar”. Resaltando la capacidad del postfordismo de extraer plusvalía desde actividades que hasta ahora pertenecían al ámbito del ocio confrontamos algunas de los análisis de la literatura académica acerca de la hibridación en acto utilizando las categorías de playbour y weisure elaboradas en el ámbito de los games studies. De este modo, concluimos resaltando el papel ideológico central del videojuego en la capacidad de convertir el juego en una actividad productiva. En el contexto actual, la relación entre consumo y creación, entre mercancías y generación de bienes comunes, entre jugar y trabajar, sigue siendo fluida, rica y sin resolver.

ABSTRACT

The objective of this article is to address the role of the videogames in the transformations that have occurred within capitalism in its post-Fordist configuration and within the context of information society. From the definition of Dyer-Witheford and de Peuter (2009) of videogames as paradigmatic medium of the Empire we empathize videogames as a phenomenon to understand the extractive strategy of capitalism.

Outlining the continuity between the so called hacker ethic – the ethical and ideological framework of information society – and part of the production apparatus of the videogame industry we analyze videogames as cultural, industrial and social objects paradigmatic to observe creation and consumption process of our society. In order to develop further our argumentation we present some of the processes underlying the ethic framework such as modding, highlighting as an effect the transformation of the concepts of "play" and "work". Stressing the peculiarity of

post-Fordism to extract surplus value from activities that until now belong to the sphere of leisure we confront some of the analysis from the academic literature about the currently hybridization of those concepts using the categories of playbour and weisure as presented in the field of games studies. We conclude by stressing the videogame's ideological role to convert play activities in productive ones. In the current context then the relationship between consumption and creation, commodities and commons goods, play and work, is fluid, rich and not resolved

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Hacker, playbour, weisure, ética, postfordismo, modding, trabajar, ocio

Hacker, playbour, weisure, ethic, post-Fordism, modding, work, leisure

*Doctorando de la facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona -
programa EAPA - y presidente de la asociación cultural ArsGames - grupo de
investigación sobre game studies y game art.*

1. Introducción

La historia de los videojuegos está estrictamente imbricada con la de la computación, de forma que no se puede entender la una sin la otra. En 1940 el propio Alan Turing, matemático y padre reconocido de la informática moderna, al formular el concepto de algoritmo computacional estaba buscando la forma de que un ordenador pudiese jugar al ajedrez (Keogh, 2015). Al mismo tiempo, la historia de la ciencia informática se desarrolla a partir de una práctica cultural que, como tal, maneja dimensiones éticas, ideológicas y sociológicas, y que se denomina con una palabra de origen inglés de difícil traducción: *hacking*.

Para avanzar en nuestro trabajo es necesario clarificar el uso de algunos términos. Entendemos la ética como la filosofía y la moral subyacente a las acciones comunes en el sistema de creencias de los hackers, Asimismo utilizamos el concepto de clase social en relación a estos apoyándonos en la propuesta del teórico australiano Wark. De acuerdo con el autor:

La clase hacker es la clase con la capacidad no sólo de crear nuevos tipos de objetos y sujetos en el mundo, nuevos tipos de formas de propiedad en la que pueden ser representados, sino nuevos tipos de relación, con nuevas características, más allá de la propiedad. (Trad. propia; cf. Wark, 2004, "Class", para. 11)

A partir de dichas consideraciones, analizamos, en primer lugar, las características del nuevo marco antropológico que supera la ética protestante y la lógica productiva subyacente a la sociedad burguesa por cómo se ha desarrollado a lo largo de los últimos cuatro siglos. Asimismo, miramos las relaciones y efectos que se han dado en la cultura del videojuego, especialmente en las prácticas fronterizas del *modding* poniendo estos fenómenos en relación con las formas productivas de la sociedad postfordista.

2. Hipótesis y metodología

En el contexto del pensamiento socioantropológico en torno a la tecnología y la comprensión de los fenómenos tecno-culturales de los medios de comunicación, esta investigación propone mirar el videojuego como objeto donde confluye la ideología del trabajo contemporánea a partir del análisis postmarxistas de autores como Lazzarato y Hardt. Retomando la definición de Dyer-Witford y

de Peuter (2009) del videojuego como medio paradigmático del *imperio* —concepto descrito por Hardt y Negri (2000)— debido a sus características interacciones con los pilares del aparato de poder contemporáneo identificado en el cuerpo militar y en el mercado, hacemos hincapié en el videojuego como lugar para entender la estrategia extractiva del capitalismo. La comprensión de los videojuegos como eje de las transformaciones contemporáneas resalta la complejidad de las relaciones sociales en el contexto productivo del capitalismo global y la puesta en valor de cualquier actividad.

La hipótesis del presente artículo sostiene que, dado un cambio de paradigma en la ética del trabajo por obra de las acciones y de los aportes de los así denominados *hackers* en su papel desempeñado en el desarrollo de la tecnología como base de la sociedad de la información, se ha producido un desliz y un solapamiento que convierten en productivas, bajo un paradigma capitalista, actividades que estaban consideradas históricamente fuera de la esfera del trabajo.

De acuerdo con lo anterior presentamos algunos de los autores que han abordado el análisis de la industria creativa a partir de las relaciones de producción entre trabajadores y corporaciones y del videojuego en su expresión ambivalente de objeto de consumo y de bien comunitario (Kuklich, 2005; Deuze, Martin y Allen, 2007; Woodcock, 2016). Los juegos digitales parecen ser el «producto ideal» (Kline *et al.*, 2003:203) por manifestar un elevado nivel de experimentación en las prácticas de explotación del trabajo inmaterial (Lazzarato, 1996). Al mismo tiempo, dentro de este producto industrial coexisten un conjunto de prácticas de resistencia, rebeldes, que ejercen un rehúso constante desde un marco comunitario y colaborativo. Esta relación ambivalente se puede estudiar a partir de las relaciones con la cultura *hacker*. Como afirman Coleman y Dyer-Witthford los *hackers* interpretan la tecnología de una forma muy importante para los futuros creadores de juegos: «Puedes crear arte y belleza en un ordenador [...] Los ordenadores pueden cambiar tu vida para mejor [...] Siempre ceded al imperativo práctico [trad. propia]» (cf. Coleman y Dyer-Witthford (2007:936).

3. La ética *hacker* como marco del informacionalismo

El primer videojuego al que se considera como tal en la historia, *Tennis for Two* (1958),¹ se debe a un proceso de *hacking* de un

osciloscopio, es decir un proceso de manipulación curiosa e inteligente que da un uso diferente respecto al objetivo original por el cual se había diseñado el objeto. En este caso, el ingeniero William Higinbotham manipula los gráficos vectoriales de una pantalla de un visualizador de ondas representando por medio de éstas una cancha de dos dimensiones de tenis y con una pelota viajando de parte a parte. Esta capacidad de reinventar el uso de los objetos y descubrir cómo funcionan las cosas es el espíritu fundador del *hacking*, una práctica que define un nuevo sujeto social que a partir de los años sesenta estará en el centro de la revolución informática de nuestra sociedad. Los *hackers* son históricamente los pioneros de la informática, siendo de los primeros en tener la posibilidad de interactuar y “jugar” con ordenadores en una época en la cual sólo se podía acceder a ellos en las grandes universidades y en los centros de investigación militar.

Estos individuos generan, a partir de su práctica, una ética que se centra en el uso y el papel de la tecnología dentro de nuestra sociedad y su poder transformador. El fin es generar una sociedad más justa a través de las redes de telecomunicación que en estos años se empiezan a desarrollar y del acceso a la información que tiene que ser libre y para todos. El lema “la información tiene que ser libre”² marca el hito de un relato antagónico respecto al poder y que crece justo donde éste se expande, como centros de investigación militar y científicos, entre otros. Si la información es poder hay que distribuir el acceso a ella y así empoderar a las personas. Las redes de telecomunicación marcan la forma en la que este proceso se puede dar: rizomático, distribuido, descentralizado como la misma arquitectura de red. Como señala Johan Söderberg:

La promesa del hacking es que, al hacer accesible la tecnología informática a los no profesionales, socava la división social del trabajo como el "principio regulador del desarrollo tecnológico". En lenguaje sencillo: las instituciones corporativas y gubernamentales han perdido el monopolio de la investigación y el desarrollo. Los resultados políticos concretos siguen cuando las decisiones sobre la tecnología se transmiten a la multitud. (Trad. propia; cf. Söderberg, 2008:4)

El *hacker* se configura así como un héroe de la era contemporánea, un agente activo del cambio de paradigma no sólo industrial y tecnológico si no sobre todo ético. El *jargon file* es un «compendio comprensivo de la jerga del *hacker* que ilumina muchos aspectos de la tradición del *hackish*, del folclore, y del

humor [trad. propia]» (cf. Raymond, 1991, “Welcome to the Jargon file”, para. 1). Raymond destaca cómo los *hackers* son personas que viven la programación informática a partir del entusiasmo, de la diversión, del desafío, y cómo el compartir el acceso a la información es la forma más natural para el desarrollo de la ciencia computacional. El perfil de los *hackers* que se va definiendo ya a partir de los años 80 supera el ámbito tecnológico para dibujar una condición antropológica que pone en el centro la curiosidad como vivencia experimental.

Durante el primer congreso de *hackers* celebrado en San Francisco en 1984, Burrell Smith, el creador del ordenador Macintosh de Apple, definía el término de este modo: «Hackers. Se puede hacer casi de todo y ser un Hacker. Se puede ser un carpintero hacker. No es preciso disponer de elevada tecnología, pienso, que tiene que ver con la artesanía y con el hecho de dar importancia lo que uno hace» (Himmamen *et al.*, 2002: 15). Los *hackers* italianos, a finales de los años 90 hablarán de actitud³ para declarar cómo esta práctica es una disposición de ánimo que procede y manifiesta al mismo tiempo una condición ética y política alrededor de la realidad. Y es justamente la dimensión ética de los *hackers* la que tomará centralidad en el discurso académico sobre el *hacking* a partir del trabajo del sociólogo finlandés Pekka Himmamen. En su libro *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* describe la estructura ético pragmática de este sujeto socioantropológico destacando el sistema de valores y las prácticas sociales que lo definen. Recuperando y citando el clásico de la literatura sociológica *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, del alemán Max Weber (1979), Himmamen reconstruye el legado histórico del *hacking* convirtiéndolo en el marco conceptual para entender la contemporaneidad. Como Weber, destaca –en su profundo análisis de las relaciones sociales producidas dentro del marco de producción capitalista– el sistema de valores producido a lo largo de los cuatro siglos anteriores por el sistema de creencias protestantes dentro de la sociedad europea. Así, Himmamen señala cómo en el informacionalismo (Castells, 1996) la práctica colaborativa de los *hackers* refleja una nueva forma de entender el trabajo, la vida y la sociedad. Escribe Himmamen:

Esta peculiar idea, tan familiar para nosotros hoy en día, pero en realidad tan poco natural, del deber en una profesión, es lo que más característico resulta en la ética social de la cultura capitalista y, en cierto sentido, constituye su fundamento. Se trata de una obligación que el individuo se supone debe sentir y siente hacia el

contenido de su actividad profesional con independencia de en qué consista, en particular sin que importe si parece una utilización de sus facultades personales o sólo de sus posesiones materiales (como capital). (Himmamen et al., 2002:4)

Los *hackers*, en cambio, rompen con el paradigma de la obligación y pasa a ser la curiosidad, que siempre mueve sus acciones, su principal fuente de placer. Placer en conocer cómo funcionan las cosas, en entender el entramado que conecta los objetos y las personas siempre a partir de una práctica colaborativa y antiautoritaria (Levy, 1984). La ética *hacker* se entiende entonces no sólo como la ética del programador informático sino como un desafío social de carácter genérico.

4. El *modding*

Este (plus)valor de la técnica en la generación de capital social (Bourdieu, 1984) y cognitivo (Ayestarán, 2007) dentro de la comunidad *hacker* se puede encontrar de forma muy similar en la comunidad de jugadores de videojuegos. Escribe Brendan Keogh en su artículo “Hackers and Cyborgs: Binary Domain and Two Formative Videogame Technicities”:

Los videojuegos privilegian el poder hegemónico de la tecnicidad hacker que subyace a la identidad "gamer", al tiempo que marginalizan a aquellos juegos que invitan a la participación (engagement) e implicación tecnológica de sus jugadores más allá de los retos estrictamente lúdicos basados en alcanzar objetivos y adquirir maestrías. (Trad. propia; Keogh, 2016:198)

El “jugador” se enmarca dentro de una tradición tecnológica del siglo XX que es masculina y blanca y que es producto de esa misma cultura *hacker* que desde su comienzo, como hemos visto anteriormente, ha experimentado con las máquinas creando los primeros videojuegos como *Tennis for Two* (1958) y *SpaceWar!* (1962). Los videojuegos, a pesar de no necesitar del mismo conocimiento técnico-científico que los ordenadores para manipularlos, sí comparten valores y prácticas similares en la dominación y control de sistemas complejos.

Tal como el hacker se preocupa del dominio de sistemas complejos buscando la derrota del ordenador, asimismo

el jugador se preocupa del dominio de conjuntos de mecánicas complejas y finalmente de la derrota del sistema videojuego. (Trad. propia; cf. Keogh, 2016:206)

Es una competición en la cual siempre se destaca lo masculino como figura hegemónica del relato tecnológico y que alumbra las desigualdades de género intrínsecas en el conocimiento científico. Los juegos digitales retoman y remedan un imaginario masculino y blanco (Wajman, 1991) representando dentro de una narración –que según Dyer-Witheford (Kline *et al.*, 2003), entre otros, es militarista y competitiva– unas relaciones de poder que operan en la realidad y guían el ciclo de producción y consumo. Por ello los juegos digitales, desde un comienzo, se pueden interpretar como una transposición al nuevo *medium* de prácticas de juegos relacionadas con los estereotipos masculinos como la guerra, la carrera, el combate (Keogh, 2016). La actitud *hacker*, esa profunda curiosidad sobre el cómo funcionan las cosas, ha atravesado todas las generaciones de máquinas de juegos estableciendo a cada iteración nuevos retos y desafíos. La industria videolúdica se ha desarrollado como un entorno tecnológico cerrado y propietario accesible sólo como producto de consumo. Las tecnologías usadas en la distribución de los juegos en ninguna ocasión han implementado formatos abiertos promoviendo en la mayoría de los casos el uso de DRM (*digital right management*) como dispositivo de control de la circulación digital de los juegos.

Por otro lado la tecnología usada para el desarrollo de los juegos, a diferencia de otros sectores industriales como el desarrollo web, no se ha apoyado en el uso de software libre y abierto haciendo de la propiedad de los sistemas informáticos de desarrollo, como veremos, parte importante de la política de producción. Las formas del control de la industria han sido múltiples y variadas a lo largo del tiempo –desde un marco de leyes internacionales en defensa de la propiedad intelectual como ley “Sinde” o la ley “Hadopi” (Sarikakis, 2012) a la creación de formatos no estándar que dificultaran la copia física (como por ejemplo el formato de juego de la Nintendo 3ds)– así como las prácticas de resistencia y sabotaje. Si en la época de las máquinas en los salones recreativos se usaban monedas con un hueco en el centro colgando por un hilo de forma que se activara la partida sin perder la moneda, en el día de hoy hemos asistido a toda clase de creatividad y de experimentación con lo cual el *general intellect*⁴ se ha organizado demostrando una actitud de apropiación de la tecnología frente a un aparato cerrado y oscuro. Unos de los tantos casos de la así llamada piratería es el *hack* del sistema de almacenamiento propietario de la compañía Sega para su consola

Dreamcast denominado GD-ROM. Este sistema era nada más que un CD-ROM común leído en sentido contrario por la máquina y con un sistema de pistas ocultadas a la lectura por ordenador. A través de un *exploit* en el juego *Phantasy Star Online* (Sega, 2001) los *hackers* lograron acceder a lector GD-ROM y mientras se encontraba en estado de lectura, copiar los datos a otro ordenador aprovechando la conexión física de red de la consola⁶. En otras ocasiones, en cambio, se ha operado directamente en el *hardware* de la máquina, como en el caso de WIIKEY (Dyer-Witherford y De Peuter 2009), creando un *microcontrolador* que se saltara las copias regionales de los juegos de la consola Nintendo Wii.

La relación entre la industria y la así denominada “piratería” ha sido de guerra constante por lo menos bajo el punto de vista formal. Las campañas de demonización de los consumidores han acompañado gran parte de la ascensión de la industria del videojuego siendo ésta un modelo industrial basado en la creación y explotación de marcas: Mario, Sonic, *Crush Bandicot*, Raynman, *Mortal Kombat* son sólo algunos de los personajes y franquicias que nos acompañan desde hace casi 30 años ininterrumpidamente y a lo largo de todas las encarnaciones de las consolas producidas. Este modelo de producción basado en la explotación de la propiedad intelectual apunta a convertir en escasa la natural abundancia de los bienes digitales y así trocar el acto de copiar – algo innato en la condición humana – en un delito. Otras formas de apropiación tecnológica por parte de la comunidad de jugadores han sido aceptadas cuando no realmente fomentadas. Es el caso del *modding*.

[L]a construcción social y cultural del modding de juegos ha sido mucho menos disciplinar en su tono y contenido que el discurso alrededor del hacking, que ha logrado ampliamente establecer una distinción de las prácticas legítimas de las ilegítimas y de codificar esa distinción en forma de ley. (Trad. propia; cf. Kirkpatrick, 2013: 123).

Con el término *modding* nos referimos a esas prácticas culturales de modificación para enriquecer y personalizar un juego creando contenido original. Sigue siendo una modificación, un *hack*, de la versión original del juego que cuenta, en la mayoría de los casos, con el apoyo y la autorización de las empresas productoras, las cuales han visto en estas prácticas un importante mercado naciente. Se considera a *Castle Smurfenstein* (1983) el primer *mod*, aunque tendremos que esperar hasta los años 90 para que emerja como práctica cultural y sistema comercial. Será ID Software, con la publicación del código fuente del juego *Doom* (ID

Software, 1993) en 1997, quien dará por primera vez en la historia la posibilidad a sus usuarios de modificar legalmente el juego. En breve tiempo surge un editor de niveles a partir del código original que permite a cualquier jugador crear y modificar el contenido del juego operando todos los cambios deseados. Esto convierte el juego en uno de los más populares de la época y a ID Software en una de las casas más importantes y ricas ya que todas las modificaciones de la comunidad necesitaban del juego original para poder ejecutarse. De ahí en adelante es un *crescendo* de experimentos comunitarios capaces en ciertos casos de rediseñar juegos enteros.

La apropiación comunitaria de un *software*, su alteración y adaptación a las necesidades de los usuarios, acerca este fenómeno al desarrollo de *software* de código abierto y libre.

El modding es bastante parecido a otra forma de producción digital colaborativa: el desarrollo de software abierto. Ambas formas de producción cultural son generalmente colaborativas y resultan en productos no comerciales –aunque el ejemplo de Linux ha demostrado que un sistema de distribución y marketing inteligente puede asegurar la viabilidad comercial del software abierto inclusive en condiciones de mercado altamente competitivas, como el caso del mercado de sistemas operativos para PC–. De todas formas, la producción a gran escala de Linux y de sus [diferentes] distribuciones es más parecida al desarrollo de juegos independientes que al modding. (Trad. propia; cf. Ku cklich, 2005, “Modding as Playbour”, para. 4)

Al parecer, ambos se pueden analizar como expresión de apoderamiento de las comunidades que modifican el dispositivo tecnológico a partir de la especificidad cultural y material donde se da el proceso. El *software* libre –como el sistema operativo GNU/Linux, por ejemplo– ha sido traducido a casi todos los idiomas actualmente hablados, gracias a un interés que no nace por razones comerciales sino de servicio y utilidad pública. Traducir un sistema operativo en un idioma muy poco hablado es una tarea que durante mucho tiempo no ha interesado a las grandes multinacionales del *software* y que se ha dado sólo gracias a la peculiaridad de producción de este movimiento que se abre a la necesidad de cada uno en lugar de restringir y vetar. Esta misma capacidad de adaptar un producto al contexto cultural de procedencia se ha visto en la comunidad *modder*. Un ejemplo es *Super Botte e Bamba II Turbo* (Giochi Penosi, 2016), que utiliza un motor de desarrollo para *mods* denominado M.U.G.E.N. para crear

un juego de lucha entre personajes de la televisión italiana de los años 90. Esta creación de aficionados pretende apropiarse de un género producido en Oriente y en Norte América adaptándolo a la experiencia cultural local de los autores y realizando así una adaptación que jamás habría tenido espacio en el mercado o recursos suficientes sin usar el sistema de *mods*.

Si al parecer, tanto el desarrollo de *software* libre como el de *mods* comparten un destino común mirado desde cerca, hay que destacar cómo el estatus social de los dos fenómenos es diferente. El *software* libre ha logrado en estos 30 años generar un movimiento mundial de referencia capaz de establecer prácticas reconocidas y respetadas en el mundo empresarial bajo la categoría clásica del trabajo: desarrollar hoy en día *software* libre está percibido como un trabajo valioso e importante sin realmente marcar la diferencia con los ámbitos productivos del *software* privativo. La creación de *mods*, en cambio, sigue siendo vista como un pasatiempo, una actividad complementaria al trabajo y basada en la pasión. La condición privativa de la mayoría de motores de juegos en los cuales están basados marca, además, una dependencia de la cual tanto desarrolladores como *modders* no pueden escapar (Kirkpatrick, 2013). Bajo este prisma, los *mods* serán siempre simples extensiones de productos comerciales existentes incapaces, a diferencia del *software* libre, de modificar el régimen de propiedad que articula el sistema de producción (Kirkpatrick, 2013). Asimismo, hay que destacar cómo en breve tiempo el *modding* ha generado un nuevo negocio para la industria y ha diseñado nuevas relaciones entre creadores y consumidores que dificultan la interpretación de conceptos como “jugar” y “trabajar”.

El caso más conocido de *mod comercial* es el de *Counter-Strike*. Nacido como *mod* de *Half-life* (Valve, 1998) en breve se convierte en más popular que el original, tanto que convence a la misma empresa, unos años después, en invertir, no sólo en este título como juego independiente –*Counter Strike: Condition Zero* (Valve, 2004)– sino creando una propuesta económica para la distribución de *mods*. Curiosamente, además, el mismo *Half Life* era a su vez un *mod* derivado por el motor de *Quake II* de ID Software (1997). Este ímpetu creativo empieza a tomar forma incluso en los contratos que los usuarios, de forma más o menos consciente, firman a la hora de utilizar las librerías de desarrollo. La EULA⁷ del SDK⁸ de *Half-life*, por ejemplo, expone:

(A) utilizar, reproducir y modificar el SDK en forma de código fuente, únicamente para desarrollar un mod; y

(B) reproducir, distribuir y licenciar el mod en forma de código objeto, únicamente a los usuarios finales autorizados de Half-Life, sin cargo alguno. (Trad. propia; cf. Kućklich, 2005, “The Economy of Modding”, para. 2)

Como se destaca en el caso de *Counter Strike*, la compañía poseedora de los derechos no sólo no necesita generar una nueva propiedad intelectual, sino que externaliza parte del proceso de producción generando también un nuevo mercado y nuevos beneficios. La capacidad de generar una nueva marca en forma de personajes o sagas es la manera principal a través de la cual funciona la industria del videojuego.

Como recuerdan Klinen *et al.*: «Nintendo, Sega y otras compañías de desarrollo se han convertido en pioneras en la creación de marcas de productos electrónicos, envolviendo el juego mismo en un entorno caracterizado por hábitos, mitos, estatus y sabiduría artesanal [trad. propia]» (cf. Kline *et al.*, 2003: 57). La creación de personajes duraderos y reconocibles que superan la vida de una generación de máquinas de juegos es la esencia de una industria que se basa en la explotación del imaginario y en la creación de mundos ludo-ficcionales (Planells, 2015) que no terminan con el mismo juego y que operan transversalmente en un plano narrativo extendido en el tiempo. Esta narración sin fin se ha hecho fuerte también con las prácticas de los *mods* que a través de nuevas modificaciones alargan la vida natural de un juego aumentando al mismo tiempo el principio de fidelidad de los jugadores hacia la marca (Postigo, 2003).

5. Weisure, playbour y la nueva relación entre juego y trabajo

La capacidad de la industria de extraer valor económico de la práctica del *modding* se puede leer como un proceso de explotación del trabajo capaz de generar un mercado mixto donde figuras profesionales y contratadas desarrollan su labor al lado de una comunidad de no profesionales que, produciendo gratuitamente, apuntan y presionan sobre las condiciones de trabajo de los primeros. Extendiendo la vida de un producto con pequeños cambios, se integra a los usuarios dentro de un ciclo de consumo intensivo de los productos basados en sus aportaciones. Analizando las condiciones de trabajo voluntario y libre que se dan bajo la creación de los *mods*, Julian Kućklich (2005) ha acuñado el término “playbour” para describir esta nueva condición de trabajo

inmaterial. El término nace de la fusión de la palabra “play” –jugar– con la palabra “labour” –trabajo–, identificando una nueva relación entre estos dos conceptos que históricamente han estado bien separados hasta el siglo pasado. La ética protestante había generado una nueva condición del trabajo, como actividad individual y cotidiana, fuera del lugar que hasta ese entonces lo representaba, el monasterio.

El reloj encarna esta nueva configuración de la sociedad, estableciendo la separación entre tiempo de trabajo y tiempo libre y así poniendo la identidad burguesa en la base de la sociedad capitalista. El *modding*, en tanto que practica cultural de creación de nuevo contenido y a la par de otras actividades que se dan a partir de la sociedad de la información definida bajo el termino *prosumer* (Toffler, 1980), borra esta separación de los tiempos, dando así pie a una condición de vida precaria y atípica. Escribe Kücklich:

Se puede decir que la precariedad dada por la actividad de “playbour” de los modders reside en el hecho de que es «al mismo tiempo voluntario y no remunerado, disfrutado y explotado» (Terranova, 2000: 32), porque lo hace inclasificable en los términos tradicionales de trabajo y ocio. Modding y otras formas parecidas de “free labour” no encajan en las categorías de trabajo remunerado, independiente o voluntario, y sí encajan en las categorías de ocio, juego o arte. Mientras que el trabajo libre, o “playbour”, comparte características con todas esas tipologías de ocupación, puede ser entendido sólo con sus propios términos. (Trad. propia; cf. Kücklich, 2005, “Modding as Precarious Labour”, para. 1)

El *modding* como trabajo cooptado y no pagado señala antes que otros fenómenos una tendencia dentro del informacionalismo de hibridar el tiempo de trabajo y tiempo de vida bajo un relato de placer constante que enmarca ya todo tipo de actividad humana y que fundamenta la nueva configuración del mercado laboral. Destaca ese mecanismo propio del tardocapitalismo en el que la creatividad, la comunicación, la emoción, la cooperación y los valores se “ponen a trabajar” en el proceso de producción postfordista (Lazzarato, 1996: 146; citado en Peuter y Dyer-Witthoford, 2005, “Putting Play to Work in Games of Empire”, para. 8).

Para entender este desliz será útil introducir el concepto de convergencia acuñado por Henry Jenkins (2014). Según el autor, el sistema de medios actuales vive un proceso de transición donde viejos y nuevos medios se van hibridando y así generando importantes transformaciones. La consola de juego Xbox, por ejemplo, se ha creado desde un principio pensando en un consumo mixto donde los juegos fueran acompañados por la visión de películas en DVD y la escucha de música. Jenkins no está interesado tanto en el *hardware*, sino que más bien analiza las tendencias de los medios en la última década a nivel macro. Utiliza el término para referirse, entre otras cosas, a la tendencia de las creaciones mediáticas modernas para atraer a un grado mucho mayor de participación de audiencia como nunca antes se ha dado.

Uno de los efectos de la convergencia es, especialmente, cómo los consumidores entienden y hacen uso de las nuevas formas de los medios de comunicación y de su contenido a partir de una cultura de la participación y del *remix*. Es en este nuevo contexto participativo que se reduce la distancia de subjetividades históricamente dadas de productor y consumidor dando vida a fenómenos como el internet 2.0 y la narración transmedia. Peuter y Dyer-Witthoford hablan de *apparatus of capture* describiendo un sistema capaz de cooptar la actividad autónoma de los individuos y así generar un ideal denominado “work as play” (Peuter y Dyer-Witthoford, 2005: 55) que traza sus orígenes en la ética *hacker* del placer pero subvirtiendo su espíritu original y moldeándolo a los intereses de las grandes empresas. El pasaje a la sociedad del control identificado por Deluze (1992) –una sociedad que ya no funciona mediante el encierro sino mediante un control continuo y una comunicación instantánea– ha llevado, según Kücklich, a una «desregulación del trabajo en la cual la fuente primaria de coacción ya no es la institución para que trabaja el individuo sino el uno mismo [trad. propia]» (cf. Kücklich, 2005, “Modding as “Playbour””, para. 7).

En una sociedad donde diferentes sujetos «juegan para vivir» (Kücklich, 2005, “Modding as “Playbour””, para. 6) es necesario entonces revisar el concepto de juego. Mientras que Huizinga –en su libro *Homo Ludens*, el cual sienta la bases de los estudios académicos del “juego”– describe el jugar como actividad libre, manteniéndose muy conscientemente fuera de la “vida ordinaria” (Huizinga, 2008/2012), Steven Connor señala cómo en la actualidad hay una «idealización protectora, incluso una fetichización, de la idea de jugar [... debida a una] aparente expansión universal de las condiciones de trabajo [trad. propia]» (cf. Connor, 2005: 6).

Jesper Juul, por otra parte, rechaza esta idea de juego voluntario posteriormente resaltada por Callois escribiendo:

Roger Caillois afirma que los juegos son voluntarios. El problema es que no está claro qué significa. ¿No es acaso un juego aun cuando la presión social fuerza al jugador a jugar? Considerado que la motivación humana es demasiado compleja para explicarse sólo en términos de voluntario/involuntario, creo que no es posible describir de forma significativa si los juegos son voluntarios o no. De todas formas, se puede decir que los juegos son autotélicos, es decir, que son usados principalmente para su propio propósito más que por uno externo. (Trad. propia; cf. Juul, 2005: 31-32; citado en Kristensen y Wilhelmsson, 2016:10-11)

El concepto de juego está bajo una profunda revisión a la hora de analizar fenómenos híbridos de juego y trabajo en los cuales es cada vez más difícil separar cada elemento. Joyce Goggin (2011), analizando los fenómenos del *farming* y del *grinding* en los *virtual sweatshops* –fábricas clandestinas donde los jugadores son trabajadores pagados para obtener nuevos objetos y subir de nivel el avatar en mundos virtuales para su posterior venta en el mercado–, señala cómo, dada la naturaleza subjetiva de la experiencia de juego, así como la variedad de circunstancias en juego propia de estas prácticas fronterizas, el jugar es una cuestión de contexto:

Tanto si uno experimenta o no el "grinding" en un videojuego como forma de "juego", entretenimiento suave, agradable aburrimiento, monótona y atroz forma de trabajo forzado parece ser una cuestión de contexto (la casa, una fábrica clandestina, una cárcel), de actitud (jugar gratuitamente no importa cuán "adicto" uno pueda ser al juego versus estar pagado para jugar por un turno de 14 horas) y de agencia (¿el jugador puede apagar el ordenador e irse? ¿El jugador/trabajador gana un pequeño salario? ¿El jugador es prisionero?) (Trad. propia; cf. Goggin, 2011:366)

La capacidad del capitalismo de extraer plusvalía desde actividades que hasta ahora pertenecían al ámbito del ocio marca un nuevo reto en el análisis de fenómenos híbridos. Si el jugar (*play*) se ha vuelto, según diferentes estudiosos, una actividad productiva, tal interpretación no está exenta de críticas y ajustes. Muchas de las actividades humanas que parte de la academia ha

posicionado en el ámbito del jugar corresponden, según el sociólogo P. J. Rey (2011) a un marco más amplio que se reúne en la categoría de ocio (*leisure*, en inglés). El juego se refiere a una actividad libre de ningún retorno material y se considera del todo ajena a la vida ordinaria. Así, el mismo Huizinga, define la actividad del jugar:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida cómo situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrollan en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2008; citado en Sánchez Coterón, 2012:67)

Asimismo, la actividad realizada como ocio pertenece y se identifica como “tiempo libre”, es decir, un acto fuera del dominio espacio-temporal pero aun así potencialmente productivo. Actividades de ocio tales como la pesca, la caza o el bricolaje, a pesar de no estar normativizadas en un control estricto del tiempo, del espacio y de las reglas, pueden aportar un retorno material concreto como comida u otros análogos. Por esta razón, Rey crítica el concepto de *playbour* apostando en su lugar por el término “*weisure*”, acuñado por el sociólogo D. Conley, donde el trabajo se fusiona con la actividad más genérica del ocio.

Según Kücklich (y otros) el playbour es posible a causa de la emergencia de un tipo de ideología por la cual nos engañamos pensando que el trabajo es un juego. Desde esta perspectiva, el playbour no es nada más que “falsa conciencia”. Hablando desde un punto de vista material, playbour sigue siendo trabajo. De hecho, su ejemplo paradigmático, modding, es claramente trabajo hecho como precondition de nuevas formas de jugar (en lugar de la implosión del trabajo y del juego en una única actividad) [...] la mayoría de las cosas que hacemos por internet no se pueden clasificar como playbour; en cambio, es más apropiado describirlas como ‘weisure’ (sino simplemente como trabajo). (Trad. propia; cf. Rey, 2011, “Playbor vs. Werisure”, para. 10)

La naturaleza explotadora llevada a cabo por el dominio tecnológico surgido a partir de internet es lo que Tiziana Terranova llama "free labor" (Terranova, 2000). Tomando la red como a una instancia específica del papel fundamental que desempeña el trabajo libre, Terranova pone de relieve las conexiones entre la "economía digital" y lo que los autonomistas italianos han llamado la "fábrica social" (Virno y Hardt, 1996). Un sistema de producción, surgido de la fábrica industrial fordista y que ha convertido la sociedad entera en un agente activo de la producción biopolítica (Hardt y Negri, 2000). Una situación que rentabiliza no sólo los actos creativos si no el acto mismo de jugar. Si asumimos que «cada jugador es un aficionado y el fracaso es el "plusvalor" que produce su condición no profesional o amateur [trad. propia]» (cf. Kristensen y Wilhelmsson, 2016:15), podemos entonces decir que se están generando las condiciones para la colonización productiva de lo que hasta ahora se ha considerado ontológicamente antiproductivo: el fallo. En este sentido, las aspiraciones del teórico del *glitch* Peter Krapp no están sino volviéndose reales, aunque de una manera distinta a la que el autor esperaba: «Lo que necesitamos aprender de nuestros errores no es el modo de evitarlos, sino algo más: dejar espacio para ellos. Dejar espacio para el error [trad. propia]» (cf. Krapp, 2011: 92; citado en Gallagher, 2013:6).

6. Conclusiones

A lo largo de este artículo hemos presentado la ética *hacker* como el marco para entender las nuevas configuraciones del capitalismo y su organización de las fuerza productivas. Trazando una continuidad entre ésta y algunas de las prácticas relacionadas con el videojuego, hemos destacado cómo la ética *hacker*, al tiempo que ha generado prácticas de apropiación de la tecnología, también ha ayudado a redefinir el concepto de juego y de trabajo en el marco de la sociedad postfordista. Esta nueva configuración se ha mostrado como un fenómeno evidente en diferentes estudios académicos relacionados con los juegos digitales, demostrando cómo el videojuego es un texto socioantropológico útil para interceptar los cambios contemporáneos. El placer como nueva sensibilidad de las prácticas productivas ha permitido el cambio antropológico que ha dado vida a una percepción diferente social del trabajo procedente de la ética protestante.

A partir de fenómenos como el *modding* hemos descrito el papel ideológico jugado por el videojuego en los procesos de transformación económicos, sociales y antropológicos en curso tanto en el marco ético como en el marco de la organización de las fuerzas productivas. Convirtiendo el juego en una actividad finalmente productiva a la que se ha despojado de aquella fuerza crítica y antisistema que supusieron las interpretaciones y prácticas de las vanguardias artísticas como el situacionismo. Escribe Wark:

Clave para el entendimiento [de la noción] de "Espectáculo" de Debord es el concepto de separación. Algunos sostienen que la calidad "interactiva" de los medios contemporáneos puede, o al menos podría, rescatarlos de la separación y [así rescatar] su audiencia de la pasividad. Podría verse con más justicia al revés: todo lo que ha reemplazado al espectáculo lo empobrece aún más, al exigir de sus desventurados siervos no sólo que lo observen en su tiempo libre, sino que pasen su tiempo libre produciéndolo. El juego se convierte en trabajo. (Trad. propia; cf. Wark 2007: 111).

Entendemos que las actividades producidas por los usuarios dentro de las prácticas de juego digital son siempre inmanentes al valor del mismo como bien de consumo y parte de un sistema que coopta constantemente nuevas prácticas del vivir. Asimismo, sería un error pensar que todas esas prácticas y valores generados jugando serían nada más que una reproducción del sistema capitalista de explotación. Junto a una ética del trabajo -que desde su origen ha criticado los mecanismos de poder y que ha sido cooptada dentro del relato capitalista convirtiendo todo en placer-, en estos años y a partir de las comunidades de jugadores y *hackers* ha aparecido de la misma manera un conjunto de prácticas y de saber hacer contracultural que negocia constantemente los valores y los términos de uso de los bienes, materiales e inmateriales, que consumimos. Por ahora, sin embargo, la relación entre consumo y creación contracultural, entre mercancías y generación de procomún, entre jugar y trabajar, sigue siendo fluida, fértil y sin resolver.

Nuevos estudios e investigaciones son necesarios para problematizar y revisar la relación entre el acto de jugar y el de trabajar frente a experiencias fronterizas como las presentadas en este artículo. Para futuros estudios será igualmente necesario ampliar la categoría de juego recurriendo a la lengua inglesa donde nos encontramos con un expansión de la categoría. *Play* y *game*, que corresponden al verbo español "jugar", y *work* y *labour*, que

corresponden al verbo “trabajar”. Una vez operada esta expansión habrá que establecer un modelo analítico que permita la relación entre estas categorías.

Notas

¹ Hay una controversia al considerar este juego de 1958 como el primer videojuego, ya que se pueden considerar videojuegos experimentos de entretenimiento con pantalla anteriores como el *OXO* de 1952 o el *Dispositivo de entretenimiento de tubos de Rayos Catódicos* de 1948 [fuente <es.wikipedia.org/wiki/Primer_videojuego#1947:_Dispositivo_de_Entretenimiento_de_Tubos_de_Rayos_Cat.C3.B3dicos>].

² Frase originariamente atribuida a Stewart Brand y pronunciada durante el primer congreso de *Hackers* de 1984 [fuente <web.archive.org/web/20161019023441/http://www.rogerclarke.com/II/IwtbF.html>, accesado el 28/01/2017].

³ Esta definición, a pesar de estar acuñada ya a partir de los primeros encuentros de la comunidad se “institucionalizará” a partir del 2006, ya que la frase usada para promover la versión de HackIT 2006 será “hacking is an actitud” [fuente: observación participante del autor].

⁴ Concepto introducido por K. Marx en los *Grundrisse*. Para una contextualización en la era de la información véase Dyer-Witheford, 1999.

⁵ Es un fragmento de *software* utilizado con el fin de aprovechar una vulnerabilidad de seguridad de un sistema de información para conseguir un comportamiento no deseado del mismo.

⁶ Práctica descrita en diferentes sitios en línea de la comunidad *hacker*, entre otros <wololo.net/2012/11/12/sega-dreamcast-how-its-security-works-and-how-it-was-hacked/> [accesado el 2/02/2017].

- ⁷ Acrónimo de End-User License Agreement. Es un tipo de licencia utilizado en la mayoría de las aplicaciones comerciales, la cual funciona como un contrato entre el manufacturero o autor y el usuario final.
- ⁸ Acrónimo de System Development Kit. Es generalmente un conjunto de herramientas de desarrollo de *software* que le permite al programador o desarrollador de *software* crear aplicaciones para un sistema concreto.
- ⁹ *N. del A.* Se mantiene el original “free labour” por la dificultad de traducir esta expresión al castellano.

Apoyos y agradecimientos

El autor no ha recibido apoyo económico para la investigación, la autoría y/o la publicación de este artículo.

Referencias

Acid Snake, (2012) "Sega Dreamcast: how its security works and how it was hacked" [En línea], Disponible en: <http://wololo.net/2012/11/12/sega-dreamcast-how-its-security-works-and-how-it-was-hacked> [accesado el 2 de febrero de 2017].

Ayestarán, I., (2007) "Capitalismo cognitivo en la economía high tech y low cost: de la ética hacker a la wikonomía" en *Argumentos de Razón Técnica* [en línea]. n.º 10, pp. 89-123. 2007, Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3667948> [accesado el 26 de abril 2017]

Castells, M., (1996) *The rise of the network society*. Malden (MA), Blackwell.

Coleman, S. y N. Dyer-Witthford, (2007) "Playing on the digital commons: Collectivities, capital and contestation in videogame culture" en *Media, Culture & Society* [en línea]. Vol. 29, n.º 6. Noviembre 2007, Sage Publications. Disponible en: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0163443707081700> [accesado el 12 de enero de 2017].

Connor, S., (2005) "Playstations. Or, playing in earnest", conferencia dictada durante el ciclo *Playtime! The culture of Play, Gaming and Sport*, Institute of Contemporary Arts, London, 26 de junio de 2005.

Conley, D., (2009) *Elsewhere, USA: How we got from the company man, family dinners, and the affluent society to the home office, BlackBerry moms, and economic anxiety*. Vintage.

Cotero, L. S. y J. Muna, (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis de doctorado. España, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Deleuze, G., (1992) "Postscript on the Societies of Control" en *October*. Vol. 59, pp. 3-7. The Mit Press.

Deuze, M.; Martin, C. B. y C. Allen, (2007) "The Professional Identity of Gameworkers" en *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [en línea]. Vol. 13, n.º 4. Noviembre 2007, Sage Publications. Disponible en: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856507081947> [accesado el 27 de enero de 2017].

Dyer-Witthford, N., (1999) *Cyber-Marx: Cycles and circuits of struggle in high-technology capitalism*. University of Illinois Press.

Dyer-Witheford, N. y G. de Peuter, (2009) *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Gallagher, R., (2013) "A Sublime Waste of Time: Gaming against Productive Play", conferencia dictada durante la *London conference in Critical Thought 2013*. University of London, 6 y 7 de junio de 2013.

Giochi Penosi. (2016) *Super Botte & Bamba II*. (Microsoft Windows): Giochi Penosi.

Goggin J., (2011) "Playbour, farming and leisure" en *Ephemera Journal* [en línea]. Vol. 11, n.º 4. Noviembre 2011. Disponible en: <http://www.ephemerajournal.org/contribution/playbour-farming-and-labour> [accesado el 28 de diciembre de 2016].

Hardt, M. y A. Negri, (2000) *Empire*. Cambridge (MA), Harvard University Press.

Higginbotham, W., (1958). *Tennis for two. (Osciloscopio)*: William Higginbotham.

Himanen, P.; Torvalds, L.; Castells, M. y F. M. Ortí (2002) *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona, Ediciones Destino.

Huizinga, J., (2008) *Homo ludens*. Madrid, Alianza.

Jenkins, H., (2014) *Cultura convergente*. Santarcangelo di Romagna, Maggioli.

Juul, J., (2005) *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA), The MIT Press.

Keogh, B. (2015). Hackers, gamers and cyborgs. *Overland*, No. 218, Autumn 2015: 17-22.

Keogh, B., (2016) "Hackers and Cyborgs: Binary Domain and Two Formative Videogame Technicities" en *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Diversity of play (DiGRA '15)*. [en línea]. Vol. 12. Mayo 2015. Disponible en: <http://www.digra.org/digital-library/publications/hackers-and-cyborgs-binary-domain-and-two-formative-videogame-technicities/> [accesado el 5 de febrero 2017].

Kirkpatrick, G., (2013) *Computer games and the social imaginary*. Cambridge (UK), Polity Press.

Kline, S.; Dyer-Witheford, N. y G. D. Peuter, (2003) *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal, McGill-Queen's University Press.

Krapp, P., (2011) *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Kristensen, L. y U. Wilhelmsson, (2016) “Roger Caillos and Marxism: A Game Studies Perspective” en *Games and Culture*. Vol. 12, n.º 1. SAGE Publishing.

Ku`cklich, J., (2005) “Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry” en *Fiber Culture Journal* [en línea]. Vol. 25, n.º 5. Diciembre 2005. Open Humanities Press, disponible en: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> [accesado el 23 de enero de 2017].

Lazzarato, M.; (1996) “Inmaterial labor” en Virno, P. y M. Hardt (eds.), *Radical thought in Italy: A potential politics*. Minneapolis (MN), University of Minnesota Press.

Levy, S., (1984) *Hackers: Heroes of the computer revolution*. Garden City (NY), Anchor Press/Doubleday.

De Peuter G. y N. Dyer-Witheford, (2005) “Playful Multitude? Mobilising and Counter-Mobilising Immaterial Game Labour” en *Fiber Culture Journal* [en línea]. Vol. 24, n.º 5. Diciembre 2005. Open Humanities Press, disponible en: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-024-a-playful-multitude-mobilising-and-counter-mobilising-immaterial-game-labour/> [accesado el 28 de enero de 2017].

Planells, A. J., (2015) *Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal"*. Madrid, Ca`tedra.

Postigo, H., (2003) “From Pong to Planet Quake: Post-Industrial Transitions from Leisure to Work” en *Information, Communication & Society* [en línea]. Vol. 6, n.º 4. Diciembre 2003. Taylor and Francis Online, disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118032000163277> [accesado el 21 de enero de 2017].

Raymond, E. S., (1991) “The Jargon File 4.4.7” [en línea]. Disponible en: <http://www.catb.org/jargon/html/online-preface.html> [accesado el día 23 de diciembre del 2016].

Rey, P. J., (2011) “Playbor vs werisure” en *Cybergology* [en línea]. 23 de marzo de 2011, disponible en: <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/03/23/playbor-vs-weisure/> [accesado el 31 de enero de 2017]

Russel, S., (1962) *SpaceWar!* (PDP-1): Steve Russell.

Sánchez Coterón, L., (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis de doctorado. España, Universidad Complutense de Madrid.

Sarikakis, K. (2012) "Securitization and Legitimacy in Global Media Governance" en *The Handbook of Global Media Research* (ed I. Volkmer), Wiley-Blackwell, Oxford, UK. doi:10.1002/9781118255278.ch9

Soëderberg, J., (2008) *Hacking capitalism: The free and open source software movement*. New York, Routledge.

Terranova, T., (2000) "Free Labor: producing culture for the digital economy" en *Social Text* [en línea]. Vol. 18, n.º 2. Verano 2000. Duke University Press, disponible en: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> [accesado el 18 de enero de 2017].

Toffler, A., (1980) *The third wave*. New York, Morrow.

Virno, P. y M. Hardt, (1996) *Radical thought in Italy: A potential politics*. Minneapolis (MN), University of Minnesota Press.

Wajcman, J., (1991) *Feminism confronts technology*. University Park (PA), Pennsylvania State University Press.

Wark, M., (2004) "A Hacker Manifesto (version 4.0)" [en línea]. 18 de abril de 2004 disponible en: http://virus.meetopia.net/pdf-ps_db/MkenzieWark_a-hacker-manifesto-2.0.pdf [accesado el 24 de abril de 2017]

Wark, M., (2007) *Gamer theory*. Cambridge (MA), Harvard University Press.

Weber, M., (1979) *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. México, Premia.

Woodcock, J., (2016) "The work of play: Marx and the video games industry in the United Kingdom" en *Journal of Gaming & Virtual Worlds* [en línea]. Vol. 8, n.º 2. Junio 2016. Intellect, disponible en: <http://www.ingentaconnect.com/contentone/intellect/jgvw/2016/00000008/00000002/art00002?crawler=true> [accesado el 2 de febrero de 2017].

Ángela Castán Castilla
[Lleida-España]

Sintoísmo transmitido a través del videojuego

Shintoism transmitted through videogames

RESUMEN

La religión sintoísta resulta peculiar por su papel como uno de los aspectos más relevantes de la cultura tradicional japonesa que, a pesar de su incesante avance tecnológico a la vanguardia internacionalmente, sigue dando importancia a sus costumbres ancestrales y permite que éstas moldeen su identidad. La mitología sintoísta y su conjunto de rituales, así como su respeto hacia la naturaleza, son cada vez más estudiados a un nivel académico internacional, y transmitidas a través de todos los medios para facilitar su conocimiento por parte de un público occidental que parece cada vez más interesado en las tradiciones japonesas. De entre los medios frecuentemente utilizados, el videojuego resulta particularmente destacable por su gran papel como parte de la tecnología que define a Japón y medio con numerosas posibilidades que explorar, en este caso en cuanto a su posible utilidad como medio transmisor no solo de conocimientos sobre la cultura sintoísta, en la que nos concentraremos, sino de sensaciones que remitan al jugador al sentimiento religioso generado a través de rituales tradicionales sintoístas reproducidos con cierta fidelidad. Para esto, tras formar una base sobre lo que comprender como sacro y su significado y estudiar de forma superficial los símbolos y ritos sintoístas de mayor aparición, será necesario acercarse al videojuego desde la ludología y las mecánicas de la simulación y la interactividad, que serán las que permitan ese avance particular de este medio para generar la inmersión necesaria que resulte en una comprensión del sistema mítico y ritual a desarrollar en las siguientes páginas.

ABSTRACT

Shintoism turns out peculiar because of its role as one of the most important features of Japanese culture which, even with the internationally avant-garde constant technologic advance, still cares about its ancestral manners and lets them be a big part of its identity. Shinto mythology and whole of rituals, same as its respect to the natural world, are more and more studied in an academic level and transmitted through all media to make easy to an increasingly interested western audience to gain knowledge about these traditions. Amongst all commonly used media, videogames turn out to be especially remarkable because of its great role as a part of the technology that defines Japan and of the variety of possibilities to explore, in this case related to its possible usefulness as transmission media not only of knowledge about Shinto culture, in which lays our interest this time, but about sensations that lead the player to the religious feeling generated through traditional Shinto rites faithfully reproduced. With this goal, after building a base on what to understand as religious and its meaning and study in a cursory way Shinto's main rites and symbols, it will be necessary to approach videogames from ludology and simulation and interactivity mechanics, which will allow that particular advance of this media to create the necessary immersive phenomena to comprehend the mythic and ritual system we want to develop on the next pages.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Sintoísmo, ludología, ritual, transmisión, mitología

Shintoism, ludology, ritual, transmission, mythology

*Graduada en Estudios de Asia Oriental en la Facultad de Filosofía de la
Universidad de Sevilla*

1. Introducción

El videojuego, como se viene estudiando de un tiempo a esta parte, hace ya mucho que no se entiende solamente como método de entretenimiento, como ocurría cuando fue ideado; por el contrario, ya es aceptado como medio de comunicación sin nada que envidiar a otros medios audiovisuales ya asentados, como es el caso de las producciones cinematográficas. La rápida evolución de las tecnologías utilizadas en este medio ha convertido al jugador en partícipe del universo generado que, a pesar de estar, en muchas ocasiones, introduciendo al usuario en un mundo con normas inventadas, le integra en una rutina de rituales e interacciones que él aprenderá a repetir y perfeccionar como parte de la experiencia mecánica del videojuego. Mensajes ideológicos y actitudes didácticas respecto a casi cualquier temática encuentran en el videojuego una vía sencilla de alcanzar la mente de los jugadores de una forma más introspectiva y esencial que muchos otros medios (Cubillos, 2012; Sedeño, 2010; Torres, 2017; González, 2014). Dada la posición de Japón como uno de los principales desarrolladores de videojuegos, así como la creciente atención que la cultura japonesa está recibiendo por parte de los jugadores, son cada vez más frecuentes las historias ambientadas en el Japón de diferentes períodos históricos -como es el caso de *Hakuouki: Demon of the Fleeting Blossom* (Idea Factory: 2012) o *Nioh*, (Team Ninja: 2017), entre otros, refiriéndonos a la época feudal- con mayor o menor realismo, y la estrecha relación que la religión sintoísta ha tenido siempre - y continúa teniendo - con la cotidianidad japonesa hace que aparezca irremediamente reflejada.

La fantasía de los universos generados en los videojuegos, sin embargo, permite avanzar un paso más allá, integrando al mito como una realidad en la interacción jugador-entorno ya mencionada. El sintoísmo actúa en este caso como un ejemplo de la utilidad del videojuego en tanto que medio didáctico, a partir de la experimentación de una tradición que, desde nuestro punto de vista, se encuentra muy alejada y resulta, por tanto, especialmente difícil de comprender. En este sentido, cabe señalar que en esta relación entre el medio lúdico y la tradición se vuelven cada vez más evidentes las relaciones entre religiosidad y videojuego, vínculo que varios autores ya han empezado a plantear en los últimos años (Rodríguez & Jiménez Alcázar, 2014; González & Mateos, 2014; Alcázar & Rodríguez, 2015; Soldevilla & Serrano, 2017).

2. Objetivos y metodología

El objetivo de este artículo trata de demostrar el mencionado aspecto de la jugabilidad en el que el usuario se hace conocedor y participe de cierto entorno y aprende de él, concretamente de su capacidad para transmitir, en este caso, la mitología y ritos que conforman la religión sintoísta. Esto será desarrollado a partir de la investigación previamente realizada en mi Trabajo de Fin de Grado redactado para la Universidad de Sevilla en 2016, siendo este caso una aproximación a lo estudiado de forma más general y centrándonos en los aspectos que más esclarecedores resultaron en la investigación previa. Siguiendo las mismas pautas, en primer lugar, será necesario desarrollar un marco teórico con el que definir qué visión de rito y espiritualidad servirá de punto de partida a través de las teorías de varios autores, entre los cuales destacan quizá René Girard y Arnold Van Gennep en sus estudios sobre el origen del mito y el significado de lo sacro, centrándonos a continuación en las características más importantes de la religión que nos concierne.

Es importante también el posterior estudio de diferentes teorías sobre el estudio del videojuego para comprender el funcionamiento de las herramientas que hacen posible el fenómeno a desarrollar. Como demostración empírica de la hipótesis formulada, realizaré un análisis cualitativo de la obra que, tras los resultados de la investigación previa, resultó más interesante en cuanto a su capacidad de reflejar los contenidos estudiados: *Muramasa: Rebirth* (2013), de Vanillaware. Con esta puesta en práctica de los conocimientos estudiados en el marco teórico precedente, debería ser posible probar la capacidad del videojuego como forma de transmitir no sólo mensajes prediseñados, sino también todo un ámbito cultural, o religioso, en este caso, que de otra forma podría pasar desapercibido.

3. Mito, ritual y el contexto sintoísta

3.1. Lo religioso, mito y ritual

Como primer punto para desarrollar este estudio, es necesario delimitar qué vamos a comprender como mito y ritual, así como las diferentes formas en las que se relacionan entre sí según diversas teorías académicas. Dadas las peculiaridades de la religión sintoísta que servirá de base y ejemplo para los contenidos analizados, esta delimitación de conceptos requerirá tener en cuenta varios de sus aspectos clave para escoger las definiciones y teorías que más útiles vayan a resultarnos. Habida cuenta de los múltiples enfoques que

han abordado la relación entre mito y ritual, optamos por destacar dos posturas clásicas (Araiza Hernandez, 2010:139-172). Un primer posicionamiento insistiría en vincular la mitología a la concreción central de un ritual, para establecer co-implicaciones entre ambos, bien sea que el rito se explique su producción como una emergencia de la mitología o bien sea que la mitología resulte de la capacidad evocadora que activan los ritos. No sin ciertas reservas, podríamos inscribir en este enfoque a autores clásicos como Hubert o Mauss, quienes otorgaban al contexto sacrificial un valor determinante (Hubert & Mauss, 1970). Sin embargo, a los fines del presente trabajo, preferimos explorar la posición de un autor como René Girard, que va más allá al ubicar el origen mismo de lo ritual, y sus puntos de contacto con el mito, en la realidad fenoménica de un impulso ulterior y violento, cuya inherencia en las estructuras sociales precipitaría el despliegue de dispositivos numinosos de apaciguamiento y expiación. “Si los dioses sólo son engendrados al cabo de una larga repetición de sacrificios, ¿cómo explicar la misma repetición?” (Girard, 1972:97).

El inicio de esta repetición se daría con la existencia de un acontecimiento original de gran importancia que repercutiese en la cultura del pueblo que lo experimenta. Este suceso se deformaría en el imaginario colectivo hasta adaptarse a la tradición en forma de un ritual que imita o recuerda de forma vaga los hechos. Dado lo extenso de este proceso, los participantes del ritual ya no recuerdan qué es lo que están celebrando o si realmente ocurrió. Esto provoca en lo religioso una sensación de extrañamiento y temor a lo desconocido necesaria para experimentar el vínculo con lo sagrado. Esta relación de sobrecogimiento hacia lo sobrenatural, que Rudolf Otto describe como base de la espiritualidad, es la que encontraremos a la hora de identificar a las deidades japonesas en su momento más primitivo, donde “[...]cualquier cosa que inspirase cierto sentimiento de temor o respeto reverencial se consideraba *kami*” (Falero, 2013:68). Este sentimiento es una mezcla entre la inferioridad, el miedo y la fascinación, y proviene en su forma más básica de mitologías primitivas como ésta, con el temor hacia los espíritus naturales (Otto, 1980). En estas creencias, la relación de los creyentes con el objeto de culto aumenta a través de supersticiones o demostraciones de “magia”, que funcionan a través del auto convencimiento. Este aspecto de la espiritualidad primitiva, desarrollado por Batesonⁱⁱ, aparece en el sintoísmo en ritos tales como las danzas *kagura* (神楽, かぐら)ⁱⁱⁱ, en las cuales las sacerdotisas se creían poseídas por los espíritus divinos y realizaban exagerados bailes de éxtasis. Las ofrendas, rituales de comunión con los dioses y los *matsuri* (祭) o festivales estacionales

siguen vigentes en la actualidad y ayudan a la estrecha relación que existe todavía entre el sintoísmo y el individuo japonés, manteniendo ese componente de superstición vivo. La danza *kagura* y el papel del bailarín como aquel elegido para albergar al *kami* en su cuerpo nos acerca a otra de las teorías que pretendemos desarrollar; la víctima propiciatoria de René Girard. A través del análisis de sacrificios violentos, Girard habla de una violencia primordial inherente a la sociedad humana y origen del fenómeno ritual. Sin necesidad vital de esta violencia, la teoría de la víctima propiciatoria habla de un solo individuo –que podría ser un chamán o las sacerdotisas *miko* (巫女), en el caso de la danza *kagura*–, que actúa como portavoz o sacrificio para los dioses o espíritus a los que hay que contentar (Girard, 1972:110). El autor habla de la violencia como origen de la relación con lo espiritual; los dioses y espíritus son violentos y el ritual busca apaciguarlos. Esto se cumple sobre todo en mitologías como la griega o la propia mitología sintoísta primitiva, en las que los dioses no son observados como un ejemplo de perfección, sino que se asemejan en su comportamiento y personalidades a los humanos, siendo caprichosos y variopintos en extremo.

Si bien llegado este punto tenemos un enfoque aproximado para la relación entre mito y ritual, sigue existiendo un problema igualmente difícil de resolver: el punto en que termina lo secular y comienza aquello que es comprendido como religioso. Parece posible afirmar que la religión, y por extensión el ritual, es un constructo que satisface las funciones del orden de lo espiritual en el seno de un grupo social dado. Sin embargo, esta definición apenas delimita lo religioso, sobre todo en tradiciones primitivas en las que lo sacro parece existir en cada aspecto social o político. El nacimiento, la caza o la elección de figuras de poder, por citar algunos ejemplos, están ligados a rituales de agradecimiento a los espíritus naturales o deidades. Refiriéndose a la dificultad de esta diferenciación, así como a la cotidianidad de ciertos rituales en sociedades primitivas, Van Gennep establece el concepto del “rito de paso”, para referirse al conjunto de estados liminares que componen ciertas transiciones culturales (1909:13). Estas transiciones pueden comprenderse a diferentes niveles, ya sea que respondan a cambios personales, como ceremonias de paso a la madurez, funerales y situaciones similares, o que aduzcan fenómenos y cambios naturales, como sería el caso de los pasos estacionales, que aparecen en el sintoísmo en forma de *matsuri*.

Sin embargo y a una escala más general, podemos hablar de los rituales que suponen en sí mismos una transición del sujeto seglar

a aquel que se inscribe en la comunidad religiosa. En este caso, es fácil pensar en ceremonias como la del nacimiento, en la que el individuo pasa a formar parte de la comunidad religiosa, pero este carácter transitorio aparece inmanente a la ejecución de toda ritualidad. Esta transición que hace de umbral ocurre en muchos casos durante la preparación del propio ritual, donde un ejemplo paradigmático sería la purificación con agua que aparece en numerosas culturas para poder tomar parte en la actividad religiosa que se realice inmediatamente después. En esta transición, Van Gennep habla de un estado intermedio de ambigüedad en el que el individuo no forma parte de ninguna de las dimensiones o grupos, de origen o destino, al que denomina liminalidad.

Tras comparar las diferentes teorías expuestas, sería posible afirmar que, en lo que concierne a este breve desarrollo, entenderemos lo religioso como una forma de fuerza o comportamiento social manifestado a través de rituales. Estas formas religiosas ofrecen una respuesta, como defiende Bateson, a lo desconocido en el entorno de una sociedad dada y a muchos de los dilemas filosóficos aparentes en todas las culturas (Bateson, 1987), como es el caso de la relación entre cuerpo y espíritu, explicados a través de supersticiones que asumiremos como la mitología de la cultura en cuestión. Gracias a la relación hipotética del mito con los sucesos originales a los que, asumimos, hace referencia, un estudio exhaustivo de éste permite entender, o imaginar, la historia de una cultura desde el origen de la misma, aunque éste se haya disfrazado y divinizado (Durand, 1993:33). Diversos autores, como Levi-Strauss, estudiarán aproximaciones a la historia desde el mito, así como métodos para diferenciarlos de los hechos históricos en su forma. Estas perspectivas de aproximación al mito, así como la filosófica, que le concede una función similar a la ciencia en su utilidad para explicar el entorno del individuo, ponen de manifiesto la importancia, aceptada de forma unánime, que el mito cumple a la hora de comprender una cultura y, desde luego, su tradición religiosa. El interés de esta temática a la hora de aplicarla al videojuego radica en la capacidad de éste de ofrecer al jugador una comprensión del ritual y el mito más directa a través de la simulación, asunto que desarrollaremos más adelante.

3.2. Mitología y símbolos en el sintoísmo

Una vez delimitada la acepción de mito y ritual que utilizaremos en nuestro análisis, es necesario dirigir la mirada a la religión que nos ocupa en este estudio. Lo ambiguo y variable de la tradición sintoísta en su forma primitiva, así como la gran influencia budista que se entremezcla en su mitología y ritos, hacen que decidir qué delimitar como sintoísmo sea un tanto complicado. Sin duda, lo más distintivo de la tradición sintoísta es el culto a los *kami* (神). Este término se refiere a las grandes deidades contempladas en la mitología sintoísta, como las deidades encargadas del cosmos, entre ellas la diosa sol Amaterasu, o las deidades creadoras, conocidas también como de la vida y la muerte, Izanagi e Izanami. Sin embargo, como ya hemos mencionado, cualquier elemento que inspire respeto, admiración o una sensación de misterio se entiende como *kami*, con una divinidad proporcionada por el mismo espectador (Calantas 2013:92). Los árboles, montañas y ríos pueden ser *kami* en sí mismos, venerados con símbolos como *torii* (鳥居), *shimenawa* (標縄)^{iv} o pequeñas capillas. Estas deidades, sobre todo anteriormente a la influencia que llegaría desde el budismo, carecían en muchos casos de representaciones físicas, por lo que se les relacionaba con ciertos objetos elaborados por el hombre, como el espejo de bronce en el caso de la diosa Amaterasu. Este símbolo es hoy día uno de los más característicos del mundo sintoísta y aparece en numerosas representaciones en todo tipo de medios de transmisión. Estos objetos son los que recibirán adoración en los santuarios, cuya forma característica proviene de la influencia budista que organizó y jerarquizó el sistema religioso sintoísta. La espiritualidad sintoísta cree en un constante estado de cambio del universo que impide aplicar ninguna norma de forma universal, por tanto, “la ética sintoísta no considera que nada – sexo, riqueza, o el acto de matar – sea categóricamente malo” (Sokyo, 2008:119). No existe un ideal de salvación, el sintoísmo es una religión que concentra su interés en la vida, hecho que se ve reflejado en las plegarias realizadas a los *kami*: las ofrendas consistirán en elementos mundanos que sean del agrado de la deidad reverenciada: alguna comida, licor o algún adorno será lo más común. (Sokyo, 2008: 101). Las responsabilidades del sintoísta son de respeto a la naturaleza y a sus antepasados, hacia los que existe también un culto remarcable.

En la tradición primitiva, los espíritus de los muertos habitaban en otro plano, sin ser juzgados por sus acciones en vida. El budismo cambiará esto, y enviará a los espíritus a uno de los *Naraka*^v o infiernos budistas, gobernado por Enma, que juzgará al espíritu de los fallecidos en base al karma acumulado durante su vida. La muerte y la putrefacción se consideran impuras, así como

las malas acciones acumuladas sobre el alma del individuo. Por esto, los ritos de purificación cobran importancia, sobre todo a través de agua y sal. El sintoísmo asume al hombre como uno con el equilibrio natural, por lo que cualquier elemento que ataque a la felicidad del individuo y su entorno no pertenece a este mundo y por lo tanto debe ser expulsado (Sokyo, 2008:117). Además de los *kami* en los que hemos centrado nuestra atención, en la mitología sintoísta existen numerosas criaturas que dan forma a las leyendas y aparecen en diversos entornos simulados como parte del mundo fantástico y sobrenatural del Japón sintoísta. Estas criaturas se conocen como *yōkai* (妖怪). Esta palabra, a pesar de tener un significado tan ambiguo como las leyendas de muchas de las criaturas que forman parte de su conjunto, hace referencia a cualquier tipo de fenómeno sobrenatural, fantasmal o demoníaco.

Estos fenómenos no son necesariamente de naturaleza maligna, aunque sí suelen relacionarse a esta acepción, dándose comúnmente la simplificación del término como “monstruos japoneses” (Davisson, 2012). Encontramos cientos de tipos diferentes de *yōkai*, algunos muy conocidos, como el *kappa* (河童) o la *yuki-onna* (雪女), o aquellos que dan poder sobrenatural a ciertos animales, entre ellos el zorro o *kitsune* (狐), el *tanuki* (狸) o el *nekomata* (猫又). Dentro de esta extensísima abundancia de espíritus y monstruos, parece interesante, por la cantidad de representaciones en las que aparece, el *oni* (鬼). Este término se refiere a una criatura similar a una figura demoníaca; son monstruos de origen fundamentalmente budista con un aspecto similar al de un ogro o goblin, con cuernos y garras, que persiguen a quienes merecen ser castigados (Roberts, 2010: 92). Los *oni* habitan, según la mayoría de las versiones, en el Naraka generado con la influencia budista, similar al infierno que define el catolicismo. Incluso si no se está hablando de religión sintoísta directamente, estos personajes aparecen de forma recurrente haciendo referencia a ésta. Los símbolos específicamente relativos a lo sagrado aparecen de forma menos común, pero sin duda también tienen un peso notable. Probablemente el kimono ceremonial de las sacerdotisas *miko* sea, junto a las puertas *torii*, el símbolo más utilizado para referirse a la religión sintoísta. A pesar de que la filosofía sintoísta se transmite en numerosas representaciones audiovisuales, en este caso nuestro objetivo será localizar aspectos más evidentes, como los definidos en el presente apartado, que, en el caso de los videojuegos, ayuden al jugador a entender y experimentar la tradición sintoísta de forma directa.

4. Estudio y simulación en el videojuego

Una vez delimitado el tema cuya transmisión buscamos estudiar, el siguiente paso es estudiar la capacidad del videojuego como medio para expresar en su propio lenguaje un aspecto cultural tan complejo como es el ritual y el mito. Gran parte del interés que suscitan los grandes avances tecnológicos tiene que ver con el modo en que impulsan la evolución de los medios comunicativos del ser humano en su conjunto (Aarseth, 1997:17), y el videojuego propone, como parte de esas grandes tecnologías, un método particular para comunicar los mismos mensajes. Esto es lo que nos permitirá entenderlo como un transmisor de información y experiencias pertenecientes al rito sintoísta, comenzando por las similitudes entre su capacidad interactiva y la experiencia religiosa aquí tratada. Según Jacob Boyle, existen similitudes entre el sentimiento religioso y el proceso interactivo del videojuego, como que ambos suceden en un espacio al margen de lo ordinario o, más importante, el papel principal que cumple un participante activo, sin el cual la ceremonia no resultaría posible, y cuyo propósito es alcanzar una determinada meta (2012:7). Esta meta nos remite a los ritos de paso que estudiaba Van Gennep^{vi}, en los que la ceremonia es un proceso de transición para alcanzar un estado posterior para el individuo.

El ritual se experimenta de forma subjetiva, el propio participante es el que da significado a los símbolos y acciones que le permiten experimentar el sentimiento religioso. Si la mente es la que lo genera, este sentimiento podría ser emulado a través del entorno virtual de un videojuego. Para estudiar esta posibilidad, es necesario comprender las herramientas que este lenguaje puede proporcionar con el fin de aumentar la fidelidad de la experiencia generada. Con este fin existen dos corrientes académicas que permiten un acercamiento desde diferentes perspectivas, siendo la primera de ellas el cibertexto, desarrollado por Aarseth. Esta teoría defiende el componente subjetivo de cualquier forma de comunicación, en tanto que diferentes receptores observando el mismo texto son capaces de comprender ideas diferentes gracias a su entorno cultural y personal, o incluso que el mismo texto pueda variar de una lectura a otra (Aarseth, 1997:19). Esto supone una triple interacción entre autor, mensaje y receptor, siendo este último un factor más de alteración del segundo. En este triángulo interactivo, el propio mensaje contiene también herramientas que le permiten no sólo influir en el lector sino también alterarse a sí mismo a través de elementos que proporcionan ambigüedad o que facilitan posiciones subjetivas en relación a sí mismo (1997:22).

Los textos que se adecuán más a ser estudiados por esta teoría son los no lineales. La no-linealidad es, precisamente, la cualidad de un texto cuyo significado es susceptible de cambio con cada interacción, de manera que cada una de las diferentes acciones o lecturas genera un camino que formará parte de una suerte de árbol de posibles vías (Aarseth, 1997:41). La experiencia proporcionada por un texto no lineal se divide en “caminos potenciales” que no tienen por qué ser experimentados por el usuario. La reciprocidad del lector con la modificación que es capaz de provocar en el texto se conoce como “interactividad”, concepto que carece de una definición aceptada a un nivel académico, por lo complejo de sus posibilidades.

El videojuego, sin embargo, no resulta interesante únicamente por ser interactivo a cualquier nivel, sino por un componente que provoca un aumento de la capacidad de interacción del jugador con el universo virtual: la simulación. Los avances tecnológicos incorporados al videojuego desde su creación, empezando por los efectos visuales y la capacidad de generar universos virtuales en 3D, hacen que la experiencia interactiva sea notablemente mayor a la de cualquier otro tipo de texto. El motor de juego generará un universo utilizando como referente el mundo conocido por el autor, e intentará que los personajes y objetos con los que el usuario interactúa sigan las normas físicas necesarias y se ajusten a unos patrones de reacción dados, controlando la inteligencia artificial del juego. Este último componente resultará esencial para desarrollar una simulación efectiva (Bogost, 2003:60). Un entorno coherente e inmersivo y la posibilidad de generar cambios a través de acciones personales dotan al videojuego de la sensación de trascendencia necesaria para generar una respuesta similar a la del sentimiento religioso.

Para centrar nuestra atención en este fenómeno, será necesario trasladar el enfoque al segundo tipo de estudio del videojuego: la llamada “ludología”, término que comienza a utilizar Gonzalo Frasca para referirse a un estudio concreto del videojuego capaz de estudiar todas sus posibilidades. Para esta corriente, el videojuego no es únicamente narrativa, –si bien ésta es un componente importante de su desarrollo– sino que tienen gran importancia la serie de funciones dadas en la programación para generar ciertas experiencias en el jugador y delimitar la capacidad transmisora del medio. Partiendo de un sistema dado, una simulación podría definirse como un segundo sistema que trata de imitar al primero, manteniendo ciertos comportamientos y siendo capaz de provocar reacciones hipotéticas ante ciertos estímulos activados por el usuario, manipulando así el comportamiento de la simulación

generada. Este tipo de sistemas resultan útiles para representar posibles situaciones que podrían darse en sistemas complejos sin la necesidad de afectar a los originales o con propósitos explicativos. No es, entonces, un fenómeno único de la informática, si bien las grandes posibilidades de ésta permiten su mayor desarrollo.

La incorporación de estos sistemas al videojuego será parte de lo que hará la experiencia de juego tan interesante, “Los videojuegos implican un enorme cambio de paradigma para nuestra cultura ya que representan el primer medio simulado complejo para las masas” (Frasca, 2003)^{vii}. La capacidad de simulación de un videojuego lo convertirá en un medio valioso de transmisión por su capacidad única de introducir al receptor de forma más profunda en el universo generado. La simulación se comporta de manera diferente dependiendo de la estructura que presente el videojuego a analizar. Para estudiar esta diferenciación, Frasca habla de *ludus* y *paidea*, términos importados desde la teoría de Roger Caillois (1967). *Ludus* sería el tipo de juego más dado a estudiar desde su historia, tiene límites definidos y su objetivo es avanzar de una meta menor a otra para alcanzar la victoria. Esta estructura tiende a parecer más coherente y a tener un final dual; o bien el jugador completa el objetivo y sale victorioso, o bien falla y se convierte en perdedor. En gran parte de los videojuegos tradicionales, esta opción se representaría con la muerte, de la que el jugador debe huir.

En esto, de nuevo, el videojuego nos recuerda a la importancia cosmológica de la que el universo simulado puede dotar a nuestras acciones. Ocurre de la misma forma cuando el jugador derrota a sus adversarios, acercándose a la victoria a costa de destruir a un enemigo que se nos presenta como indestructible, haciendo que el jugador sienta engrandecida su hazaña e interiorizada la victoria (Boyle, 2012:10). El final considerado victorioso siempre transmite ciertas ideas de aquello que el autor considera correcto frente a la derrota. Por otro lado, la *paidea* ofrece más libertad al jugador con unas reglas muy básicas y poco definidas. En este tipo de videojuego, se genera un entorno y el usuario decide qué hacer con las opciones que le han sido dadas, normalmente sin objetivo marcado. En algunas ocasiones, al jugador se le permite incluso modificar directamente la estructura de estas normas, cambiando ciertos elementos de la programación o a través de *mods*, programas que modifican ciertas características del videojuego en cuestión (Frasca, 1999). Sin embargo, al realizar una comparación entre los dos términos desarrollados por Frasca, resulta evidente que el videojuego ha evolucionado hasta ampliar los dos casos y hacer que se entremezclen. Los finales múltiples, cada vez más

frecuentes, han ido desgastando el funcionamiento clásico del *ludus* en el que la distinción entre lo bueno y lo malo era clara. Los videojuegos basados en este tipo de sistema generan una implicación moral interesante por parte del jugador, que con sus decisiones directas cambia de forma consciente el curso de la historia que se le presenta. La repetición constante del juego para descubrir nuevos datos, por sutiles que sean, dota a éstos de una importancia mucho mayor (Boyle, 2012:20). La victoria basada en la repetición le otorga a ésta un carácter casi ritual, “Cuando un iniciado lleva a cabo un ritual por primera vez, normalmente no tiene una comprensión clara de lo que simbolizan los actos rituales, ni de una cosmología mayor” (Boyle, 2012:16)^{viii}, la repetición de este ritual es lo que provoca que el jugador adquiera el conocimiento necesario para que, tras numerosas repeticiones, el ritual pruebe contener un significado cosmológico relevante para el usuario a un nivel introspectivo. Algunas de las normas no impuestas por el videojuego al jugador, como la posibilidad de guardar la partida o la realización de cierta actividad que conceda al personaje recompensas menores, también pueden entenderse como el equivalente de las ceremonias religiosas primitivas que oficiaban los preparativos para la caza. Estos son algunos de los ejemplos que permiten comprender el motivo de por qué el videojuego, con las herramientas que utiliza, merece un estudio en su capacidad para transmitir el sentimiento religioso de una tradición como la sintoísta, de ritos todavía presentes en una sociedad alejada de la nuestra que, gracias a este medio, puede alcanzar algo de comprensión en la mente del jugador.

5. Aplicación en análisis: Muramasa:Rebirth

En 2013, la desarrolladora Vanillaware publicó para la plataforma de Sony, Play Station Vita, el videojuego que hemos escogido como aplicación práctica de los conocimientos desarrollados en este estudio: *Muramasa:Rebirth*. Esta obra está totalmente impregnada de mitología sintoísta desde su argumento base, nexo común entre las dos historias jugables que presenta el juego: las espadas demoníacas de Muramasa, así llamadas por el mito de que la espada necesitaba sangre y conduciría a su portador a cometer asesinatos o suicidio. La leyenda del forjador de armas Senji Muramasa habla de que los dioses enviaron a un espíritu demasiado feroz para responder a la plegaria ritual tradicional sintoísta tras la forja de sus armas. En el videojuego, el usuario debe recoger las almas de sus enemigos al derrotarlos y aumentar su propia fuerza espiritual para que Muramasa le entregue armas

más poderosas. Esta fuerza espiritual propia puede aumentarse a través de la comida y las aguas termales. El papel de la comida y el alcohol en las ofrendas a las deidades es interesante, pero más importante aún es el uso del agua como método de purificación. Las aguas termales u *onsen* (温泉) que pueden encontrarse a lo largo del mapa, recuperan las heridas del personaje y purifican su espíritu, por tanto, fortaleciéndolo. En este caso, vemos cómo una estructura de progresión sostenida por un sistema de ludus, donde las derrotas de los enemigos, pero también los puntos de aguas termales funcionan como hitos o centros que conducen el curso del jugador. Por otro lado, como enseguida expondremos, se deja a juicio del jugador la administración consecutiva de este fortalecimiento y acumulación de poder, dejando abierta cierta emergencia más consonante con la paidea.

La repetición de la forja da importancia a la muerte de los enemigos encontrados, que el mismo usuario termina por buscar a cambio de poder, actitud que, curiosamente, encaja con la exigencia de sangre atribuida a las espadas Muramasa. La aparición de criaturas mitológicas a lo largo de la saga es más que numerosa, siendo muchos de los enemigos *yōkai* de diferentes orígenes. De entre estos, sin embargo, el *kitsune* es el que resultará más interesante. En las dos historias principales toma el papel de ayudante o guía, común en la estructura de muchos videojuegos, interesante en este caso por su relación directa con las habilidades de engaño e inteligencia del *kitsune* convertidas en ayuda para el jugador. La aparición como adversarios a derrotar de numerosos *kami*, o la entrada física del mundo humano a los reinos sobrenaturales son otros de los elementos claramente sintoístas, y recuerdan a la teoría de Jacob Boyle mencionada en el apartado anterior, que hablaba del sentido de trascendencia de los actos realizados a través de la consecución de hazañas imposibles. Las batallas contra ciertas deidades se experimentan como hechos importantes que tambalean el equilibrio de poder de la cosmología diseñada en el videojuego, que narra estas victorias como imposibles en origen. El entorno estético del juego, además, incluye numerosos símbolos que favorecen la inmersión en el contexto religioso, como bambú con puertas *torii*, entradas sagradas delimitadas con *shimenawa*, y una larga lista de otros elementos, algunos de ellos cumpliendo funciones interactivas con el jugador y ritualizando ciertas actitudes del mismo. Probablemente el más interesante de entre éstos sea el punto de guardado al que ya nos hemos referido. Dada la constante sensación de peligro que amenaza al personaje, la seguridad que ofrece el punto de guardado juega un papel importante en el paralelismo del ritual

con el videojuego. En *Muramasa:Rebirth*, los puntos de guardado se encuentran, en la gran mayoría de los casos, colocados frente a una capilla o pequeño santuario sintoísta situados en la naturaleza y en un ambiente sobrenatural. Encontrar una capilla en la que poder “descansar” acaba por ser un consuelo para el jugador, al relacionar el acto de realizar la plegaria simulado en el videojuego con proteger sus avances y la vida de su protagonista.

De entre los juegos tenidos en cuenta para estudiar el fenómeno de la transmisión del sintoísmo, hemos centrado nuestro interés en esta obra por su carga sintoísta especialmente evidente y estética, más fácilmente reconocible para el jugador ajeno a esta tradición. Gracias a esto, la misma narrativa es la que nos proporciona el sentimiento del que Boyle hablaba, haciéndonos conscientes de la trascendencia cosmológica de nuestras acciones en el universo simulado, demostrando que, sin lugar a dudas, el sintoísmo es capaz de ser experimentado y comprendido, aunque sea en una medida introductoria, a través de obras similares a la analizada.

6. Conclusiones

Tras analizar las referencias al sintoísmo apreciables en la obra escogida, es posible comprender el alcance de las capacidades analizadas en el medio, así como su unión con el ritual en la forma en la que ambos se entremezclan para dar forma a determinadas mecánicas de juego. Un jugador que participa de una historia con una carga mítica tan poderosa en su narrativa adquiere, incluso si es de forma tangencial, un cierto conocimiento básico de las formas míticas y rituales que se le han transmitido a lo largo de su aventura. El elemento de la simulación, que estudian teóricos como Aarseth, Bogost y, sobre todo, Frasca, resulta muy útil para proporcionar una mayor interacción del jugador con el entorno narrativo, refiriéndonos a personajes, ambientes e historia, con los que el aprendizaje transmitido por el texto será sustancialmente mayor. La dimensión realmente interesante de la simulación, aun así, reside en la actitud de las mecánicas de juego, ya sea en contraposición o en complementación con la narrativa.

La referencia al rito original de creación de espadas o la importancia de la purificación con el agua son algunos ejemplos de mecánicas básicas de juego adaptadas para dar mayor profundidad a cada uno de los actos del usuario. Es cierto que el ejemplo escogido es un caso poco común en cuanto a lo fidedigno de su entorno sintoísta, ya que, en la mayoría de las obras, como ocurre también con la tradición occidental, las tradiciones originales quedan subordinadas a los recursos fantásticos que la historia

requiera. A pesar de esto, incluso en esos casos podríamos observar numerosas referencias que nos permitirían acercarnos a la cultura que ponen de manifiesto, incluso si es de forma menos consciente. Considero que este estudio resulta interesante sobre todo como un análisis de las capacidades, potenciales y no culminadas, mediante las cuales el videojuego puede resultar de utilidad para una transmisión de características únicas, no solo de rituales religiosos sino de cualquier aspecto de una cultura que de otra forma resultaría demasiado *inaccesible*. La propia ritualización de las actividades que el videojuego incita a –o simplemente permite– llevar a cabo genera una empatía y comprensión por parte del jugador que, aplicada correctamente, puede transmitir algo más que información dispersa; experimentación a un nivel vivencial de la tradición cultural o religiosa de cualquier cosmología y sociedad, por alejada que ésta se encuentre de nuestro esquema de pensamiento dado.

7. Notas

ⁱ *Kami* es el nombre que reciben las deidades sintoístas, desde los dioses creadores a los espíritus naturales existentes en cualquier elemento del entorno.

ⁱⁱ Teoría de la “superhechicería” para hablar de las representaciones extravagantes utilizadas para atraer la atención del creyente en mayor medida (Bateson, 1987:68).

ⁱⁱⁱ Antigua ceremonia de danza teatral japonesa, representa en origen una posesión por parte de la deidad del cuerpo del bailarín a través de una danza extática.

^{iv} Los *torii* y los *shimenawa* son los elementos que delimitan un lugar o elemento como sagrado. El *torii* es un elemento arquitectónico que cumple función de una puerta que atravesar al entrar en el espacio sagrado, sobre todo en el recinto del santuario. Son estructuras normalmente de madera, característicamente tintadas de color rojo, mientras que los *shimenawa* son cuerdas trenzadas con adornos de papel o tela blanca cuya función era indicativa.

^v Uno de los seis planos de existencia que define el budismo, concretamente el que corresponde al plano en el que los espíritus equilibran su karma. Dentro de los planos de existencia, hay

diferentes niveles de *naraka* según el karma acumulado durante la vida del fallecido.

vi Teoría desarrollada en “*Los Ritos de Paso*” (Van Gennep, Arnold, 1909).

vii Traducción propia de la cita original: “Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses.” (Frasca, 2003).

viii Traducción propia de la cita original: “When an initiate performs a ritual for the first time he generally doesn't have a clear understanding of what the ritual gestures symbolize, nor of larger cosmology.” (Boyle, 2012:16).

Referencias

- Araiza Hernandez, Elizabeth. Actualidad del viejo debate sobre el ritual: un texto inédito de y en torno a Claude Lévi-Strauss. *Relac. Estud. hist. soc.* [online]. 2010, vol.31, n.121, pp.139-172. ISSN 2448-7554
- Arseth, Espen J. (1997) *Cybertext, perspectives on ergodic literature*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bateson, Gregory. (1987). *El temor de los ángeles*, Barcelona: Gedisa editorial.
- Bocking, Brian. (1997). *A Popular Dictionary of Shinto*, Routledge: NTC Publishing Group.
- Bogost, Ian. (2006) *Unit Operations: an approach to videogame criticism*, London: The MIT Press.
- Boyle, Jacob. (2012). *The Ritual Model: How to Use the Mechanics of Ritual to Create Meaningful Games*, California: School of Cinematic Arts. University of Southern California.
- Caillois, Roger (1967) *Los juegos y los hombres*, Fondo Cultura Económica, México.
- Calantas, Teresita (2013) "El hombre en el contexto sintoísta" en Falero, A. (ed.) *Aproximación al Shintoísmo*, Salamanca, Amarú.
- Cubillos, J., & Peláez, L. (2012). "Los videojuegos como herramienta educativa y cultural de la sociedad, generadores de conocimientos e imaginarios." en Bibliotic2012, *Cuarto encuentro de bibliotecas en tecnología de la información y la comunicación*. Recuperado de <http://repositorio.bibliotic.info/IMG/pdf/bibliotic2012-110-ponencia-okasastudios.pdf>
- Doménech del río, Antonio José (2014) Religiones Autóctonas de Asia Oriental, en *Pensamientos y Religión en Asia Oriental*, Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Durand, Gilbert. (1993) El Símbolo y el Mito, en *De la Mitocrítica al Mitoanálisis*. Barcelona: Anthropos.
- Falero, Alfonso J. (2013). El shintoísmo y su aspecto religioso, en *Aproximación al Shintoísmo*, Salamanca: Amarú.

Fernández Pichel, Samuel. (2010). Las sendas de lo imaginario, en *Mitos e imaginarios colectivos*. Universidad de Sevilla: Facultad de Comunicación. Fragua; Alcázar, J. F. J., & Rodríguez, G. (2015). "Construyendo la representación del poder sagrado en el personaje de videojuego: un diálogo con el arte antiguo" en Sierra Sánchez, J. y Rodrigues Parente, D. (ed.) *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*. Madrid, Editorial Fragua

Frasca, Gonzalo. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, Disponible en: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Frasca, Gonzalo. (1999). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Disponible en: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, Gonzalo. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Disponible en http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

Girard, René. (1972) *La violencia y lo sagrado*, Barcelona: Anagrama.

González, R. M. (2014). "Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales" en *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural*, (7), pp: 741-760.

Nieto Pineda, R. (2014). *Videojuegos: el espejo social del siglo XXI*, Trabajo de Fin de Grado. Pamplona-Iruña, Departamento de Sociología Aplicada, Universidad Pública de Navarra.

Clop, V. (2009). *Narrativas audiovisuales y liturgias religiosas*. Trabajo de investigación. Bellaterra, Departament de Periodisme, Universitat Autònoma de Barcelona.

Hadland Davis, F. (1992) *Myths & Legends of Japan*, London: Thomas Y. Crowell Company Publishers.

Jung, Carl Gustav y Kérenyi, Karl. (1951) Introducción: del origen y del fundamento de la mitología, en *Introducción a la Esencia de la Mitología*. Madrid: Biblioteca de Ensayo Siruela.

Lanzaco Salafranca, Federico. (2008) *Religión y Espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea*, Zaragoza: Pressas Universitarias de Zaragoza.

Levi-Strauss, Claude. (1995) Cuando el Mito se Convierte en Historia, en *Mito y Significado*. Madrid: Alianza.

- Malinowski, Bronislaw. (1993). *El Arte de la Magia y el poder de la Fe en Magia, Ciencia y Religión*. Barcelona: Ariel.
- Marburg, Michael Pye. (1996) *Shinto, primal religion and international identity*, Recuperado de <https://www.uni-marburg.de/fbo3/ivk/mjr/pdfs/1996/articles/shinto1996.pdf>
- Matthias, Hayek. (2006) *Abe no Seimei (921-1005) and illness: Physicians, Masters of the Way of the Yin and Yang, and Monks in ancient-medieval narratives (11th-13th centuries)*. Recuperado de www.initiative.soken.ac.jp/journal_bunka/060315_hayek/thesis_haiku.pdf
- Otto, Rudolf. (1980). *Lo santo: lo racional y lo irracional en la idea de Dios* Madrid: Alianza.
- Rodríguez, G. y Jiménez Alcázar, J. F (2014), "Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos" en P.A. Fogelman y M.F. Contardo (eds.) *Actas electrónicas del V Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*. Buenos Aires Ediciones del GERE
- Sedeño, A. (2010). "Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación/Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning" en *Comunicar*, 17 (34), pp. 183-189.
- Sokyo, Ono. (1962). *Sintoísmo, el camino de los kami*, Gijón: Satori.
- Torres, E. L. H. (2017). "El rol del diseñador de videojuegos en la difusión de la cultura regional" en *Zincografía. Revista de comunicación y diseño*, volumen 1, número 1. Enero-Junio 2017, pp. 40-51
- VV. AA, (1996). *Shinto Symbols*, Recuperado de <https://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/3159>
- Van Gennep, Arnold. (1909) *Los ritos de paso*, Madrid: Taurus.

Juan Francisco Hernández
Conchi Parra
Ángel Pablo Cano
[Murcia-España]

Videojuegos y jugadores: un estudio Delphi para su conceptualización

Video games and gamers: a Delphi study for their
conceptualization

RESUMEN

Esta investigación pretende adentrarse en los entresijos conceptuales del videojuego, enriqueciendo los conceptos teóricos que ayudan a establecer un campo de estudio propio con el fin de determinar qué es un videojuego y establecer las características que determinan el perfil del jugador. Para demostrar estos objetivos, se ha recurrido a la utilización de una metodología basada en la técnica Delphi, cuyo panel de expertos está compuesto por profesionales de la industria y por investigadores que de una u otra forma han trabajado y utilizado los videojuegos como fuente de estudio. A partir de éstos, se ha analizado las características que definen el videojuego, con el fin de aportar una definición, así como los ítems que debe cumplir una persona para ser considerada como videojugador. Los resultados indican que el concepto videojuego viene determinado por: jugabilidad, capacidad de inmersión, entretenimiento, interactividad, conexión emocional, curva de aprendizaje, engagement, historia/narración, géneros/formatos, sonido, reglas/normas/objetivos, modelo MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estética), medio audiovisual e interfaz; y el videojugador por: frecuencia con la que juega, número de juegos probados en el último año, tiempo que jugar a videojuegos le quita a otras actividades y los años de experiencia que tiene usando esta tecnología. Estos datos arrojan un poco más de luz sobre la base teórica que define al videojuego y al jugador con el fin de delimitar un campo de estudio común sobre esta tecnología audiovisual.

ABSTRACT

This research aims to resolve the elements that conceptualized the video game, defining the theoretical concepts that help to establish a science and an own field of study to determine what a video game is and to establish the characteristics that define a gamer. To prove this, a methodology based on Delphi technique has been used, whose panel of experts is composed of industry professionals and of researchers who have used the video game as a source of study. From them, the characteristics that define the video game have been analysed, in order to contribute a definition, as well as the characteristics that a person must fulfil to be considered a gamer. The results this article offers indicate that the video game concept are determined by: gameplay, capacity of immersion, entertainment, interactivity, emotional connection, learning curve, engagement, history/story, genres/formats, sound, rules/norms/objectives, MDA model (Mechanics, Dynamics and Aesthetics), audiovisual media and interface, and the gamer by: play frequency, number of video games tested last year, time played in video games reducing other activities and years of experience playing video games. These results shed a bit more light on the theoretical base that defines the video game and the gamer in order to delimit a common field study on this audiovisual technology.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Definición; videojuegos; jugadores; *Delphi*; teoría del videojuego.

Definition; video games; gamers; *Delphi*; video game theory.

Dr. Juan Francisco Hernández Pérez, Departamento de Comunicación Audiovisual, Facultad de Comunicación (UCAM). Contratado doctor.

Dra. Conchi Parra, Departamento de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Empresa, Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Empresa (UCAM). Profesora titular. Directora del Máster en Marketing y Comunicación (UCAM).

Dr. Ángel Pablo Cano Gómez, Departamento de Comunicación Audiovisual, Facultad de Comunicación (UCAM). Profesor titular. Director de la Oficina de Proyectos Internacionales (UCAM).

1. Introducción y estado de la cuestión

Cada año, el volumen de negocio que ofrece el mercado de los videojuegos, tanto en lo que a las cifras de venta se refiere como al número de usuarios de esta tecnología, muestra claramente que se trata de un fenómeno plenamente instaurado en la sociedad y legitimado como una de las primeras industrias de ocio en los países desarrollados. En el año 2017 se habrán superado los 100 mil millones de dólares en ingresos y alcanzado los dos mil millones de jugadores en todo el mundo (McDonald, 2017).

Sin embargo, aunque la academia empieza a reconocer los videojuegos como ámbito de estudio propio, la investigación se enfrenta a varios problemas (algunos probablemente estructurales) que deben ser solventados para conseguir que los futuros trabajos académicos tengan la legitimidad y el rigor que precisan. En ese sentido, es necesario destacar la falta de trabajos académicos en esta área, la controversia en torno a conceptos y definiciones que varían de unos estudios a otros y la gran cantidad de perspectivas metodológicas que abordan diferentes aspectos del fenómeno (Wolf & Perron, 2005; Méndez & Dávila, 2012; Newman, 2013).

En este estudio se abordan dos acepciones fundamentales: la definición de videojuego y las particularidades del videojugador, independientemente del corpus de paradigmas de los *Game Studies* que abordan su estudio desde perspectivas teóricas muy diferentes. Son muchos los autores que ponen de manifiesto esta necesidad (Tavinor, 2008) señalando las indolencias que en ocasiones afectan a estos planteamientos metodológicos. Navarrete, Pérez y Gómez (2014a, 2014b) resaltan la importancia de que los conceptos sobre el videojuego deben acordonarse dentro del paradigma que mejor se adapta a su finalidad, partiendo de la base de que *las dos grandes líneas teóricas metafísicas destinadas a desvelar la naturaleza y esencia del videojuego son la ludología y la narratología* (Navarrete, Pérez y Gómez, 2014a: 114). De este modo, cada uno de los aspectos analizados con relación al videojuego se engloba en una teoría diferente de acuerdo a su propósito con el fin de apoyar e incrementar el valor de la misma. En este caso, se considera que las dos cuestiones que aquí se examinan están centradas en dirimir la naturaleza del fenómeno, si bien, acometiendo diferentes aspectos amparados por un mismo paradigma ontológico.

La primera dificultad que aparece es el inconveniente de tratar correctamente una definición del propio concepto de videojuego. Como afirman James Newman y Barney Oram (citado en López, 2014), la definición de este concepto acarrea el problema de que cada autor aborda la cuestión desde las prenociones de un ámbito de estudio previo, que tenderá a subrayar la importancia de un aspecto u otro. James Newman (2004) concluye que para los estudiosos del ámbito filmico es natural que los videojuegos sean una forma de narratividad interactiva, mientras que los investigadores del juego lo entienden de otro modo muy diferente, como un objeto de concepción lúdica. Y es que la manifestación del concepto juego, que engloba a los propios videojuegos por definición, ya resulta complicada, como ya apuntaban en la misma línea los autores Elliott Avedon y Brian Sutton-Smith (1971), quienes consideran que hay pruebas abrumadoras en el hecho de que el significado de los juegos sea, en parte, un compendio de ideas de todos aquellos que abordan su conceptualización. Al igual puede ocurrir en el caso de los videojuegos, con el añadido de que como Brian Sutton-Smith ratifica, éstos son el juguete más complejo y de mayor sensibilidad jamás inventado (citado en Salen & Zimmerman, 2004).

El conflicto se sigue apreciando en determinadas consideraciones que prefieren la opción de constituir una definición integral que incluya todas las posibilidades, bajo el abrigo común del concepto de “gameplay”. Grant Tavinor (2008), McFarlane, et al. (2002) o Hernández & Cano (2016), entre otros, señalan que comúnmente la palabra videojuego se usa en referencia a multitud de juegos que son tratados como tal cuando por lógica no lo son como. Por ejemplo, determinadas aplicaciones de evaluación educativa como Classcraft o ClassDojo; de enseñanza como BioMío o Monkey Math School Sunshine; o determinadas experiencias multimedia basadas en libros de texto tradicionales como PlayTales o Nurot. Autores como Mark Wolf (2008) y James Newman (2004) entienden que el concepto videojuego debe contener unas determinadas peculiaridades para que sea considerado como tal, por ejemplo: gráficos, sonido, interfaz, historia, etc. Los autores Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003) también comparten el razonamiento y entienden que se debe atender a los avances tecnológicos que implican una redefinición prácticamente continua, y por ello establecen una afirmación atemporal que contempla todas las posibilidades.

Desde la industria, algunos creadores como Sid Meier tienen preestablecido un concepto claro y conciso de lo que un videojuego aporta: *el juego es una serie de opciones interesantes*

(citado en Rollings & Morris 2000: 38). Otros como el creador de Super Mario Bros, Shigeru Miyamoto, afirma en una entrevista que *la definición de videojuego está cambiando debido a la incorporación de las nuevas tecnologías que implican nuevas interfaces, conexiones sin cables, nuevas formas de control, etc. y vaticina que, la definición (de videojuego) cambiará, pero creo que el hecho de jugar seguirá siendo el mismo. Jugar es jugar* (González, 2009: 1). La opinión de los profesionales es de vital importancia para aclarar el concepto, pues son ellos los que día a día desarrollan nuevas ideas, historias, juegos, aparatos, etc. conduciendo el mundo de los videojuegos hacia el siguiente nivel de interpretación.

De otro lado, la definición del concepto videojugador, a partir de las características que pueden determinar su consideración, resulta compleja. Algunos estudios abordan la comprensión de este concepto, pero lo hacen desde una perspectiva basada en la experiencia de juego. Adolfo Ortiz y Alberto Uribe (2015) realizan un acercamiento al individuo gamer a través de su experiencia con el fin de comprobar cuáles son las características que conllevan su autoconcepto y qué habilidades pueden desarrollar. En otras investigaciones como la de Beatriz Marcano (2012) se han analizado las características sociológicas en videojugadores online y de e-sports atendiendo a las variables: género, edad, procedencia, ocupación, tiempo de juego, pertenencia a Clan y participación en ligas/torneos. En esta misma línea encontramos estudios como los de Luis Morales (2015) y Alexis Rodríguez (2015), pero todos estos trabajos nos ofrecen un perfil sociológico del videojugador. Lo que se pretende con esta investigación es determinar cuáles son los ítems a considerar para que un individuo sea distinguido como videojugador y así pueda participar como tal en estudios de cualquier campo académico.

2. Metodología de trabajo

El método de investigación que se aplica al estudio permite dar respuesta a los objetivos inicialmente planteados. Tras la revisión bibliográfica de monografías y artículos que permiten desentrañar los diferentes aspectos, planteamientos, características y definiciones que los distintos autores han entendido que aglutina el concepto de videojuego, ha sido necesario encontrar un método que permita aunar los puntos de vista de diferentes expertos y que provienen a su vez de dos campos distintos: la industria y la investigación. Por este motivo se ha elegido el uso del método Delphi, una técnica cualitativa prospectiva de investigación en Ciencias Sociales que permite obtener un punto de encuentro

común, es decir, obtener una opinión consensuada de un grupo de expertos sobre los conceptos de videojuego y videojugador.

2.1. Estrategia metodológica

La técnica Delphi es adecuada para diferentes usos: identificar los tópicos a investigar; especificar las preguntas de la investigación; definir una perspectiva teórica para la investigación; seleccionar las variables de interés y generar las proposiciones; registrar las relaciones causales entre factores; definir y validar los constructos; y crear un lenguaje común para la discusión y gestión del conocimiento (Cabero, 2014). Jon Landeta (1999) asume que es un método de estructuración de un proceso de comunicación grupal que es efectivo a la hora de permitir a un grupo de individuos, como un todo, tratar un problema ajeno. El objetivo del Delphi es obtener el consenso de opinión más fidedigno de un grupo de expertos. Por tanto, y dado que en la revisión teórica no hemos hallado evidencia de consenso en la aproximación conceptual al jugador y a los elementos que definen un videojuego, hemos consultado a un grupo de expertos para llegar a un acuerdo en los conceptos, tal y como se describe a continuación.

2.2. Selección del grupo de expertos

El panel de expertos seleccionado para este estudio está compuesto por dos grupos claramente diferenciados: docentes académicos/investigadores y desarrolladores de videojuegos. Esta elección viene determinada por el nivel de competencia de los participantes en sus respectivas áreas. De un lado los académicos son profesores universitarios con al menos 5 publicaciones en revistas indexadas sobre el objeto de estudio de este trabajo. De otro, los profesionales de la industria cuentan con al menos 5 años de experiencia en la creación y el desarrollo de videojuegos (véase Tabla 1). En cuanto a su procedencia geográfica indicar que provienen de diferentes localidades, tanto de España como del exterior, según el lugar en el que se encuentran desarrollando su actividad profesional. Es preciso indicar que algunos de los participantes revelaron su pretensión de mantener el anonimato para participar en el estudio, por eso en la tabla posterior se aportan los datos más destacados de su perfil profesional, atendiendo a las condiciones de selección de expertos para las dos áreas.

Tabla 1. Relación de participantes del Delphi

Experto 1	Docente e investigador en materias relativas al ocio electrónico, tales como la ludología y la narratología, las mecánicas de juego, la multidireccionalidad de los relatos y la narrativa transmedia.
Experto 2	Docente universitario de teoría de la literatura y literatura comparada, y crítico cultural. Autor de publicaciones sobre los videojuegos y profesor en un máster sobre este medio de entretenimiento.
Experto 3	Docente universitario de Comunicación Audiovisual. Coordinador de diferentes proyectos académicos sobre videojuegos. Coordinador de un máster en guión, arte y programación de videojuegos. Director de una revista científica sobre videojuegos.
Experto 4	Docente Universitario de Comunicación Audiovisual. Autor de diversas publicaciones relacionadas con el intercambio no comercial de contenidos audiovisuales en Internet, la difusión de innovaciones y los videojuegos.
Experto 5	Docente universitario de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Ha trabajado en el análisis de significación del videojuego como medio expresivo. También ha realizado diversas publicaciones relacionadas con el análisis de este objeto audiovisual.
Experto 6	Docente universitario de estética digital e investigador sobre videojuegos, tema alrededor del cual ha publicado diversos artículos y libros.
Experto 7	Programador de Videojuegos. Especialista en aspectos de bajo nivel como Motores para Videojuegos y Optimización.
Experto 8	CEO & Co-founder de una empresa que desarrolla y explota juegos tradicionales multijugador, online y multiplataforma para redes sociales y dispositivos

móviles. Anteriormente ha participado en el desarrollo de un videojuego para niños y en proyectos de investigación de I+D para la segmentación de jugadores en base a su comportamiento en los juegos.

Experto 9

Ingeniero informático. Desarrollador web de juegos online.

Experto 10

Mobile director y programador de aplicaciones para iOS.

Experto 11

Director y diseñador principal de un estudio de videojuegos. Director de un programa académico. Profesor en diversos máster de desarrollo de videojuegos.

Experto 12

Desarrollador de videojuegos para la plataforma Android.

2.3. Procedimiento de creación y aplicación del cuestionario

Con carácter previo al desarrollo del Delphi se configuró un cuestionario que contenía las preguntas a plantear a los expertos. Las cuestiones planteadas fueron sometidas a un pre-test de cinco personas, expertas en la materia y ajenas al proyecto. Se tuvieron en cuenta sus consideraciones para así componer una encuesta más sólida, que es la que finalmente se entregó a los expertos a través de correo electrónico.

El Delphi en este estudio tiene dos objetivos principales: 1) Determinar qué ítems o características deben ser tenidos en cuenta para establecer que una persona es jugador/a de videojuegos y valorar su grado de importancia para el criterio y 2) Determinar qué ítems o características deben ser tenidas en cuenta para establecer una definición de videojuego y cuál es su importancia a la hora de establecer su descripción.

La primera valoración del panel de expertos define a una persona como jugador/a de videojuegos. Para ello se les pide a los participantes que ordenen una serie de ítems que, de acuerdo con la bibliografía (Wolf & Perron, 2003; Tejeiro & Pelegrina, 2003;

Newman & Simmons, 2004; Newman, 2004; Salen & Zimmerman, 2004; Giannetti, 2002; Egenfeldt-Nielsen et al, 2008; Wolf, 2008; Tavinor, 2008; Pérez Latorre, 2010; Marcano, 2012; Ortiz & Uribe, 2015), pueden categorizar al tipo de jugador. Cada uno de esos ítems debe ser clasificado de “Más valorado” a “Menos valorado” y se le debe dar un porcentaje conforme a su importancia sobre el 100% -que sería el valor total de todos los ítems-. Además, se ofrece la posibilidad a los participantes, mediante una pregunta abierta, de que incluyan otras características que pueden ser susceptibles de considerarse y que no hayan sido indicadas o que hagan alguna aportación si lo consideran apropiado.

La segunda pregunta se dirige a indicar el grado de importancia que tienen determinadas características en la definición de videojuego en una escala desde “Nada importante” a “Muy importante”. Los ítems expuestos han sido recogidos de acuerdo con la bibliografía estudiada (Wolf & Perron, 2003; Tejeiro & Pelegrina, 2003; Newman & Simmons, 2004; Newman, 2004; Salen & Zimmerman, 2004; Egenfeldt-Nielsen et al, 2008; Wolf, 2008; Tavinor, 2008; Pérez Latorre, 2010) y por tanto, incluidos a partir de las definiciones estudiadas. También se le pide al conjunto de expertos que ellos mismos ofrezcan una definición de lo que entienden por videojuego.

De esta forma también pueden incluirse ítems extraídos de las propias definiciones. Esta pregunta está construida en una escala evaluativa de 5 puntos, donde 1 es “nada importante” y 5 es “muy importante”, de acuerdo a la bibliografía consultada que indica la idoneidad de este diseño (Dawes, 2008; Revilla, et al., 2014). La elección de este tipo de pregunta viene dada porque todos los ítems que se incluyen sí pertenecen a características del videojuego, a diferencia de la pregunta anterior en donde los ítems pueden ser o no incluidos como parte definitoria para establecer si una persona es o no videojugador.

En la literatura estudiada (Landeta, 1999, 2002; Ortega, 2008; Cabero & Infante, 2014) se ha podido comprobar cómo una gran parte de los autores decide dar por concluido el Delphi a partir de dos criterios claramente identificables y que cuentan con la aceptación de la comunidad académica: el consenso y la estabilidad. Jon Landeta (2002) afirma que el método clásico escogido desde los orígenes del Delphi como determinante para la finalización del proceso es la consecución de una situación de consenso entre el panel de expertos, debiendo continuar con rondas sucesivas hasta conseguirlo. No obstante, este autor indica

que hay que ser consecuentes con el consenso razonable pues se podría limitar la presencia de ciertas opiniones subgrupales que pueden definir mejor la conclusión del estudio, evitando así la pérdida de información relevante. Es importante tener en cuenta que en nuestro estudio contamos con dos grupos claramente diferenciados: profesionales y académicos, cuyas respuestas grupales por separado pueden ser determinantes para esclarecer la realidad que se estudia.

Estos riesgos conllevan la utilización, según Jon Landetta (2002), de otro criterio de finalización conocido como *estabilidad*, y que indica la no variación significativa de las opiniones de los expertos en sucesivas rondas. Sin embargo, esta estabilidad puede ser entendida de dos formas: estabilidad individual y estabilidad grupal. Dado el interés de nuestro Delphi se procede a ejecutar esta segunda opción puesto que éste reside en conocer el consenso grupal, bien sea de todos los expertos o diferenciado entre los grupos de académicos y profesionales. De esta forma, es posible que se produzca consenso y estabilidad en el proceso pero también que no exista un consenso pero sí una estabilidad que determine dinámicas de unanimidad, mayoría, bipolaridad, pluralidad o desacuerdo que provocan la finalización del método o una nueva reformulación de las preguntas según proceda.

En conclusión, y cuantificando el nivel de consenso y estabilidad, se entiende que existirá estabilidad relativa grupal si la variación del Recorrido Intercuartílico Relativo (RIR) entre dos rondas sucesivas da un valor numérico que, apoyándonos en el sentido común de los resultados y su tendencia, ofrece dicha estabilidad, así como, existe consenso si el Coeficiente de Variación es menor que el nivel prefijado que es también determinado en función del sentido común y el buen criterio estadístico para la determinación de la idoneidad de las tandas (Ortega, 2008).

3. Análisis y resultados de la investigación

3.1 Análisis de la tendencia central, posición y dispersión

Los parámetros escogidos para representar las diferentes tendencias de las respuestas individuales han sido Mediana, Moda y Media como medidas de tendencia central, los cuartiles como medidas de posición y la Desviación Típica y Rango

Intercuartílico como medidas de dispersión. Todas estas estadísticas han sido escogidas de acuerdo con los diferentes estudios que llevan a cabo el análisis de datos a partir de la metodología Delphi (Pérez et al., 2009; Eslava, Cuadrado & García, 2010; Anaya, 2011; Castillo, Abad, Giménez & Robles, 2012; Martínez-Carrasco, Colino & Gómez, 2013; Cabero, 2014; Cabero & Infante, 2014), así como han sido desarrolladas a partir de los diversos manuales de apoyo (Tomeo & Uña, 1997; Landeta, 2002; Ortega, 2008).

A fin de entender cuál es la dispersión de las respuestas de los expertos se emplea el rango intercuartílico relativo y la desviación típica a desarrollar en el siguiente subepígrafe pues sus datos conclusivos permiten determinar el nivel de consenso y estabilidad necesarios para dar por finalizado el proceso.

3.1 Resultados del estudio Delphi

Como se ha expuesto en el apartado de metodología el número de rondas a llevar a cabo viene determinado por los niveles de consenso y estabilidad como criterio de finalización del proceso metodológico. Aún así, y como afirma Jon Landeta (2002), en este tipo de estudio puede alcanzarse la estabilidad, pero no haber consenso en las respuestas, lo que permite analizar las distintas posiciones dentro del grupo en referencia a cada una de las cuestiones planteadas. En nuestro caso se han llevado a cabo dos rondas, puesto que se ha alcanzado cierto grado de consenso en las respuestas y sobre todo estabilidad en las mismas.

La técnica o fórmula estadística utilizada para la medición del nivel de consenso es el Recorrido Intercuartílico Relativo que viene determinado por la fórmula Variación RIR = $(RId_1 - RId_{t-1})$ donde el recorrido intercuartílico RIR = $(Q_3 - Q_1)/Q_2$ es la diferencia entre el cuartil superior y el inferior dividido por la Mediana y cuyo valor numérico es menor que un valor arbitrario prefijado por el investigador y que según la bibliografía estudiada se sitúa en $RIR < |0,5|$ (Ortega, 2008).

El recorrido intercuartílico se ha calculado para cada una de las variables de todas las preguntas planteadas al panel de expertos y que recoge la tabla siguiente. A continuación, en la Tabla 2 se exponen los descriptivos y el RIR para el total de la muestra de ambos subgrupos de expertos.

Tabla 2. Ítems que definen a un videojugador

ÍTEM	MEDIA	DESV. TÍPICA	MEDIANA	M O D A	RIR
Frecuencia	5	0	5	5	0
Juega online/ Redes sociales	3,08	0,79	3	3	0
Tiempo que quita	3,75	0,97	4	4	0,1
Gasto económico	2,92	1,08	3	3	0,2
Número de plataformas	2,75	0,87	3	3	0,2
Número de juegos probados	3,75	0,87	4	4	0,25
Número de juegos que posee	3,25	1,22	3	3	0,4
Número de videojuegos adquiridos	3,08	1,08	3	2	0,4
Juega en el teléfono móvil	2,83	0,58	3	3	0,4
Fue jugador en el pasado	2,67	0,98	2	2	0,5
Juega con familiares/a migos	2,5	0,67	2	2	0,5
Habilidad	3,58	1	3	3	0,6

Tipos de juegos (géneros)	3,17	1,03	3	4	0,67
Competencia mediática	3	1,48	3	4	0,75
Conocimiento mainstream/alternativos	2,67	1,5	3	3	0,75
Autodefinirse	2,75	1,6	2,5	1	0,8
Conocimiento industria y desarrollo	2,5	1,45	2,5	3	0,8
Años experiencia	3,75	1,06	4	4	1
Acceso a información	3,33	1,23	3,5	4	1

En la pregunta 1, donde los expertos valoran los ítems que definen a un jugador (tabla 2), se aprecia cómo tras la consecución de la segunda ronda se llega a un nivel de consenso respecto a 11 de los 19 ítems valorados: frecuencia con la que juega, juega online y/o en redes sociales, tiempo que jugar a videojuegos le quita a otras actividades, inversión económica en videojuegos, número de plataformas en las que juega, número de juegos probados en el último año, número de juegos que tiene, número de juegos adquiridos en el último año, si juegan en el smartphone, si fue jugador en el pasado y si juega con familiares y/o amigos respectivamente. El nivel de consenso mostrado en estos ítems no significa que sean aquellos mejor valorados como definitorios de un videojugador, aspecto que se valora en otro momento a través de otros estadísticos de medida central, pero sí demuestra que existe un alto nivel de consenso de las opiniones entre las rondas sucesivas.

Tabla 3. Ítems que definen un videojuego

ÍTEM	MEDIA	DESV. TÍPICA	MEDIANA	M O D A	RIR
Entretenimient	4,67	0,65	5	5	0
Jugabilidad	4,92	0,29	5	5	0
Interactividad	4,67	0,65	5	5	0
Capacidad de inmersión	4,58	0,9	5	5	0
Conexión emocional	4,58	0,79	5	5	0
Juego online	3	0,74	3	3	0,2
Multijugador	3	0,74	3	3	0,2
Curva de aprendizaje	4,33	0,78	4,5	5	0,2
Reglas/ Normas/ Objetivos	3,83	0,83	4	3	0,3
Control (Mandos)	3,33	0,89	3	3	0,3
Pantalla	3,25	0,75	3	4	0,3
Sonido	3,25	1,06	4	4	0,3
Fomento de la iniciativa	3,25	1,06	3	3	0,3
Medio audiovisual	3,58	1	4	4	0,3
Géneros/ Formatos	3,67	1,23	4	4	0,3

Interfaz	3,58	0,67	4	4	0,3
Cibercultura/ Cultura digital	2,83	1,19	3	3	0,3
Mecánica/ Dinámica/ Estética (Modelo MDA)	3,75	0,87	4	4	0,3
Engagement	4,25	0,87	4,5	5	0,3
Gráficos	2,75	1,22	3	3	0,4
Objeto cultural	2,92	1	3	2	0,4
Portabilidad	1,92	1,08	2	2	0,5
Historia/ Narración	3,83	1,27	4	5	0,6
Plataformas/ Soporte	2,5	1,38	2	2	0,6
Multimedia/ Hipermedia	3,25	1,22	3,5	2	0,6
Ganar/Perder	2,92	0,9	3	2	0,7
Mundo ficcional	2,83	1,19	3	4	0,7
Simulación	2,67	1,37	2,5	4	0,9

La segunda cuestión referida a los ítems que definen a un videojuego mantiene un nivel de consenso mayor respecto a la primera cuestión. En esta ocasión, se llega a un nivel de acuerdo elevado en la mayoría de los ítems (22 de 28): entretenimiento, jugabilidad, interactividad, capacidad de inmersión, conexión emocional, juega online, multijugador, curva de aprendizaje, reglas/normas/objetivos, control (mandos), pantalla, sonido, fomento de la iniciativa, medio audiovisual, géneros/formatos, interfaz, cibercultura/cultura digital, modelo MDA, engagement, gráficos, objeto cultural y portabilidad.

La no realización de una tercera ronda viene determinada por el alto nivel de consenso dado, especialmente en la segunda cuestión, y en la decisión de algunos de los participantes que comunican su intención de no cambiar su opinión respecto a las preguntas planteadas. Además, también se produce una estabilidad absoluta como se explica en el siguiente subepígrafe.

3.3. El nivel de estabilidad en la investigación Delphi

El nivel de estabilidad es el criterio recomendable para dar por finalizado el proceso Delphi puesto que evita los riesgos que pueda tener el nivel de consenso. Para ello, se han determinado diferentes técnicas de medición dejando en manos del investigador el nivel de exigencia necesario para que la convergencia sea aceptable. El nivel de estabilidad viene indicado por la no variación significativa de las opiniones de los expertos y por tanto por la Variación del Rango Intercuartílico Relativo (Vr) de la distribución de las respuestas en dos rondas sucesivas dado por la diferencia entre los RIR de las dos rondas ($VRIR = RIR_k - RIR_{k-1}$), donde k = al número de rondas. De esta forma el valor prefijado por la mayoría de los estudios es $VRIR < 0,5$ para representar estabilidad en las rondas.

El nivel de estabilidad de la cuestión que define a un jugador es absoluto a excepción del ítem *Acceso a información sobre videojuegos*, que es de 0,1, muy por debajo del límite establecido para la estabilidad del $VRIR$ $|0,5|$. En la segunda cuestión que aborda las características de un videojuego también se aprecia un grado alto de estabilidad en todos los ítems que se incluyen. Solos los *gráficos* (0,3) y *plataformas/soporte* (0,1) evitan tener una estabilidad absoluta.

Como bien se puede apreciar, la Variación del Rango Intercuartílico Relativo es prácticamente inexistente, lo que genera un alto grado de estabilidad en las sucesivas rondas y por tanto se plantea innecesario llevar a cabo una tercera. Bien es cierto que de los ítems posteriormente incluidos por los participantes no se obtiene esta medida dado que, como ya se ha comentado anteriormente, algunos participantes mostraron su inclinación a no volver a realizar otra ronda, lo que impide su valoración intercuartílica. Sin embargo, este inconveniente no altera la importancia que se le da a cada una de las características incluidas y los valores relacionados con las medidas centrales

ofrecen datos concluyentes sobre la importancia de cada uno de los ítems en la concepción del videojuego y el videojugador.

De otro modo, también se lleva a cabo la Variación del coeficiente de variación (v) de las respuestas (desviación típica entre la media) prefijando un nivel arbitrario de reducción $\leq 0,5$.

Al igual que ocurre con la Variación del Rango Intercuartílico, esta técnica también presenta datos conclusivos sobre la estabilidad de las respuestas de los participantes. Solo dos ítems (frecuencia con la que juega y acceso a información sobre videojuegos) mantienen una ligera variación lejos del límite fijado para la estabilidad de las rondas. En la segunda cuestión ocurre lo mismo y la variación del coeficiente de variación es mínima (0,1) en 5 de los 28 ítems consensuados, siendo en el resto absoluta.

3.4. Detección estadística de subgrupos de opinión

De acuerdo con la composición del panel de expertos descrito anteriormente, se desprenden dos grupos claramente identificados como ya se ha mencionado. De un lado, tenemos la opinión de personal académico e investigador, y del otro, profesionales activos de la industria, lo que conviene ser estudiado como dos grupos para establecer los posibles comportamientos grupales. Así, se pretende averiguar si los resultados grupales reflejan opiniones diferentes o bien ambos grupos mantienen un mismo juicio. La técnica que se va a aplicar para establecer esta diferenciación valorativa es la comparación de las medianas subgrupales que determinará la tendencia de opinión de cada subgrupo.

Tabla 4. Ítems que definen a un videojugador según subgrupos de opinión

ÍTEM	MEDIANA	
	Docentes	Desarrolladores
Frecuencia con la que juega	5	5
Competencia mediática	4	1,5
Experiencia	4	4

Acceso a información	4	3
Número de juegos probados	4	4
Número de juegos que posee	4	3
Conocimiento mainstream/alternativos	3,5	1
Tiempo que quita	4	4
Habilidad	3	3,5
Tipos de juegos (géneros)	3,5	2,5
Conocimiento industria y desarrollo	3	1
Juega online/Redes sociales	4	3
Autodefinirse	3,5	2
Fue jugador en el pasado	3	2
Número videojuegos adquiridos	3	3
Número de plataformas	3	3
Juega en el teléfono móvil	3	3
Juega con familiares/amigos	3	2
Gasto económico	3	3,5

La frecuencia con la que juega sigue siendo el ítem más valorado y que mejor define al videojugador para ambos grupos de opinión. Sin embargo, al observar los datos de la tabla anterior (tabla 4), se aprecian algunas diferencias significativas de opinión. Cabe destacar la diferencia existente entre los subgrupos al valorar determinados ítems: competencia mediática, conocimiento mainstream/alternativos, conocimiento industria y desarrollo, y autodefinirse como jugador.

Si nos fijamos en el tipo de ítems en los que existe cierto desacuerdo la gran mayoría hace referencia al conocimiento que tiene el usuario sobre la industria, si se está informado y se tiene conocimiento de su situación actual. Para el subgrupo de los docentes es importante que un jugador tenga competencia mediática (Me: 4) pero los profesionales no valoran de forma notable que la definición de videojugador lleve implícita esta característica (Me: 1,5). Al igual ocurre con el conocimiento que el jugador tiene que tener sobre la industria o los diferentes videojuegos. Del otro lado, que un individuo se autodefina como jugador es relativamente más importante para el subgrupo de docentes (Me: 3,5) que para el de los profesionales (Me: 2).

Tabla 5. Ítems que definen un videojuego

ÍTEM	MEDIANA	
	Docentes	Desarrolladores
Entretenimiento	5	5
Reglas/Normas/Objetivos	4,5	3
Ganar/Perder	3	2,5
Control (Mandos)	4	3
Pantalla	4	3
Gráficos	3	2,5
Sonido	3	4
Jugabilidad	5	5
Historia/Narración	3,5	4,5
Interactividad	5	4,5
Objeto cultural	3,5	2
Plataformas/Soporte	3	2

Mundo ficcional	4	2
Portabilidad	2	1
Simulación	4	1,5
Fomento de la iniciativa	4	3
Medio audiovisual	4	3
Géneros/Formatos	4,5	4
Interfaz	4	4
Multimedia/Hipermedia	4	2,5
Cibercultura/Cultura digital	3	2,5
Mecánica/Dinámica/Estética (Modelo MDA)	4	3,5
Capacidad de inmersión	5	5
Juego online	2,5	3
Multijugador	2,5	3
Curva de aprendizaje	4	5
Engagement	3,5	5
Conexión emocional	5	5

En la segunda cuestión, ocurre una situación parecida a la de la pregunta anterior. De forma general existen diferencias entre la opinión de los subgrupos, pero solo algunos ítems muestran una clara discrepancia en su inclusión como definidores de un videojuego, en concreto en 6 de los 28.

Los docentes parecen valorar más positivamente que el videojuego esté determinado por una serie de reglas/normas/objetivos (Me: 4,5), que sea considerado como un objeto cultural (Me: 2), que sea un mundo ficcional (Me: 4), que sea una simulación de la realidad (Me: 4) o que contenga elementos característicos de productos multimedia/hipermedia

frente a los profesionales que los contemplan como características mucho menos importantes (Me: 3, Me: 2, Me: 2, Me: 1,5, Me: 2,5 respectivamente). Sin embargo, los profesionales estiman oportuno que la definición de videojuego contemple la importancia del *engagement* (Me: 5), un término muy utilizado en el sector empresarial que *implica crear vínculos que permitan la fidelización de una comunidad de marca en la que se generen lazos emocionales y sociales* (Ros, 2008: 45). Por su parte, los docentes no lo consideran extremadamente relevante, aunque sí importante (Me: 3,5).

Estos resultados ponen de manifiesto que, dentro de las opiniones extraídas del panel de expertos, son representativas las opiniones de los subgrupos para determinar ciertas diferencias conceptuales sobre los términos a definir y que se pondrán de manifiesto en las conclusiones del epígrafe siguiente.

4. Discusión y conclusiones

El planteamiento metodológico de esta investigación tiene como objetivo especificar las particularidades del término videojuego, entre una selección de expertos, así como los rasgos que determinan al jugador. A través de la metodología Delphi empleada, se ha constatado que existen diferentes cualidades de los conceptos que derivan según el perfil de las personas implicadas, fundamentalmente si se atiende a la naturaleza de su ámbito profesional.

Entre ambos grupos -desarrolladores e investigadores- existen algunas disconformidades de opinión respecto a la importancia de las características que, según su opinión, deben conceptualizar los términos videojuego y videojugador. Los profesionales de la industria inciden en incluir rasgos relacionados con el desarrollo y la producción de videojuegos, mientras que los investigadores abogan por particularidades relacionadas con los diferentes elementos que componen el videojuego y que son susceptibles de ser objeto de análisis. Sin embargo, ambos subgrupos coinciden en valorar los mismos ítems fundamentales para definirlos.

Las particularidades que según el estudio, a partir de las consideraciones de todos los expertos consultados, deben ser considerados para llevar a cabo una aproximación al término videojuego son: jugabilidad, capacidad de inmersión, entretenimiento, interactividad, conexión emocional, curva de

aprendizaje, engagement, historia/narración, géneros/formatos, sonido, reglas/normas/objetivos, modelo MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estética), medio audiovisual e interfaz.

El otro propósito de esta investigación ha sido definir el concepto de videojugador. Según la opinión de los participantes, las particularidades que se deben tener presentes para identificar a un individuo como *gamer* son: frecuencia con la que juega, número de juegos probados en el último año, tiempo que jugar a videojuegos le quita a otras actividades y los años de experiencia que tiene usando esta tecnología. Otros de los ítems que también deben ser valorados pero no de forma tan sobresaliente son: acceso a información sobre videojuegos, número de juegos que tiene el individuo y si juega en redes sociales y/u online.

Finalmente, el presente trabajo, pese a ampararse en una metodología rigurosa, tiene un alcance limitado. El análisis realizado, a partir de la opinión del panel de expertos, debe entenderse como una primera tentativa en la formalización de los conceptos videojuego y videojugador, en este caso, controlada metodológicamente por la técnica Delphi. Esto permite exponer una serie de conclusiones aproximativas pero en ningún caso concluyentes, siendo apenas la primera fase de un estudio comprometido con la clarificación estadística de los elementos clave para una definición del medio. En este sentido, se podría incorporar la opinión del grupo de actores representados por los videojugadores, realizar un panel de expertos más amplio o incluso valorar el uso de técnicas cualitativas que otorguen un análisis más profundo del objeto de estudio. Se hace por tanto patente la necesidad de seguir ofreciendo un corpus teórico sólido que facilite la labor de los investigadores y el desarrollo de esta ciencia.

Referencias

- Anaya, R. M. (2011). *Diagnóstico y tendencias del turismo de Balnearios en Andalucía* (Tesis doctoral), Universidad de Málaga, Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, España. Recuperado de: <http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/5077/TD%20de%20Rosa%20Mar%C3%ADa%20Anaya%20Aguilar.pdf?sequence=1>
- Avedon, E., & Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games: an anthropological approach*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Baer, R. (12 de julio de 1977). *Television gaming and training apparatus US3728480 A* [Patente] Recuperado de: <https://www.google.com/patents/US372>
- Cabero, J. (2014). Formación del profesorado universitario en TIC. Aplicación del método delphi para la selección de los contenidos informativos. *Educación XXI*, 17(1), pp. 109-132. doi: 10.5944/educxx1.17.1.10707
- Cabero, J., & Infante, A. (2014). Empleo del método Delphi y su empleo en la investigación en comunicación y educación. EDUTEC, *Revista electrónica de tecnología educativa*, (48). Recuperado de: http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec48/n48_Cabero_Infante.html
- Castillo, E., Abad, M., Giménez, F., & Robles, J. (2012). Diseño de un cuestionario sobre hábitos de actividad física y estilo de vida a partir del método Delphi. E-Balonmano.com: *Revista de Ciencias del Deporte*, 8 (1). Recuperado de: <http://www.e-balonmano.com/ojs/index.php/revista/article/view/92>
- Dahlskog, S., Kamstrup, A. & Aarseth, E. (2009). Mapping the game landscape: Locating genres using functional classification. En *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Recuperado de: <http://www.digra.org/dl/db/09287.47544.pdf>
- Dawes, J. (2008) "Do data characteristics change according to the number of scale points used?" *International Journal of Market Research*, Vol 50, No. 1, pp 61-77. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/b75b/5ccdb2db7ddd8c62e74633b6ef34345cef5a.pdf>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, J., & Pajares, S. (2013). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Eslava, R., Cuadrado, A., & García, E. (2010). Evaluación de la satisfacción de las necesidades de información de los usuarios contables con el análisis Delphi. *Visión gerencial*, (2), pp. 313-331. Recuperado de: <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/visiongerencial/article/view/1060>

Gálvez, A., & Ulloa, A. (2015). *Acercamiento a la experiencia de ser Gamer: percepción de autoconcepto en videojugadores/as*. (Tesis doctoral). Universidad del Bío-Bío, Chillán. Recuperado de: <http://repopib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%2C%20Gustavo%20Adolfo.pdf>

Giannetti, C. (ed.). (2002). *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot

González, D. (16 de junio de 2009). Miyamoto: "La definición de videojuego cambiará, pero no el hecho de jugar". *20minutos*. Recuperado de: <http://www.20minutos.es/noticia/474080/0/shigeru/miyamoto/entrevista/>

Hernández, J. F. & Cano, A. P. (2016). La transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Sphera Publica*, 1(16), 114-131. Recuperado de: <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/267/250>

Landeta, J. (1999). *El método Delphi: una técnica de previsión para la incertidumbre*. Barcelona: Ariel.

Landeta, J. (2002). *El método Delphi: una técnica de previsión del futuro*. Barcelona: Ariel.

López, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.

Martínez-Carrasco, F., Colino, J., & Gómez, M. Á. (2013). Pobreza y pláticas de desarrollo rural en México. *Estudios Sociales (Hermosillo Son.)*, 22 (43), pp. 9-35. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-45572014000100001&lng=es&tlng=es

McDonald, E. (2017). The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%. *Newzoo*. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

McFarlane, A. E., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). *Report on the educational use of games*. TEEM/DfES. Recuperado de: http://questgarden.com/84/74/3/091102061307/files/teem_gamesined_full.pdf

Méndez, A. M., & Dávila, C. J. B. (2012). Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al videojugar. *Revista Argentina de Estudios de Juventud*, 1 (5). Recuperado de: http://www.peerevaluation.org/data/2d1b2a5ff364606ff041650887723470/PE_doc_29480.pdf

Morales, E. (2011). Los videojuegos: apostar por la cultura multimedia. *Informe sobre el estado de la cultura española y su proyección global 2011*, pp. 133-151. Madrid: Observatorio de Cultura y Comunicación, Fundación Alternativas, Marcial Pons.

Morales, L. La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica del Lenguaje* (2), pp. 1-26. Recuperado de: <http://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>

Navarrete, J. L., Gómez, F. J., & Pérez, J. P. (2014a). An approach to the paradigms of Game Theory. *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, 19 (37), pp. 107-121.

Navarrete, J. L., Pérez, J. P., & Gómez, F. J. (2014b). The hypothetical thinking as ontological basis of video games. *Icono* 14, 12, pp. 416-440. doi: 10.7195/ri14.v12i2.670.

Newman, J. (2004). *Videogames*. Nueva York: Routledge.

Newman, J. (Julio de 2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies*, 2 (1). Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

Newman, J., & Simons, I. (Eds.). (2004). *Difficult Questions About Video Games*. Nottingham: PublicBeta.

Ortega, F. (2008). El método Delphi, prospectiva en Ciencias Sociales a través del análisis de un caso práctico. *Revista Escuela de Administración de Negocios* (64), pp. 31-54. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20612981004>

Pérez, I., Torres, E., Alcorta, I., Etxeberria, A., Rotaache del Campo, R., & Reviriego, E. (2009). *Exploración de barreras y facilitadores para la implementación de guías de práctica clínica: un estudio Delphi*. Plan de Calidad para el Sistema Nacional de Salud del Ministerio de Sanidad y Política Social. Osteba: Informes de Evaluación de Tecnologías Sanitarias.

Pérez Latorre O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. (Tesis doctoral). Universidad Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperado de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>

Revilla, M. A., Saris, W. E., & Krosnick, J. A. (2014). Choosing the number of categories in agree–disagree scales. *Sociological Methods & Research*, 43(1), 73-97.

Rodríguez, A. (2015). *La cultura del gaming en Puerto Rico: Estudio sobre las características, hábitos, preferencias y experiencias de los/as videojugadores/as puertorriquenos/as* (Tesis doctoral). Universidad de

Puerto Rico, Río Piedras. Recuperado de:
<http://gradworks.umi.com/37/06/3706497.html>

Rollings, A., & Morris, D. (2000). *Game Architecture and Design*. Scottsdale, AZ: Coriolis Group.

Ros, V. (2008). *E-branding: posiciona tu marca en la Red*. A Coruña: Netbiblo, D.L.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game desing fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Sánchez, J. (2012). El videojuego, la industria de la escala enloquecida. En Escribano, F. (Ed.). *Revista de Estudios y Juventud*, (98), pp. 51-60. Recuperado de:
<http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-98-videojuegos-y-juventud>

Tavinor, G. (2008). Definition of Videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0006.016>

Tavinor, G. (2009). The Definition of Videogames. En *The Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo. Recuperado de:
<http://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/projects/thirdplace/Conferences/proceedings/Tavinor%20Grant%202009%20-%20The%20Definition%20of%20Videogames%20Revisited.pdf>

Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.

Tomeo, V., & Uña, I. (1997). *Doce lecciones de estadística descriptiva*. Madrid: Editorial AC.

Wolf, M. (Ed). (2001). *The medium of the video game*. Texas: University of Texas.

Wolf, M. (Ed.). (2008). *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.

Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats, Revista de Comunicació Audiovisual*, (4). Recuperado de:
<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>

Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). (2003). *The video game theory reader*. New York: Routledge.

Wilbelys Briceño
Nicolas Mendoza
Juan Quintero
Sergio Malagón
Fabian Fonseca
[Bogotá-Colombia]

El videojuego como herramienta de representación: un análisis espacial y cultural de World of Warcraft.

The video game as representation tool: a spatial and cultural analysis of World of Warcraft.

RESUMEN

Una de las problemáticas contemporáneas de la disciplina antropológica es la representación de la otredad y de los estudios etnográficos. Antropólogos como George Marcus y Michael Fischer han señalado la importancia de la búsqueda de nuevos campos y métodos de trabajo etnográfico cuyo fin sea superar los supuestos y sesgos tradicionales, desde una óptica de experimentación y apertura al público sobre las reflexiones de la otredad. En ese sentido, el videojuego gana relevancia como un recurso experimental que permite la creación de espacios reflexivos, en donde se desarrollen nuevos métodos de investigación para la representación. Con el objetivo de estudiar las posibilidades que tiene este medio como instrumento etnográfico, este trabajo utiliza el concepto de para-sitio para pensar el videojuego como una instalación en la que en un espacio diseñado se ponga en cuestión las representaciones culturales a través de la participación de los jugadores. Por medio de un análisis visual y narrativo de una de las razas del juego World of Warcraft se busca mostrar cómo los diseñadores ponen en escena una performatividad de la otredad cultural que los jugadores pueden apropiarse o reinterpretar. Se concluye que los videojuegos son un espacio en el que las discusiones antropológicas tienen cabida, en el cual los diseñadores tienen la capacidad de proponer mundos virtuales como instrumentos etnográficos que abren la posibilidad de construir nuevas representaciones e interpretaciones del mundo.

ABSTRACT

One of the most important contemporary problems of the anthropological discipline has been the representation of otherness and ethnographic studies. As a result, anthropologists such as George Marcus and Michael Fischer have pointed out the importance of the research in new fields and methods of ethnographic work aimed at overcoming traditional assumptions and biases, from a perspective of experimentation and openness to the public on the reflections of the otherness. In this sense, videogames gain relevance as an experimental resource that allows the creation of reflective spaces, where new research methods for representation are developed. In order to study the possibilities of this medium as an ethnographic instrument, this work uses the concept of para-site to think of the video game as an installation in which a space designed to question cultural representations through participation of the players. Through a visual and narrative analysis of one of the races of the game World of Warcraft seeks to show how designers put on stage a performativity of cultural otherness that players can appropriate or reinterpret in different scales. It concluded that videogames are a space in which anthropological discussions take place, an in which designers have the ability to propose virtual

sceneries as ethnographic instruments that open the possibility of constructing new representations and interpretations of the world.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Otredad, *Para-sitio*, Performatividad, Indentidad, Narrativa, World of Warcraft

Otherness, *Para-site*, Performativity, Identity, Narrative, World of Warcraft

*Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. Facultad de arquitectura y diseño.
Departamento de Arquitectura.*

1. Introducción

En la historia de la antropología el movimiento Writing Culture de la década de los sesenta significó una de las mayores reflexiones sobre el quehacer de la disciplina. Se dio una profunda ruptura de paradigmas teóricos y metodológicos en la medida en que tales reflexiones coyunturales evidenciaban sus limitaciones. Esto llevó a lo que ha sido llamado como la crisis de la representación del otro y el inicio de la posmodernidad en la antropología. La disciplina había llegado a ser consciente de las problemáticas relaciones de poder inscritas en el ejercicio etnográfico y de cómo la escritura como herramienta para representar al otro estaba cargada de tropos y vicios de la modernidad, tales como el esencialismo y la exotización de la otredad (Clifford, 1988).

En las décadas siguientes, antropólogos como Michael Fischer y George Marcus (Fischer & Marcus, 1999) identificaron que la antropología había entrado en una etapa de experimentación, en la que se buscaba superar los predicamentos básicos que habían determinado la antropología después de Writing Culture. Ello supuso la incorporación de nuevas formas de investigación y herramientas conceptuales para re-pensar al otro, abordando nuevos escenarios de trabajo acordes a las problemáticas contemporáneas emergentes.

En ese sentido, el videojuego, uno de los medios de entretenimiento más preponderantes en la actualidad, funge como un rico escenario de reflexión. Como señala Schwartz, la particularidad de lo videolúdico estriba en que “a diferencia de la mayor parte de medios de comunicación, los videojuegos retratan culturas domésticas y extranjeras en un espacio que directamente puede ser experimentado por los jugadores” (Schwartz, 2006: 322). Por ello, en el presente trabajo, producido por un grupo interdisciplinario¹, se pretende estudiar los alcances que las simulaciones virtuales de los videojuegos tienen para ejercer como representaciones alegóricas de la otredad. Se propone que los videojuegos tienen el potencial de servir como instrumentos etnográficos capaces de vehicular y hacer converger las representaciones, interpretaciones y apropiaciones culturales que los diseñadores y los jugadores co-elaboran. Estas características

¹ Dicho grupo está compuesto por estudiantes de Antropología, Arquitectura, Diseño e Ingeniería interesados en ver el potencial del videojuego como producto cultural por antonomasia del siglo XXI

pueden verse en consonancia con lo postulado por Marcus y Elhaik (2012) sobre la antropología en proceso y el diseño de para-sitios, y por ende son susceptibles de ser analizadas mediante estos dispositivos conceptuales.

Para tal fin, se toma como referencia el videojuego World of Warcraft (denominado WoW por la comunidad de jugadores), un juego de rol multijugador masivo (MMORPG) con más de doce años en el mercado y diseñado por la empresa estadounidense Blizzard Entertainment. En él podemos observar cómo los mundos fantásticos construidos por los creadores funcionan como alegorías de un imaginario, siendo posible rastrear aquellos elementos culturales que los diseñadores han tomado de la realidad con el objetivo de construir una simulación fantástica particular. Es necesario señalar que en el caso que aquí nos atañe, se hacen patentes múltiples estereotipos raciales y etnocéntricos de corte occidental (Monson, 2012). No obstante, esta investigación no se plantea evaluar si WoW realiza una representación “correcta” de la realidad, sino dar cuenta de los recursos espaciales que los desarrolladores elaboraron para construir un mundo en el que los jugadores pudiesen ser, vivir y estar con otras identidades. Para ello se usará el concepto de evento de Tschumi, en virtud del cual la arquitectura puede ser planteada en términos de una conjunción entre el proyecto y la percepción del usuario, donde la dialéctica entre lo verbal y lo visual sugiere diferentes paralelos entre la narrativa y el espacio.

2. Metodología

Con miras a este objetivo, se realizó una investigación basada en la identificación de las representaciones culturales y espaciales que el equipo de Blizzard ha articulado a lo largo de los años para la simulación de la “raza” troll en World of Warcraft. Para ello, se analizó la narrativa oficial de Wow ofrecida por la compañía (las principales fuentes de análisis fueron las webs oficiales, los libros canónicos y los diversos materiales audiovisuales). De igual forma, se realizó un registro visual de las composiciones arquitectónicas que aparecen en el juego y los referentes del mundo físico en que están inspirados.

Por otra parte, se estudió las relaciones existentes entre los espacios y las actividades llevadas a cabo en éstos por los jugadores y personajes del videojuego. A este fin, se realizaron sesiones de juego con la intención de realizar una observación participante de

la forma en que los jugadores experimentan estos espacios al tiempo que se mapearon los eventos narrativos desarrollados por los diseñadores. Finalmente, se identificaron las transformaciones en las experiencias de la cultura troll que han vivido los jugadores de WoW. En ese sentido, se llevó a cabo una exploración de los foros de las comunidades para registrar las discusiones y temas más frecuentes entre los usuarios, así como los puntos cruciales sobre su experiencia con esta tribu y las formas en que se han apropiado de sus narrativas. Finalmente, nuestro objetivo con esta metodología ha sido observar cómo estos espacios diseñados para la recreación de un mundo fantástico en una realidad virtual, implementan herramientas conceptuales de la representación de la otredad cultural y qué aspectos consolidan los sitios para que el jugador pueda experimentar a un otro.

3. El para-sitio en los videojuegos

El presente trabajo propone un análisis sobre la posibilidad de que en WoW existan espacios diseñados de tal manera que funcionen de acuerdo a la interacción con un contexto socio-cultural. El interrogante es ¿interactividad entre qué o quiénes? El usuario experimenta una simulación de una realidad en el videojuego, una simulación prediseñada por los creadores que varía en intensidad, dependiendo de la capacidad de inmersión que el jugador esté dispuesto a aceptar (Schwartz, 2006). Esta idea permite entender el carácter codependiente que tiene el videojuego como simulación de un contexto socio-cultural. El diseñador en WoW crea un espacio con una intencionalidad clara y mediante elementos estéticos y mecánicos que lo hacen funcional. Sin embargo, el jugador puede o bien hallar una multiplicidad de elementos que enriquezcan su experiencia de juego, o bien mostrarse desinteresado y, por ende, no añadir capas a esa experiencia concreta.

Este hecho tiene relevancia en el problema de la representación en la antropología, en especial, con los esfuerzos de antropólogos contemporáneos que buscaban entrelazar la etnografía con el arte y con la práctica curatorial. Respecto a este tema los diálogos entre George Marcus y Tarek Elhaik (2012) son de suma importancia ya que en estos ambos autores discuten sobre las alternativas que han surgido en la última década para afrontar los problemas de la antropología después del giro posmoderno. Es en el marco de esta discusión, en que surge la propuesta de los para-sitios.

La idea de los para-sitios como estrategia de representación implica una noción del diseño de espacios o de materialidades que apunta tanto a la percepción del diseñador sobre lo que busca representar como al punto de vista de los observadores o participantes de dicho espacio. El énfasis en esta capacidad integradora de los para-sitios se refleja en la siguiente cita de Marcus:

Fue en el esfuerzo de dar a este enfoque una expresión metafórica que nuestro interés en el para-sitio surgió... Este es realmente un tipo particular de trabajo, la creación de sitios donde se produce la interpretación, donde se duplica la función, independientemente de cómo llega a funcionar o hacia dónde conduce. (Marcus, 2000: 6)

Puede decirse que los para-sitios constituyen una alternativa de la representación de la otredad que, mediante la intervención de un espacio, permite la coproducción de interpretaciones polifónicas pertenecientes al contexto cultural al que el diseñador del para-sitio quiere remitirnos.

Los para-sitios configuran formas de representación dotadas de materialidad o espacialidad, y a su vez tienen como fuerte la colaboración, en la medida en que las interacciones de varias personas con distintos puntos de vista ayudan a re-significar el propio espacio del parasitio y lo que éste intenta mostrar. Por ello, hay que resaltar el carácter experimental de los para-sitios en tanto que su objetivo principal es la innovación. Dado que ellos experimentan maneras de volverse sensible a nuevas formas de representación del otro, tal experimentación debe moverse en ámbitos artísticos, pero también narrativos, lo que hace de los para-sitios una forma de práctica curatorial (Marcus & Elhaik, 2012).

De este modo, es posible plantearse la búsqueda de parasitios en WoW, en la medida en que existe la posibilidad de que en este juego funcionen espacios diseñados que induzcan la reflexividad colectiva entre jugadores y desarrolladores. Se da así cabida a nuevas perspectivas sobre fenómenos sociales complejos, como la representación/simulación de la otredad.

En WoW, los diseñadores construyen un mundo regido por reglas a través de la codificación. Amplían o limitan las acciones de los jugadores, ofreciendo un contexto histórico cultural al mundo que modelan y dotándolo de una performatividad a través de los personajes con los que interactúa el jugador. Sin embargo, la

agencia de los jugadores sobrepasa en muchas ocasiones las expectativas de los diseñadores, manifestando puntos de reflexión que pueden fomentar hallazgos fortuitos, nuevas perspectivas que den cuenta de un ejercicio introspectivo.

Cabe señalar que este imperativo de colaboración no tiene porque ser armónico. Las tensiones y discusiones son una valiosa oportunidad de creación de conocimiento. Tal como señala Fischer “el desafío de la antropología es desarrollar las herramientas de traducción y mediación para ayudar a hacer visibles las diferencias de intereses, accesos, poderes, necesidades, deseos y perspectivas filosóficas.” (Fischer, 2003: 3)

4. El espacio como representación cultural y construcción de la narrativa

En el plano arquitectónico los diseñadores de World of Warcraft han elaborado propuestas espaciales que toman como referencia emplazamientos y edificaciones presentes en el mundo físico, tal como las pirámides mayas o los templos hinduistas. Estas prácticas de diseño plantean reinterpretaciones, cruces y adaptaciones entre referentes arquitectónicos para adecuarlos a los contextos fantásticos de su mundo virtual. Por ello, es común encontrar arcos mesopotámicos en selvas tropicales y torres hindúes en las gélidas tierras del norte.

Los edificios de WoW forman una composición de escenarios en los que, por medio de un guión creado por el diseñador, se construye un diálogo entre el usuario y el espacio. Esta interacción es recíproca: el espacio plantea una línea narrativa predeterminada que el usuario debería seguir, sin embargo, depende del jugador aceptar o no ese guión. El jugador, entonces, tiene la posibilidad de crear un guión propio con base en su experiencia y sus deseos. Al establecer su propia narrativa el usuario se convierte en el protagonista, creando nuevas actividades sociales con otros jugadores y con el entorno. Es así como el videojuego se convierte en un contenedor de historias que dan cuenta de la performatividad de sus participantes (Ampatzidou & Molenda, 2014).

En WoW, el espacio cobra vida a través de una relación entre el jugador y el juego, y solo por medio de la interactividad y del diálogo con las ideas propuestas por los diseñadores es que el espacio va tomando forma. Es una conjunción entre la experiencia

WoW, que marcan sus diferencias no solo por el territorio en el que habitan sino también por la narrativa en las que están implantadas. Las reinterpretaciones y mezclas de arquitecturas dan cuenta de ello.

Las Echo Island (zona de origen de la única tribu troll que el jugador puede interpretar) constituye un ejemplo paradigmático, un espacio usado como una herramienta que ayuda a crear un límite simbólico en la narrativa, delimitando un archipiélago para aislar al jugador entre mar y tierra. Se crea así un límite visual en el que el personaje no puede ver más allá de sus objetivos, dirigiendo al jugador a una manera de jugar el juego. Cristina Ampatzidou llama a este fenómeno “herramientas de animación” y define a la narración como “un mecanismo que anima espacios, que les atribuye valores y crea símbolos y significados en el entorno” (Ampatzidou, 2014). Estos serían refractarios de las diversas representaciones que el diseñador interpola en el espacio. A través de alegorías y símbolos reales, el diseñador trata de comunicar sus intenciones al jugador planteando parámetros culturales y visuales que sirven para dar una visión propia de estas culturas, conformando dentro del universo del juego diversas formas emergentes de vivir el espacio, así como de percibirlo e imaginarlo.

5. Tensiones narrativas en la identidad de los jugadores

En WoW el jugador es invitado a emprender una larga búsqueda en la que su objetivo es asegurar el honor de la tribu de la que forma parte y del conglomerado de etnias al que está asociado. Las representaciones sobre su comunidad y el conjunto social del que forma parte el jugador denotan sesgos raciales y estereotipos hegemónicos en la manera de imaginar las sociedades no occidentales que el juego toma como referencia: Desde el vudú africano, hasta el politeísmo azteca, pasando por el animismo amazónico. También es cierto que estas representaciones, con sus problemáticas y contradicciones, parecen funcionar coherentemente con las narrativas, desplegadas por el juego, acerca de la identidad racial y el papel que ocupa en el mundo.

En ese sentido existen dos puntos de tensión dentro de la simulación que se vive en este contexto. En primer lugar, se problematiza el sentido de pertenencia que como jugadores debemos sentir hacia los miembros de nuestra misma etnia. Esto se demuestra por el hecho de que, si bien en la tribu de la que el jugador es originario se recalca la importancia de defender su

nuevo hogar (son un grupo de refugiados) y, por extensión, al conjunto multiétnico del que forma parte, ocurre, sin embargo, que a través de la exploración el jugador entra en contacto con otras comunidades de su misma etnia: Drakari, Gurabashi, Amani y Farraki. Estas tienen la particularidad común de rebelarse en contra de todas las otras sociedades para reivindicar las tierras que antaño les pertenecieron. La mecánica central del juego es que aquellos que son una amenaza deben ser eliminados, la violencia es la única salida. A menudo como jugadores no podemos salir de esta limitación, y el desarrollo narrativo que nos ofrece el juego no permite desviaciones importantes de esta pauta. En el caso de Zul'Gurub se nos presenta la oportunidad de recorrer la zona como queramos y de vencer a los jefes que decidamos, sin embargo, sigue existiendo una limitante narrativa en la que las decisiones están dadas por un diseño preestablecido. No es posible argumentar que los jugadores experimentan un dilema ético al combatir a sus iguales. La narrativa da preponderancia al vínculo político que tienen con la Horda, en la medida que se ha formado un vínculo de pertenencia y lealtad con ella. Esto es evidente en una de las narrativas del juego (Ascenso de los Zandalari) en la que las principales tribus troll se unen bajo la amenaza de la extinción que enfrentan. Sin embargo, el líder de la facción del jugador decide no participar puesto que significa enfrentarse a otras razas, nuevas aliadas y amigas. Tal narrativa pone sobre la mesa el hecho de que la etnia y la nación ya no son los principales o al menos los únicos referentes sociales de identidad y pertenencia de las personas en el mundo moderno.

El segundo punto en tensión es que los jugadores experimentan una representación del otro exotizada que reproduce dos imaginarios que en Occidente se ha construido de lo indígena: el salvaje incivilizado practicante de misticismos oscuros; lo que se hace evidente por el hecho de que el vudú en WoW esté asociado a sacrificios humanos y canibalismo, siendo por ello estigmatizado como práctica por las demás razas. Al mismo tiempo, esta práctica en el juego implica la adoración de unos espíritus asociados a la naturaleza que le han otorgado sabiduría a los miembros de la tribu del jugador. Tal representación está vinculada a la visión esencialista y homogeneizadora de lo indígena como guardián de una sabiduría ancestral común a todos los seres humanos que está en armonía con la naturaleza.

Estas ambivalencias narrativas propuestas por los diseñadores tienen el potencial de dar cuenta de la complejidad que las identidades humanas pueden abarcar en el mundo globalizado contemporáneo. Que los jugadores puedan experimentar tales

contradicciones da cuenta del aporte que como medio puede llegar a hacer a la difusión y creación de conocimiento. Como se ha señalado anteriormente, las representaciones espaciales y culturales propuestas por Blizzard reproducen visiones hegemónicas de la diferencia y las posibilidades de acción por parte de los jugadores llegan a ser limitadas en muchos casos. No obstante, dado que los videojuegos permite que las personas puedan simular experiencias complejas, confusas y contradictorias de la otredad, dentro de márgenes de acción más amplios que otros medios, quizá estemos en camino de evitar la reproducción de representaciones etnocéntricas y homogéneas del otro, en el seno del medio videolúdico.

6. El surgimiento del evento a través de la performatividad del jugador

La performatividad es el tercer elemento analizado, el cual reúne aspectos de espacialidad, representación cultural y narrativas identitarias. La performatividad tiene que ver con la agencia del jugador en WoW. Como tal, esta agencia está ligada a la movilidad e interacción espacial y narrativa que el jugador puede realizar. Tiene sentido que esta capacidad de hacer esté modelada por los diseñadores del videojuego precisamente porque ellos, como creadores de la experiencia jugable, guionizan y establecen cómo desean que el jugador se desenvuelva en el mundo que ellos han creado.

La palabra “guionizar” resulta clave aquí. Como ya se vio con los anteriores apartados, la manera en la que la narrativa está diseñada se basa en la lógica de un hilo conductor progresivo que invita al jugador a que se mueva en una zona, siguiendo la historia que envuelve a su personaje. Los diseñadores ponen en escena una multiplicidad de personajes y eventos que parecen ser independientes del espectador pero que invitan a que este tome parte en las escenas, de modo que el videojuego se reviste así de un carácter teatral e inmersivo.

La representación racial del troll en dicha teatralidad se da principalmente en dos ámbitos, el primero está en la zona inicial de Echo Isles, la segunda en las áreas que retratan los enfrentamientos con las facciones troll enemigas. En el primer caso, el escenario está lleno de misiones, conversaciones entre los personajes y recorridos entre distintos puntos de la cartografía de las islas. Todo esto comprende una gran obra teatral para

introducir al personaje en la mecánica de exploración, progreso de nivel, seguimiento de misiones; pero también como introducción de la problemática y la narrativa de su raza.



Figura 2. “Viejos Enemigos” misión final de Echo Isles, derrota del enemigo que expulsó a los troll (Blizzard Entertainment, 2011)

El segundo aspecto es inclusive más dramático, y se desarrolla en áreas cerradas a modo de mazmorras en las que se encuentran las amenazas que los jugadores han de combatir. En estos lugares se producen narrativas heroicas específicas. Existen en WoW varias de estas zonas donde se representan las narrativas de los Troll, imbricadas en la escenografía que retrata su cultura, así como en la estructura progresiva de la mazmorra. Estos lugares son de especial interés dado el trabajo de diseño que implica concentrar en una zona tantos elementos espaciales y lúdicos en torno a una historia específica. Estos lugares confrontan al jugador con una otredad radical que debe combatir y en este acto, aunque violento, el diseño de WoW consolida un espacio para experimentar al otro.

Por otra parte, se ha hablado de la teatralidad con la que los diseñadores han consolidado una narrativa que ha de ser experimentada por los jugadores. Sin embargo, un elemento crucial para el presente análisis se encuentra en el hecho de que los jugadores desarrollan una performatividad que no necesariamente se ciñe a lo que ha sido guionizado para ellos. El jugador es libre de leer o no el contexto de cada misión, puede sumergirse en la historia que se narra a través de cada acción como también puede jugar mecánicamente dedicándose sin más a cumplir objetivos. Lo interesante de esta performatividad del jugador es que a fin de cuentas es su participación la que nutre el mundo del juego. La realidad de WoW es imposible sin la acción del jugador, ya sea esta la planeada por los diseñadores o se salga de los límites establecidos.

Las mazmorras, instancias y misiones entendidas como eventos creados en un espacio con una intencionalidad definida, requieren de un jugador que interactúe con y en estas. Retomando esta idea, Bernard Tschumi, señala que no hay arquitectura sin comportamientos a albergar, no hay espacio sin personas que interactúen con él, y a fin de cuentas son estos los que configuran el uso de ese espacio (Tschumi,1981). En WoW se da esta conjunción entre espacio diseñados con una intencionalidad fija y el uso por parte de los jugadores, cosa que va de la mano de una teatralidad basada en la performatividad propia del jugador.

7. Conclusión

Hablar de la cultura troll y de sus múltiples manifestaciones, historias, posturas políticas e identidades invita a conducir esfuerzos para superar las visiones esencialistas de la otredad que persisten en el medio videolúdico, de modo tal que se haga posible la reflexión y la consolidación de nuevas formas de representar al otro. Tal afirmación no pretende dar preponderancia a la forma en que el videojuego propone un ejercicio de representación, sino dar cuenta de la importancia que puede tener el artefacto videolúdico para la cultura, en tanto que experiencia de simulación. Los jugadores pueden experimentar de primera mano la vasta red de relaciones e influencias que caracterizan las sociedades humanas, a través de los distintos niveles narrativos que caracterizan al medio: textos descriptivos, conversaciones, animaciones, diseño de ambientes, entre otros. En ese sentido, se trata de dar cuenta de la multiplicidad de voces y tensiones existentes dentro de las comunidades humanas y, por ende, el reconocimiento de la imposibilidad de encasillarlas en una esencia única.

Las herramientas y los medios preponderantes de la disciplina antropológica han estado centradas en la descripción y exposición de la otredad a través de la palabra, en formato textual, sin embargo, no es hasta las últimas décadas que el formato visual ha llegado a ser relevante como herramienta de representación. Se considera así que en el porvenir de la antropología “la tarea pendiente es mediar el constructivismo radical de la Antropología a través de los dispositivos de las nuevas tecnologías de comunicación, arte de instalaciones, video digital, arte en la red...” (Marcus & Elhaik, 2012, p.94) Tomando esta recomendación, el presente trabajo encuentra en el videojuego una capacidad investigativa que debe ser aprovechada.

Los videojuegos emergen como un medio experimental en el que las discusiones antropológicas de las últimas décadas tienen cabida. Los mundos que los diseñadores construyen también sirven como exposiciones. Argumentar que el carácter de la simulación es *per se* una mejor forma de acercarse al otro, abandonándose a la idea consumista de la experiencia desde la comodidad del sofá, es una afirmación ingenua y puede servir para reproducir la sombra constante de las relaciones de poder coloniales, irreflexivas, que atraviesan la disciplina antropológica. No obstante, la posibilidad que tienen los videojugadores de intervenir y apropiarse de estas realidades configura una plataforma a través de la cual las representaciones hegemónicas de los diseñadores pueden ser puestas en discusión.

El punto central radica, en este sentido, en la capacidad de los diseñadores para construir mundos virtuales permeados en diversos discursos, para-sitios, en los que los participantes tengan posibilidades de explorar y transformar sus percepciones y deseos. De esta forma, estos espacios pueden servir como instrumentos etnográficos, nichos de trabajo, en los que la participación y acceso de otros actores ajenos al investigador fungen como oportunidades de trabajo colaborativo y construcción colectiva del conocimiento. Una forma de abrir las investigaciones antropológicas a públicos más amplios y tener acceso a diversas formas de interpretación y representación del mundo.

Referencias

Ampatzidou C. & Molenda A.. (2014). "Building Stories – the architectural design process as narrative". [En línea] Disponible en: <http://www.cristina-ampatzidou.com/building-stories-the-architectural-design-process-as-narrative-conference-paper/>

Bernard Tschumi, B. (1981). *The Manhattan Transcripts*. 2nd ed. Universidad de Virginia: Academy Editions.

Clifford, J., & Marcus, G. E. (1986). *Writing culture: The poetics and politics of ethnography*. University of California Press.

Elhaik, T., & Marcus, G. E. (2012). "Diseño curatorial en la poética y política de la etnografía actual: Una Conversación entre Tarek Elhaik y George E. Marcus." en *Íconos: Revista de Ciencias Sociales*, número 42, pp. 89-104.

Fischer, Michael M. J. (2003). *Emergent Forms of Life and the Anthropological Voice*. Durham, NC, Duke University Press.

Marcus, G. E. (Ed.). (2000). *Para-sites: a casebook against cynical reason* (Vol. 7). University of Chicago Press.

Marcus, G. E., & Fischer, M. M. (1999). *Anthropology as cultural critique: An experimental moment in the human sciences*. University of Chicago Press.

McGregor, G. L. (2006). "Architecture, space and gameplay in World of Warcraft and Battle for Middle Earth 2" en *Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development*, CGIE2006, 04 - 06 de Diciembre, Perth, Australia, Murdoch University, pp. 69-76.

Schwartz, L. (2006). "Fantasy, realism, and the other in recent video games" en *Space and culture*. Volumen 9, número 3, Agosto 2006, pp. 313-325.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

6

Octubre 2017

Percepción del profesorado en formación inicial
sobre la aplicación de un instrumento
para evaluar el desarrollo de habilidades con juegos en línea

Alicia González Pérez
María-Inmaculada Pedrera Rodríguez

M
I
S
C
E
L
Á
N
E
A

ISSN 2340-5570

María-Inmaculada Pedrera Rodríguez
Alicia González Pérez
[Cáceres-España]

Percepción del profesorado en formación inicial sobre la aplicación de un instrumento para evaluar el desarrollo de habilidades con juegos en línea

Perception of initial training teacher on the application of an instrument to evaluate skills development with online games

RESUMEN

En este trabajo se analiza la percepción que tiene el profesorado en formación inicial sobre el uso de juegos en línea y sus implicaciones en el desarrollo de habilidades. A través de la plataforma lúdica *pequejuegos* se posibilita el uso de juegos en línea para comprender las posibilidades en el desarrollo de habilidades y competencias en niños de infantil. Para ello se ha utilizado el instrumento diseñado por Del Moral y Villalustre (2012) *Evaluación de las habilidades desarrolladas con Videojuegos* (IE-HADEVI). Se trata de un instrumento de evaluación para analizar la potencialidad educativa de juegos en línea que aplicaron los estudiantes del Grado de Educación Infantil conocedores de juegos en línea. Hemos considerado su aplicación dado que los juegos en línea presentan algunas características en común con los videojuegos. El cuestionario fue aplicado por estudiantes de segundo curso del Grado de Educación Infantil durante el curso 2014/2015 en la Universidad de Extremadura. Los datos recogidos han sido los relacionados con el desarrollo de habilidades en cuanto a la toma de decisiones, interpersonales, psicomotrices y de atención y de retención de la información. Los datos fueron analizados con el programa de análisis cualitativo SPSS (versión 18). Los resultados han evidenciado que las habilidades seleccionadas se lograron en un valor alto. En resumen, este estudio muestra evidencias en cuanto a que los juegos en línea permiten mejorar sustancialmente la toma de decisiones, las relaciones interpersonales, la psicomotricidad, y la atención y retención de la información del alumnado de la etapa de Educación Infantil. Éstas son habilidades y competencias básicas que el profesorado ha de trabajar en el aula durante esta etapa con el fin de lograr el desarrollo integral que marca la legislación educativa en nuestro país.

ABSTRACT

This paper analyses the perception that initial training teacher has on the use of online games and their implications in skills development. Through *pequejuegos* playful platform, it is possible to use online games to understand the possibilities to develop skills and abilities in early childhood. To do this we used the instrument designed by Del Moral and Villalustre (2012) *Assessment of Skills Developed with Video* (IE-HADEVI). This instrument has been implemented to students of Bachelor Degree in Early Childhood Education that have been used online games. We considered that we can apply this questionnaire because online games are multimedia tools which share many common characteristics with videogames. The

questionnaire was answered by students in the second course of Bachelor Degree of Early Childhood Education during 2014/2015 course at the University of Extremadura. Data focused to know and analyze skills development related to take decision, interpersonal relationship, psychomotricity, attention and retention of information. Data were analyzed with a quantitative analysis software SPSS (version 18). The results evidence that skills studied were achieved in a high value. To sum up, this study show evidences that online games allow substantially improve decision-making, interpersonal relationship, psychomotricity, attention and retention of information, and enhance skills of students at Early Childhood Education. These are basic skills that teachers should develop in class during this stage in order to achieve the comprehensive development of students at Early Childhood Education that Spanish regulation said.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Capacidades; Competencia emocional; Educación Infantil; Estrategia de enseñanza; Innovación educacional; Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC); Juegos en línea.

Ability; Emotional skills; Childhood Education; Teaching strategy; Educational innovation; Information and Communication Technology (ICT); Online games; Initial teacher training;

*D^a María Inmaculada Pedrera Rodríguez
Profesora de la Universidad de Extremadura*

*Dra. D^a Alicia González Pérez
Profesora Contratada Doctora
Universidad de Extremadura*

1. Introducción y estado de la cuestión.

Los procesos de innovación educativa posibilitan la reflexión sobre el uso de los videojuegos y juegos en línea como nuevas estrategias educativas. Dada la proliferación de estas herramientas y su creciente interés en el alumnado, aún si tener fines educativos hace que consideremos un posible uso pedagógico de estas herramientas en contextos formales. De ahí que, en la propia práctica de aula, los futuros docentes han visto la oportunidad de convertir a los juegos en línea en los protagonistas de innovadoras prácticas al servicio de la enseñanza y el aprendizaje. Es por ello que, en este artículo, se plantea visibilizar los juegos en línea como una estrategia de enseñanza-aprendizaje y exponer el análisis realizado sobre las capacidades emocionales, las capacidades psicomotrices y para la elaboración de la información que pueden fomentar los juegos en línea en el alumnado de la etapa de Educación Infantil, atendiendo a sus características psicoevolutivas.

1.1 El videojuego y el juego en línea como estrategia educativa

En los últimos años se va extendiendo la idea de que el juego en línea es mucho más que un elemento recreativo para el ocio y el tiempo libre. Características que lo definen, tales como: interactividad, significatividad del contexto, protagonismo de vivencias, etc., lo hacen factible de utilizar fuera del contexto propiamente lúdico, presentando una oportunidad educativa, aunque requieran, para ello, de la reflexión sobre sus contenidos y prácticas por parte de los profesionales de la educación (Del Moral et al, 2012).

Con la proliferación de los juegos en línea y la constatación de que éstos favorecen el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con la competencia tecnológica (Sedeño, 2010; Del Moral y Villalustre, 2012; Revuelta-Domínguez y Pedrera-Rodríguez, 2013; González-Pérez, 2015), son muchos los docentes que han descubierto estos elementos lúdicos como una herramienta con gran potencial para favorecer diferentes aprendizajes en sus aulas. La implicación activa de los jugadores en las historias que se proponen, el alto nivel de motivación debido a su condición lúdica (Del Moral et al, 2012) son oportunidades que ofrecen los juegos en línea para mejorar los momentos de aprendizaje y desarrollo en las aulas.

Por tanto, el uso de este tipo de juegos tiene un gran potencial educativo para alumnos de diferentes niveles educativos, integrando así una nueva metodología en el proceso de enseñanza-

aprendizaje. Esto hace que los juegos en línea se consideren un recurso educativo con el que se pueden trabajar aspectos afectivos, cognitivos y sociales. (González-Pérez, et al., 2014). Para que esto se produzca y se haga más extensivo, se hace preciso desde la formación inicial del profesorado, dotar de recursos al alumnado universitario que les permitan valorar y ser críticos con estas herramientas, así como sistematizar sus observaciones y determinar el grado de uso en las distintas áreas o materias de su futura práctica profesional.

1.2 Desarrollo de capacidades en el marco legislativo español: etapa de Educación Infantil

La actual ley que ordena el Sistema Educativo español, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) no modifica las disposiciones sobre la Etapa de Educación Infantil establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en contraposición del cambio estructural en las Etapas de Educación Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. De esta forma, en la Comunidad Autónoma de Extremadura, el decreto de currículum para la Etapa de Educación Infantil sigue siendo el Decreto 4/2008, de 11 de enero, por el que se aprueba el Currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

En él se determina que el segundo ciclo de Educación Infantil constituye una unidad curricular temporal tanto de programación como de evaluación, donde los contenidos educativos se organizan en las tres áreas pertenecientes a ámbitos propios de la experiencia y desarrollo infantil – Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno; y Los lenguajes: comunicación y representación – (art. 7, Decreto 4/2008, de 11 de enero). Las actividades desarrolladas en las aulas, para esas edades, deben concebirse como globalizadas, que permitan al alumnado de 3 a 6 años la adquisición conjunta de diferentes capacidades. Las estrategias metodológicas puestas en funcionamiento por los docentes, por tanto, requieren que atiendan al criterio de globalidad establecido en la legislación.

Es imprescindible considerar, además, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como un recurso didáctico ineludible en toda la etapa. Todo ello con la finalidad de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas en estas edades. A lo largo de la etapa se atiende al desarrollo progresivo de la autonomía personal, la afectividad, las habilidades

motrices, la convivencia y la relación social, las capacidades sensoriales para el conocimiento del medio físico y social que le rodea, y las manifestaciones de la comunicación y el lenguaje. Dichas capacidades les permiten conocer su propio cuerpo, adquirir coordinación y control dinámico general, actuar con seguridad, manejar las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollar las habilidades lógico-matemáticas o aprender a desenvolverse en distintas situaciones sociales. Objetivos ineludibles que marcarán todo el proceso educativo del alumnado infantil y la formación inicial del futuro profesorado en cuanto a que deberán ser formados para el logro de dichos fines.

1.3 Las competencias emocionales

La educación centrada en la adquisición de conocimiento ha dado paso a un enfoque que entiende la educación centrada en el tratamiento y desarrollo de competencias (Cabello, Ruíz-Aranda y Fernández-Berrocal, 2010). Las competencias son una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, precisas para su realización y desarrollo personal, inclusión social, etc. (Recomendación Parlamento y Consejo Europeo, 2006). Entre los distintos tipos de competencias – básicas, específicas, transversales – (Mertens, 1997) se encuentran las competencias emocionales.

El desarrollo de las competencias emocionales es el objetivo de la educación emocional, cuyo contexto de aplicación, fundamentalmente, es el escolar. Las competencias emocionales, según Bisquerra y Pérez (2007:146) son *el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales*. Entre las finalidades de su desarrollo se encuentra la consecución del bienestar personal y social. Su construcción y desarrollo abarca todo el ciclo vital. Por tanto, un pronto comienzo en la educación emocional ofrece mayores posibilidades de alcanzar dicha finalidad. Así, la etapa de Educación Infantil es un momento idóneo para comenzar a trabajar dichas capacidades, puesto que el estado emocional del niño condiciona su rendimiento escolar y, en estados emocionales negativos, puede producir desfases en su formación integral afectando al desarrollo escolar (Guerra y Revuelta, 2015).

El modelo de competencias emocionales que propone Bisquerra (2007) se estructura en cinco grandes bloques – habilidades de vida y bienestar; conciencia emocional; regulación emocional; autonomía emocional; competencia social -, compuestos cada uno

de ellos de aspectos más específicos que aclara y determina estas microcompetencias. De todos estos elementos que componen las competencias emocionales, vamos a hacer referencia a cuatro de ellos, por ser los que entendemos evalúan el instrumento utilizado para este estudio y son susceptibles de llegar a ser desarrollados por los juegos en línea. Estos son:

- Toma de decisiones. Dentro del bloque de competencias para la vida y el bienestar, la capacidad de tomar decisiones desarrolla mecanismos personales para tomar decisiones de una forma dinámica en situaciones que acontecen diariamente en los distintos ámbitos de la vida.

- Análisis crítico de las normas sociales. Incluido en el bloque autonomía personal, es la capacidad para evaluar críticamente los mensajes sociales, culturales y de los medios de comunicación relativos a normas sociales y comportamientos personales. Esto tiene sentido de cara a no adoptar los comportamientos estereotipados propios de la sociedad irreflexiva y acrítica. La autonomía debe ayudar a avanzar hacia una sociedad más consciente, libre, autónoma y responsable.

- Comportamiento prosocial y cooperación. Englobado en la competencia social, es la capacidad para realizar acciones a favor de otras personas, sin que lo hayan solicitado.

- Capacidad para gestionar situaciones emocionales. Incluido también en la competencia social, es la habilidad para reconducir situaciones emocionales en contextos sociales. Se trata de activar estrategias de regulación emocional colectiva. Esto se superpone con la capacidad para inducir o regular las emociones de los demás.

1.4 Las habilidades psicomotrices y de asimilación de información. Capacidades relevantes en Educación Infantil

Los primeros conocimientos acerca del medio que nos rodea y de nuestro propio cuerpo se consiguen a través de las experiencias que nos proporciona el movimiento (Le Boulch, 2001). El pensamiento infantil se construye partiendo de esas experiencias motrices. Así pues, en lo referido a las habilidades psicomotrices, durante la etapa de Educación Infantil

se propone facilitar y afianzar los logros que posibilitan la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices hasta los movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio-temporales en los que se desarrolla la acción. (García y Berruezo 1999:56).

La capacidad de coordinar la visión con el movimiento corporal - coordinación visomotriz - está involucrada en multitud de tareas relacionadas con el desarrollo del niño y el aprendizaje escolar (lecto-escritura, lateralidad, orientación espacial, etc.). La repetición de tareas consigue que poco a poco se logre la precisión necesaria para realizar acciones cada vez más complejas. La lateralización tiende a ponernos en relación con el ambiente (Le Boulch, 2001). La especialización de una mitad lateral del cuerpo sobre la otra para realizar acciones de una manera más precisa, influye en el movimiento y el conocimiento que realizamos sobre el entorno y nuestra relación con él. Es durante la etapa de Educación Infantil cuando este proceso se afianza, y por tanto uno de los objetivos de dicha etapa es su entrenamiento.

Dentro de las habilidades psicomotrices, adquiere especial importancia la percepción espacial, esto es, la toma de conciencia de la persona de su situación en el espacio que le rodea y de los objetos que en él se localizan. Su vivencia motriz, posibilita al niño la organización, a nivel mental, del espacio en el que se encuentra, y por tanto un conocimiento del entorno y su relación con él.

El proceso educativo formal en los seis primeros años de vida debe contribuir al desarrollo de capacidades que intervienen en el procesamiento de la información, y, por tanto, a capacidades asociadas a la inteligencia y al proceso de aprendizaje en general. En la etapa de Educación Infantil, a través de la experimentación con atributos, cualidades, funciones, transformaciones y clasificaciones de objetos se va adquiriendo capacidades para la asociación de información. Se trabajan conceptos básicos lógico-matemáticos que permiten identificar, relacionar y operar con objetos, de manera vivencial.

La atención actúa como filtro y gestor de recursos para la adaptación interna del organismo en función a las demandas del entorno. Esta capacidad posibilita la observación e interiorización de ideas y conceptos, y junto con la concentración, influye en el

rendimiento académico. La memoria, por su parte, permite al sujeto almacenar, conservar y evocar las experiencias, ideas, imágenes, etc., que vivencia, y que permite repetir posteriormente. Todas estas capacidades están íntimamente relacionadas con el desarrollo infantil y asociadas al proceso de aprendizaje y de inteligencia, necesario para su progreso y evolución.

Por tanto, el docente, desde su formación inicial, debe adquirir competencias para la selección de estrategias didácticas adecuadas a las exigencias curriculares (Revuelta-Domínguez y Pedrera-Rodríguez, 2015). El juego en línea puede llegar a facilitar el desarrollo de esas capacidades, aunque su uso requiere una evaluación de las posibilidades didácticas que presenta previa a su uso en el aula, por parte de profesionales del ámbito pedagógico. En la selección de juegos en línea, la vivencia del mismo resulta fundamental para su conocimiento y valoración. El maestro en formación debe reflexionar sobre su futura práctica docente, conocer herramientas que ofrece el mercado y desarrollar competencias de selección y uso de estas herramientas adecuadas a las capacidades que pretenda desarrollar en el niño.

Para ello, al profesorado en formación de Grado de Educación Infantil de la Universidad de Extremadura, se les aplicó un instrumento de evaluación de habilidades desarrolladas con los videojuegos – *IE-HADEVI* – (Del Moral y Villalustre, 2012). La selección de este instrumento se realizó en virtud de las características compartidas entre los videojuegos y los juegos en línea, entendiéndolo como válido para evaluar este otro formato de juegos. A partir del instrumento de evaluación *IE-HADEVI* se pretendió que fueran los futuros docentes quienes vivenciarán el uso de distintos juegos en línea, reflexionaran y analizaran el grado de desarrollo en el mismo de distintas habilidades y capacidades. Todo ello, teniendo en cuenta las características psicoevolutivas del alumnado de 3 a 6 años al que va dirigido.

2. Diseño metodológico

2.1 Objetivos

Los objetivos generales y específicos planteados para este estudio son los siguientes:

- Dar a conocer el uso de los juegos en línea como una estrategia educativa para las aulas de Educación Infantil.

- Concienciar al profesorado en formación, a través de la práctica, de las repercusiones del uso de juegos en línea para el desarrollo de capacidades en el alumnado de Educación Infantil.
- Conocer las habilidades y competencias que pueden desarrollar los juegos en línea en el alumnado de Educación Infantil.
- Analizar juegos en línea susceptibles de desarrollar habilidades y competencias en el alumnado de las primeras etapas educativas.

2.2 Diseño del proceso metodológico

El estudio va dirigido a alumnos de 2º del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Extremadura que cursan la asignatura de *TIC aplicadas a la Educación*. Debido a que existen multitud de páginas web que ofrecen juegos en línea para niños, se considera importante hacer críticos y generar discusión a los futuros docentes sobre los beneficios, los efectos adversos y el desarrollo de qué habilidades son posibles trabajar con este tipo de juegos. Para ello, se propuso analizar la plataforma lúdica *pequejuegos*¹, de manera que cada alumno seleccionara uno de los juegos que ésta incluye.

Antes de la iniciación de la actividad se les explicó la importancia de fijarse en las habilidades identificadas con respecto a la toma de decisiones, habilidades interpersonales, motrices, y de asimilación y retención de información. También, se les aportó bibliografía específica para ampliar su formación al respecto y se les indicó que en caso de detectar alguna habilidad diferente se añadiera en el apartado de otras opciones. El instrumento aplicado está basado en el Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos diseñado por Del Moral y Villalustre (2012). La escala de respuesta del cuestionario en cuanto a la adquisición de habilidades seleccionadas es de 1 a 3 (1= Bajo, 2= Medio y 3= Alto). Finalmente, indicar que el cuestionario se aplica de forma individual.

La recogida de datos se ha realizado a través de la tecnología que ofrece *Google* para diseñar y recoger datos a través de formularios en línea. Aunque el instrumento seleccionado está diseñado para evaluar el desarrollo de habilidades en videojuegos, se ha considerado adecuado utilizarlo para evaluar juegos en línea puesto que ambos medios comparten algunas características. En

¹ Acceso plataforma lúdica: <http://www.pequejuegos.com/>

concreto, se ha considerado pertinente analizar cuatro de las habilidades mencionadas anteriormente, de las cuales dos de ellas se consideran ligadas al desarrollo de la competencia emocional. Las habilidades estudiadas son las siguientes:

- A. Habilidades para la toma de decisiones:
 - Identificación de alternativas posibles.
 - Adopción de criterios efectivos.
 - Selección de la opción más válida.

- B. Habilidades interpersonales
 - Participación en proyectos grupales y colaborativos.
 - Entrenamiento de la capacidad de liderazgo.
 - Capacidad crítica.

- C. Habilidades psicomotrices:
 - Ejercicio de viso-motricidad.
 - Entrenamiento de la lateralidad.
 - Discriminación y organización espacial.

- D. Habilidades de asimilación y retención de información:
 - Potenciación de la atención.
 - Ejercitación de la memoria.
 - Organización y asociación de datos e información presentada.

En total, el cuestionario ha sido contestado por los 74 estudiantes de 2º curso del Grado de Educación Infantil matriculados para el curso 2014/15 en dicha Universidad, es decir el 100% de la clase. Los resultados obtenidos se han analizado mediante el programa de análisis cualitativo SPSS en su versión 18. Se aplican técnicas de análisis estadístico de carácter descriptivo para conocer la media y la desviación típica de los ítems que conforma la escala.

3. Análisis y resultados

Según la muestra de estudio se ha de destacar que el 15% son hombres mientras el 85% son mujeres. Esto marca la presencia femenina en los Grados de Educación Infantil de la UEX.



Gráfico 1: Proporción de la muestra representada por la variable sexo

Según la muestra, un 36% de los estudiantes eligen juegos de tipo infantil, un 28% de habilidad y un 12% para niñas. Esta categorización la hace la propia página web. Entre los juegos más solicitados han sido *Pepa Pig*, *Pou*, *Elsa*, *Minium en sus diferentes versiones*, *Mario Bross*, *Babby Hazzel: aprende colores*, *La gran escapada Nocilla*, *Cuidando la tortuga*, *Animal shetler*, *Ellie: el cuento de una princesa*, *Smarty bubbles*, *Mates*, fundamentalmente.

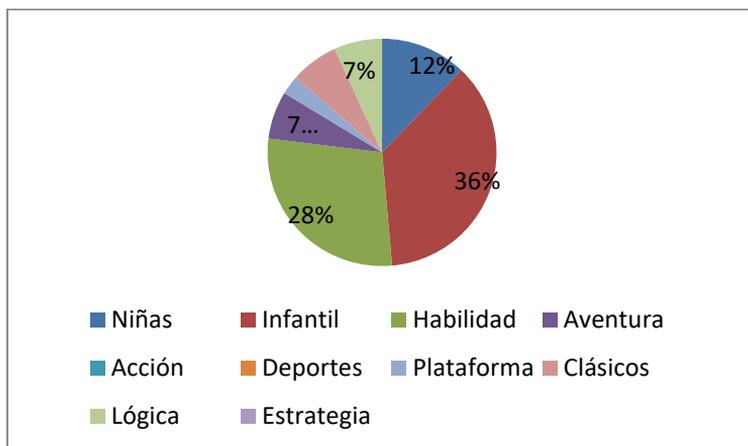


Gráfico 2: Tipología de juegos que se ofrecen desde *PequesJuegos.com*

A continuación, se ofrecen los resultados del análisis descriptivo de las variables estudiadas para el objeto de estudio: toma de decisiones, habilidades interpersonales, habilidades psicomotrices, y de asimilación y retención de información. La escala utilizada es

de 1 (Bajo nivel de adquisición de la habilidad) a 3 (Alto nivel de adquisición de la habilidad). En este sentido, es importante matizar que es el encuestado el que valora, según su experiencia con el juego, el grado de consecución de las habilidades desarrolladas y adquiridas.

INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE HABILIDADES DESARROLLADAS CON VIDEOJUEGOS. (IE-HADEVI) (Del Moral y Villalustre, 2012)	N	Media	Desviación Típica
HABILIDADES PARA LA TOMA DE DECISIONES			
Identificación de alternativas posibles.	74	1,84	,759
Adopción de criterios efectivos.	74	1,84	,574
Selección de la opción más válida.	74	2,16	,844
HABILIDADES INTERPERSONALES			
Participación en proyectos grupales y colaborativos.	74	1,27	,580
Entrenamiento de la capacidad de liderazgo.	74	1,61	,737
Capacidad crítica.	74	1,88	,682
HABILIDADES PSICOMOTRICES			
Ejercicio de viso-motricidad	74	2,57	,664
Entrenamiento de la lateralidad	74	2,24	,637
Discriminación y organización espacial	74	2,22	,688
HABILIDADES DE ASIMILACIÓN Y RETENCIÓN DE INFORMACIÓN			
Potenciación de la atención	74	2,69	,521
Ejercitación de la memoria	74	2	,860
Organización y asociación de datos e información presentada	74	2,11	,653

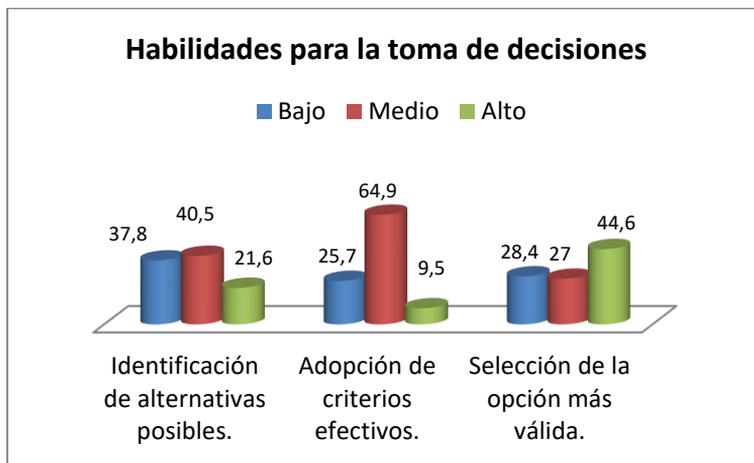
Tabla 1: Escala utilizada para la recogida de datos. Adaptada Del Moral y Villalustre, 2012.

En base a los datos reflejados en la tabla se puede decir que todos los factores relacionados con las *habilidades para la toma de decisiones* y *habilidades interpersonales* se encuentran ligeramente por encima de la media, a excepción del ítem que hace referencia a la *participación en proyectos grupales y colaborativos* (1,27). También es interesante destacar el valor de la media del ítem que hace referencia a la *selección de la opción más válida* (2,16) alcanza la posición más alta en habilidades para la toma de decisiones. Sin embargo, las escalas mejor valoradas son las referidas al desarrollo de *habilidades psicomotrices*, y de *asimilación y retención de la información*. Se observa que los valores están muy por encima de la media en todos los ítems propuestos. Para concluir, decir que los ítems con mayor impacto son los que hacen referencia a la *potenciación de la atención* (2,69), el *desarrollo del ejercicio viso-motriz* (2,57) y el *entrenamiento de la lateralidad* (2,24). A continuación, se presentan los resultados ítem a ítem de los porcentajes de la escala valorativa a través de gráficos de barras que demuestran

empíricamente el impacto de cada uno de los ítems en la escala: bajo, medio y alto.

A. Habilidades para la toma de decisiones

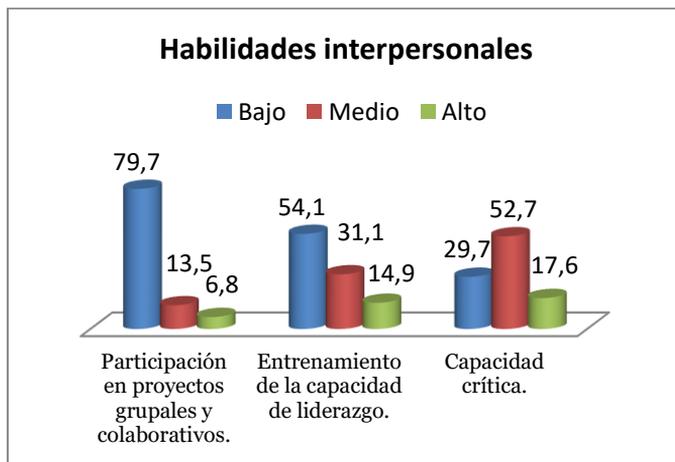
En la escala sobre habilidades para la toma de decisiones se valoran tres ítems. En cuanto si en los juegos en línea analizados se *identifican alternativas posibles* decir que un 21,6% lo considera a nivel alto. Sobre la *adopción de criterios efectivos*, un 64,9% de la muestra considera la adquisición de la habilidad a nivel medio. Tan solo un 9,5% lo considera a nivel alto. Finalmente, en cuanto a la *selección de la opción más válida* destacar que el 44,6% de la muestra considera que se adquiere en un nivel alto.



Gráfica 3: Habilidades para la toma de decisiones

B. Habilidades interpersonales

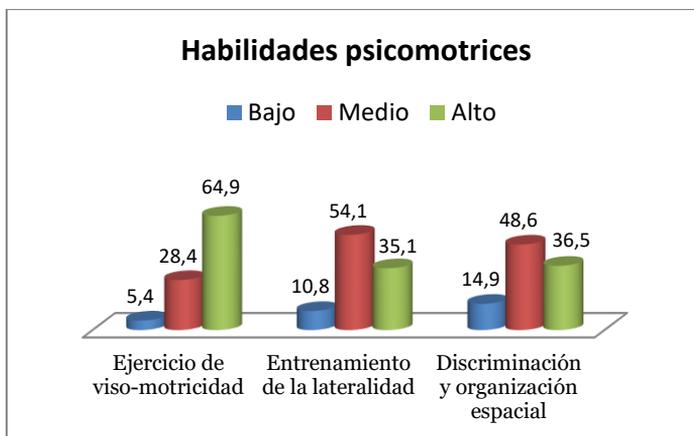
En la escala sobre habilidades interpersonales se observa que el valor más repetido en dos de los ítems analizados es el bajo. Es muy significativo cómo un 79,7% de la muestra destacan que se consigue a un nivel bajo la *participación en proyectos grupales y colaborativos*. También destacar que, en cuanto al *entrenamiento de la capacidad de liderazgo*, ésta tiene un nivel de adquisición bajo en un 54,1%. Sin embargo, es significativo como en el desarrollo de la *capacidad crítica* el 52,7% de la muestra indica que se consigue a nivel medio. Le sigue un 29,7% en cuanto a baja adquisición de la capacidad crítica y tan solo un 17,6% de la muestra indica que el nivel de adquisición es alto.



Gráfica 4: Habilidades interpersonales.

C. Habilidades psicomotrices

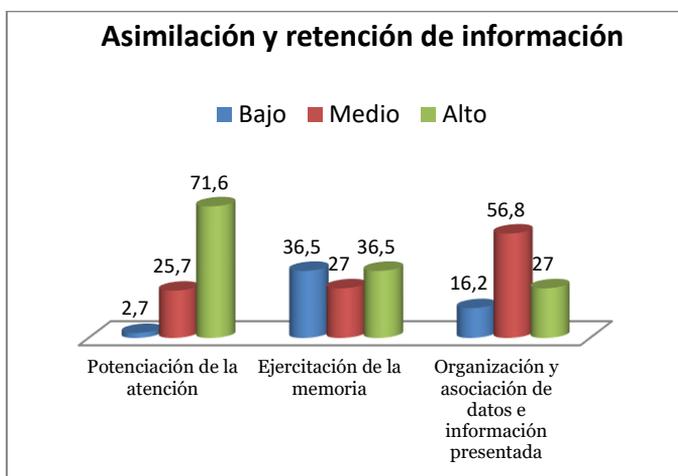
En la escala sobre habilidades psicomotrices decir que un 64,9% de la muestra indica que el *ejercicio viso-motriz* se consigue a un nivel alto con el uso de los juegos en línea seleccionados. En cuanto al *entrenamiento de la lateralidad* decir que un 35,1% lo consideran alto y un 54,1% a nivel medio. Finalmente, en cuanto a la *discriminación y organización espacial* indicar que un 36,5% señalan que se consigue a nivel alto y un 48,6% a nivel medio.



Gráfica 5: Habilidades psicomotrices

D. Habilidades de asimilación y retención de información

En la escala sobre habilidades de asimilación y retención de información se observa que, en el ítem sobre *potenciación de la atención*, un 71,6% de la muestra indica que se consigue potenciar dicha habilidad a nivel alto. En cuanto al ítem *ejercitación de la memoria*, la gráfica refleja que los valores no se encuentran muy dispersos y los porcentajes bajo y alto son iguales (36,5%). Finalmente, decir que el ítem organización y asociación de datos e información presentada indica que un 56,8% de la muestra considera que la adquisición de dicha habilidad es media, un 27% alta y un 16,2% baja.



Gráfica 6: Habilidades de asimilación y retención de información

4. Discusión y conclusiones

Mientras que los primeros estudios de investigación sobre juegos en línea se centraban fundamentalmente en conocer los peligros y las amenazas del uso de los video juegos y juegos en línea, las nuevas tendencias en la investigación están más interesadas por conocer las claves que motivan y atraen a los usuarios y cómo esto puede ayudar a desarrollar las competencias básicas y complementarias.

De este estudio se deduce que los juegos en línea permiten poner en práctica habilidades específicas, como la planificación,

procesos complejos de resolución de problemas, habilidades sociales, el desarrollo de la comunicación, entre otros.

En este sentido, en cuanto a la escala de desarrollo de habilidades para la toma de decisiones, hay que indicar que un 79% de la muestra considera a nivel bajo y medio que se *identifiquen alternativas posibles para tomar decisiones* cuando se juega con el juego en línea. Sin embargo, un 65% de los mismos estudiantes apunta que, en un nivel medio, se adoptan *criterios efectivos* para la toma de decisiones.

Según resultados obtenidos, los juegos en línea no fomentan la *participación y el trabajo en grupo y colaborativo*. Tampoco entrenan la *capacidad de liderazgo*. Por tanto, se puede decir que las habilidades interpersonales estudiadas a través del instrumento aplicado se desarrollan en un nivel bajo. Sin embargo, las habilidades psicomotrices, y de asimilación y retención de información se fomentan en mayor medida según los datos ofrecidos por los encuestados. De acuerdo a las respuestas, destacan aquellas que indican que se mejora sustancialmente el ejercicio viso-motriz y se potencia la atención del alumnado de Educación Infantil. Estas dos son capacitaciones básicas que se trabajan durante dicha etapa. Por otro lado, la incidencia sobre la retención de la información queda manifiesta a través de los resultados anteriores, con lo que se puede concluir que el medio audiovisual ayuda a fijar la retención de información que fomenta la profundidad del aprendizaje.

En este sentido, se considera interesante, para próximos estudios, ampliar el análisis de otros recursos en línea dirigidos a la infancia, de manera que podamos comparar y vislumbrar otras habilidades que pueden desarrollar este tipo de recursos. Para concluir, podemos decir que se considera interesante para próximos estudios la adaptación del instrumento a las características psicoevolutivas del alumnado de Educación Infantil, a fin de valorar más específicamente el logro de las capacidades que dicho alumnado puede conseguir.

Referencias

- Bezanilla, M. J., et al. (2014). "Propuesta de evaluación de competencias genéricas mediante un juego serio" en *New Approaches in Educational Research*, 3(1), pp. 44-54.
- Bisquerria, R. (2007). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid, Síntesis
- Cabello, R. Ruiz-Aranda, D. y P. Fernández-Berrocal (2010). "Docentes emocionalmente competentes" en *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13(1), 41-49
- Decreto 4/2008, de 11 de enero, por el que se aprueba el Currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura. *Diario Oficial de Extremadura*. Mérida, 18 de enero de 2008, núm. 12, pp. 1226-1272.
- Del-Moral, M. E. (2014). "Videojuegos: oportunidades para el aprendizaje" en *New Approaches in Educational Research*, 3(1), pp. 1-2.
- Del-Moral, M. E. y Villalustre, L. (2012). "Videojuegos e infancia: análisis, evaluación y diseño desde una perspectiva educativa" en García Jiménez, A. (Coord.). *Comunicación, Infancia y Juventud. Situación e Investigación en España*. Barcelona, UOC.
- Del-Moral, M.E. et al. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de prácticas. *Revista de Educación a Distancia*, 33 (en línea) disponible en <http://www.um.es/ead/red/33/>
- García Núñez, J. A. y Berrueto, P. P. (1999): *Psicomotricidad y educación infantil*. Madrid, CEPE.
- González-Pérez, A. (2015). Videojuegos como recursos educativos para aprender habilidades. *I Seminario Internacional de Avances en la Investigación en Videojuegos y Educación*. Cáceres, España, marzo 5.
- González-Pérez, A. et al. (2014). Los videojuegos como recursos educativos para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. *IV Jornadas de Innovación Docente: Abriendo caminos para la mejora educativa*. Sevilla, España, 19-20 de mayo.
- Guerra Antequera, J. y Revuelta Domínguez, F.I. (2015) "Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria" en *International Journal of Educational Research and Innovation*, 3, pp. 105-120.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, Morata.

Le Boulch, J. (2001). *El cuerpo en la escuela del S. XXI*. Barcelona, Publicaciones INDE

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp. 17158-17207.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, pp. 97858-97921.

Mertens, L. (1997). *Competencia laboral: sistemas, surgimiento y modelos*. México, Cinterfor/OIT.

Recomendación del Parlamento y Consejo Europeo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea. Luxemburgo, 30 de diciembre de 2006, núm. L-394, pp. 10-18

Revuelta-Domínguez, F.I. (2004). “El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos. Un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información” en *Theoria*, 13, pp. 97-102.

Revuelta-Domínguez, F.I. y Pedrera-Rodríguez, M.I. (2013). “Los videojuegos en red social: definición, modelo de negocio, características y modelo de aplicación en el aula” en Revuelta-Domínguez, F. I y Esnaola Horacek G.A. (Coords.) *Videojuegos en redes sociales: perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Editorial Laertes, pp. 13-25

Revuelta-Domínguez, F.I. y Pedrera-Rodríguez, M.I. (2015). “Integración de la webquest en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación del profesorado del Grado de Educación Infantil” en *Revista Edutec*, 52.

Sedeño, A. (2010). “Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación” en *Comunicar*, 34(17), 183-189.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

6

Octubre 2017

Katherine Isbister

How Games Move Us: Emotion by Design.

Ignazio Acerenza

R
E
S
E
Ñ
A
S

ISSN 2340-5570

How Games Move Us: Emotion by Design

ISBISTER, Katherine, (2016).
Cambridge, MA: The MIT Press.
[192 páginas]

IGNAZIO ACERENZA
Universidad ORT Uruguay

Reconociendo el momento histórico que atraviesan los juegos como forma de entretenimiento y, particularmente, como medio artístico y expresivo, Katherine Isbister, docente e investigadora de la Universidad de California, comienza este texto sugiriendo que la conversación en torno a los juegos debería ser tan variada y llena de matices como su objeto. La autora destaca que, a diferencia de otros medios, el juego aún no cuenta con un lenguaje común entre los diseñadores, jugadores y la sociedad en general y, por ende, no hay un modelo o conjunto de herramientas teórico que explique precisamente *cómo* los juegos provocan sensación y emoción en los jugadores.

Con el propósito de remediar esto, Isbister propone abandonar la noción monolítica que la sociedad tiene de los juegos para aceptar la diversidad de géneros, formas y experiencias que en verdad dispone este medio. En un gesto autocrítico, la autora pone parte de la responsabilidad en quienes se dedican al estudio de los videojuegos, demasiado ocupados en un soliloquio académico (comprensible si tenemos en cuenta la temprana edad de la disciplina) como para ofrecer los conocimientos obtenidos al público en general.

Lo que postula la autora, entonces, es brindar al público “una visita guiada de cómo exactamente los juegos en general (y videojuegos, principalmente) pueden despertar empatía, emoción y conexión social, con ejemplos que revelen la experiencia del jugador” (p. 20).

El texto también pretende ofrecer un conjunto de herramientas analíticas y hermenéuticas para entender mejor cómo y por qué los jugadores experimentan emociones durante el *gameplay*, así como exponer una extensa documentación de ejemplos y experiencias de juego, y comprender a fondo las distintas formas de provocar emoción y conexión social entre los jugadores.

Para lograr esto, el texto se divide temáticamente en cuatro capítulos. En cada uno de ellos, la autora explora diferentes dimensiones de la cuestión central del libro, interconectando diferentes modalidades de juego y formas de suscitar emoción en los jugadores con aquellos conceptos y ejemplos propuestos anteriormente. El primer capítulo versa sobre las bases del diseño de emociones; el segundo, sobre instancias de juego multijugador; el tercero, sobre el diseño del movimiento en juegos con controles no tradicionales, y el último, sobre entornos multijugador en línea. El resultado es un texto que sorprende por su fluidez y unidad, y por el genuino entusiasmo con el cual Isbister comenta y especula sobre las posibilidades del medio.

A modo introductorio, en el **primer capítulo**, Isbister identifica la noción de *meaningful choices*, o las elecciones del jugador como el elemento definitorio y mayor potencial expresivo de los videojuegos. Las acciones “performadas” por un jugador, de acuerdo a la autora, replican la dinámica natural de las elecciones diarias y el peso emocional que conllevan: las personas toman decisiones de forma constante, optando por cursos de acción con arreglo a sus objetivos, evaluando en tiempo real y respondiendo afectivamente en la medida que los hechos alteran su capacidad de alcanzar sus metas. Las emociones surgen, entonces, como una rápida (casi instintiva) manera de apreciar acciones posibles y caminos de acción adecuados. A esto se refiere la autora cuando habla de la toma de elecciones significativas, el principal motor de la emoción en los videojuegos.

Isbister articula este concepto con la teoría de *Flow* acuñada por el investigador Mihaly Csikzentmihalyi, y aplicada al *game design* por autores/diseñadores como Jenova Chen (*Flow*, 2006, y *Journey*, 2012) para designar la facilidad que tienen los juegos (entre otras formas expresivas) de inducir un placentero estado de

concentración. En articulación con las *meaningful choices*, la autora enmarca el *flow* como la relación entre los desafíos planteados por un videojuego y las herramientas y posibilidades (en definitiva, las elecciones) provistas al jugador para superarlos.

Para concluir este capítulo, Isbister se adentra en el análisis de los avatares y NPCs como herramientas para suscitar emociones en los jugadores. Enmarca, de manera sintética y efectiva, el funcionamiento de los avatares como formas de proyectar perspectivas, características y situaciones sociales ajenas a la experiencia personal del jugador en varios niveles, desde lo cognitivo (las estrategias aprendidas en el curso del juego) a lo visceral (las habilidades desarrolladas por el avatar durante el juego), pasando por lo social (la empatía) y desembocando en un nivel de la fantasía (en el cual los anteriores niveles se combinan para otorgar al jugador la exploración de múltiples 'yo' ficticiales).

En este último aspecto, la autora destaca la customización de los personajes como una forma efectiva de alentar la proyección y apego emocional con los personajes ficticiales y sus asuntos: la encarnación de un jugador en su avatar se ve efectuada a través del *gameplay* y esto, a su vez, le permite vincularse en un registro emocional y afectivo a los hechos y decisiones que se le presentan en el juego.

El foco del **segundo capítulo**, en tanto, es la interacción humana en ámbitos sociales (tanto presenciales como *online*) como elemento a conjugar con los conceptos presentados en las páginas anteriores. De manera precisa y sintética, y acompañada por excelente documentación de gran riqueza ilustrativa, Isbister define a grandes rasgos las tres formas principales de provocar involucramiento y respuestas emotivas en videojuegos: el juego coordinado, los avatares sociales y el juego de roles.

En uno de los pasajes más interesantes de todo el texto, la autora describe con claridad meridiana cómo se articulan los tres aspectos. Según Isbister, asumir un yo virtual en un entorno multijugador trae a colación la mirada y expectativas de otros jugadores, y, por consiguiente, los jugadores cargan con ellas a la hora de conformar su identidad *in-game*. Al encontrarse realizando

la *performance* del Yo mismo, el jugador está entablando una interacción social en tiempo real a través de la óptica del juego de roles y enriqueciendo los niveles anteriormente mencionados.

En los juegos multijugador, afirma la autora, las acciones significativas que componen la experiencia del *gameplay* de cada individuo se combinan para crear experiencias sociales compartidas entre los jugadores, sin importar la dimensión ‘virtual’ en la que se desarrolla el juego mismo. Los diseñadores, entonces, utilizan la coordinación entre los jugadores (con arreglo a sus objetivos comunes), complejos sistemas de customización (como el sistema de creación de personajes de *City of Heroes*) y elaboran ciertas situaciones sociales en el marco del *gameplay* como forma de generar experiencias emocionales colectivas. De este modo, la autora concluye que ningún otro medio dispone de este grado de poder transformativo y emocional a nivel tanto individual y privado, como relacional y social.

El **tercer capítulo**, en tanto, comienza con un esfuerzo de la autora por desarticular finalmente el prejuicio popular que caracteriza erróneamente al acto de juego como una instancia de estatismo, inactividad e incluso inexpresividad respecto a la pantalla, a la vez que ofrece un breve pantallazo de diversas formas en que diseñadores pueden utilizar el movimiento para lograr impacto a nivel emotivo en el jugador. Desde videojuegos que fomentan la cooperación a través de la generación de intimidad con la ruptura de los espacios personales (*Ninja Shadow Warrior*) hasta la competencia a través de la supremacía física sobre el oponente (*Joust* o *Hit Me!*), o la generación de sensaciones de pertenencia grupal a través de la competencia con otros colectivos (*WiiSports* o *YaMove*), Isbister ofrece una documentación ecléctica que contribuye a ilustrar las distintas estrategias para generar respuestas emocionales en los jugadores, al tiempo que da cuenta de la variedad de experiencias que ofrece el medio videolúdico en materia de género y modalidades de juego.

Los cuerpos, de acuerdo a Isbister, dan forma a nuestra experiencia emocional, tanto en la vida real como dentro del *gameplay*. Lejos de inmovilizar y devaluar el cuerpo, concluye, el diseño de videojuegos tiene la capacidad para mejorar y potenciar

la implementación del *gameplay* a través del movimiento, contribuyendo a “acoplar lo físico y lo emocional, grácilmente aumentando y transformando nuestras interacciones y dando soporte a nuestra *performance* de quiénes somos o de quién queremos ser” (p.120-121.)

Las modalidades de juego *online*, en cambio, son el interés principal de Isbister a lo largo del **cuarto capítulo**. La difusión de las telecomunicaciones y el juego en redes, comenta la autora, otorga a los diseñadores nuevas formas de unir a la gente alrededor de experiencias emocionales compartidas. De acuerdo a Isbister, a menudo los videojuegos replican actividades de la vida diaria para fortalecer vínculos: regalos, compartir hobbies y lugares, y otras experiencias que ella describe como “emocionales y transformativas”. En sus vertientes más cooperativas, estos mundos *online* funcionan como una suerte de campamentos de veranos, en los cuales los jugadores se ven incentivados al desarrollo personal y a generar vínculos afectivos con otros a través de la conquista colectiva de los desafíos impuestos por el juego.

En juegos en los cuales los jugadores necesitan adquirir recursos, equipamientos y poderes, por ejemplo, el intercambio de estos valores cumple importantes funciones sociales. Isbister destaca que los intercambios no sólo responden a intereses particulares, sino que también pueden representar el tipo de relación que los jugadores tienen entre sí y, por añadidura, la relación entre sus personajes ficticiales.

En instancias competitivas, en cambio, los videojuegos *online* requieren elaboradas planificaciones, comunicación e incluso estructuración social en clanes, facciones o *guilds*: estas estructuras a menudo sobreviven a sus juegos de origen e implican el desarrollo de normas y jerarquías sociales, contextos metaficticiales y poderosos vínculos afectivos entre sus miembros. En mayor escala, los juegos contemporáneos crean enormes comunidades en torno al intercambio de experiencias e información relevante para el juego en foros y páginas oficiales y extra-oficiales. Estas comunidades tienen códigos, usos sociales, valores y reglas propios, y son una novedosa forma de generar adhesión y pertenencia entre los jugadores.

No obstante, al acercarse al cierre del último capítulo, la autora abandona por completo su acercamiento metodológico a la cuestión central del texto para embarcarse en una exploración tangencial y prescindible sobre problemáticas asociadas al juego *online*, como el desarrollo de adicciones y el cierre de servidores de juegos aún populares, en lugar de limitarse al propósito original de analizar la mecánica de las emociones en el *gameplay* online. Isbister afirma, de manera poco feliz y que retrotrae precisamente a sus objeciones del primer capítulo, que a menudo estar concentrados en lo que ocurre en el juego *online* implica una desconexión de lo que ocurre fuera del *gameplay*, un tema de discusión que tal vez estaría mejor situado en otro texto y, en definitiva, en otra coordenada histórica (como en la proliferación de estudios sobre los efectos psicológicos nocivos de la exposición a videojuegos de la década de los 90).

Sin embargo, estos pasajes poco felices no oscurecen el brillante trabajo de exploración y documentación de la autora. El gusto ecléctico de Isbister contribuye a conformar una muestra de análisis amplia, rica en variaciones y matices, que van desde juegos populares de serie AAA a juegos independientes de sobremesa: de esta forma, al apartarse de los ejemplos tradicionales, realiza una gran contribución al alfabetismo de sus lectores y a la maduración de la perspectiva popular en torno al medio y sus infinitas potencialidades.

Cabe destacar también la refrescante combinación de erudición y entusiasmo con la que la autora marca el tono del texto. Su prosa simple y accesible, sin un rigor formal demasiado estricto, invita a la lectura y da mérito a su intención de acercar los conocimientos adquiridos a un público menos especializado. Por este motivo, *How Games Move Us* demuestra ser de más utilidad para novatos en el campo de estudio o diseñadores de juegos interesados en un acercamiento académico a su disciplina que para experimentados estudiosos del tema, para quienes anteriores publicaciones de esta investigadora (referenciados a menudo en este texto) pueden resultar más rigurosas, detalladas y esclarecedoras.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

6

Octubre 2017

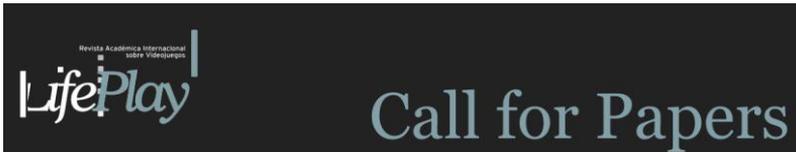
Call for Papers. LifePlay nº 7
Mujeres y videojuegos [págs. 128-133]

Normas de publicación [págs. 134-135]

Normas de envío de trabajos [págs. 136]

P
R
Ó
X
I
M
O
N
Ú
M
E
R
O

ISSN 2340-5570



REVISTA LIFEPLAY. Volumen 7.

MUJERES Y VIDEOJUEGOS.

Representaciones, industria y comportamientos.

EDITORES TEMÁTICOS

Dra. Raquel Crisóstomo Gálvez.

Profesora e investigadora universitaria. Doctora en Humanidades y Doctoranda en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

El presente monográfico aspira a animar a la reflexión acerca de la relación que el medio videolúdico mantiene con la mujer desde la perspectiva del discurso de género. Como en cualquier otro ámbito social y cultural las mujeres han sido discriminadas tradicionalmente a causa de su género, algo que parece particularmente arraigado en la cultura popular del videojuego debido a una malentendida tradición masculina. En un contexto global en el que su presencia aumenta año tras año entre las consumidoras femeninas (en el ámbito español representan un 47%), los ejemplos de machismo están todavía muy presentes en distintas cuestiones. En cuanto a su lugar en la industria, sólo un 22% de mujeres participan de la misma; y las videojugadoras todavía están en minoría, siendo su visibilidad reducida. Los prejuicios sobre juegos que son considerados para mujeres persisten; e incluso muchas jugadoras deben esconder su género cuando acceden a plataformas multiplayer. Asimismo la representación de la mujer en los juegos continúa siendo hipersexualizada, conteniendo una imagen que corresponde a unos patrones irreales del deseo sexual masculino, e incluso objetivizada al ser convertida en recompensa; y los roles de sus personajes así como sus narrativas caen habitualmente en el estereotipo, incluso cuando excepcionalmente se trata de personajes protagonistas con entidad y fuerza propias, manteniendo los patrones de sexualización y belleza, así como de dependencia hacia un personaje masculino hasta en un 95% de los casos, tal como ha demostrado un reciente estudio de la Universidad Complutense de Madrid.

A esta situación de sexismo progresivamente se plantean algunas respuestas, como la iniciativa “GamerGate” que desde 2014 presta especial atención a los ejemplos de discriminación o www.feministfrequency.com, una plataforma educativa sin ánimo de lucro constituida por videos desde donde se analizan la relación de estos medios con el género, entre otros aspectos;

aunque por el momento en la industria del videojuego sólo un 18% es femenino, cada vez encontramos más desarrolladoras o integrantes en lugares de responsabilidad, como el caso de Sony (PlayStation) y Microsoft (Xbox); y el espectro de representación es lenta aunque progresivamente más variado, en cuanto a comportamientos de los personajes femeninos, la representación de sus cuerpos y la construcción del relato.

DESCRIPTORES

En base a estas consideraciones y con propósito de entender mejor este panorama cambiante y los pormenores de la aproximación sociológica al videojuego, desde *Lifeplay* llamamos a la presentación de artículos académicos que pongan en relación este ámbito con el de género. Serán bienvenidos textos relacionados con la cuestión de la relación entre la mujer y el videojuego, aunque especialmente aquellos que se encuentren bajo los siguientes frentes:

1. La mujer en la industria del videojuego
2. Deconstrucción del relato sociológico de la mujer en la industria y la construcción de los discursos machistas, así como la enunciación y creación de la réplica feminista desde lo sociológico y mediático.
3. Personajes y narrativas en el videojuego relacionados con lo femenino: comportamiento y evolución
4. Representaciones de la feminidad en el texto videolúdico: donde encontrarán lugar los artículos que versen sobre la narrativa del videojuego desde la perspectiva de género, así como las representaciones estéticas del cuerpo y del gesto de los personajes femeninos en interacción con los masculinos dentro de los discursos lúdicos.
5. Visibilización de las *gamers*, comportamientos y hábitos en relación a las mujeres en el videojuego

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá **enviar sus investigaciones** para el DOSSIER MONOGRÁFICO **hasta el 1 de febrero de 2018**, fecha en la que comenzaremos la confección del número 7 de *LifePlay*.

1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.

2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos revisores externos que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.

3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido la revisión por pares del artículo, se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los revisores externos, en caso de que las hubiere. El plazo para el nuevo envío del artículo corregido será de 7 días. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.

Las investigaciones para el DOSSIER deben enviarse a la dirección abajo indicada. Recuerde que el resto de secciones están abiertas a su colaboración en cualquier momento y no sujetas a llamada de artículos. En cualquier caso, véase NORMATIVA de publicación [http://lifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

Si se trata de un artículo destinado a la sección DOSSIER:
dossier@lifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA:
tecnica@lifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección MISCELÁNEA:
miscelanea@lifeplay.es

Si se trata de una RESEÑA: resena@lifeplay.es

Raquel Crisóstomo Gálvez
Investigadora y profesora de
universidad

LIFEPLAY JOURNAL. Volume 7.

WOMEN AND VIDEOGAMES.

Representations, industry and behaviours.

EDITOR (Issue)

Dr. Raquel Crisóstomo Gálvez.

Researcher and university professor.

ISSUE BRIEF

This monograph aims to encourage reflection on the relationship that the videoludic medium maintains with women from the perspective of gender discourse. As in any other social and cultural area, women have traditionally been discriminated against because of their gender, something that seems to be particularly rooted in popular video game culture because of a misunderstood male tradition. In a global context where female consumers are increasing year after year, examples of machismo are still very much present on different issues. As far as its place in the industry, only 22% of women participate of the same; and video gamers are still in the minority, with their visibility reduced. Prejudices about games that are considered for women persist; and even many players must hide their gender when accessing multiplayer platforms. Likewise, the representation of women in games continues to be hypersexualized, containing an image corresponding to some unreal patterns of male sexual desire, and even objectified when women are converted into a reward; and the roles of their characters as well as their narratives usually fall into the stereotype, even when they are exceptionally protagonists with their own entity and strength, maintaining the patterns of sexualization and beauty, as well as dependence on a male character up to a 95 % of cases, as demonstrated by a recent study by Madrid's Complutense University.

To this situation of sexism is progressively raised some answers, such as the "GamerGate" initiative that since 2014 pays special attention to the examples of discrimination; or www.feministfrequency.com, a non-profit educational platform about these issues, among other similar aspects. Although for the moment in the video game industry only 18% is female, there are increasingly more developers or members in places of responsibility, such as Sony (PlayStation) and Microsoft (Xbox); and the spectrum of representation is slow but progressively more varied, in terms of the behaviors of the female characters, the representation of their bodies and the construction of the story.

FOCUS AND SCOPE (Issue)

Based on these considerations and in order to better understand this changing scenario and the details of the sociological approach to videogame, from *Lifeplay* we call for the presentation of academic papers that relate the videogame area to the gender studies. Texts relating to the relationship between women and video games will be welcomed, but especially those on the following fronts:

1. Women in the video game industry
2. Deconstruction of the sociological account of women in industry and the construction of chauvinists discourses, as well as the enunciation and creation of the feminist replicate from the sociological and the media discourse.
3. Characters and narratives in the video game related to the feminine: behavior and evolution
4. Representations of femininity in the videoludic text: where the articles that deal with the narrative of the video game from the gender perspective will be found, as well as the aesthetic representations of the body and the gesture of the female characters in interaction with the masculine ones within the ludic discourses.
5. Visibility of gamers, behaviors and habits in relation to women in the video game.

SUBMITTING THE MANUSCRIPT FOR REVIEW

You may **send your inquiries** to the MONOGRAPHIC DOSSIER **until February 1st, 2018**, start date of the construction of the No. 7 *LifePlay*.

1.- Counting from that date, you will receive over the next 30 days an email stating that your work has been accepted by *LifePlay*, so will start the evaluation process. If the work does not meet publication standards required by the magazine, the paper will be refunded.

2.- After receiving our approval, the evaluation process begins. Your paper will be sent to two external referees to assess their relevance for publication in *LifePlay*. The review period is 21 days.

3.-Once received peer review, the magazine will proceed to send the document to the author to rush the corrections indicated by the external referees, in case any. The deadline to return the paper corrected will be 7 days. In the absence of such corrections, the author will receive an email indicating the imminent publication of his/her academic paper.

Research for DOSSIER be sent to the address below.
Remember that the other sections are open to your feedback at any
time and they are not subject to call for papers.
In any case, see Publication RULES:
[http://lifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

DOSSIER section: dossier@lifeplay.es
TECHNICAL section: tecnica@lifeplay.es
MISCELLANEOUS section: miscelanea@lifeplay.es
REVIEW: resena@lifeplay.es

Raquel Crisóstomo Gálvez
Researcher and university
professor

NORMAS DE PUBLICACIÓN (Resumen).

El autor podrá acceder a las normas de publicación en la web de la Revista *LifePlay*, las cuales están extensamente reseñadas en la sección “normativa” publicada <http://lifeplay.es/normativa.html>.

A continuación señalamos las indicaciones básicas para el futuro autor:

Portada

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español (máximo 80 caracteres).
- 2.- Se incluye título del manuscrito en inglés (máximo 80 caracteres).
- 3.- Las dos versiones del título del manuscrito son concisas, informativas y recogen el mayor número de términos identificativos posibles.
- 4.- Se incluye, opcionalmente, subtítulo del trabajo (en español e inglés), en caso de necesitar anclar el sentido del título (máximo: 60 caracteres).
- 5.- Se incluye resumen en español (mínimo/máximo: 220/230 palabras).
- 6.- Se incluye *abstract* en inglés (mínimo/máximo 200/210 palabras).
- 7.- Los resúmenes en español e inglés responden ordenadamente a las siguientes cuestiones: justificación del tema, objetivos, metodología del estudio, resultados y conclusiones.
- 8.- Se incluye 8 descriptores (en español e inglés) (sólo palabras simples, no sintagmas o combinaciones de palabras), con los términos más significativos, y a ser posibles estandarizados.
- 9.- Los textos en inglés (título, resumen y descriptores) han sido redactados o verificados por un traductor oficial o persona experta en este idioma (Se prohíbe el uso de traductores automáticos).
- 10.- Se incluyen todos los datos de identificación de los autores en el orden estipulado en la normativa: datos de identificación y correspondencia, filiaciones profesionales...
- 11.- Se señala el grado académico de doctor en caso de que se posea oficialmente (puede solicitarse acreditación).

Manuscrito

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español, inglés, resumen, *abstract*, descriptores y *keywords*.
- 2.- El trabajo respeta la extensión mínima y máxima permitidas: En las secciones DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA: 4.500/6.000 palabras de texto (excluidas referencias); en la sección de RESEÑAS: 1.500/2.000 palabras de texto (excluidas referencias).
- 3.- En caso de investigación para el DOSSIER, TÉCNICA O MISCELÁNEA, el manuscrito responde a la estructura exigida en las normas.
- 4.- Si se trata de una RESEÑA, el manuscrito respeta la estructura mínima exigida en las normas.
- 5.- El manuscrito explicita y cita correctamente las fuentes y materiales empleados.
- 6.- La metodología descrita, para los trabajos de investigación destinados a DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA, es clara y concisa, permitiendo su replicación, en caso necesario, por otros expertos.
- 7.- Las conclusiones se apoyan en los resultados obtenidos.
- 8.- Si se han utilizado análisis estadísticos, éstos han sido revisados/contrastados por algún experto.
- 9.- Las citas en el texto se ajustan estrictamente a la normativa APA, reflejadas en las instrucciones.

- 10.- En caso de uso de notas finales, se ha comprobado que éstas son descriptivas y no pueden integrarse en el sistema de citación general. No se aceptan notas a pie de página.
- 11.- Se han revisado rigurosamente las referencias finales y se incluyen solo aquellas que han sido citadas en el texto.
- 12.- Las referencias finales se ajustan en estilo y formato a las normas internacionales de *LifePlay*.
- 13.- Si se incluyen figuras y tablas éstas aportan información adicional y no repetida en el texto. Su calidad gráfica se ha contrastado. En su caso, se declaran los apoyos y/o soportes financieros.

Aspectos Formales

- 1.- Se ha respetado rigurosamente la normativa en el uso de negritas, mayúsculas, cursivas y subrayados
- 2.- Se ha utilizado el cuerpo 10, en interlineado sencillo (1) y sin tabulaciones.
- 3.- Se han numerado los epígrafes en arábigo de forma adecuada y jerárquicamente.
- 4.- Se ha hecho uso de los retornos de carros pertinentes.
- 5.- Se han suprimido los dobles espacios.
- 6.- Se han empleado las comillas tipográficas (con alt+174 y alt+175 para apertura y cierre).
- 7.- Se ha utilizado el diccionario de Word para corrección ortográfica superficial.
- 8.- Se ha supervisado el trabajo finalmente por personal externo para garantizar la gramática y el estilo.

Presentación

- 1.- Se adjunta carta de presentación indicando originalidad, novedad del trabajo y sección de la revista a la que se dirige, así como, en su caso, consentimiento informado de experimentación.
- 2.- La carta de presentación incluye un anexo firmado por todos los autor/es, responsabilizándose de la autoría y cediendo los derechos de autor al editor.

Documentos Anexos

- 1.- Se adjuntan los cuatro documentos anexos en Word: la carta de presentación, la portada, el cuerpo del manuscrito y las referencias bibliográficas.

NORMAS DE ENVÍO DE ARTÍCULOS Y RESEÑAS:

El contacto con *LifePlay* siempre se hará a través de correo electrónico. Todo investigador interesado en publicar en la revista deberá enviar un correo genérico a publicaciones@lifeplay.es especificando la naturaleza y temática de su investigación. Una vez que haya contactado con nosotros, deberá esperar el visto bueno del comité editorial para proceder al envío de su trabajo. Éste se remitirá a *LifePlay* utilizando una de las cuatro direcciones de correo existentes para tal cometido, según se trate de un artículo destinado a las secciones de DOSSIER, TÉCNICA, MISCELÁNEA o RESEÑA. No se aceptarán envíos de trabajos a estas direcciones sin esta aprobación previa.

Aunque aparece especificado en la normativa de publicaciones que usted puede consultar en esta Web, nos permitimos un resumen de las fechas del proceso de publicación de un artículo. Por ejemplo, si usted envía una investigación para su evaluación el día 13 de febrero de 2013, ésta se consignará a todos los efectos como recibida el primer día del mes de abril, día en el que comienza la confección editorial del número publicado en el mes de agosto. Es a partir de este momento cuando comienza el proceso de evaluación:

- 1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.
 - 2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos REVISORES EXTERNOS que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.
 - 3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido el artículo evaluado se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los REVISORES EXTERNOS, en caso de que las hubiere. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.
 - 4.- Para la edición impresa de *LifePlay*, los autores cuyos artículos hayan sido escogidos para tal cometido, recibirán, antes del mes de diciembre de cada año, las pruebas finales de su artículo en PDF para su revisión.
- Por tanto, si desea publicar en *LifePlay*, primero debe escribir indicando la naturaleza y temática de su investigación: publicaciones@lifeplay.es.

Una vez que el comité editorial haya valorado la originalidad y novedad de su propuesta, deberá remitirla a una de las siguientes direcciones para que comience el procedimiento editorial, tal y como ha sido explicado arriba:

- 1.- Artículos destinados a la sección DOSSIER: dossier@lifeplay.es
- 2.- Artículos destinados a la sección TÉCNICA: tecnica@lifeplay.es
- 3.- Artículos destinados a la sección MISCELÁNEA: miscelanea@lifeplay.es
- 4.- Reseñas de libros para la sección de RESEÑAS: resena@lifeplay.es

LISTADOS DE REVISORES

LifePlay nº 6: Antropología del Videjuego

ANTONIO JESÚS GUZMÁN TRONCOSO

Universidad de Sevilla (España). Investigador,
Departamento de Antropología Social y Cultural

RUFINO ACOSTA NARANJO

Universidad de Sevilla (España). Doctor en
Antropología Social y Cultural y Director del
Grupo de Investigación Cultura, Ecología y
Desarrollo.

DAVIDE TISATO CONTRATURA

Universidad de Valencia (España). Investigador,
Departamento de Sociología y Antropología Social

SAMANTHA DIEFENTHAELER

Universidad Pompeu Fabra (Barcelona, España).
Investigadora, Departamento de Comunicación
Audiovisual

JOSE ALBERTO ARIAS PEREIRA

Universidad de Granada (España) Teoría literaria
y traducción

RAMÓN RODRÍGUEZ FRANCO

Director de Proyectos de la empresa de
investigación cualitativa y comunicación CACTUS

MANUELA CANTÓN DELGADO

Universidad de Sevilla (España). Doctora en
Antropología Social y Cultural, Profesora Titular y
Especialista en Antropología de la Religión.

M^a ESTHER DEL MORAL PÉREZ

Universidad de Oviedo (España). Catedrática E.U.
de TIC aplicadas a la Educación. Facultad de
Formación del Profesorado y Educación

JUAN JOSÉ VARGAS IGLESIAS

Universidad de Sevilla (España). Profesor Asociado
del Departamento de Comunicación Audiovisual,
Publicidad y Literatura de la Facultad de
Comunicación.

ANDRÉS MORILLO NAJARRO

Universidad de Barcelona (España). Antropólogo e
investigador, Máster en Criminología, Política
criminal y Sociología Jurídico-penal

Revista Académica Internacional
sobre Videjuegos

LifePlay

LifePlay

Director: Luis Navarrete-Cardero
Calle Américo Vespucio s/n
Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla
Sevilla [41092]
Tel: 954 55 96 57

<http://www.lifeplay.es>
<http://www.lifeplay.eu>