

Videojuego

S:

**LAS APARIENCIAS**

**¿ENGAÑAN?**

**Prácticas, relaciones e  
interacciones de los jóvenes  
usuarios de juegos en red**

## ***Tutorial***

Primer Nivel.

*Abrir el juego*

Segundo Nivel.

*Re-iniciar el juego*

*Partidas con Historia*

*Los Videojuegos*

*Glosario*

*Los pares son referencia*

*Otros Aliados*

*Interactividad*

*Entramados*

Tercer Nivel.

*Simulador de juego*

*Se re(inicia)*

*Una partida interesante*

*Misión Posible*

*Una 'ventana' para ir a jugar*

*Bienvenida Real*

*Entre lo real y lo virtual*

Cuarto Nivel.

*Iniciar una nueva partida*

*Código de Juego*

*Escenografías de Juego*

*Nuevas Escenografías*

*Interactividad 02*

Quinto Nivel

*El final depende del jugador*

## ***Videojuegos: LAS APARIENCIAS ¿ENGAÑAN?***

**Prácticas, relaciones e interacciones de los jóvenes usuarios de juegos en red.**

Programa de Investigación en el que se enmarca: “Comunicación, Prácticas socioculturales y subjetividades”.

Alumnas de Extensión I.S.E.R. – Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata.

Blanco, María Bettina

Legajo N°: 15651/5

D.N.I: 26.536.729

Domicilio: Laprida 1061 Cap. Fed

Teléfono: (011) 15 4991 0254

E-mail: bettinablanca@hotmail.com

Jáuregui, Karina Beatriz

Legajo N°: 15687/ 7

D.N.I: 29.451.594

Domicilio: Malabia 2235 Cap. Fed

Teléfono: (011) 15 6408 7088

E-mail: karincutora@hotmail.com

### **Resumen:**

Esta tesis se propone una aproximación al análisis de las relaciones interpersonales, interacciones comunicativas y prácticas sociales que establecen los jóvenes usuarios de una de las aplicaciones de las nuevas tecnologías: los juegos en red.

## **Prólogo**

Esta investigación es el resultado de un proceso que nos ha llevado por caminos inesperados, en ellos hemos podido enriquecernos de la experiencia de conocer, aprehender, relacionarnos, interactuar, comunicarnos e introducirnos en las prácticas que surgen del uso de una de las nuevas tecnologías que llegó para quedarse: los juegos en red<sup>1</sup>.

Atendiendo a este *proceso*, al finalizar el trabajo entendemos que el título propuesto inicialmente (“Prácticas, relaciones e interacciones de los jóvenes usuarios de juegos en red”), en el marco del Plan de Tesis, no incluía la complejidad de las percepciones sociales sobre el tema, es más, no expresaba la totalidad de nuestras propias representaciones sobre el mismo –por ejemplo, los prejuicios sobre el sinsentido, la violencia y la adicción, entre otros-. Implicaba una formulación desde el distanciamiento –“científico”-.

Por lo dicho, presentamos este informe bajo un título más amplio, que incluye una pregunta, que expresa una duda. La misma que es probable que compartiéramos con muchas personas al iniciar este proceso de investigación y que no necesariamente terminamos de saldar después del recorrido realizado. En todo caso, presentamos una respuesta abierta, en dos sentidos, a más interrogantes y a otros desarrollos que la hagan más compleja.

“Videojuegos: Las Apariencias ¿Engañan?” surge a partir de la idea de que no todo es lo que parece, tanto un libro, un juego, una persona, un objeto, puede no ser aquello que aparenta ser.

Uno de esos casos son los videojuegos, que como todo fenómeno nuevo han producido una gran expectativa en la sociedad, que, en general, se traduce en un cierto “rechazo” o recelo por desconocimiento y por la novedad que representan.

A lo largo de esta tesis nos hemos propuesto mostrar las distintas aristas de nuestro tema de estudio; se han mencionado diferentes enfoques que dan cuenta que este nuevo recurso tecnológico no es ni tan malo ni tan bueno como puede presuponerse.

---

<sup>1</sup> En esta investigación adoptaremos el término juegos en red y videojuegos como sinónimos ya que ambos refieren a un juego mediado por un ordenador, donde se interactúa con el dispositivo o con otras personas vinculadas por el juego.

Si se trata de hacer una evaluación propia, consideramos apresurado tomar una posición al respecto, es por ello que este trabajo representa un humilde aporte al área de investigación, que pretende ser retomado y profundizado en siguientes estudios.

Este trabajo significó para nosotras un juego en red en sí mismo, porque tuvimos que plantearnos desafíos comunicacionales, tecnológicos y sortear obstáculos varios -como el acercamiento a un campo que nos resultaba ajeno-.

Tuvimos que “aprender a jugar”, a realizar una tesis. Un trabajo de investigación tiene tantas reglas de juego que cumplimentar como tantos niveles tiene que superar un jugador en red.

Como a estos, el juego nos llevó a sentirnos ganadoras en algunos momentos y perdedoras en otros, pero siempre con las mismas ganas de superarnos con las que se enfrenta un joven a los juegos en red.

Hemos querido representar este “*juego en red*” que ha sido la Tesis, en su vivencia, empezando por los títulos de los diferentes apartados. Nombrándolos como si se tratara de un juego.

**Tutorial** es la guía que se despliega al comenzar un juego en red, una partida.

El análisis adquiere la propiedad de **Iniciar una nueva partida** –a modo de planteo de una incursión en el campo empírico y la correspondiente reflexión teórica- luego de que al **Abrir el juego** nos introducimos en el fenómeno de las nuevas tecnologías y al **Re-iniciar el juego** repasamos los datos y desarrollos científicos que sirven de contexto, antecedente y marco teórico a nuestra “partida”.

**Simulador de Juego** remite a las herramientas metodológicas desplegadas durante el proceso de investigación. El simulador permite visualizar los instrumentos y poner al jugador frente a situaciones de resolución de cara a la partida.

**El final depende del jugador**, no hay *una* forma de cerrar el juego y un final es siempre *uno*, de una serie de inicio(s) de partida(s). Como en la investigación social, en general, y en este trabajo, en particular, las conclusiones son provisorias. Hasta que otro jugador (o nosotras mismas) abra(mos) el juego.

Finalmente, con **Revisión de la partida** sumariamos la bibliografía citada y consultada. Tal clasificación responde a que no todos los textos consultados han sido citados en el desarrollo del informe, ya que en el proceso de aproximación,

búsqueda y sistematización teórica, la “partida” implica “movimientos” que van más allá de un criterio utilitarista asociado a los fines (en los juegos en red lo importante no es competir).

En otro plano, esta investigación es un sueño cumplido, una meta alcanzada. Por una parte, es una etapa de nuestras vidas que culmina; por otra, el inicio de algo nuevo y ¿por qué no? “grande”.

Agradecemos no sólo a quienes acompañaron este proceso de investigación, nuestra Directora Lucrecia Ametrano y nuestro Co-Director Gabriel O. Morales, sino también a quienes colaboraron a lo largo de toda nuestra carrera y permitieron llegar hasta aquí. Una mención especial para Rosana Reguillo Cruz, porque la lectura de su obra inspira la propuesta de investigación aquí sostenida. ¡Gracias! y la dedicatoria de Karina a mamá Eva, papá Oscar, a Guille ¡mi gran amor!, Maga, Emilce, Lucho, Estani, Andrea, abuela Elvira, a las compañeras de trabajo: Vale F, Vale M, Naty C, Naty G.

¡Gracias! y la dedicatoria de Bettina a mis papás, Ana y Omar, por el respeto y apoyo, a Mariela y Marcos, por la comprensión!, a Juan Cruz –amor, gracias por acompañarme en esta etapa- y a todos los que supieron entender este proceso de trabajo, en particular: Sebas, Euge, Mery, Flor, Walter.

Y en especial a Karina (de Bettina) y Teté (de Karina) por tantas noches en vela y recuerdos que quedarán por siempre...

## **Primer Nivel:**

### ***Abrir el juego***

***“Frente a la anemia existencial suscitada por un social demasiado racionalizado, las tribus urbanas destacan la urgencia de una socialidad empática: compartir emociones, compartir afectos”.***  
***M. Maffesoli.***

En el último siglo, sucesivos fenómenos asociados a las comunicaciones han modificado considerablemente las prácticas sociales y culturales de las personas. Una de las principales causas de dichas modificaciones ha sido el nacimiento de Internet. A partir de su gran expansión algo en el ámbito comunicacional ha cambiado, se han generado nuevas formas de expresar, de percibir y de comunicar al mundo lo que acontece dentro de cada sociedad.

En esta investigación, en particular, se pretende describir y analizar las relaciones personales, interacciones comunicativas y prácticas sociales de los jóvenes usuarios de una de las aplicaciones de las nuevas tecnologías: los juegos en red.

Estos surgieron hace veinte años en Estados Unidos como una nueva forma de jugar que fusiona la interpretación, el diálogo y la aventura; así nacen los llamados juegos de rol. Según Roxana Cabello y Renso Moyano (2006): “estos juegos son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora (PC) y que a través de una conexión de banda ancha se conectan a un servidor que abre paso para que los jugadores que tienen instalado ese programa puedan jugar el mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro de un mismo ámbito o fuera de los mismos pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales.

Sin dudas los juegos en red inauguraron un nuevo auge tecnológico, el jugador compite contra la máquina y contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo”.

Según Viviana Celso (2006), “hoy en día hay más de 400 juegos de rol diferentes por todo el mundo”<sup>2</sup>. Según la misma fuente, el auge de Internet desarrolló en gran medida esta forma de videojuego que puede presentar diferentes temáticas pero que encuentra especial predilección por los llamados M.U.D. (Multiuser-

---

<sup>2</sup> Celso, Viviana Elizabeth. “El lenguaje de los videojuegos, sus pliegues y recortes en las prácticas sociales”, Revista Novedades Educativas, Mayo de 2006.

Dungeons). Se trata de una forma de juego de rol cuya acción transcurre en una tierra legendaria imaginada.

Los títulos más conocidos son: Everquest, Lineage, Rock (juego medieval fantástico), Ogame (juego de ciencia ficción futurista), Word of Warcraft, y Mu, Counter Strike., Age of Empire, GTA San Andreas.

En este marco, nuestra investigación está guiada por la siguiente pregunta: ¿qué tipos de relaciones, prácticas sociales e interacciones comunicativas establecen los jóvenes a partir del uso de los juegos en red?. Este interrogante es el que marcó los pasos a seguir en esta investigación, que aborda el problema en la zona geográfica de Capital Federal.

El objeto de estudio serán los jóvenes, partiendo de la consideración que Rosana Reguillo (2000) expresa: “los jóvenes deben ser estudiados teniendo en cuenta una perspectiva socio-cultural, esto implica no conformarse con las delimitaciones biológicas porque ya sabemos que distintas sociedades han planeado las segmentaciones sociales de muy distinta manera. Para entender las culturas juveniles es fundamental partir del reconocimiento de su carácter dinámico y discontinuo”<sup>3</sup>.

Consideramos que la expansión de los juegos en red pone de manifiesto un nuevo fenómeno social que está en mayor o menor medida directamente relacionado con el público juvenil.

La investigación pretende realizar un aporte al campo de la comunicación colaborando con el desarrollo de los estudios que abordan a las nuevas tecnologías en su dimensión comunicacional, social y cultural. Retomando particularmente a los juegos en red, como expresión de nuevas formas de narrar el mundo que surgen de la aparición de tecnologías de la información y la comunicación.

Maffesoli (2004) señala: “no tenemos por qué preocuparnos de lo que podría ser la verdad absoluta. La verdad en este caso es relativa, dependiente de la situación. Se trata de un “situacionismo” complejo, pues el observador está a la vez, aunque sólo sea parcialmente, integrado en la situación concreta que describe”<sup>4</sup>. En este sentido, no pretendemos conocer la verdad sobre los procesos sociales y culturales derivados del uso de los juegos en red, sino

---

<sup>3</sup> Reguillo Cruz, Rossana. “Emergencia de Culturas Juveniles. Estrategias del Desencanto”, Norma, 2000.

<sup>4</sup> Maffesoli, Michael. “El tiempo de las tribus”, Siglo XXI, 2004.

aproximarnos como observadoras y analistas sociales a una problemática reciente de interés para el campo disciplinar de la comunicación social, entre otros.

En particular, como objetivo general de esta investigación se propuso indagar describiendo y analizando las relaciones, interacciones comunicativas y prácticas sociales de los jóvenes usuarios de los juegos en red, una de las aplicaciones de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, vinculada al entretenimiento.

Como objetivos específicos para abordar la indagación nos propusimos:

- Registrar las prácticas que surgen del contacto de los jóvenes con los juegos en red.
- Identificar las relaciones sociales que establecen los jóvenes a partir del uso de los juegos en red.
- Examinar las interacciones comunicativas que se constituyen a través de la práctica del juego en red.
- Reconocer las posibilidades de interacción comunicativa que favorecen o imposibilitan los juegos en red por su modo de funcionamiento.

La unidad de observación que establecimos para la realización de la investigación está compuesta por jóvenes que hacen uso de los videojuegos multijugador o de juego en red como actividad preferente dentro del consumo de productos informáticos de entretenimiento.

### ***Comenzar el juego***

Con el auge de los videojuegos no sólo se captaron millones de usuarios de todo el mundo, sino que también se destapó un nuevo negocio que factura millones. A modo de ejemplo, durante el año 2006, en Estados Unidos los videojuegos facturaron más de 10.000 millones de dólares mientras que el cine facturó 9.100 millones de dólares.

En nuestro país, la mayoría de las empresas productoras de videojuegos fueron iniciadas por fanáticos de esa clase de entretenimiento, en su mayoría menores de 30 años, que han constituido PYMES, generan trabajo local y facturan gran

cantidad de dinero -aproximadamente entre 500 mil y 800 mil millones de pesos anuales<sup>5</sup>.

Un caso particular es el de Hernán Moraldo, de 23 años, quien desde pequeño comenzó a curiosear con la computadora y al mismo tiempo que tipeaba los cuentos les fue agregando interactividad a los personajes; hoy es uno de los desarrolladores de videojuegos más jóvenes y destacado de la Argentina. Él afirma "la industria del videojuego es tan importante que ha sido considerada más importante que la del cine"<sup>6</sup>.

El dueño de Three Melon, unas de las compañías más conocidas de nuestro país afirma: "producir videojuegos es de las cosas más complejas y desafiantes porque involucra un equipo de gente muy heterogéneo: artistas, diseñadores, programadores y músicos"<sup>7</sup>.

Es evidente que el fenómeno de los juegos en red llegó para quedarse porque no sólo impactó a nivel cultural y social, (prácticas, relaciones interpersonales) sino que además copó las esferas empresariales y económicas.

Según el diario de ciencia y tecnología *La Fecha*, el presidente de Nintendo –una de las compañías líderes en videojuegos-, Hiroshi Yamauchi, quedó en el primer lugar de los hombres más ricos de Japón en el año 2008, con una fortuna acumulada de 5.000 millones de euros<sup>8</sup>.

Nintendo superó por mucho en ventas a sus rivales, la Playstation 3 de la compañía Sony y la XBOX 360 de la empresa Microsoft, desde su lanzamiento en el año 2006.

El último descubrimiento de esta industria son los videojuegos mentales, se basan en poder mover los objetos y personajes a través de las ondas cerebrales que son captadas por cascos o vinchas especialmente diseñadas.

Uno de los más conocidos es el *Braindball*, se trata de una competencia en la que dos participantes se ubican cada uno en un extremo de la mesa e intentan mover la pelotita con la mente.

Lo curioso de estos juegos es que no hay que tener poderes telekinéticos sino simplemente usar los cascos o vinchas que miden las ondas alpha y theta, emitidas por el cerebro con unos electrodos (un electroencefalograma), la

---

<sup>5</sup> "Videojuegos: un negocio que factura en grande", [www.clarin.com](http://www.clarin.com), 20/01/2008.

<sup>6</sup> Moraldo, Hernán. Disponible en <http://hmorello.wordpress.com>

<sup>7</sup> Idem nota 6.

<sup>8</sup> "El hombre más rico de Japón dice que de números "Nintendo" nada", [www.minutouno.com](http://www.minutouno.com), 12/05/2008.

información va a una computadora que analiza las ondas cerebrales y manda una señal que mueven los objetos y/o personajes.

Es llamativo que el que gana no es aquel que hace más fuerza, produce más adrenalina, o piensa más rápido, sino aquel que consigue estar más relajado. Porque es éste quien logra realizar los movimientos con más potencia.

Es un nuevo tipo de videojuegos que ya ha logrado establecer algunos debates entre los neurocientíficos que sin estudios concretos afirman que es peligroso estimular de esa manera al cerebro y que las consecuencias podrían ser insospechadas: desde déficit en la atención a depresión y fobias.

La más reciente generación de videojuegos abandona la simpleza tanto gráfica como argumental, a la vez que involucra a todos los sentidos del jugador. En palabras de uno de los recepcionistas de ciber entrevistados “es tan realista, tan difícil de manejar que te saca las ganas de jugarlo, se apega tanto a ser real que... por ejemplo, antes en un juego tu soldado corría y no se cansaba, ahora tu soldado corre dos pasos y se cansa, y tenés que parar. Se les agregó realismo y eso le saca dinámica. Es otro tema. Es el problema de los juegos”.

Nahuel agrega: “lo que sucede con los juegos nuevos es que les miras las palmas de las manos a tu enemigo y no es pixelada, es de verdad, la ves como si fuese de verdad. Ya son tan reales que te aburre”.

Un jugador en red acota: “el World War Craft te genera muchas emociones parecidas a la realidad”.

Desde su creación, los videojuegos, han causado debate en distintas esferas de la sociedad, tanto a favor como en contra de la utilización de los mismos.

De acuerdo a un informe de Creasey y Myers (1986) el usuario de las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación) pasa por diferentes etapas, con respecto a su utilización. En primera instancia se produce una *fase de encanto* que se caracteriza por elevados tiempos de consumo, después aparece una caída del uso por tener una percepción mas objetiva del recurso utilizado, esta seria la *fase de desencanto*. Finalmente aparece una *fase de estabilidad* donde el nuevo recurso halla un espacio natural dentro de las actividades del sujeto.

A propósito de estas etapas uno de nuestros informantes explica: “Viene uno y te dice: “sabes que en el ciber tal cosa” y fuiste una vez y te gusto y se lo dijiste a un amigo tuyo y pasa de boca en boca y cuando te diste cuenta son 10 yendo al

ciber, hasta que se aburren y no van más, o van, y están media hora y se van, a comparación de estar [anteriormente] 24 horas. Te aburrís, es una etapa nada más que te agarra, y hay dos maneras de salir: o te aburrís o conseguís novia. Cualquiera de las dos funciona”.

Federico agrega: “el tema es cuando sos más chico, cuesta saber controlarlo cuando recién lo conocés”.

## **Segundo Nivel:**

### ***Re-iniciar el juego***

El marco que contextualiza nuestro problema de investigación esta vinculado, fundamental pero no únicamente, al surgimiento y expansión de Internet. Es a partir de esta realidad que se conforma aquello que algunos denominan “cultura digital” y, junto a ella, una nueva forma de comunicarse.

El surgimiento de la noción “Sociedad de la Información” (SI) responde al contexto de la Guerra Fría. Pone de manifiesto el auge de las industrias informacionales (de las telecomunicaciones, la microinformática y el audiovisual) bajo una lógica que supone que una elite tecnocrática tiene los medios para “manejar” a la sociedad.

En palabras de Vedel (1996), “la SI presenta de manera casi ideal las características que facilitan la inscripción de una cuestión en la agenda pública: la simplicidad (las autopistas de la información son asimilables a objetos familiares, como el teléfono, el fax, la TV por cable); la proximidad con lo cotidiano del individuo (las autopistas de la información conciernen la manera de vivir, de trabajar, de divertirse); la generalidad (todo el mundo está relacionado al mismo tiempo: se trata de un proyecto global); el impacto (las autopistas de la información son presentadas como una revolución tecnológica al menos equivalente a la revolución industrial). Pero es sobre todo la ambigüedad misma del tema, y su capacidad de aportar múltiples objetivos, que explica sin duda su éxito”<sup>9</sup>.

Pero si bien la SI implicó en principio una incidencia “positiva” en el campo económico, social y cultural, el análisis de los investigadores sociales ha focalizado en el estudio de la desigualdad que produce la capacidad diferenciada de acceso a esos sistemas de información.

En este sentido, retomamos a Mattelart (2004), quien afirma que se produce una brecha digital, aunque la misma brecha se da en la desigualdad de acceso a la salud, a la educación, entre otros ámbitos. Por eso, dice el autor, “antes de poner a la tecnología en primer lugar, hay que interrogarse primero, sobre las necesidades

---

<sup>9</sup> Becerra, Martín. “Sociedad de la Información”. Editorial Norma, 2003.

reales de la sociedad" (...) "La noción de brecha digital no te permite reflexionar sobre las miles de distancias que hay en la sociedad"<sup>10</sup>.

De acuerdo a las cifras de Nua Surveys<sup>11</sup> en Europa es Islandia el país con el mayor porcentaje de cibernavegantes (69%). En países como Francia o Italia, dos de los siete países más ricos del planeta, la población con acceso a la red de redes no alcanza al 34%.

Por otra parte, según la consultora Merrill Lynch, el porcentaje de internautas crece muy rápidamente en América Latina, pero en relación al total de la audiencia es pequeña. Con 445 millones de habitantes, al finalizar 1999, sólo el 1,4% de la población latinoamericana era internauta y menos del 20% se había conectado a la red<sup>12</sup>.

Las estadísticas de Nua, del año 2002, plantean que menos del 1% de los latinoamericanos se ha conectado alguna vez a la red de redes y que los únicos países donde más del 10% de la población se conectó son: Chile con el 20%, Argentina con el 10,3%, y Uruguay con el 13,6%. Mientras que sólo el 7,7% de los brasileños y el 3,3% de los mexicanos lo hicieron.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación se ha extendido. Según información de la empresa de informática Microsoft, hacia fines del año 2006 en el Cono Sur se habían vendido 215 millones de computadoras personales. Durante el mismo año, en Argentina se vendió 1,4 millón de computadoras (de escritorio y portátiles)<sup>13</sup>.

En lo que se refiere a conexión y usuarios, según el analista Pablo Tudesco, de Prince and Cooke, "el incremento de cuentas de banda ancha durante el año 2006 registró un alza del 79%. De esa manera, Argentina cierra el año con 13 millones de usuarios de Internet, que en rigor significan 3 millones de clientes, o sea, cuentas registradas"<sup>14</sup>.

Este fenómeno se ha expandido a nivel global, tanto en países desarrollados como en subdesarrollados. Argentina se ubica dentro del bloque de países de

---

<sup>10</sup> Mattelart, Armand. Entrevista en el marco del Coloquio "Democracia y Soberanía en la Sociedad de la Información: Desafíos y Articulaciones Regionales". Universidad Nacional de Córdoba. En: [www.sitiocooperativo.com.ar](http://www.sitiocooperativo.com.ar)

<sup>11</sup> En: [www.adicciones.org/enfermedad/juego](http://www.adicciones.org/enfermedad/juego)

<sup>12</sup> Idem nota 11.

<sup>13</sup> "El mercado IT (Tecnología de la Información) argentino creció 24% en 2006". La Nación, Suplemento Tecnología, 20/02/2007. En: [www.lanacion.com](http://www.lanacion.com)

<sup>14</sup> "En un año, las conexiones a Internet crecieron un 4,1% en los hogares y 10,8% en las empresas". La Nación, Suplemento Tecnología, 14/12/2006. En: [www.lanacion.com](http://www.lanacion.com)

Latinoamérica y El Caribe, que reúne el 8.5% de la población mundial y cuentan con más de 100 millones de usuarios de Internet, casi un 10% de la población usuaria global<sup>15</sup>.

### ESTADISTICAS MUNDIALES DE INTERNET

(Usuarios del Internet y Población por Países y Regiones)

ESTADISTICAS MUNDIALES DEL INTERNET Y DE POBLACION						
Regiones	Población ( 2007 Est.)	% Población Mundial	Usuarios, dato más reciente	% Población (Penetración)	% Uso Mundial	Crecimiento ( 2000-2007 )
África	933,448,292	14.2 %	33,545,600	3.6 %	2.9 %	643.1 %
Asia	3,712,527,624	56.5 %	436,758,162	11.8 %	37.2 %	282.1 %
Europa	809,624,686	12.3 %	321,853,477	39.8 %	27.4 %	206.2 %
Oriente Medio	193,452,727	2.9 %	19,539,300	10.1 %	1.7 %	494.8 %
Norte América	334,538,018	5.1 %	232,655,287	69.5 %	19.8 %	115.2 %
Latinoamérica / Caribe	556,606,627	8.5 %	109,961,609	19.8 %	9.4 %	508.6 %
Oceanía / Australia	34,468,443	0.5 %	18,796,490	54.5 %	1.6 %	146.7 %
<b>TOTAL MUNDIAL</b>	<b>6,574,666,417</b>	<b>100.0 %</b>	<b>1,173,109,925</b>	<b>17.8 %</b>	<b>100.0 %</b>	<b>225.0 %</b>

NOTAS: (1) Las Estadísticas de Usuarios Mundiales del Internet fueron actualizadas a Junio 30, 2007. (2) Los datos de población se basan en las cifras actuales de World Gazetteer. (3) Los datos de usuarios provienen de información publicada por Nielsen//NetRatings , ITU y de Internet World Stats.

En el siguiente cuadro se puede observar que Sur América -donde está inserta Argentina- es el bloque de mayor cantidad de usuarios dentro de Latinoamérica y El Caribe, con mayor porcentaje de penetración de usuarios de Internet de acuerdo a la población, aunque el crecimiento en los últimos siete años no fue tan alto como en el resto de los bloques<sup>16</sup>.

ESTADISTICAS DE USUARIOS DE INTERNET EN AMERICA					
Regiones de AMERICA	Población (Est. 2007)	Usuarios, Dato más reciente	% Población (Penetración)	(%) de Usuarios	Crecimiento ( 2000-2007 )
América Central	142,671,074	20,021,900	14.0 %	6.7 %	522.3 %
El Caribe	38,856,548	4,298,409	11.1 %	1.4 %	668.4 %
Sur América	365,195,887	48,633,288	13.3 %	16.4 %	240.3 %

<sup>15</sup> Fuente: [www.exitoexportador.com](http://www.exitoexportador.com)

<sup>16</sup> Fuente: [www.exitoexportador.com](http://www.exitoexportador.com)

TOT. Latino Am. + Caribe	546,723,509	72,953,597	13.3 %	24.6 %	303.8 %
Norte América	328,387,059	224,103,811	68.2 %	75.4 %	107.3 %
TOTAL AMERICAS	875,110,568	297,057,408	33.9 %	100.0 %	135.5 %

NOTAS: (1) Las estadísticas de América fueron actualizadas en Noviembre 30, 2005. (2) Las cifras de población se basan en los datos actuales de world gazetteer. (3) Los datos mas recientes de usuarios corresponden a datos de Nielsen-NetRatings, ITU, NICs, ISPs y otras fuentes confiables. (4) Las cifras de crecimiento se determinaron comparando el número actual de usuarios con el dato del año 2.000, tomado de las estadísticas del ITU.

Asimismo, en la medición mundial de los países con mayor número de usuarios de Internet, Argentina ocupa el puesto número 20, con 13 millones de usuarios -1,2% del total mundial- a septiembre de 2006. Esto en un país con una población total de poco más de 38 millones de habitantes, según datos proporcionados por INDEC para este estudio; siendo la penetración de Internet en el país de un 34%<sup>17</sup>.

### ***Partidas con Historia***

Siguiendo la definición de la enciclopedia virtual Wikipedia, "Internet -comúnmente conocido como "red de redes"-: es un método de interconexión descentralizada de redes de computadoras implementado en un conjunto de protocolos denominado TCP/IP (Protocolo de Control de Transmisión/ Protocolo de Internet) y garantiza que redes físicas heterogéneas funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah (Estados Unidos)"<sup>18</sup>.

En la historia de la configuración de Internet se pueden citar algunos años claves por la trascendencia de los logros alcanzados: en 1969 se comienza a planificar la creación de una red que conecte computadoras con fines principalmente de defensa, para el caso de una eventual guerra atómica que incomunique a los humanos a nivel global. En el año 1972, se creó una nueva Red de comunicaciones, cuyo éxito sirvió para que un año después se iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes (orientadas al tráfico de paquetes) de distintas clases. De la concepción del proyecto surgió el nombre de "Internet", que se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos TCP e IP. En 1989 un

<sup>17</sup> Estadísticas actualizadas en enero de 2000, provenientes de información publicada por [Nielsen/NetRatings](#), [ITU](#) y por [www.internetWorldStats.com](#) Fuente: [www.exitoexportador.com](#)

<sup>18</sup> Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

grupo de físicos de Ginebra, encabezados por Tim Berners-Lee, crearon el lenguaje HTML y un año después gestaron el primer servidor y cliente Web llamado WorldWideWeb (WWW). En el año 2006, Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios, y se prevé que en diez años la cantidad de navegantes de la Red aumentará a dos mil millones.

El impacto de Internet trascendió rápidamente el campo de la defensa militar y la investigación en ciencia aplicada para incidir profundamente en la comunicación social mediática y el ámbito económico-financiero. Asimismo, es un fenómeno que ha producido transformaciones en el campo del trabajo, el ocio y, en general, en la vida cotidiana de las personas. La mensajería instantánea o chat y el E-mail (correo electrónico) son algunos de los servicios de uso más extendido a nivel global.

En particular, niños, jóvenes y adultos dedican parte de su tiempo de ocio al uso de los recursos que brinda Internet, uno de ellos es el sistema Multijugador o Juegos en Red. Además, otros tantos utilizan la red para descargar música, películas, bibliografía, etc.

Sin embargo, este abanico de posibilidad que se les abre a los usuarios tiene puntos de debate, como es el caso de la producción y acceso libre a la pornografía, la cantidad de tiempo de exposición al espacio virtual, los contenidos violentos de determinados juegos electrónicos, entre otros.

De acuerdo a las estadísticas e informes que circulan en la actualidad, el promedio de edad del usuario de Internet *standard* ronda los 32 años, y 1 de cada 10 usuarios es menor de 18 años. Se calcula que el 57% de los usuarios son hombres y el 43% mujeres, a nivel global.

En la actualidad Internet es ya una realidad que une a más de 16 millones de redes comunicadas entre ellas por líneas telefónicas, fibra óptica o vía satélite; y más de 60 millones de usuarios con información circulante, equivalente a 40 millones de novelas de 700 páginas cada una.

El índice de crecimiento en redes como en usuarios finales es, según Internet Society, del 12% mensual.

### **Los videojuegos**

Los videojuegos surgen hace alrededor de 30 años en Estados Unidos, como una nueva forma de jugar que fusiona la interpretación, el dialogo y la aventura. El

primer videojuego comercial que se difundió fue el Pong, que apareció en la década de los '70 en un salón recreativo de California.

En este punto es preciso aclarar que cuando hacemos referencia a videojuegos podemos distinguir entre cuatro tipos de soportes diferentes con formas de acceso específicas: máquinas recreativas para salones, consolas domésticas, consolas portátiles y ordenadores personales.

La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en redes telemáticas comenzó en 1979, cuando un grupo de estudiantes de la Universidad de Essex creó una versión informática multiusuario de un juego de rol llamado Dragones y Mazmorras, basado en el uso de textos alfanuméricos. Es el principio de un nuevo tipo de juegos conocidos como Multi-User Dungeons o Domains, que se desarrollaría rápidamente por la todavía reciente Internet y daría lugar a las primeras comunidades virtuales.

El primer juego multiusuario que incorporó imágenes fue Habitat, creado por Lucas Films Games en 1986, destinado para su ejecución en PC (Computadoras Personales).

Entre los años 1970 y 1980 jugar a los videojuegos no era una actividad propia del ámbito del hogar. En principio el acceso a las máquinas de juegos electrónicos estuvo acotado al ámbito de las salas de comercialización abiertas al público en general. Fue a finales de los años '80, con la comercialización masiva de juegos conectables al aparato de televisión, por parte de Sega y Nintendo (empresas dedicadas a la creación de videojuegos), que se pudieron adquirir consolas - costosas en un principio- para instalarlas en el ámbito privado del hogar.

En 1983, quince millones de hogares norteamericanos disponían de videojuegos conectados a la pantalla de televisión. El éxito de las consolas domésticas se produjo gracias al interés de los padres de clase media por sustraer a sus hijos de las supuestas malas influencias de las salas recreativas.<sup>19</sup>

A partir de la década del '90, con la creación de la World Wide Web, los usuarios tendrían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para ordenador con fines promocionales. Además, la rápida difusión de Internet facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión de usuarios en red.

---

<sup>19</sup> Marzo, J. *Me, mycell and I. Tecnología, movilidad y vida social*. Fundación Antoni Tàpies, Barcelona, 2003, pp. 113-114.

La dinámica del videojuego vincula un programa informático, cuyo fin es el entretenimiento, y la interacción entre uno o varios usuarios con la consola (aparato electrónico destinado para tal fin) que ejecuta el programa. Estos juegos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el participante puede controlar a personajes u elementos, para conseguir distintos objetivos conforme a reglas específicas de ejecución.

Los juegos “en línea” (on line, en inglés) aparecen como alternativa a los videojuegos de consola, y son aquellos disponibles vía Internet. Puede tratarse de juegos en línea multijugador, que se ejecutan en red con otros usuarios conectados on line; o de juegos que se descargan desde la Web a un ordenador, para luego ser ejecutados entre varios usuarios a la vez en una red privada no conectada on line. Por otra parte, existen juegos en línea interactivos donde un único usuario compete directamente contra el software (programa).

Diego Levis señala que “los videojuegos (on line) son el primer medio de masas nacido en la era informática. Los juegos informáticos marcan el rumbo hacia nuevas formas de ocio virtual. Son millones los niños, jóvenes y también adultos que juegan de manera habitual a los videojuegos en sus diferentes variantes. Cumplen, de este modo, un papel decisivo, aunque escasamente valorado, en el proceso de informatización de la sociedad”<sup>20</sup>.

En el plano local, según la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de la Argentina (ADVA), en la actualidad unos 300 mil usuarios de juegos en red asisten a más de 20 mil locales comerciales en el país. Los datos también indican que el sector argentino de producción de videojuegos cuenta hoy con una emergente industria de inmenso potencial.

Es así que, en un plano más general, son más de 35 empresas y 500 profesionales los que trabajan en diferentes ramas dentro del proceso de desarrollo de Celulares, Web, Advergaming, PC, Edutainment.

“Se puede encontrar en el amplio espectro local a emprendimientos que se dedican exclusivamente a exportar sus productos, otros enfocados a realizar tercerización de desarrollos aprovechando nuestros competitivos costos internacionales y,

---

<sup>20</sup> Diego Levis (2002), “Videojuegos, cambios y permanencias”. Publicado en la Revista “Comunicación y Pedagogía”, Barcelona, Enero 2003.

finalmente, producciones que apuestan a reactivar el mercado local aprovechando los recursos de las últimas tecnologías”<sup>21</sup>.

En este contexto, el sector económico se muestra definitivamente involucrado en el amplio desarrollo del campo de los videojuegos. Engloba a docenas de disciplinas de trabajo y emplea a miles de personas en el mundo, es una industria que en los últimos años ha estado generando más dinero que la cinematográfica. En valores, la comercialización de la industria de videojuegos alcanzó, en el año 2005, un monto de 27 mil millones de dólares a nivel mundial.

Estos datos representan un contexto explicativo sobre el fenómeno global y local de los videojuegos en sus distintas versiones. Las prácticas, interacciones y relaciones de los jóvenes usuarios de juegos en red deben ser comprendidas e interpretadas en el marco de ésta trama de: intereses económicos –vehiculizados por la industria de las TICs y el comercio asociado a su producción-circulación y consumo-, posibilidades derivadas del desarrollo tecnológico –que ofrece dispositivos y establece determinadas formas de operación de los mismos, consideradas según los analistas, los datos considerados, los problemas estudiados, los enfoques teóricos y las posturas ideológicas, como una democratización de las comunicaciones o como una restricción y empobrecimiento de las formas de comunicación social-, y los usos concretos según actores y ámbitos particulares involucrados.

A propósito de los dispositivos tecnológicos disponibles, en lo que refiere específicamente los videojuegos configurados para ser ejecutados en red, y las cuestiones relativas a su contenido y modalidad de uso, a continuación se describen algunos agrupándolos según sus temáticas predominantes –generalmente combinan temas, pero aquí los clasificamos según el preponderante<sup>22</sup>. En la descripción de sus argumentos y finalidades se registra, por una parte, una diversidad de temas que apelan, aún en sus construcciones más fantásticas, a hechos, situaciones, problemas y elementos referenciados en la realidad social. Por otra, una variedad de finalidades o propósitos asignados al producto no siempre manifestados por los diseñadores (en general, el reconocimiento público de la finalidad de un videojuego

---

<sup>21</sup> Fuente: <http://www.adva.com.ar/informacion/#toc-cual-es-la-situacion-de-la-industria-argentina-de-videojuegos>

<sup>22</sup> Fuentes de información: Game Rush, Editorial Premier. En: [www.premier.com.mx](http://www.premier.com.mx) Y Wikipedia, La Enciclopedia Libre. En: <http://es.wikipedia.org>  
Sobre estos juegos se han desarrollado varias versiones e incluso en algunos casos a partir de sus argumentos se producen cómics, dibujos animados y libros.

aparece asociado a los casos de juegos con fines educativos), donde la participación del jugador se asocia a un objetivo casi siempre noble que implica asumir “responsabilidades”, desarrollar competencia y adjudicarse un carácter activo, constructivo, productivo.

Si bien el criterio de selección puede parecer arbitrario, los mismos han sido clasificados para brindarle al lector del presente trabajo elementos de contexto en relación a los videojuegos.

#### ❖ **Bélicos:**

**COUNTER STRIKE:** consiste en un enfrentamiento bélico entre un grupo terrorista y policías en distintos escenarios, donde se disponen a exterminarse. La experiencia está planteada “para ser vivida”, los elementos y las acciones están dispuestos con un cierto realismo, es como si uno “estuviese dentro del juego”. Inserto en la realidad virtual, en el cuerpo del personaje cuyas acciones comanda

#### ❖ **Fantasía y aventura:**

**WORLD OF WARCRAFT:** es un videojuego multijugador en línea basado en una fantasía épica, donde el usuario adopta el papel de un personaje virtual que interactúa con otras personas y situaciones en un contexto de combate. Hay dos bandos diferenciados y cada uno de ellos está compuesto por cinco razas entre las que se puede elegir al jugador. A las Alianzas las forman humanos, enanos, gnomos y droenianos, mientras que a la Horda la componen, orcos, trolls y muertos vivientes, enfrentándose ambos grupos en un combate.

**GEARS OF WAR:** transcurre en *SERA*, un inhóspito planeta colonizado por los humanos. Cuando el petróleo empieza a escasear por el consumo humano una nueva materia prima es descubierta: la imulsión. A partir de este hecho las naciones se enfrentan en una guerra por el recurso energético. En este marco, emergen de la corteza terrestre del planeta, donde habitan desde hace años, las hordas de Locust. En tanto los Locust no están dispuestos a renunciar a su recurso, las naciones enfrentadas entre sí hasta el momento se volcarán ahora a combatir a esta nueva amenaza para la humanidad.

**RAINBOW SIX:** en este videojuego el equipo de *Rainbow Six*, multijugador o único usuario, deberá poner en su lugar a un grupo de terroristas que ha puesto al borde del caos a la “ciudad del pecado”. Esta ambientado en Las Vegas e inserta al *gamer* (jugador) en una tensión constante vinculada a su presencia en una decenas de lugares distintos que lo desorientan y exponen al peligro terrorista.

❖ **Mitologías o Leyendas:**

**ZELDA:** aquí el guerrero, Link, esta en todo tipo de aprietos para salvar a la princesa Zelda (una mujer joven perteneciente a la raza ficticia Hyliana), que de una u otra forma siempre es aprisionada o capturada y hay que encontrar la forma de liberarla. Con el desarrollo de diversas versiones, el papel de la princesa ha pasado de ser pasivo a implicarse en la acción y adquirir mayor importancia.

**SONIC THE HEDGEHOG:** los canales de *Soleana* brillan bajo el sol, mientras la gente canta hurras a la princesa Elise. Pero desde la nave de *Dr. Eggman* sus maléficos robots raptan a la princesa de 17 años. *Sonic*, el héroe que se encarga de rescatarla, es un erizo azul de 15 años, 1 metro de alto y 35 kilogramos de peso, que tiene la habilidad de correr a la velocidad del sonido.

❖ **Deportes:**

**FIFA SOCCER 07:** basado en el deporte del fútbol, en este videojuego el “motor emocional” es un programa inteligente diseñado para detectar lo que sucede dentro del campo y cambiar el comportamiento del juego de acuerdo a ello. Esta tecnología controla los niveles de emoción del encuentro en función del ritmo o la intensidad con que van sucediendo. Cuando la situación de un equipo es complicada esto se evidencia en los primeros planos de los rostros de los jugadores. Esta versión es la décimo cuarta de la serie de videojuegos FIFA y la undécima en 3D.

❖ **Religiosos:**

**BIBLE FIGHT:** esta protagonizado por personajes de la Biblia. Permite elegir entre seis personajes: Eva, Noe, Moisés, Jesús, La Virgen Maria y el Diablo. Ofrece las modalidades de partido simple y torneo. Cada personaje tiene sus propios poderes especiales, por ejemplo: la Virgen recibe un poder que representa una luz que baja

desde el cielo. Mientras que Eva es asistida por Adán, que, a su vez, puede surgir desde debajo de la tierra o golpear con una serpiente que usa como látigo.

#### ❖ Ambientales:

**V-GAS:** juego virtual que trata sobre el cambio climático. Fue diseñado con el objeto de que la sociedad pueda comprender mejor la influencia de las actividades humanas individuales en el cambio climático; consiste en que cada jugador debe administrar una casa tratando de emitir la menor cantidad de gases contaminantes posibles. En este marco, en el diseño y equipamiento de la casa el jugador debe evaluar las dimensiones del lugar, la instalación del termostato, la iluminación, aparatos y dispositivos.

#### ❖ Culturales:

**C-SHOCK:** es un videojuego para celular que se ha desarrollado con el propósito de promover la reducción del “choque cultural” de los estudiantes extranjeros que van a estudiar a Inglaterra. Fue diseñado por académicos de la Universidad de Portsmouth y dispone al jugador frente a diferentes incidentes o imágenes que relatan situaciones con connotaciones culturales propias de la juventud estudiantil. El objetivo será tratar de integrarse y aceptar el cambio cultural reduciendo el nivel inicial de impacto.

#### ❖ Salud:

**FATWORLD:** trata sobre los problemas de la mala alimentación, específicamente sobre la obesidad. El objetivo del mismo es que los niños deberán crear un personaje a su gusto para después velar por su alimentación y a la vez percatarse de las consecuencias derivadas de una dieta desequilibrada. De modo de que si el personaje adoptado por el usuario abusa de la comida grasa y no practica deporte irá engordando, o incluso puede llegar a enfermar de gravedad y/o morir.

### **Glosario**

Haciendo un recorrido por las distintas páginas dedicadas a los juegos en red se puede acceder a un “lenguaje propio” de los usuarios de estos videojuegos.

Según refiere la página The Secret World (El Mundo Secreto) “en unos juegos, como son los masivos online, en los que tanta gente y de todo el mundo juega, se hace necesaria la creación de una "lengua" propia que sirva de ayuda para comunicarse”<sup>23</sup>. En este sentido, las palabras que se registran como más comunes son:

## A

Agro range: Distancia mínima para que un monstruo se ponga agresivo con nosotros.

Agro: Término empleado para definir cuando un monstruo se vuelve contra ti y te ataca.

Asap: As soon as possible (tan pronto como sea posible).

Aka: Also known as (también conocido como).

Afk: Away from keyboard (lejos del teclado).

Afaik: As far as I Know (hasta donde yo se).

ASL: Age/Sex/Location (edad/sexo/lugar).

Ae: Area Effect (Efecto de zona).

## B

Buffs: Son aquellos hechizos/inyecciones/etc. que cuando se usan aumentan algún atributo del jugador (como la vida, la fuerza, velocidad, armadura,...).

Buffer: Jugador con un personaje dedicado a mejorar los atributos de sus compañeros.

Bind: Hechizo que enlaza el alma del jugador a un lugar, por lo que al morir volverá a aparecer en él.

Brb: Be right back (vuelvo en un momento).

Btw: By the way (por cierto).

Bm: Bad manner (malas formas).

Bs: Back stab (cuchillada por la espalda).

Bbl: Be back later (volveré luego).

## C

Caster: Jugador que tiene un personaje basado en el uso de la magia.

---

<sup>23</sup> Fuente: <http://thesecretworld.juegaenred.com/mmorppterms.html>

Castear: Acción de realizar un hechizo.

Camp check: Pregunta que se hace para saber si en una zona hay algún spawn libre para cazar.

Cya: See you (te veo, como despedida).

Cu: See you (hasta luego).

Camper: Jugador que acostumbra a mantenerse en una posición para abarcar un spawn de monstruos o de jugadores.

Cheat: Trampa, trucos usados para hacer trampas en un juego.

Copy that: Recibido.

## D

Dd: Direct Damage (Daño directo).

Dot: Damage over time (daño sobre el tiempo)

Dps: Daño por segundo.

## E

Eta: Estimated time of arrival (tiempo aproximado de llegada).

Engage: Cargar contra un enemigo o mob.

Enrage: Habilidad para devolver todos los ataques recibidos mientras está activado.

## F

Faction: Facción, bando al que puede pertenecer un jugador.

FM: Full Mana (energía mágica al máximo).

Frag: Término utilizado para contabilizar las víctimas del jugador.

Flurry: Frenesí, cuando un jugador entra en este estado puede hacer más ataques de lo normal.

FPS: Frames por segundo o bien First person shooter (juego de tiros en primera persona)

## G

Gtg/g2g: Got to go (tengo que irme).

Gg: Good game (buen juego).

Gj: Good job (buen trabajo).

Gl: Good luck (buena suerte).

Gr8: Great (magnífico).

H

Hf: Have fun (diviértanse).

Healer: Jugador que tiene un personaje dedicado a curar y proteger a sus compañeros.

I

Inc: Incoming (Aviso que se hace para avisar del ataque de enemigos).

Imho: In my humble opinión (en mi humilde opinión).

Imo: In my opinión (en mi opinión).

Irl: In real life (en la vida real).

J

Jk: Just Kidding (solo bromeo), o bien joking(bromeando).

K

Ks: Kill Stealer (ladrón de muertes). Término usado cuando alguien espera a que otro jugador tenga casi muerto a un mob para matarlo él y robarle la experiencia.

Kos: Kill on sight (matar al ver). Término usado para cuando un mob puede matar con solo tocar una vez.

L

Lfg: Looking for Group (Buscando un grupo).

Lfm: Looking for members (buscando miembros para un equipo).

Loot: Botín que suelen llevar los monstruos, y que se pueden apropiarse al matarlos.

Lol: Lots of lagus (“descompuesto” de risa).

Los: Line of sight (línea de visión).

M

Mob: Es el término general para llamar a cualquier “Ser” involucrado en un juego, que no sea un jugador humano o no humano.

M8: Mate (colega).

## N

Np: No problem (ningún problema).

Ns: Nice shot (buen disparo).

Npc: Non player character (jugador no humano).

N1: Nice one (buena).

Nade: Grenade (granada).

Noob: Newie (novato).

Ninja Looting: Acto consistente en robar el loot a jugadores que han matado mobs sin haber ayudado a conseguirlo.

## O

Omg: Oh my god (¡Dios mío!, expresión de sorpresa).

Omw: On my way (en camino).

Oom: Out of mana (sin energía mágica).

Ooe: Out of endurance (Sin resistencia).

## P

Pet: Mascota, ser que puede ser: animal, mágico o bien una máquina que sirve a un jugador o npc.

Pic: Picture (imagen, foto).

Puller: Jugador que atrae a los monstruos o enemigos hacia la posición de su grupo.

Pull: Monstruo o enemigo que ha sido atraído al grupo por el puller.

Pvp: Player versus player (jugador contra jugador).

Pve: Player versus environment (jugador contra el entorno). Usado para definir el combate contra los mobs.

Pk: Player killer (asesino de jugadores).

Pbae: Point black area effect. Efectos de área que están centrados en el personaje que los realiza.

## R

Rofl: Rolling on the floor Laughing (revolcándose por el suelo de risa).

Rare drop: Objeto que se encuentra muy pocas veces en un mob.

Respawn: Tiempo que tarda en volver a aparecer un mob o npc en su spawn o en el juego.

Rtm: Read the manual (lee el manual).

Roger that: De acuerdo.

RI: Real life (vida real).

## S

Spawn: Zona de aparición de los seres/objetos de un juego.

Summon: Invocar.

Summoned: Cualquier ser u objeto invocado por un jugador.

Stealth: Habilidad de un personaje para ponerse invisible y pasar inadvertido para otros personajes o monstruos.

## T

Tanke: Jugador que tiene un personaje especializado en la lucha cuerpo a cuerpo y en recibir el daño.

Thx: Thanks (gracias).

## U

Ubber: Término utilizado para expresar que algo o alguien es superior.

## W

Wtb: Want to buy (quiero comprar).

Wts: Want to sell (quiero vender).

Wtt: Want to trade (quiero comerciar).

Wth: What the hell (¡que demonios!, expresión de perplejidad).

Wb: Welcome back (bienvenido de nuevo).

## X

xD: Expresión usada para simbolizar que nos estamos “partiendo” de risa.

## **Los pares son referencia**

***“De maneras diversas, con mayor o menor grado de formulación, lo que caracteriza a estas grupalidades es que han aprendido a tomar la palabra a su manera y reapropiarse de los instrumentos de comunicación”.***  
**Rosana Reguillo Cruz**

Fundamentalmente, esta investigación gira en torno a la relación entre los jóvenes como grupo social y las nuevas tecnologías como un fenómeno con creciente incidencia en la realidad social de estos.

En lo que hace al posicionamiento teórico, como punto de partida referiremos a Rosana Reguillo Cruz (2000), quien manifiesta que los *jóvenes* deben ser estudiados teniendo en cuenta una perspectiva sociocultural.

“Esto implica no conformarse con las delimitaciones biológicas porque ya sabemos que distintas sociedades han planeado las segmentaciones sociales de muy distintas maneras. Para entender las culturas juveniles es fundamental partir del reconocimiento de su carácter dinámico y discontinuo”<sup>24</sup>.

En relación al enfoque sociocultural, definimos el concepto de *cultura* siguiendo la concepción de Néstor Canclini (1989) quien afirma que “cultura es el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se las reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas”<sup>25</sup>.

La perspectiva sociocultural que propone Reguillo Cruz, está íntimamente relacionada a las estructuras sociales que menciona Canclini, en este sentido estudiar al joven usuario de juego en red supone realizarlo desde el contexto social en el que está inmerso tanto el joven como el investigador, de acuerdo a las estructuras sociales que ambos poseen, con los esquemas internalizados de percepción y de aprehensión del mundo social. Estos esquemas se forjan en los procesos de socialización primaria y secundaria, que definiremos más adelante.

Al respecto Bourdieu (1991) sostiene que las *prácticas* no deben ser entendidas como una mera reacción mecánica, sino por el contrario se tratan de toda acción proveniente de una deliberación conciente.

---

<sup>24</sup> Reguillo Cruz, Rosana. “Emergencias de culturas juveniles. Estrategias del desencanto”. Norma, Bs As., 2000.

<sup>25</sup> Canclini, Néstor García. “Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano”. En: *Políticas culturales en América Latina*, Grijalbo, México, 1989, pp. 25.

Las lógicas de las prácticas son explicadas y definidas por el hábitus, que debe ser entendido como una relación activa y creadora con el mundo y no como una mera costumbre repetitiva y mecánica.

“El hábitus, siendo producto de la historia, es un sistema abierto de disposiciones enfrentado de continuo a experiencias nuevas y, afectados sin cesar por ellas. Es perdurable más no inmutable. La mayoría de las personas están estadísticamente destinadas a encontrar circunstancias similares a las cuales originalmente moldearon su hábitus, por tanto a vivir experiencias que vendrán a reforzar sus disposiciones”.<sup>26</sup>.

Retomamos el concepto de prácticas considerando que éstas no son acciones aisladas, ni de carácter individual, sino que pasan a formar parte de la vida y se tornan recurrentes, convirtiéndose en cotidianas<sup>27</sup>. Una práctica no es la suma de acciones singulares, es colectiva, no porque está construida intencionalmente como tal, sino porque se construye a través de una serie de interacciones en las cuales y a causa de las cuales un conjunto de agentes se combinan entre ellos, formando una red de relaciones y adquiriendo identidades y sentidos en cuanto partícipes de las prácticas y no independientemente de ellas (Crosta, 2006)<sup>28</sup>

Evocando a Requillo Cruz, estudiar las prácticas sociales de los jóvenes desde una perspectiva sociocultural implica generar una multiplicidad de miradas sobre los grupos que permite estudiar en profundidad la forma en que se han ido reformulando dichas prácticas.

Según la autora, la juventud conocida actualmente es producto e invención de la posguerra, en cuanto fue reconocida como grupo social que haría sus aportes a la comunidad económicamente activa. En definitiva, las expectativas de la población radicaban en ellos.

Con el paso del tiempo esta concepción de joven fue mutando junto a la consolidación del nuevo modelo económico neoliberal, la sociedad hizo visible a los jóvenes como problema social.

---

<sup>26</sup> Bourdieu, Pierre. *Respuestas para una Antropología Reflexiva*. Grijalbo, México, 1995.

<sup>27</sup> Shelltheis, Evelyn e Izola, Nieves. “Nuevos Enredados”. Tesis de Grado de la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, 2007.

En su tesis, que hemos revisado con el propósito de construir el “estado de la cuestión”, las autoras se proponen analizar la relación entre persona edad y las nuevas tecnologías. En el trabajo dan cuenta de las relaciones, usos y costumbres de esta generación con respecto a los avances tecnológicos.

<sup>28</sup> Crosta, Pier Luigi. “L’abitare Itinerante come “Pratica dell’abitare”: Che Costruisce Territori e Costituisce Popolazioni. Politicità delle Pratiche.”, Dipartimento di Pianificazione, Università IUAV di Venezia. Ottobre/Novembre, 2006.

En parte, este fenómeno obedece a las políticas instaladas por el Neoliberalismo (con problemas asociados de desempleo, distribución inequitativa del ingreso, concentración de riqueza), a partir de la década de 1970.

En este sentido, según Margulis y Urresti (2005) “las reformas de los años 90, ya pensadas e impulsadas por la última dictadura militar han desarticulado la continuidad con la precarización del trabajo, la pauperización de gran parte de la población, fragmentación de las clases trabajadoras, heterogeneización de las escalas de ingresos y la brecha creciente entre ricos y pobres”<sup>29</sup>.

En el contexto neoliberal el sistema político-económico generó una estructura de exclusión social que acentuó la crisis generacional referida a los jóvenes, por ser víctimas de una gran diferenciación social producto del desmoronamiento de las instituciones socializadoras tradicionales como la familia, la escuela, los clubes, la iglesia. Los espacios tradicionales de contención social de los jóvenes entraron en crisis.

Ese vacío institucional generó en ellos un sentimiento de incertidumbre respecto al futuro y con ello una mayor predisposición a vivir sin proyectos a largo plazo. Tales cambios, con incidencia en las modalidades de socialización y configuración identitaria, contribuyeron a la fragmentación social de los jóvenes y la formación de grupos diversificados que han recibido la categorización de “*tribus urbanas*”<sup>30</sup>, con pautas particulares de comunicación, vestimenta, ideología, costumbres, etc. Un ejemplo de estas manifestaciones se registra en la Internet -donde se conforma una multiplicidad de comunidades virtuales- destacándose en Argentina los denominados “floggers”.

Sin embargo, al respecto de esta última relación nos parece pertinente considerar el punto de vista que sostiene Canclini (2005) cuando apunta que el acercamiento a la tecnología demuestra la brecha cultural que se genera por el acceso y/o manejo de este recurso, tendiendo a homogeneizar la cultura y quitando visibilidad a las diferencias que también hacen a la misma.

---

<sup>29</sup> Mario Margulis y Marcelo Urresti. “Desigualdad, Incertidumbres y Carencias”. Revista Tram(p)as, Nº 34, 04/04/2005.

<sup>30</sup> Michael Maffesoli afirma que “frente a la anemia existencial suscitada por un social demasiado racionalizado, las tribus urbanas destacan la urgencia de una socialización empática: compartir emociones, compartir afectos”. El autor propone el concepto de tribus urbanas considerando una saturación del individualismo concreto y teórico, “en la tribu yo no existo por mí mismo, sino que es el otro quien me crea”, predomina la idea de la pérdida del individuo en el grupo. “El tribalismo nos recuerda, empíricamente, la importancia del sentimiento de pertenencia a un lugar, a un grupo, como fundamento esencial de la vida social” (2006).

En cuanto al “ser” joven, Reguillo Cruz propone dejar de lado la mirada normativa y de lo institucionalizado, el *deber ser*, que es producto de la conformación que la sociedad le confiere, para otorgarle un espacio en donde pueda expresar su *querer ser* a través de la multiplicidad de mediaciones que lo conforman, para así dar sentido a la institucionalidad.

Sobre esta dicotomía entre lo instituido y lo instituyente, Maffesoli parafrasea a Durkheim afirmando que “eso que la observación banal nos hace ver cómo lo anómico de hoy, se convierte en lo canónico del mañana (...) Porque eso anómico que aparece en numerosos dominios: música, pintura, pensamiento y vida corriente, constituye el canon de lo que vivimos (...) Me parece que se trata de un valor intelectual necesario para acercarnos a nuestro objeto: la juventud”<sup>31</sup>.

Las nuevas prácticas que se generan, en especial las movilizadas por los jóvenes, son vistas generalmente por la gran mayoría de la sociedad como anómicas o no acordes al modelo actual de lo aceptable, sometiéndolas a evaluaciones que subestiman o desechan la posibilidad de crear.

Para Eduardo Romano (2000) uno de los mecanismos que se generan para normatizar lo anómico se da cuando se hace hincapié en la culpa. Precisamente éste sería, para el autor, “el regulador interno fundamental que utiliza la cultura para controlar a los individuos”<sup>32</sup>.

Jesús Martín Barbero (Febrero, 2002) remarca que el “cambio que culturalmente atraviesan los jóvenes como ruptura nos están señalando algunas claves sobre los obstáculos y la urgencia de comprenderlos, esto es sobre la envergadura antropológica, y no sólo sociológica, de las transformaciones en marcha”.

En torno a la relación cultura/comunicación, Barbero expresa “el lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para convertirse en estructural”.

En la actualidad la tecnología delinea unos nuevos modos de percepción y de lenguaje, nuevas formas de sentir y de narrar el mundo. La producción simbólica que se genera en torno al uso de las nuevas tecnologías, da cuenta de que se ha producido una nueva dimensión cultural que va más allá de la instrumentalidad de los aparatos electrónicos.

---

<sup>31</sup> Maffesoli, Michel. “Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia”. JOVENes, Revista de Estudios sobre Juventud, año 8, núm. 20. México, D-F, enero-junio 2004, pp. 28-

<sup>32</sup> Romano, Eduardo. “La Cultura Digital”, Lugar, 2000

Estos nuevos modos de percibir el mundo, cuya velocidad hace perder de vista el contenido de los mensajes, hace que se genere otro modo de vida social, relacionado a la mediatización y a la virtualidad (Muñiz Sodré, 2001).

### **Otros aliados**

En el contexto global descrito los espacios sociales se cargan de nuevas subjetividades. Una de las particularidades del escenario de crisis, conflicto, transformación, fragmentación actual es la gestación de la violencia como experiencia que se manifiesta en la vida cotidiana y se reproduce en los medios masivos de comunicación –televisión, Internet, videojuegos, etc.-.

La violencia es una de las manifestaciones predominantes en los videojuegos (aspecto que se desarrollará en el apartado “Decisiones en manos propias”), lo cual se vuelve relevante si se considera que éstos constituyen un de los espacios que “habitan” los niños y jóvenes en el marco de su socialización.

En este sentido, los videojuegos acompañan la profunda mutación cultural que redefine los comportamientos y las actitudes, permitiendo la emergencia de nuevas técnicas y nuevos modos de ser y de comunicarse, tal como lo señala Muñiz Sodré (2001)

Para construir sus comunidades de sentido los jóvenes se agrupan a través de sus prácticas, es por ello que la categoría de joven no está signada por una franja etaria sino por sus usos y costumbres, que, según Florencia Saintout, “constituyen una condición históricamente construida”<sup>33</sup>.

La misma autora describe tres connotaciones diferentes que la sociedad ha delineado del concepto *joven*:

- Jóvenes del Éxito: signados por el consumismo
- Jóvenes Desinteresados: signados por el ocio desinteresado situándose en una condición de vulnerabilidad
- Jóvenes Peligrosos: signados por el discurso mediático en un aspecto negativo relacionándolos con la violencia provocada por la falta de expectativas de futuro. (Saintout, 2003).

---

<sup>33</sup> Saintout, Florencia. *Abrir la comunicación*. Ediciones de Periodismo y Comunicación, 2003, pp.119.

Al referirse a los jóvenes Barbero expresa: “estamos ante nuevos modos de estar juntos”. Es la conformación de las nuevas comunidades juveniles que dan respuesta a nuevos modos de percibir y narrar la identidad: “las identidades poseen temporalidades menos largas, mas precarias, pero también más flexibles, capaces de amalgamar, de hacer convivir en el mismo sujeto ingredientes de universos culturales muy diversos” (Barbero, 2002).

Los jóvenes al formar un grupo, un colectivo, están procurando hacerse visibles a través del sentido que le otorgan a sus prácticas, creando así una identidad que sería imposible de formar sin la interacción mutua.

Al respecto Goffman (1982) expresa que el individuo se reconoce a sí mismo a través de la interacción social en los hechos que componen la vida cotidiana, al definir la teoría de la interacción señala que “los elementos o unidades de análisis que nos permiten definir la interacción en cuanto tal, son encuentros, situaciones y ocasiones sociales. Los individuos, unidades de interacción, se mezclan constantemente de forma casual y espontánea durante sus actividades en la vida cotidiana formando una trama continua de interacciones. Corresponden plenamente a la gestión de la copresencia, construyendo una unidad fundamental de la vida publica”<sup>34</sup>

Por su parte, Berger y Luckman (1979) sostienen que la experiencia más importante de los individuos se produce en la situación cara a cara, siendo este el prototipo de la interacción social y del que derivan todos los demás casos.

Los autores definen la sociabilización como “la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad o en un sector de él. Aquí el individuo constituye su identidad”<sup>35</sup>. El individuo nace con una predisposición a la sociabilidad, no nace miembro de una sociedad, sino que comienza a serlo a partir de allí.

La socialización está formada por dos etapas fundamentales: la socialización primaria y la secundaria. La primera se da durante la niñez y a través de ella el individuo se constituye como miembro de la sociedad. En esta etapa se forma el *yo social*, donde el niño internaliza, se apropia de los roles y crea su propia identidad de acuerdo a la formación dada por los otros significantes (por ejemplo: la madre).

---

<sup>34</sup> Goffman, Irving: “El orden de la Interacción” (Edición de 1982). En: *Los momentos y sus hombres*. Paidós, Barcelona, 1991.

<sup>35</sup> Berger y Luckman. “La construcción social de la realidad”. Editorial: Amprortu, 1979.

La segunda etapa induce al individuo ya socializado a internalizar la realidad y los submundos institucionales donde estarán en juego otros roles y realidades diferentes a las de la etapa primaria.

Mario Margulis y Marcelo Urresti afirman que “la socialización podría ser definida como una forma de preparación de los más jóvenes para su posicionamiento en los puestos vacantes dejados por los adultos”<sup>36</sup>. Pero cuando esos espacios propuestos por los adultos se vacían de sentido surge un conflicto generacional y los jóvenes pasan a ser señalados como una amenaza, en tanto no cumplen con las expectativas de aquellos.

Por nuestra parte, consideramos que las prácticas que se generan en torno a la utilización de los juegos en red se relacionan con el proceso de socialización del individuo, ya que éstos pasan a formar parte de “submundos” de producción de sentido, imbricados en la relación entre lo instituido y lo instituyente. Así, estos espacios son generados y reproducidos por los jóvenes como ámbito de identificación. Es decir, al formar parte de las comunidades de videojugadores los jóvenes interactúan y crean nuevos mundos de sentido, producto de sus prácticas, vinculándose así a múltiples referencias identitarias.

### ***Interacción***

En tanto productora de subjetividad, en nuestro tiempo la interacción entre personas se produce a través de una serie diversificada de medios y formas de comunicación (lenguaje, gestos, entre otras formas tradicionales), se le suman en la actualidad el chat, las páginas webs personales y los juegos en red, entre otros. En particular, en este trabajo nos interesa delimitar lo atinente a las interacciones de los jóvenes usuarios de juegos en red.

Susana Martorell de Laconi estudia el uso del Chat como medio de comunicación y afirma que se trata de un “juego comunicativo” en donde no se intenta reemplazar los idiomas existentes sino más bien derribar las barreras comunicacionales, en este caso se logra mediante los emoticones que son íconos parecidos al lenguaje gestual<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup> Mario Margulis y Marcelo Urresti. “Desigualdad, Incertidumbres y Carencias”. Revista Tram(p)as, Nº 34, 04/04/2005.

<sup>37</sup> Martorell de Laconi, Susana. “¿Un nuevo código? Nuevo sistema gráfico mediante la informática”, 2006.

Además de requerir un lenguaje, la interacción interpersonal se genera en un lugar o espacio. Retomando a Margulis (1994) “lugar es un espacio cargado de sentido, [que] se construye a partir de ser habitado y vivido. Guarda las memorias, los afectos y las liturgias. Se trata de un espacio que ha sido habitado y contiene un grado pleno de significación. Habitar significa demorarse en un lugar y cuidarlo”<sup>38</sup>.

Pensando en los jóvenes *gamers*, estos se “apropian” y resignifican no sólo los espacios físicos destinados a la práctica de los juegos en red sino el espacio virtual de la “comunidad de videojugadores”. Al “habitar” el espacio material y virtual y apropiárselo por medio de la interacción que construye sentido, se generan espacios representados, significados.

Para Alejandro Piscitelli (1995) el ciberespacio “es el punto de pasaje para el conjunto de creencias y prácticas compartidas, que vinculan a personas físicamente separadas (...) Las redes electrónicas de comunicación son modalidades del espacio virtual donde se producen la coordinación instantánea de acciones a distancias. Se trata de máquinas de comunicar que potencian la descorporeización y de tecnologías de representación que resignifican las nociones centrales de identidad, subjetividad, pertenencia, comunidad, y verosimilitud”<sup>39</sup>.

El espacio en el que se manifiestan las prácticas, interacciones y relaciones que pretendemos abordar en este trabajo es el denominado “ciber”, término español que deriva del griego *cibertenes* (gobierno, timonel) y está referido a la ciencia que controla los automatismos y los procesos de comunicación.

Esta palabra ha ido mutando de acuerdo a los usos establecidos entre los usuarios, a modo ilustrativo citamos algunos de ellos: cyberborg; cyberpunk; cybersex; cybernaut, entre otros. Estos cambios muestran la disposición a nombrar “su mundo”, con su juego de cambio y estabilidad, configurando así un lenguaje y un imaginario asociado al uso de estos medios de comunicación.

Para Tomas Maldonado (1998) la definición de *cyberspace* proviene de las escuelas de arquitectura y arte de Canadá y Estados Unidos. Según el autor, la noción tiene una poética que pertenece “a la nueva edad del ambiente de interacción virtual generado por el ordenador”<sup>40</sup>.

---

<sup>38</sup> Mario Margulis y Marcelo Urresti. “Desigualdad, Incertidumbres y Carencias”. Revista Tram(p)as, Nº 34, 04/04/2005.

<sup>39</sup> Piscitelli, Alejandro. *Cyberculturas*. Paidós, Contextos, 1995, pp.213

<sup>40</sup> Maldonado, Tomas. *Crítica de la razón informática. La Comunidad Virtual*. Barcelona. Paidós, 1998.

Por su parte, respecto a la noción de virtualidad, Manuel Castells sostiene que “no hay separación entre realidad y representación simbólica. En todas las sociedades, la humanidad ha existido y actuado a través de un entorno simbólico. Por lo tanto, lo que es específico desde el punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación organizado en torno a la integración electrónica de todos los modos de comunicación, desde el tipográfico hasta el multisensorial, no es una inducción de la realidad virtual sino de la construcción de la virtualidad real”<sup>41</sup>.

Para Mansilla (2006) “los medios interpersonales digitales son en buena medida espacios de interacción virtual, en tanto que no están directamente asociados con la realidad social. Pero no se trata de caer en la simpleza de separar la realidad como lo vivido en la sociedad real frente a la virtualidad como especie de entelequia incomparable a lo social” (2006: 59).

Este autor sostiene, además, que los juegos en red amplían los espacios de comunicación permitiendo la ruptura de las barreras comunicacionales (dimensiones del espacio, el tiempo) y propone hablar de “medios antes que de tecnologías”<sup>42</sup>.

El autor propone tomar el modelo comunicativo de Hartley (1999:32-33), que considera a los actos de presentación y representación como componentes centrales de la comunicación.

La presentación es el modo en el que el acto de comunicación pasa a formar parte de las prácticas sociales específicas. En tanto que la representación es ofrecerle a la persona la información que se le quiere dar.

Citamos este modelo de comunicación porque consideramos que contiene los componentes que hemos registrado en nuestros acercamientos al campo –como partícipes de los procesos de comunicación allí producidos-. Es decir, entendemos que en el caso específico de los juegos en red en que los usuarios se encuentran insertos en el espacio del ciber los interlocutores se ven involucrados en un proceso de interacción y práctica que implica los componentes identificados por el autor.

El proceso de comunicación propuesto por Hartley se basa en tres pilares: codificación, percepción social e identidad. La interrelación entre los componentes se produce en tanto la codificación del acto comunicativo se daría a través de la

---

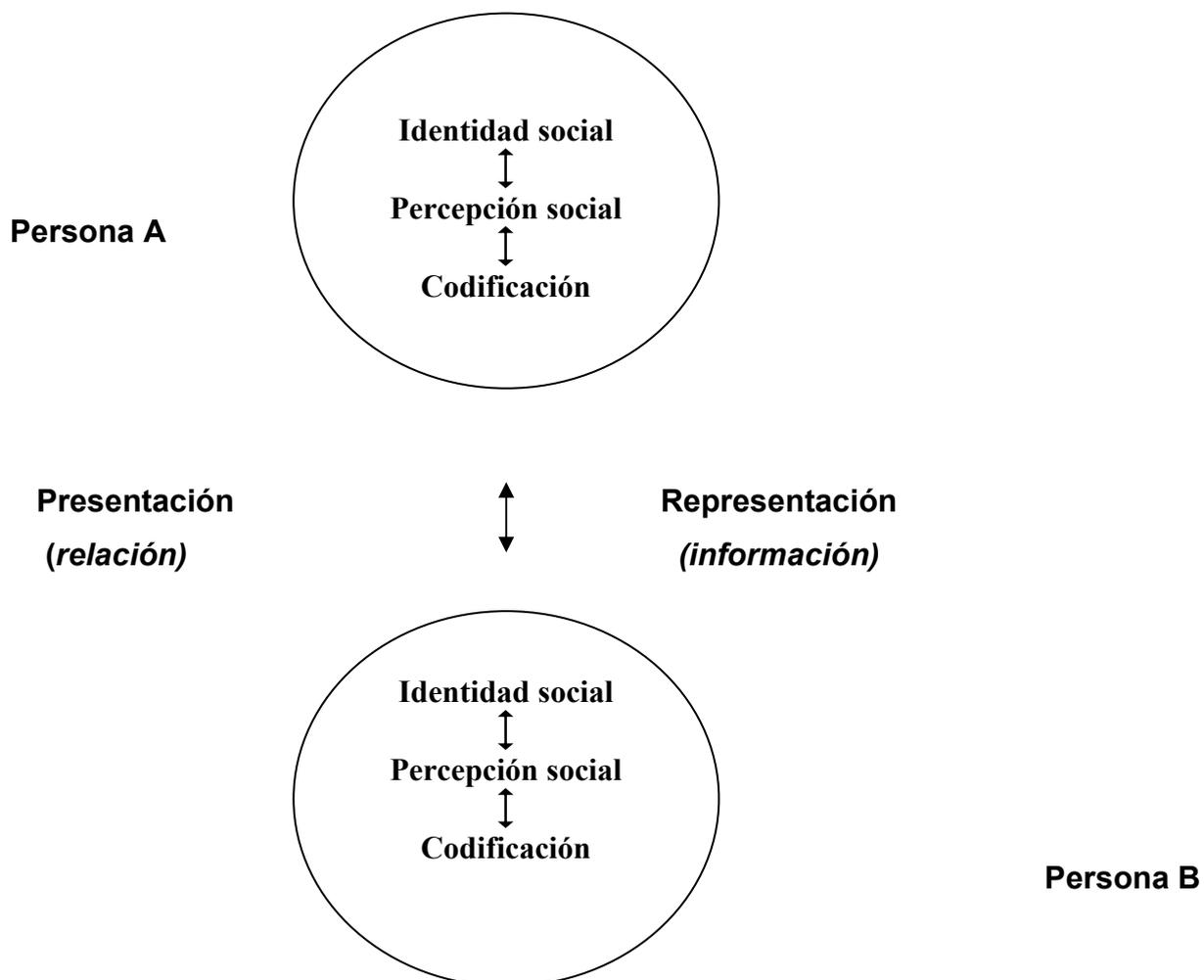
<sup>41</sup> Citado en Benzi, Carla Edith y Biasizzo, Anabela. “Jóvenes Virtuales”. Tesis de Grado de la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, 2004.

Dicha tesis, revisada por nosotras durante el proceso de indagación de antecedentes de investigación aborda el mundo de los cibern realizando una descripción minuciosa de los mismos. Apuntando específicamente al ciber como espacio físico se propone describir el lugar en el que los jóvenes usan las nuevas tecnologías.

<sup>42</sup> Villanueva Mansilla, Eduardo. *Comunicación interpersonal en la era digital*. Norma, 2006.

percepción social, que implica tener en cuenta la interpretación que hace el individuo de su contexto social, la que deviene de su identidad social.

Este circuito comunicacional forma parte de un proceso que se interconecta entre sí.



La identidad se presenta, según Mansilla, como un aspecto a investigar ya que los medios virtuales ofrecen la posibilidad de ocultar la verdadera identidad y permiten crear “identidades ficticias”, acordes con un deseo de ser.

El hecho de pensar lo social en relación a los juegos en red implica pensar en roles y reglas que dentro de los medios de comunicación digitales se definen y establecen de acuerdo al uso que se hace de los mismos. Adoptar un determinado rol está vinculado a la conformación de la identidad grupal que se gesta en un colectivo juvenil. Además, para la construcción de la identidad es necesaria la identificación de la otredad y su representación.

Jesús Martín Barbero afirma que “en la empatía de los jóvenes con la cultura tecnológica (...) lo que está en juego es una nueva sensibilidad hecha de una doble complicidad cognitiva y expresiva”<sup>43</sup>.

La identidad se construye desde la cultura, la cual configura un parámetro para las conductas y ordena y sustenta la vida de los individuos. Geertz afirma que la cultura es el vínculo entre lo que los hombres son capaces de llegar a ser y lo que son (1989).

Manuel Castells, por su parte, considera que la “cultura digital/tecnológica” puede pensarse en relación con los aparatos de poder que apelan al control de la comunicación. El autor vislumbra en estas tecnologías una dimensión cultural cuyo beneficio sería traspasar todas las fronteras y restringir el control de las comunicaciones para lograr alterar los aparatos de poder. Este posicionamiento sostiene la idea de que las nuevas tecnologías forman comunas virtuales que permiten interrelaciones libres de controles.

Por otra parte, hay que hacer explícito –aunque quede evidenciado en lo anteriormente expuesto- que aquí partimos del presupuesto de que la expansión de los juegos en red pone de manifiesto un nuevo fenómeno social que está, en mayor o menor medida, relacionado directamente con el sector juvenil. En este sentido, algunas posturas sostienen que existe una mayor presencia de estos en el uso de las TICs porque están más predispuestos al consumo de esos dispositivos y porque tienen capacidades diferenciales –respecto a los adultos- para el dominio técnico que requiere su uso.

### ***Entramados***

Según Celso (2006), los videojuegos tiene su origen en los llamados juegos de rol “en donde no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y la aventura”<sup>44</sup>. A partir de allí nacieron los juegos en red que “ofrecen un interés especial, en tanto muestran los primeros rasgos de la conformación de un nuevo tipo de relaciones sociales no

---

<sup>43</sup> Barbero, Jesús Martín. “Jóvenes: Comunicación e identidad”. Revista Pensar Iberoamérica, Nº 0, febrero de 2002.

<sup>44</sup> Celso, Viviana Elizabeth. “El lenguaje de los videojuegos, sus pliegues y recortes en las prácticas sociales”, Revista Novedades Educativas, Mayo 2006.

profesionales, mas o menos estables, en donde la presencia física no es condición previa ni necesaria”<sup>45</sup>.

En la actualidad se contabilizan más de cuatrocientos juegos de rol diferentes en el mundo, redactados en más de una docena de lenguas.

Según la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de la Argentina, en la actualidad unos 300 mil usuarios de juegos en red asisten a más de 20 mil cibernets del país.

Diego Levis (2006) retoma al sociólogo Jerry Turkle y afirma que en la realidad de los niños nacidos en la era de la informática, los videojuegos son un entretenimiento que se adecua a esta nueva realidad donde la interacción con las nuevas tecnologías es habitual.

En tanto que Becerra sostiene que “el nuevo modo de desarrollo informacional permite una perspectiva de análisis que vincula las potencialidades tecnológicas de los soportes de las actividades info-comunicacionales, junto con la digitalización de los contenidos y diversificación de emisiones, con los impactos productivos y, por ende, con la estructura de la sociedad donde esas potencialidades emergen” (2003: 41). En ese marco, el autor da cuenta de que la brecha digital ahonda la brecha económica, social y cultural que las nuevas tecnologías instalan, y depende de las posibilidades de acceso de los distintos países, lo que determinará el crecimiento, el progreso y el desarrollo de la sociedad.

Asimismo “la articulación de los niveles político, económico y social condicionan el surgimiento, el tratamiento, la distribución y el acceso inherentes a las tecnologías”<sup>46</sup>.

Pero aún considerando la cuestión del acceso desigual a las TICs, en la actualidad, tal como plantea Levis, un sector importante de los jóvenes utiliza a los videojuegos para su entretenimiento. Mientras que otras generaciones recurrían a medios diferentes con el mismo fin.

En cuanto a la práctica del juego, siguiendo a Johan Huizinga es definida como “una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un

---

<sup>45</sup> Levis, Diego. “Videojuegos en red”, 2006. En: [www.diegolevis.com.ar](http://www.diegolevis.com.ar)

<sup>46</sup> Becerra, Martín. “La Trama Compleja de las Tecnologías”. Revista Tram(p)as, N° 14, Junio 2003.

sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo en la vida corriente” (1997: 26).

Este autor caracteriza al juego de la siguiente manera:

- ✓ Actividad libre. El sujeto la elige y se siente libre al hacerla en el tiempo y forma que más le plazca.
- ✓ Es una situación ficticia que puede repetirse. Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espacio-temporales “irreales”.
- ✓ Está regulada por reglas específicas. Existen convenciones respecto a las normas o reglas que delimitan los límites espacio-temporales en que se realiza la actividad.
- ✓ Tiene una motivación intrínseca y fin en sí misma. Es el sujeto el que decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo ajeno al juego en sí.
- ✓ Genera cierto orden y tensión en el jugador. El juego exige cierto orden para su desarrollo y si ese orden se rompe, se deshace el mundo que se ha creado para el juego<sup>47</sup>.

Si nos remitimos a la etimología de la palabra juego, la misma proviene del latín *iocus*, o acción de jugar, diversión, broma. Ciencias como la psicología han estudiado la importancia del juego en la conformación del sujeto, llegando a considerar que el juego forma parte del basamento de la estructura social, ya que el juego, fundamentalmente cuando involucra a más de una persona, promueve el conocimiento y la interacción social.

---

<sup>47</sup> Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid. Editorial Altazya, 1997, p. 26.

## **Tercer Nivel:**

### ***Simulador de juego***

***Para comprender la Comunicación Mediada por Ordenador, específicamente la comunicación emocional y su transmisión a través de este medio, el investigador debe vivir e imbuirse dentro del ciberespacio. Goijberg (2005)<sup>48</sup>***

Elegir un método de investigación implica una reflexión en relación a un(os) paradigma(s) que incluya(n) una estrategia o instrumento como forma posible de acceder a la realidad. En este sentido, el equipo de trabajo tomó la decisión de implementar una metodología que permita reunir, sistematizar y analizar la información conforme a la especificidad del problema de estudio, en concordancia con un enfoque fundamentalmente comunicacional y antropológico, y guardando coherencia con los objetivos propuestos.

Coincidimos en que la ciencia no define la verdad, en cambio, podría decirse que es una forma de pensar. Es un proceso en el cual se desarrollan procedimientos destinados a relevar información para contestar preguntas de investigación, lo que se denomina método científico.

Según Carlos Sabino (1992), "el método científico es el procedimiento o conjunto de procedimientos que se utilizan para obtener conocimientos científicos, el modelo de trabajo o secuencia lógica que orienta la investigación científica. El estudio del método o de los métodos, si se quiere dar al concepto un alcance más general, se denomina metodología, y abarca la justificación y la discusión de su lógica interior, el análisis de los diversos procedimientos concretos que se emplean en las investigaciones y la discusión acerca de sus características, cualidades y debilidades"<sup>49</sup>.

Para esta investigación nos valimos tanto de técnicas del método cualitativo del tipo exploratoria/orientativa –entrevista semiestructurada, observación participante-, como del cuantitativo –encuestas, estadísticas-. Es decir, la metodología se encuentra enmarcada dentro de un proceso de triangulación, por reunir características de ambos métodos.

---

<sup>48</sup> Etchevers Goijberg, Nicole. "Ruta Etnográfica para la comprensión de la comunicación on line". Revista electrónica Dim, Año 1, Nº 1, 2005.

<sup>49</sup> Sabino, Carlos. *El Proceso de Investigación*. Lumen. Buenos Aires, 1992.

La triangulación es definida por Denzin (1978) como la combinación de distintas metodologías de estudio para aplicarlas a un mismo fenómeno. Distintos autores la denominan "convergencia metodológica", "método múltiple" y "validación convergente", pero en todas estas nociones subyace el supuesto de que los métodos cualitativos y cuantitativos deben ser considerados no como campos rivales sino complementarios.

En la misma línea de nuestra investigación, Cañas, Lesna y Lunatti (2004) justifican la elección de la metodología de investigación reconociendo que si bien se prioriza en el abordaje una indagación cualitativa, no se descarta que la investigación pueda integrar estudios de tipo cuanti-cualitativo de ciertas dimensiones involucradas en el análisis.

El desafío cuando se combinan datos cuantitativos e información cualitativa es tener un especial cuidado en la convergencia y consistencia de ambas lógicas.

Cuando la aproximación es cualitativa, la información es recogida con pautas flexibles y difícilmente cuantificables, la intención es captar la definición de la situación que efectúa el propio actor social y el significado que éste da a su conducta. Asimismo el análisis busca contemplar la totalidad de la configuración en la que se sitúa el actor, lo que supone integrar los sentidos construidos por los sujetos con "los datos duros" de las condiciones objetivas y las dimensiones estructurales que los atraviesan"<sup>50</sup>.

Según refiere Vasilaschis de Gialdino (1992), la estrategia de la triangulación a través de la cual se combina la aplicación de metodologías cuantitativas y cualitativas, entre otras, da cuenta de la posibilidad de la coexistencia de los paradigmas en la práctica de la investigación sociológica.

Los métodos cualitativos actúan sobre contextos reales y el observador procura acceder a las estructuras de significados propias de esos contextos mediante su participación en los mismos, siendo que ésta puede adquirir distintas características. Para Vasilaschis de Gialdino (1992), un científico que desee maximizar el contenido empírico de los puntos de vista que sustenta y que quiera comprenderlos tan

---

<sup>50</sup> Cañas, María Cecilia Elizabet, Lesna, Laura Edith y Lunatti, Patricia Haydé. "Comunicación y Prácticas Culturales en el Ciber". Universidad Nacional de La Plata Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Noviembre, 2006.

claramente como sea posible, tiene que introducir otros puntos de vista, es decir, adoptar una metodología pluralista.

En cuanto al planteamiento cualitativo Delgado y Gutiérrez (1995:77) señalan que "el diseño cualitativo es abierto, tanto en lo que concierne a la selección de participantes-actuales en la producción del contexto situacional así como en lo que concierne a la interpretación y análisis", y es el investigador "quien integra lo que se dice y quién lo dice".

En este marco, las técnicas son herramientas de las que se vale el investigador para poder aproximarse a su objeto de estudio e introducirse en "su mundo". Pero "las técnicas son teorías en acto y no escapan por lo tanto a una ilación íntima con el contexto teórico que estructura la investigación. La técnica no es una receta o instrumento neutro o intercambiable"<sup>51</sup>.

El método cualitativo posibilita, además de un análisis en profundidad que se oriente hacia la perspectiva del actor<sup>52</sup> bajo estudio, el contraste cualitativo con los resultados obtenidos mediante procedimientos cuantitativos (en este caso encuestas), para facilitar y profundizar la interpretación y comprensión del problema indagado.

En este trabajo recurrimos a la entrevista semiestructurada, a las observaciones con participación dentro de grupos de jóvenes usuarios de juegos en red y, para enriquecer nuestro relevamiento, también nos hemos valido de las conversaciones informales.

Rosana Guber (2004) sostiene que la entrevista es una situación en la cual una persona (el investigador-entrevistador) obtiene información sobre algo interrogando a otra persona (entrevistado-respondente-informante). Es una estrategia para hacer que la gente hable sobre lo que sabe, piensa y cree.

Luz María Guerrero (2001) "esta técnica, basada en la interacción comunicativa, presenta los problemas potenciales de reactividad, fiabilidad y validez. La información producida en relación al entrevistador-entrevistado, depende de la situación de la entrevista, de las características personales, y actuación de ambos participantes".

---

<sup>51</sup> Guber, Rosana. *El Salvaje Metropolitano*. Paidós, 2004, p. 93.

<sup>52</sup> Según Guber (2004), con esta orientación el investigador busca explicar los fenómenos sociales reconociendo los marcos de significado construidos y compartidos por los actores en el proceso de la vida social, que dan sentido y contextualizan sus prácticas y nociones. Este entramado significativo, circunscrito sociocultural e históricamente, tiene existencia empírica, pero su formulación e implicancias se definen por la teoría y el trabajo del investigador.

Mientras que la observación participante, según Guber (2004), se caracteriza, entre otros aspectos, por la inespecificidad de las actividades que comprende: integrar un equipo de fútbol, residir con la población, tomar mate y conversar. Supone, pese a esto, realizar dos actividades principales: una es observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno al investigador; y, a su vez, participar en una o varias actividades de la población.

El investigador realiza la observación participante con el objetivo de registrar todos los acontecimientos de la vida social; parafraseando a la autora decimos que "si un juego se aprende jugando, la cultura se aprende viviéndola".

En palabras de Goijberg (2005) "la metodología etnográfica se acentúa en el trabajo de campo en donde es importante que el investigador se integre en el grupo de estudio, conozca sus formas de comportarse y expresarse, y experimente por sí mismo la manera en que se transmiten las emociones"<sup>53</sup>.

El trabajo de campo etnográfico se define por no corresponderse con una sistematicidad que prevalece más allá de las particularidades del objeto de estudio y los contextos de indagación. Por el contrario, el investigador aprehende e incorpora en el análisis las vivencias propias de la relación con el objeto de estudio en determinado contexto.

La etnografía es el trabajo de describir y explicar una cultura, se interesa por la observación de conductas (miedo, ansiedad, rabia, entre otros sentimientos) y lo que éstas producen, su significado.

El investigador-entrevistador debe estar dispuesto a aprender "un nuevo lenguaje", el del informante. El primero toma una posición de "ignorancia cultural", mientras que el segundo es el "maestro" de su realidad. Aunque esto no anula la existencia de marcos de referencia teóricos y metodológicos y de sentido común por parte del investigador.

El análisis de los fenómenos sociales debe realizarse en un contexto determinado, de manera de ver tanto las relaciones y dependencias de éste para con él y para con los que interactúan dentro de ese contexto.

Vasilaschis de Gialdino (1992) afirma que los fenómenos sociales son distintos a los naturales y no pueden ser comprendidos en términos de relaciones causales

---

<sup>53</sup> Etchevers Goijberg, Nicole. "Ruta Etnográfica para la comprensión de la comunicación on line". Revista electrónica Dim, Año 1, Nº 1, 2005.

mediante la subsunción de los hechos sociales o leyes universales, porque las acciones sociales están basadas e imbuidas en significados sociales: intenciones, actitudes y creencias.

Asimismo, los actores del grupo social estudiado son seres reflexivos y su conducta significativa, por lo que la teoría del investigador debe ser permanentemente contrastada, durante el trabajo empírico, con la realidad social. De otra manera, se corre el riesgo de reproducir el sentido común e instaurar el sociocentrismo, imponiendo un marco de referencia ajeno al grupo social estudiado.

Lo dicho no supone privilegiar el trabajo empírico sobre la explicación teórica sino, por el contrario, reconocer que al campo social “no se accede directamente por la percepción sensorial del investigador, sino por un constante diálogo con su modelo teórico que es lo que le permite ordenar sus prioridades y criterios selectivos para la observación y el registro. Por consiguiente, la Perspectiva del Actor –PA- es una construcción orientada teóricamente por el investigador, quien busca dar cuenta de la realidad empírica tal como es vivida y experimentada por los actores” (Guber, 2004:71).

En nuestra investigación también utilizamos técnicas del método cuantitativo de recolección de datos, como las encuestas. Este método se caracteriza por recoger y analizar datos cuantificables sobre variables, asociándolas para determinar la fuerza de correlación entre ellas. Se trata de una posibilidad de generalización y objetivación de los resultados a través de la selección de una muestra representativa de un universo.

En nuestro caso, la encuesta fue la herramienta que permitió relevar datos significativos sobre distintas variables involucradas en el problema de investigación. Por ejemplo: la cantidad de horas diarias dedicadas a la práctica de juegos en red, edad de los participantes de juegos en red, entre otras, permitiendo desarrollar un análisis a partir de datos diversos y complementarios.

Por otro lado, nos apoyamos en las cuantificaciones obtenidas y analizadas en distintos estudios dedicados a este tema, para complementarlas y contrastarlas con las que obtuvimos en nuestro trabajo. Confiamos en que la multiplicidad de miradas sobre una misma temática pueda aportar profundidad y enriquecer el conocimiento.

## **Se (re)inicia**

***“Hay que saber qué se busca, pero hay que buscar más de lo que se encuentra”.***  
**Robert Cresswell**

La frase de Cresswell fue elegida por ser representativa de nuestra situación en el trabajo de campo. Dicho trabajo nos permitió vivir la experiencia de introducirnos en el mundo de los juegos en red y sus usuarios, poniendo especial atención en las prácticas y relaciones sociales interpersonales e interacciones comunicativas que se generan en esos espacios.

En términos de Krotz (1991), la presente investigación fue como realizar un viaje antropológico con un propósito claro y definido a través del cual se quiere conocer un determinado aspecto de la realidad sociocultural, una problemática, un sector poblacional, los habitantes de una región, un grupo social, una cultura o como se quiera decir.

Para Krotz conocer es aglomerar toda la información empírica, cuantificarla y calificarla y, a partir de allí, establecer argumentos sobre la temática estudiada.

La experiencia de investigación en el campo permitió al equipo enriquecer su mirada respecto del objeto de estudio. Tal como explica Rosana Guber (2004), la modificación del primer bosquejo de trabajo es un proceso normal y no significa un problema que haya que resolver de antemano, sino por el contrario, enriquece el proceso mismo.

Retomamos la idea sobre el proceso de investigación que sostiene Guber, quien afirma que se trata de “una relación social en la cual el investigador es otro actor comprometido en el flujo del mundo social y que negocia sus propósitos con los demás protagonistas” (2004: 78).

El criterio de selección de informantes partió de la intención de dar cuenta de la diversidad propia del campo. Para la aproximación se seleccionaron espacios – cibernéticos- abiertos al público en general, donde los usuarios pudiesen ser diversos: hombre o mujer, de cualquier edad, nacionalidad y pertenencia social, siendo el único parámetro excluyente el que tuviera relación con el uso de las nuevas tecnologías –particularmente con los juegos en red- en el espacio del ciber.

En el proceso de búsqueda de los cibers donde llevar adelante el trabajo de campo, tanto vecinos consultados como, en un momento posterior, los entrevistados dieron cuenta de los lugares a los cuales se podía acceder y aquellos a los que no, por considerarlos como *peligrosos* o *confiables*, según la posibilidad de que se produzcan situaciones violentas y de inseguridad.

De acuerdo a esas opiniones -que incidieron en nuestra elección-, las observaciones se realizaron en los cibers “Acymobar” del barrio de Palermo – ubicado en la intersección de las calles Malabia y Paraguay-, “Webtime” del barrio de Congreso –Avda. Rivadavia 2286-, “Ciber Ecuador” de Barrio Norte – ubicado en las calles Ecuador y Santa Fe- y “Ciber Palermo” de Barrio de Palermo –ubicado en Billingham 1656- todos en el perímetro de la Ciudad de Buenos Aires (Capital Federal).

### ***Una partida interesante: acercamiento al campo***

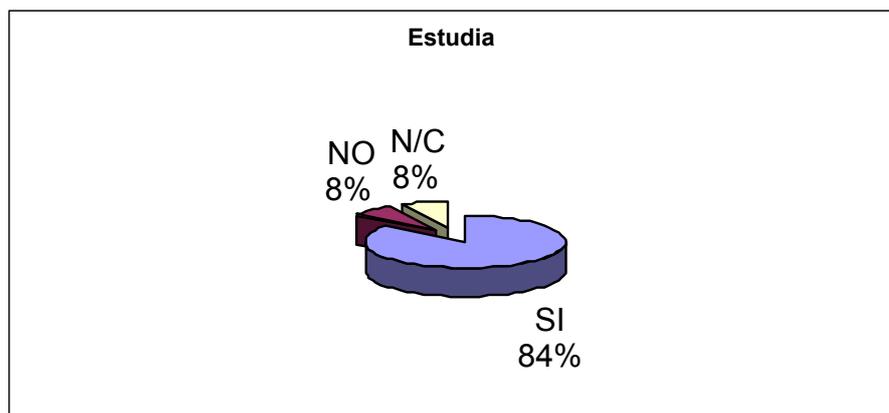
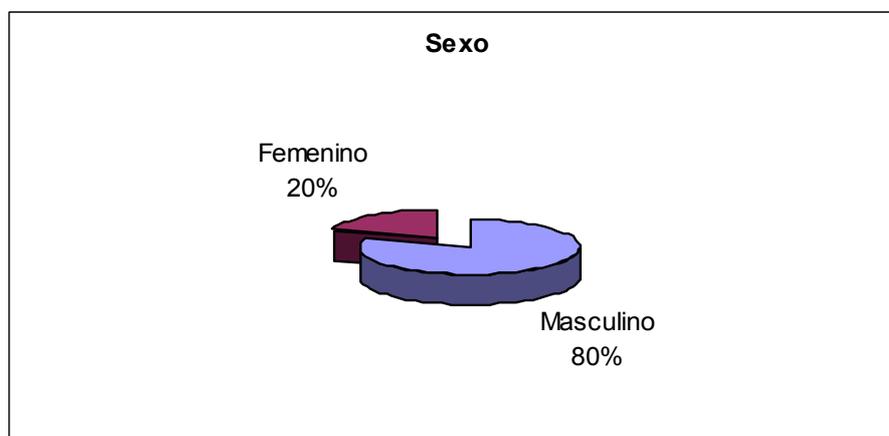
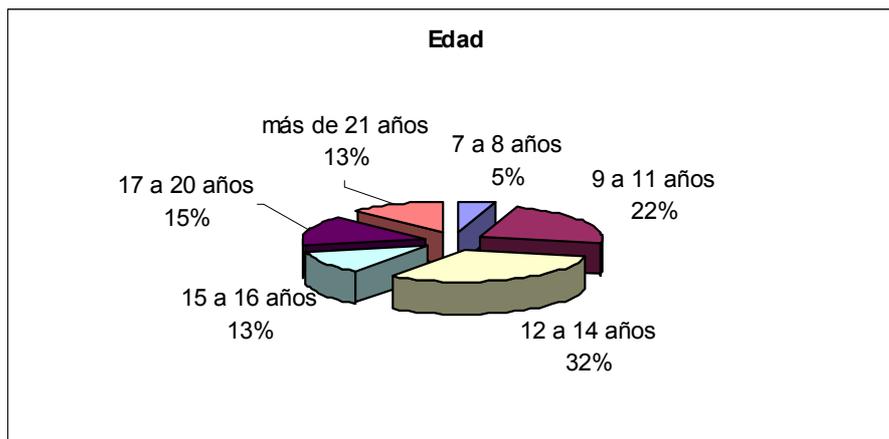
Las encuestas, realizadas durante las primeras concurrencias a los cibers, se registraron en base a una muestra<sup>54</sup> de asistentes. Sistematizamos a continuación los datos obtenidos en relación a los objetivos planteados.

En cuanto a las relaciones sociales e interpersonales, de acuerdo a los datos relevados, dieron cuenta que en cuanto a la edad de los jóvenes que asiste a los cibers, la primer mayoría oscila entre los 12 y 25 años, aunque las franjas etarias aparecen diversificadas.

Por otra parte, en su mayoría son estudiantes (el 84% cursa algún estudio) varones (representan el 80% de los encuestados). Este último dato llama la atención si se lo contrasta con la distribución por género de los usuarios de la WWW que se registra actualmente: 57% son hombres y 43% mujeres (ver supra: Partidas con historia).

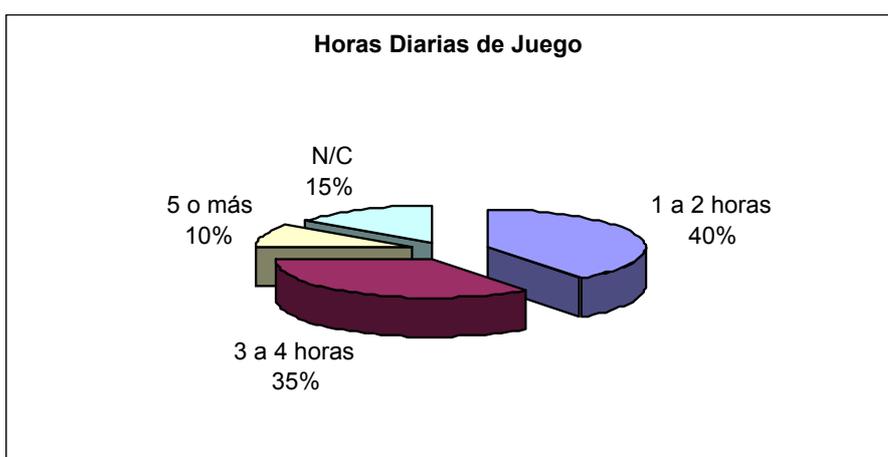
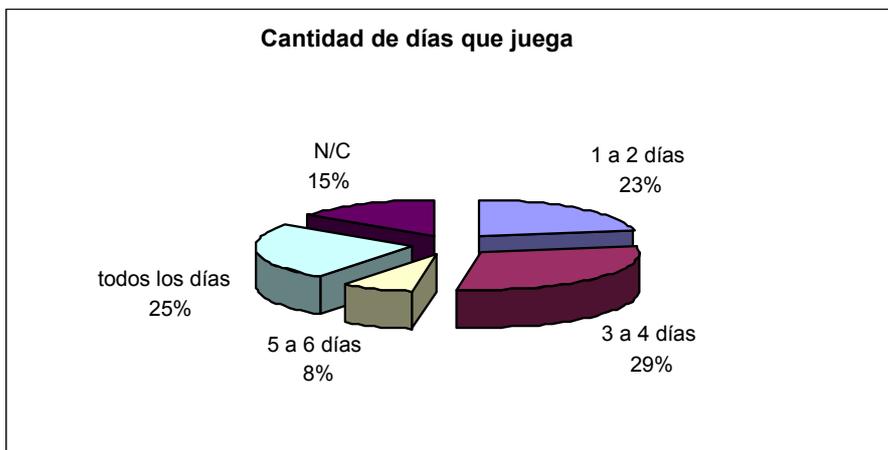
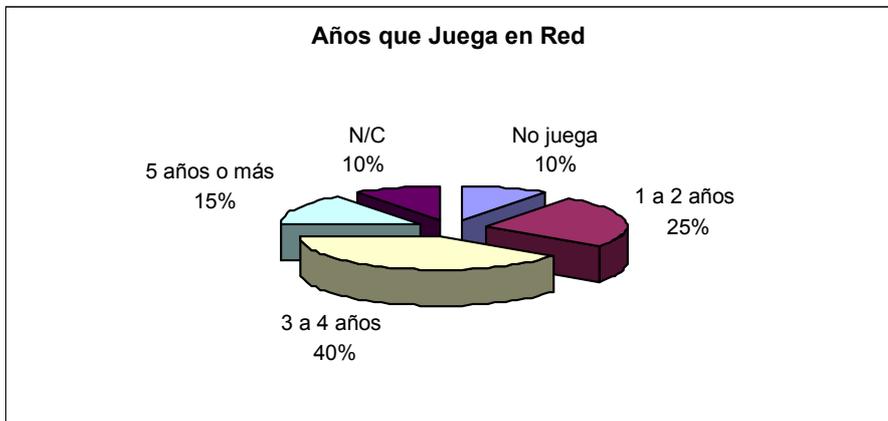
---

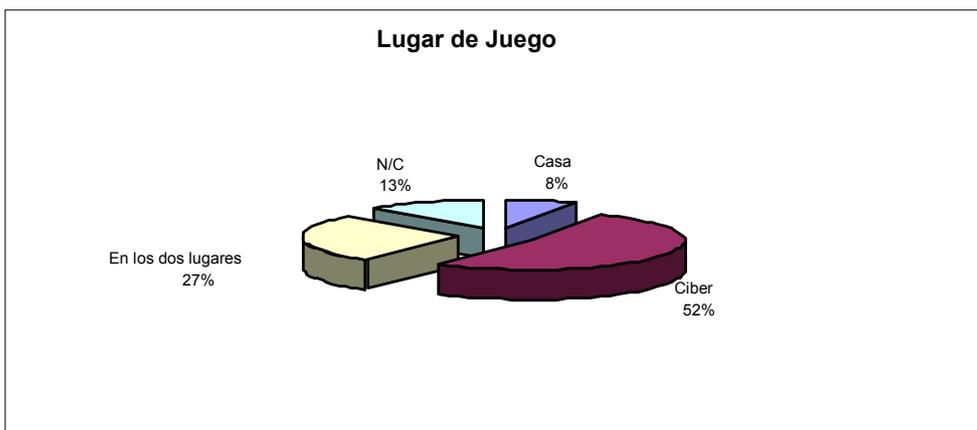
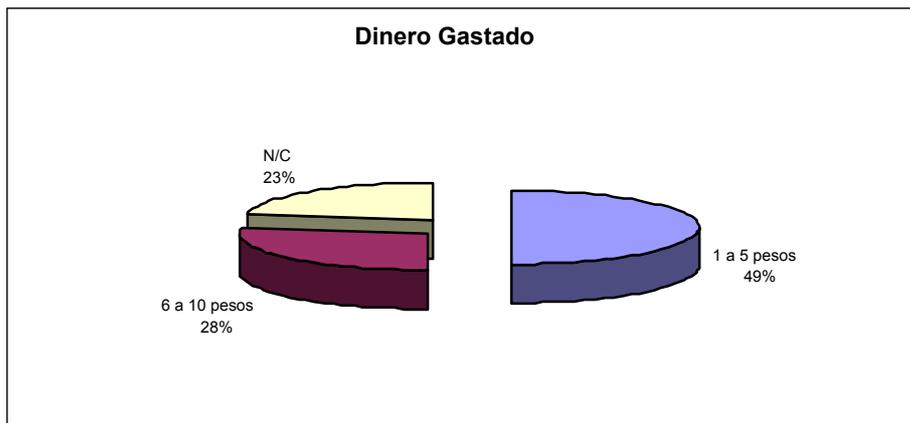
<sup>54</sup> La encuesta fue realizada a un total de 40 personas que se encontraban, al momento de nuestras visitas, en los locales de comercialización del servicio de Internet, independientemente de ser o no practicantes de juegos en red.



Continuando con el procesamiento de datos de los indicadores de las prácticas sociales y relaciones interpersonales de nuestros encuestados, el 40% dijo jugar en red desde hace 3 a 4 años, en su mayoría asisten al ciber entre 3 y 4 días a la semana (29%), y –también en términos mayoritarios- permanecen allí entre 1 y 2 horas diarias y gastan entre 1 y 5 pesos por día.

Al responder respecto al lugar habitual donde se juega el 52% señaló hacerlo en cibernets, mientras que 27% lo hace tanto en el ciber como en la casa y un 8% dijo practicar solo en su casa.

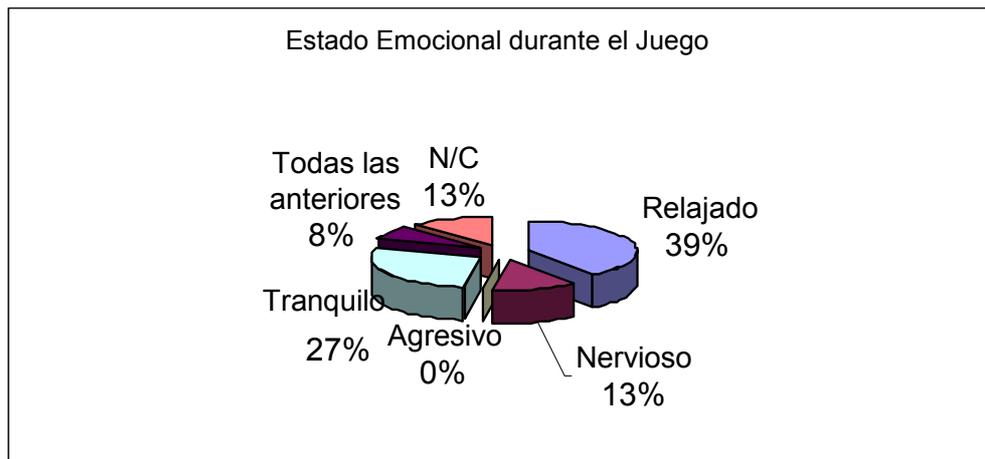




En cuanto a las prácticas sociales relevamos que el 57% de los encuestados lo practica “por diversión”, seguido de un 18% que dijo “no saber” qué lo motivaba a jugar.

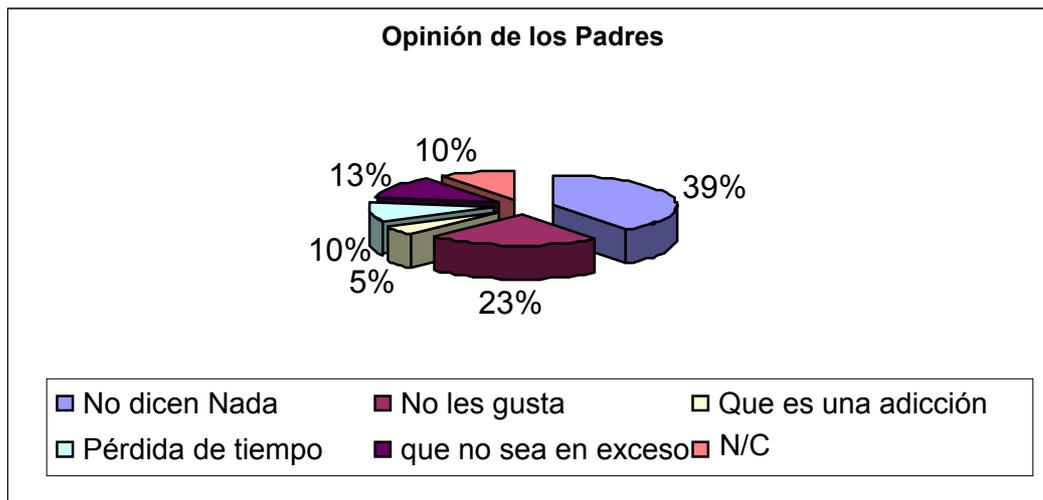
En relación a las sensaciones/emociones que produce la práctica del juego en red, el 39% expresó “sentirse relajado” al momento de jugar en red, seguido de un 27% que dijo “estar tranquilo”; mientras que un 13% señaló “estar nervioso” durante el desarrollo del juego.





Para indagar acerca de las relaciones interpersonales e interacciones comunicativas, les consultamos si realizaban esta práctica social con el consentimiento de sus padres, el 87% dijo que sí, aunque –según ellos- el 39% informó que sus padres “no dicen nada” respecto de esta práctica. Mientras que al 23% de los padres “no les gusta” que jueguen en red, un 13% que les dan permiso mientras que “no sea en exceso” y un 5% aquellos que consideran que “es una adicción” -cuestión que será retomada para su análisis más adelante-.





Por otra parte, ya en términos de datos cualitativos, previo al ingreso a los cibernets, detectamos una gran expectativa respecto al desarrollo de las partidas en varios grupos de jóvenes que dialogaban en la puerta de los locales.

Al momento de ingresar lo hicimos con cierta ansiedad, debido a que teníamos la sensación de estar “presionadas” por la situación, novedosa para nosotras. Luego percibimos que, además, habíamos ingresado al campo con preconceptos, lo que se haría evidente en las conversaciones con los recepcionistas de los locales.

Asimismo, nuestra presencia no sólo llamó la atención de los recepcionistas, sino también la de los jóvenes jugadores, quienes nos interrogaron sobre el motivo de nuestra presencia y hasta que no obtuvieron respuestas a todas sus inquietudes no se involucraron demasiado.

Las preguntas y acotaciones planteadas por los actores fueron, entre otras: “¿Tenés hijos que venís acá?”, “¿por qué querés aprender a jugar vos?”, “la señora no sabe jugar nada, andá y enseñale”.

Otra señal que nos llevó a percibir que no respondíamos a sus parámetros para definir a un jugador es que al momento de ponernos un *Nick* (nombre virtual) se nos asignó la denominación “Señora” –lo que interpretamos representaba y respondía a una distancia simbólica respecto a ellos-.

En este intercambio hubo acotaciones al momento de invitarlos a completar el cuestionario del tipo “yo no la hago porque Ustedes dicen que nosotros somos unos viciosos”, “venís porque nos ven como raros”. Todas frases que demostraban que deberíamos sortear una barrera comunicacional sostenida en

prejuicios, esta vez surgido desde los jugadores hacia nosotras, posiblemente vinculados a un contexto que perciben en términos de incomprendibilidad.

Otro obstáculo a salvar fue la dificultad en la interacción comunicativa con quienes se encontraban insertos en grupos, varios de ellos respondían con datos inexactos para burlarse de nuestro trabajo junto a sus compañeros. Por ejemplo: respondían que tenían 49 años cuando en realidad su conformación física indicaba que no podían ser mayores de 20 años.

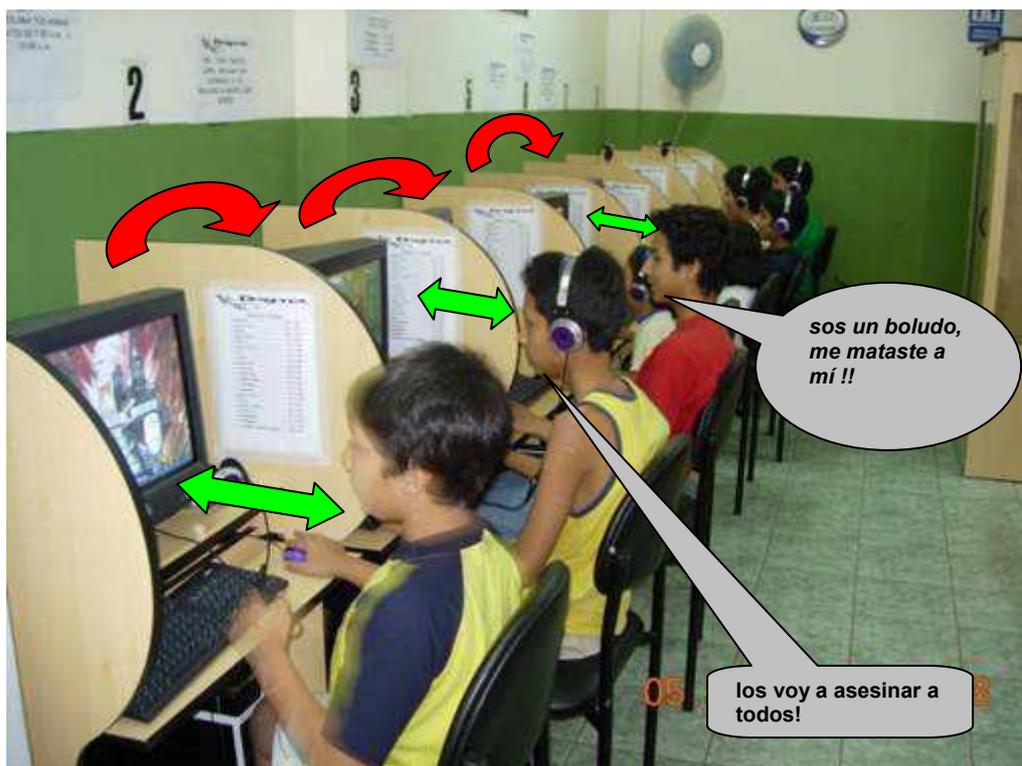
Asimismo algunos dijeron responder a nuestras preguntas si les pagábamos una hora de conexión, propuesta a la que no accedimos.

### ***Misión Posible***

Ya insertas en el espacio del ciber, pudimos observar, en lo que respecta a las interacciones comunicativas que si bien de antemano se podría pensar que cada uno de los jugadores “juega su propio juego”, muchas veces no es así. Los jóvenes presentes en el lugar suelen ingresar al mismo juego en red e interactúan entre sí por fuera del vínculo virtual. Esto posibilita que el juego, la partida en su dimensión más amplia, se traslade “afuera” del espacio de la red. Entonces el área física del ciber se asocia y convierte en el espacio contextual de juego, que se ejecuta en un espacio virtual –la red- pero en un contexto físico-espacial concreto –el ciber- (ver infra: representación gráfica).

Allí se ponen en juego múltiples interacciones comunicativas, básicamente el lenguaje oral, escrito y gestual –reducido por la poca movilidad que permite el desarrollo del juego- y se dan interacciones entre el “adentro” y el “afuera” del juego virtual, porque además de interactuar a través del juego paralelamente se comunican con el lenguaje verbal a través de exclamaciones relacionadas con el juego que están practicando.

En esos momentos se registran conversaciones, ya que se consultan y alientan unos a otros a la vez que aluden al contendiente virtual. En este sentido, relevamos y transcribimos algunas expresiones: “los voy a asesinar a todos”, “esa tierra me pertenece”, “la espada que compré hoy es una cagada”, “sos un boludo, me mataste a mí”.



En el espacio físico del ciber los jóvenes se encuentran ubicados frente a su máquina –PC- donde establecen interacciones comunicativas que se desprenden de la misma práctica del juego y son diálogos breves, como los que transcribimos anteriormente.

Mientras se desarrolla el juego los usuarios van intercambiando frases cortas, preferentemente desde sus lugares de ubicación física, sin cambiar de posición, Sebastián<sup>55</sup> nos cuenta: “hay muchas veces que vos estás con un juego de red local donde estás jugando vos con otros que son tus enemigos del juego, el Age of Empire es un juego clásico de red local, estás con tu grupo aliado y no podés decir ‘che atacalo a aquel’ porque te escuchan todos y lo arruinás todo, tenés que estar constantemente haciendo señas raras, o acordar de antemano. Todos los juegos tiene chat o forma de enviarse mensajes entre los mismos jugadores, o circulares que son para toda la alianza”.

Se observó que en este intercambio se produce una comunicación donde interviene lo lingüístico -en la comunicación verbal- y en menor medida elementos paralingüísticos, porque lo gestual se ve imposibilitado en tanto el cuerpo está involucrado en la ejecución del juego (si uno deja de presionar las

<sup>55</sup> Sebastián, 21 años, estudiante de Derecho, 10 años que juega en red.

teclas del ordenador no avanza en el juego. Entonces, por ejemplo, corre el riesgo de perder “la vida virtual”).

Kerbrat-Orecchioni (1980) sostiene que comunicar es producir e interpretar enunciados y el acto de comunicación verbal encuentra filtros en las restricciones del universo discursivo (espacio, tiempo y género), en las competencias culturales, en las competencias ideológicas y en las determinaciones psicológicas<sup>56</sup>

Siguiendo esta línea es que retomamos el proceso de comunicación propuesto por Hartley -cuyos pilares son la codificación, la percepción social y la identidad- y que aparecen reflejados en el recinto mismo del ciber mediante la práctica de los videojuegos.

En cuanto a la codificación, en el ciber el lenguaje utilizado por los jóvenes forma parte de un código de comunicación establecido desde el endogrupo, que fluye de manera “natural”, conforme a unos conocimientos técnicos-operativos y una habilidad en el uso del videojuego, un léxico específico –ver supra: Glosario-, unas ideas sobre el propio grupo y sobre los Otros –entre los cuales nos ubicaban en un principio-.

Uno de nuestros entrevistados nos comenta al respecto: “yo me he aprendido de memoria protocolos de los samurai para un juego de rol samurai que jugaba, hablar japonés, un léxico enorme, lo aprendíamos para poder sentirnos más en la situación; un juego que tenía un montón de cláusulas que vos para poder jugar tenías que respetarlas, y eso después te suelta la lengua un montón para todos lados. Te sirve para la vida”.

En la codificación/decodificación de los mensajes producidos por los jóvenes usuarios de juegos en red en el contexto del ciber se manifiestan el conjunto de los sistemas de interpretación y evaluación del universo, los conocimientos implícitos que poseen del mundo y de los otros, los estados de ánimo de los interlocutores y sus preocupaciones.

### ***Investigador-gamer***

---

<sup>56</sup> Catherine Kerbrat-Orecchioni, Adaptado de La enunciación. De la subjetividad en el lenguaje. Hachette, Buenos Aires, 1987.

Por otra parte, volviendo la vista sobre el proceso de investigación, en todo momento hemos sido conscientes de que al ingresar al campo se iban a involucrar nuestros propios valores y prácticas, pudiendo entrar en contraposición con las de los sujetos estudiados. En este “intercambio cultural” fuimos descubriendo historias, estilos de vida y prácticas diversas.

A continuación relataremos algunas de nuestras experiencias en el trabajo de campo, ya que consideramos ilustran el proceso vivenciado.

Uno de los primeros días pedimos dos máquinas para jugar en red, el recepcionista del lugar nos miró mostrándose sorprendido. Subimos al primer piso del ciber y la impresión inicial nos resultó chocante; en principio, por el mal olor y la suciedad del lugar (característica que se repitió en todos los que visitamos en donde se juega en red).

Nos dimos cuenta que no habíamos contemplado que la indumentaria podía ser un factor determinante a la hora de entrar en el campo de estudio. De manera que llegamos con nuestro uniforme de trabajo, después de cumplir el horario laboral. Enseguida interpretamos que eso condicionaba nuestra posibilidad de acción, porque el jugador en red posee una estética particular: los chicos visten de jeans, zapatillas, remeras.

Tardíamente reparamos en que habíamos obviado un precepto inicial señalado por Guber: “la presentación del investigador entraña tanto lo discursivo como lo gestual, actitudes como la vestimenta, el arreglo del cabello, dejarse el bigote o tener ojos claros, estos y otros aspectos son relevantes porque pueden transformarse inesperadamente en factores de distanciamiento o de aproximación”<sup>57</sup>.

Al intentar establecer diálogo con los jóvenes que se encontraban en el ciber, recibimos rechazo y burlas. Les pedimos ayuda para iniciar una actividad en un juego y no nos prestaron demasiada atención. En tal contexto, uno de ellos nos dio una respuesta equivocada para “reírse” entre sus colegas: “*vaya a la carpeta de películas que ahí los va a encontrar (en referencia a los juegos en red)*”. Sucedió que allí sólo encontramos películas tales como Shrek, La Era del Hielo, entre otras.

---

<sup>57</sup> Guber, Rosana. *El Salvaje Metropolitano*. Paidós, 2004.

Todo parecía indicar que los sujetos en cuestión percibían, con acierto, que éramos unas perfectas extrañas en el campo de los juegos en red. Sin éxito intentamos “romper el hielo”, hasta que finalmente decidimos retirarnos para, por una parte, preservarnos del ridículo, y por otra, y en consecuencia, poder regresar al día siguiente.

Con el transcurso de los días, y en la medida que volvimos reiteradas veces al campo de estudio, empezamos a ser reconocidas por parte de los asistentes y se produjo un cambio en la posibilidad de acceso.

Una de las experiencias más enriquecedoras a las que accedimos fue ser protagonistas en la práctica de los juegos en red.

La decisión metodológica del ejercicio del juego fue pensada como una posibilidad para *vivir la experiencia de nuestro objeto de estudio*, de aprender sobre los jugadores en red –sus relaciones, interacciones y prácticas- a partir de jugar en red.

Al momento de comenzar la actividad, como no conocíamos previamente el mecanismo, hubo que pedir ayuda. En algunos casos nos auxiliaron los encargados de los locales, en otros hubo que esperar a que alguno de los jóvenes que estaba en el lugar tomara confianza y, primero, nos enseñara algo sobre la temática y, luego, se prestara a jugar con nosotras.

Inicialmente, una de las personas que colaboró e interactuó con nosotras fue Hernán, recepcionista de unos de los cibernets, que ante nuestro desconocimiento absoluto del mecanismo de los juegos se tomó un tiempo para explicarnos el procedimiento paso a paso, el resto de los asistentes al observar que Hernán nos ayudaba, cambiaron su actitud hacia nosotras y accedieron a responder algunas de nuestras preguntas, favoreciendo así la interacción con esos jugadores.

En primer lugar, ubicó en el Escritorio de la PC la carpeta que contiene los juegos y nos preguntó que género nos interesaba (aventura, bélicos, etc.). Por su parte, recomendó los diplomáticos. A continuación abrió el juego escogido – Counter Strike- y nos enseñó cómo *loguearnos*: para hacerlo es preciso ingresar con un *Nick* y completar las opciones de cómo uno desea verse dentro del juego (vestimenta, armas).

Cabe destacar que la mayoría de los juegos están en inglés por lo que se hace necesario tener un conocimiento mínimo del idioma.

### ***Una 'ventana' para ir a jugar***

Para poder registrar las prácticas que surgen del contacto de los jóvenes con los juegos en red, es que realizamos nuestras primeras experiencias en el tema que fueron a través del *Counter Strike*, *Age of Empire*, *World War Craft*, *GTA San Andreas*.

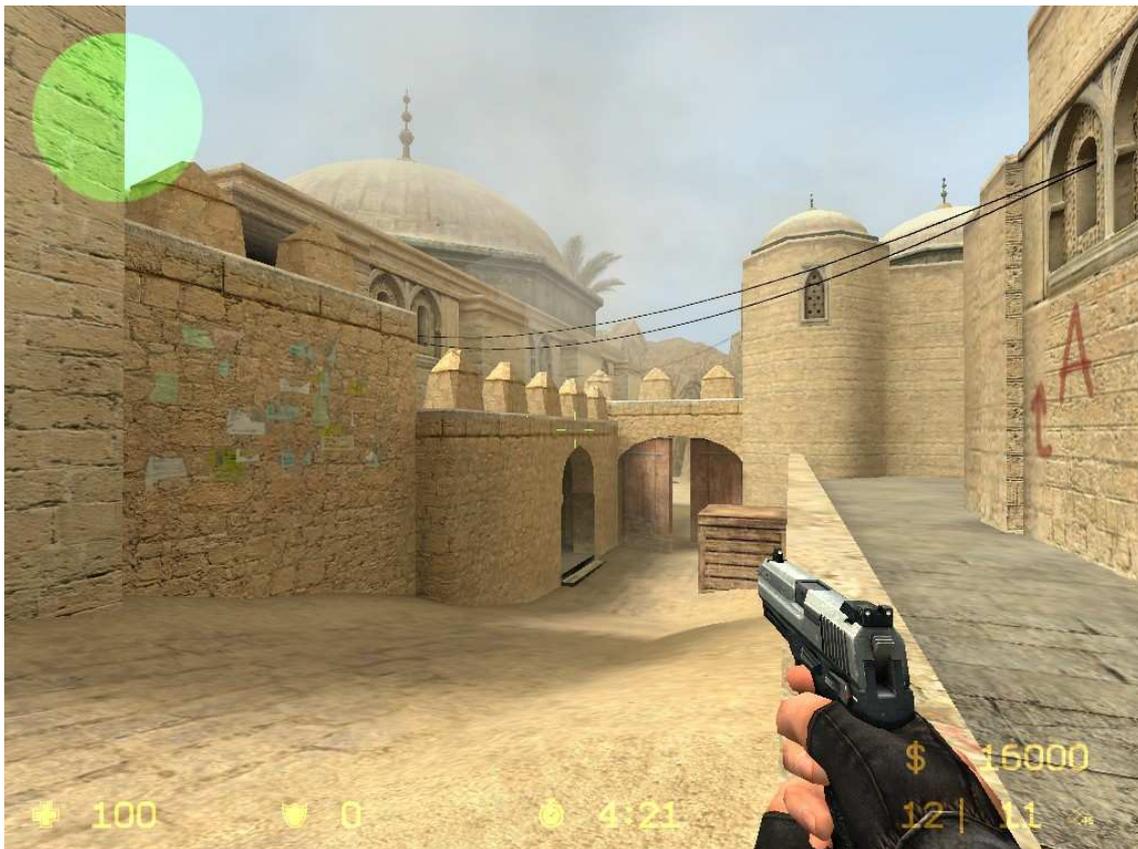
En el caso del *Counter Strike*, por ejemplo, para habituarnos a la nueva experiencia comenzamos a jugar entre nosotras, observamos cómo surgían diferencias relacionadas a la habilidad para practicar los juegos, que estuvo determinada por la familiaridad que cada una tiene con la informática.

Este juego consiste en un enfrentamiento bélico entre un grupo terrorista y policías en distintos escenarios, donde se disponen a exterminarse. La experiencia está planteada “para ser vivida”, los elementos y las acciones están dispuestos con un cierto realismo, es como si uno “estuviese dentro del juego”. Inserto en la realidad virtual, en el cuerpo del personaje cuyas acciones comanda.

Una de las propiedades realistas se registra cuando se dispara al contrincante y este resulta herido, entonces la sangre salta hacia la pantalla dando la sensación de que puede manchar al jugador.

Durante la pelea se pueden ir cambiando las armas (navajas, revólveres, ametralladoras, entre otras), dependiendo de la potencia que se quiera tener y de las utilizadas por el rival.

Uno de los indicadores es la sensación que nos produjo esta práctica a cada una y que se manifestó de un modo diferente. Por un lado, la ansiedad al momento de encontrar al enemigo para matarlo sin fallar; por el otro, una sensación de “superpoder” e infalibilidad, ya que el mundo virtual aparece bajo el control de las propias decisiones y acciones.



*Partida de Counter Strike*

Una experiencia diferente fue jugar al *Age of Empire*, el cual se basa en el desarrollo de una estrategia de guerra: es necesario proveerse de insumos, herramientas e infraestructura en general, previendo situaciones de cara al momento en que el enemigo llegará para atacar las ciudadelas.

Frente al total desconocimiento de las reglas y operatoria –sumado a que las instrucciones están publicadas en inglés- fue necesario recurrir a los simuladores de acciones que el mismo juego contiene para dilucidar la mecánica. Tampoco falló el recurso de *prueba y error*.

Las sensaciones que produjo este juego fueron de “empoderamiento” y al mismo tiempo de gran responsabilidad ya que es necesario organizar bien a los habitantes y a la ciudad en sí, para no fallar al momento de enfrentarse al enemigo. Este juego requiere mayor concentración que en el caso anterior y no implica el mismo grado de interacción con los otros jugadores al momento de definir las estrategias. Aunque dicha situación cambia durante la lucha contra el enemigo.



*Partida de Age of Empire III*

El *World War Craft* es el juego más elegido por aquellos fanáticos de los juegos en red porque presenta una lógica y una destreza algo compleja. Es una saga en formato de videojuego, por lo que aquella persona que desee jugar debe conocer la historia, o interiorizarse, para poder practicarlo, y consta de dos bandos con varios personajes cada uno.

Un fanático de este videojuego explica: “en el *World War Craft* podés hacer muchas emociones con tus personajes, tenés comandos, por ejemplo apretás barra neal y el personaje se arrodilla, o salud y el personaje saluda o te tira un beso. En ese mismo juego se realizan reuniones de rol en tabernas de los caminos que te encontrás, es un mundo increíblemente enorme, en donde no tenés fronteras y donde hay muchas ciudades en donde se concentran los jugadores para organizar cosas o también encontrás jugadores en campos libres entrando criaturas, haciendo misiones, todo esto sacado del rol. Esos mismos personajes se encuentran en una posada a jugar rol, igual que jugás en la vida real acá, pero con tu personaje ahí y hablando por la computadora. Es increíble”.

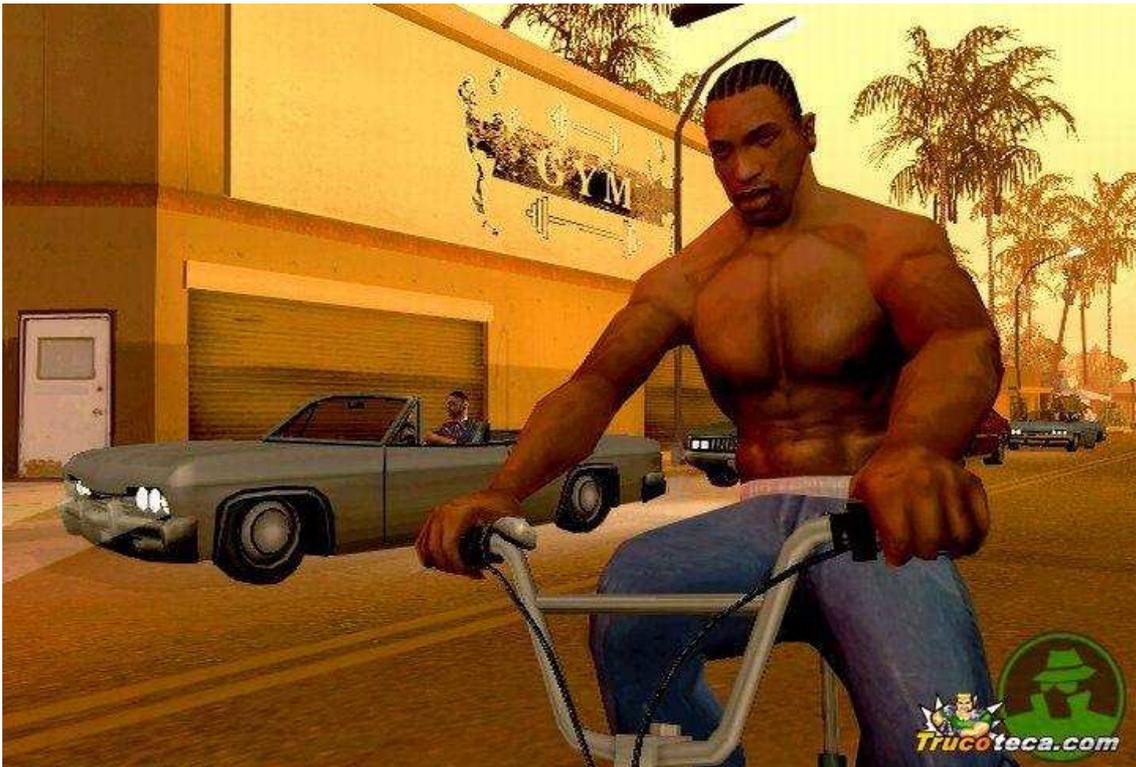
Sebastián agrega: “Hoy en día el World War Craft es mi preferido porque tiene una diversidad increíble de culturas mundiales que se mezclan en el juego, desde América, Europa, hasta Asia, porque representa toda la fantasía épica que plasman libros como el Señor de los Anillos, y todos los juegos de rol que a mi me gustaron, es lo que más se juega y por algo es”.



Partida World War Craft

El videojuego *GTA San Andreas* trata de policías que persiguen a un ladrón. La dinámica consiste en que el jugador ayude al ladrón a huir de la policía, guiándolo por caminos alternativos y utilizando distintos medios para transportarlo -bicicletas, autos, entre otros-.

El juego resulta atrapante y genera sensación de ansiedad, porque uno siente que está todo el tiempo escapando y de sus errores depende que el ladrón resulte apresado.



*Partida de GT San Andreas*

Por otra parte conocimos los juegos en red preferidos por algunos de nuestros entrevistados a través de sus relatos.

Tal es el caso del Ogame, juego preferido de Federico: “el Ogame es un juego multijugador, se juega en navegadores, en Internet explorer. Son juegos que constan de números, vos entrás y tenés una página llena de números, no tenés personajes que se mueven, tenés tu cuenta, generás tus propiedades, de acuerdo al juego. Yo juego con naves, empezás con un planeta, veo el dibujito y nada más, vos tenés que ir moviendo recursos, organizando planetas hasta que llega un punto que tenés nueve planetas con tu flota, atacás a otros jugadores, pero es todo muy abstracto, no es que vos manejáís la navecita que vas a atacar, hay coordenadas, números” y agrega: ” es un juego de naves en castellano, tiene 21 universos, cada uno tiene 7000 personas, vos elegís uno y te creas una cuenta y empezás con tu planeta... te vas creando naves, vas generando estrategias”.

Diego por su parte nos cuenta del suyo: “me gusta el ‘Diablo 2’, es un juego de acción tiene individualizados los personajes, es decir, tiene 5 personajes distintos, iguales para quien los quiera jugar, cada uno se transforma a lo largo de la historia en único, porque vas adquiriendo determinada vestimenta,

armadura, armas, y los vas personalizando al personaje, le vas dando diferentes habilidades, poderes mágicos y terminás teniendo un personaje único. Eso es lo que mas me atrae del diablo porque podés competir contra otro generando tu personaje con tus propias estrategias y con las cosas que a vos te gustan". En cuanto a las sensaciones que le produce jugar dice: "De todo, alegría, bronca, mas de una vez he pateado un teclado. Decir 'poderoso mi personaje' y fanfarronear con otro y decirle el personaje este lo revuelca al tuyo, y esas cosas".

### ***Bienvenida Real***

A su vez identificamos otra de las relaciones interpersonales que se producen en el ámbito del ciber, entre los jugadores y el recepcionista, este último es el encargado de gestionar las máquinas a los clientes, cobrar el alquiler del servicio, vender productos del kiosco -en los casos donde cuentan con este rubro-, entre otras tareas.

La relevancia de su papel dentro del ciber y en relación con los jugadores se nos hizo patente cuando al entrevistarlos declararon que sienten una gran responsabilidad al tener que albergar en su lugar de trabajo tantos jóvenes.

"A veces me siento casi como su padre ya que en cierta medida debo cuidar de ellos. Sus padres se acercan, pagan -en varios casos las horas por anticipado- depositan a sus hijos aquí", contó Hernán.

No todos los recepcionistas han reconocido ser jugadores de juegos en red, hay quienes dicen aprovechar el tiempo para investigar y aprender sobre diferentes temas por medio de la WWW. Sin embargo, por su cercanía con la temática de estudio, para nosotras ellos se convirtieron en informantes. Han sido la "puerta de ingreso" al campo y los actores bajo estudio, a la vez que una muestra para medir y probar nuestras estrategias de aproximación a los actores principales.

Tal es así que fueron ellos quienes nos permitieron percibir a través de su expresiva sorpresa que nuestra figura personal (en términos estéticos) no respondía al modelo de un usuario de videojuegos.

Compartimos la concepción de informante de Rosana Guber, quien sostiene que "el informante no es portador de una unidad socio cultural, sino su activo

constructor. Un individuo se transforma en informante al entrar en relación con el investigador. El informante suministra información complejizada al investigador, quien eventualmente puede transformarla en datos de su investigación”<sup>58</sup>.

Respecto a nuestro acercamiento a los jugadores y su predisposición hacia nosotras, observamos que nuestros informantes tuvieron diferentes actitudes durante el proceso de entrevista. Algunos dejaban por completo el juego, prestando atención y respondiendo abiertamente a nuestros interrogantes; mientras que otros no despegaban sus ojos del monitor para no perder la partida, siendo que no en todos los casos se pudo volver a contactarlos.

Los jugadores entrevistados concurren al ciber en forma asidua, según nuestro preconceptos diríamos que cada uno expresó su “fanatismo” de manera diferente: unos dejando de lado el juego y detallando minuciosamente su relación con ellos; los otros, sin despegar su vista de la pantalla y con respuestas casi monosílabas. Pero después de la interacción en el campo interpretamos que se trata de diferentes formas de “vivir el juego” y que el nivel de concentración varía según el jugador, la instancia de la partida y la situación de juego. Lo mismo que la predisposición a la comunicación con las investigadoras variaba según el interés y las resistencias que despertaban estas en el campo.

De este modo hemos vivenciado las entrevistas en los términos que la define Luz María Guerrero (2001) “esta técnica, basada en la interacción comunicativa, presenta los problemas potenciales de reactividad, fiabilidad y validez. La información producida en relación al entrevistador-entrevistado, depende de la situación de la entrevista, de las características personales, y actuación de ambos participantes”<sup>59</sup>.

### ***Entre lo real y lo virtual***

Al buscar reconocer las posibilidades de interacción comunicativa que favorecen o imposibilitan los juegos en red por su modo de funcionamiento,

---

<sup>58</sup> Guber, Rosana. *El Salvaje Metropolitano*. Paidós, 2004.

<sup>59</sup> Guerrero, Luz María. “La entrevista en el método cualitativo”. Revista Comunicación Genética, Departamento Antropología. Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile, 2001.

retomamos un dato relevado en nuestro trabajo de campo: el 50% de los encuestados dijo jugar desde hace 3 a 4 años, en su mayoría asisten diariamente al ciber (34%), permaneciendo en él entre 3 y 4 horas diarias.

En ese sentido, y en otro contexto, la Administración Estatal de Prensa y Publicación de China ha redactado un código de conducta, con el objetivo de establecer un sistema anti-adicción a los juegos en línea, cuyo propósito es proteger a los jugadores de los riesgos físicos y mentales que conlleva estar demasiado tiempo frente a sus computadoras. Al mismo lo firmaron las compañías de Internet de ese país. Uno de los puntos fue establecer las horas estándar en que un usuario pasa jugando en red: jugar hasta tres horas, es considerado “saludable” y más de cinco “no saludable”<sup>60</sup>.

Al respecto Federico<sup>61</sup> comenta: “los mismos juegos on line, en los servidores oficiales, tienen controles parentales que pueden pagar los padres para que se le limite las horas de juego al chico, por ejemplo. Los planes para chicos hace que puedan jugar una hora al día, cuando pasa la hora, pum..., se cierra el juego. Hay muchas cosas que no pueden ver del juego y está para controlar el juego. El tema es que si vos te metés tanto, los pibes se vuelven locos, son chicos, no entienden nada, tenés que estar conciente para diversificar realidades”.

En nuestro país, distintos profesionales, como José Sahoavaller, Médico Psicoanalista y miembro de la Asociación Psicoanalítica Argentina, han instalado el tema de la “adicción a los videojuegos”.

Sahoavaller comenta que atiende regularmente a personas -en su mayoría adolescentes- con cuadros de dependencia o uso excesivo de la red.

”Si alguien no tolera estar sin Internet y tiene síndrome de abstinencia y la mitad de su cabeza esta todo el tiempo en la computadora (...) y deja de lado toda su vida cotidiana para estar frente a la computadora, no hay duda de que ahí hay una adicción”<sup>62</sup>.

Por otro lado, Fabián Naparstek, miembro de la Asociación Mundial de Psicoanálisis y profesor de la UBA, tampoco duda de la adicción a Internet como una patología en sí misma y dice: “la particularidad, por mi experiencia

---

<sup>60</sup> “Ya está a la venta la píldora para los adictos a los videojuegos”, [www.infobae.com](http://www.infobae.com), 28/05/2008.

<sup>61</sup> Federico, 20 años, estudiante de Medicina, desde hace 7 años juega en red.

<sup>62</sup> “Los adictos a Internet también sufren la abstinencia”, [www.infobae.com](http://www.infobae.com), 28/05/2008.

clínica con adolescentes, es que muchas veces la adicción a Internet esta acompañada por el consumo de otras sustancias y por el apego a un lugar: en este caso, el ciber. Es paradójico, porque mientras las adicciones suelen ser solitarias, aquí se forman comunidades de chicos que quedan atrapadas dentro de un juego como el *Counter Strike*” y asegura “detrás de estas adicciones se esconden conflictos de otra índole”.

Entre tanto, un estudio de la Asociación Medica Estadounidense (AMA) indica que el 90% de los adolescentes de ese país juegan a los videojuegos y el 15% de ellos (mas de 5 millones de niños) podrían ser adictos<sup>63</sup>.

Pero, si bien el auge de los videojuegos es reciente, el debate sobre la problemática de la adicción no está resuelto. Mientras, en países pioneros en estos juegos virtuales, como Japón, ya han generado un suplemento medicinal para jugadores compulsivos. Se trata de la píldora Game Suplí, que se comercializa en dos modalidades diferentes: tabletas con sabor a arándanos, que dicen ser buenas para la vista; y cápsulas transparentes que contienen ácido docosaheptaenoico, o DHA, un ácido graso que supuestamente mejora la concentración.

Otra consideración negativa sobre el uso de los videojuegos es que contendrían un potencial inductor a generar violencia en los usuarios. Tal tesis se apoya en que estos basan sus argumentos en guerras, luchas cuerpo a cuerpo, y son productos de alto impacto visual.

Julio Orione<sup>64</sup> analiza el problema retomando el filme *Bowling for Columbine*, un documental antibélico de Michael Moore que, preocupado por el fenómeno de los homicidios colectivos en Estados Unidos, hace una investigación comparativa con Canadá poniendo como parámetros la cantidad de armas circulantes y el porcentaje de asesinatos.

En tanto algunos analistas sostienen que las manifestaciones de violencia en Estados Unidos están vinculadas a los contenidos difundidos por el cine y la televisión, Moore pone a prueba sus dudas al respecto. Lo hace preguntando a jóvenes canadienses que salieron de ver una película con escenas de violencia

---

<sup>63</sup> “Los videojuegos son adictivos”, disponible en: <http://ar.news.yahoo.com/s/ap/070621/salud,21/06/2007>.

<sup>64</sup> “Sigán disparando contra los juegos en red”, Diario Clarín, 04 de Junio, 2003.

y ahora están “tirando tiros” en un videojuego, ¿se sienten más violentos luego de ver escenas en donde las armas y la muerte son las protagonistas?

- “Sí, nos dio ganas de venir a tirar”, dicen los jóvenes.

Todo indica que fueron a descargar la violencia inducida por el filme de manera sublimada en la realidad virtual del videogame.

Tanto en lo que refiere al tema de la violencia como de la adicción, entre nuestros informantes se generan posiciones encontradas.

Por una parte, están quienes afirman no sentir nada especial luego de jugar y; por otra, quienes sí reconocen correlación entre violencia virtual y prácticas violentas en la vida real.

Cuando se le preguntó a Brian, uno de nuestros entrevistados, si creía que los juegos generaban violencia, dijo: “sólo me ocupo de jugar, no le hago caso a los juegos”.

De esta forma, aunque luego reconoció que frente a una situación de ejercicio de violencia que lo victimice respondería de la misma forma, no asocia una situación particular plausible de acontecer en el cotidiano a la práctica del videojuego.

Otro de los entrevistados dijo “nooo... yo no [me veo influenciado por la violencia] porque juego estos de fútbol, no me gustan mucho esos de armas y guerra. Juego de fútbol, de tenis. A veces juego el Dragon Ball”.

Eduardo se despega del problema apuntalando sus intereses, “yo vengo acá para probar destreza y si soy bueno en el juego o no. Vengo para saber cuán lejos puedo llegar”. Mientras que Matías busca una explicación, “lo que influye son los problemas familiares que se guardan toda la bronca ellos, y después llegan al colegio y les hacen algo y terminan haciendo boludeces”.

Por su parte, Diego Levis entiende que será muy difícil reducir la intensidad y cantidad de violencia de los videojuegos y de otros medios de comunicación hasta que no se postule una posición clara de rechazo social a la cultura de las armas. Agrega también que el contenido de los videojuegos no es más que el reflejo de los valores de la sociedad en que vivimos<sup>65</sup>.

---

<sup>65</sup> Levis, Diego. “Videojuegos: cambios y permanencias”. Revista “Comunicación y Pedagogía”. Barcelona, Enero, 2003.

El autor afirma que los videojuegos son un medio de socialización y formación porque los chicos encuentran un lugar, real y/o virtual, donde encontrarse y relacionarse.

Además, según Levis, la aplicación de esta tecnología para la enseñanza representa un instrumento de auto superación, ya que al introducirse en el juego se van planteando metas a cumplir. Estos fomentan el sentimiento de equipo por tratarse de juegos que se practican con otros usuarios, casi necesariamente. Y, por otra parte, la violencia que se muestra en los juegos no es muy diferente a la que reproducen la televisión y el cine, entre otros.

## **Cuarto Nivel:**

### ***Iniciar una nueva partida***

***“La gran diferencia existente entre una primera fase de uso de la -nueva- tecnología en que esta es utilizada para tareas y funciones anteriores a ella y una segunda fase, la realmente interesante, en la que -nueva- tecnología y sus usuarios generan nuevos usos, nuevas funcionalidades y nuevos espacios sociales.”***

*Marshall McLuhan*<sup>66</sup>

Ha guiado el desarrollo de esta investigación el interrogante: ¿qué tipos de relaciones, prácticas sociales e interacciones comunicativas establecen los jóvenes a partir del uso de los juegos en red?

El uso de las tecnologías informáticas de la información y la comunicación se ha convertido en una práctica social masiva, siendo considerada un fenómeno mundial que ha impulsado diversas investigaciones. En este marco, las prácticas de los jóvenes y los espacios en los cuales se desarrollan atraviesan permanentes transformaciones.

En el presente trabajo nos hemos referido a las prácticas sociales, interacciones comunicativas y relaciones interpersonales observables en los usuarios de los videojuegos.

Tal como citáramos anteriormente, según Rosana Reguillo Cruz, estudiar las prácticas sociales de los jóvenes desde una perspectiva sociocultural implica generar una multiplicidad de miradas sobre los grupos que permite estudiar en profundidad la forma en que se han ido reformulando las mismas.

En cuanto a los videojuegos se identifica que –de acuerdo a la muestra obtenida– posibilitan las relaciones sociales en el género masculino ya que como usuarios de estos juegos se observan mayoritariamente a los varones. En nuestro relevamiento los resultados de las encuestas arrojan que un 84% de jóvenes usuarios corresponde al género masculino. Aunque, en otro contexto, hay datos que estiman que el 64% de las adolescentes norteamericanas de entre 12 y 20 años juegan con frecuencia a los videojuegos<sup>67</sup>. Referencia que vuelve relativa cualquier

---

<sup>66</sup> Extracto de Mayans i Planells, Joan. “Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y Método de la Antropología del Ciberespacio”. Revista: Kuaderns del I'ICAS, 2002.

<sup>67</sup> “¿Los videojuegos son para las mujeres?” [www.infobae.com](http://www.infobae.com), 18/04/08.

generalización por nuestra parte, siendo además que hay que considerar la extensión limitada de nuestro relevamiento por encuestas.

Nahuel, uno de los recepcionistas de ciber, nos describió la situación diciendo: “Es raro que vengan chicas y te digan: “¿tenés juegos en red?”. Es muy raro ver a una mujer jugando. Pero las pocas mujeres que juegan, juegan muy bien”.

Realizamos esta distinción de género para poder analizar las relaciones sociales que de esta práctica se desprenden. Es probable que el desinterés femenino hasta este momento esté influenciado por las temáticas desarrolladas desde los comienzos de la producción de videojuegos (luchas físicas, carreras automovilísticas, deportes, entre otros). Mientras que las mujeres se inclinarían más por temas de amor, aventuras románticas, juegos relacionados al vestuario y al maquillaje<sup>68</sup>.

Otra factor a tener en cuenta es que en el imaginario social se encuentra instalada la idea de que las profesiones vinculadas a las nuevas tecnologías (por ejemplo: ingeniería en sistemas, informática, entre otras) y las discusiones en torno a esta materia son, preferentemente, cuestión de conocimiento e interés para el género masculino.

En este sentido, hay datos objetivos que aluden a una relación desigual entre géneros y disciplinas científicas. De acuerdo con los datos suministrados por la UNESCO, “en Estados Unidos tan solo el 21% de quienes se gradúan en física son mujeres. Por otra parte, en Argentina las físicas son casi una tercera parte del total de los profesionales de esta disciplina. Mientras que en los países de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) las mujeres son, en las regiones más equitativas, el 30% de los graduados en matemáticas y ciencias de la computación (...) Además los puestos de trabajo mejor remunerados son los relacionados con la informática y las ingenierías. Y allí, claro, es donde las mujeres escasean”<sup>69</sup>. Esta disparidad, según Moffson (2008), se correlaciona con la desigualdad en el ámbito específico del ejercicio de la profesión, donde además de no obtener cargos jerárquicos altos las mujeres tampoco reciben la misma remuneración por realizar igual trabajo que un hombre.

Sin embargo, específicamente en cuanto a las temáticas de los videojuegos, en la actualidad el fenómeno señalado podría estar en proceso de cambio –con

---

<sup>68</sup> “¿Los videojuegos son para las mujeres?” [www.infobae.com](http://www.infobae.com), 18/04/08.

<sup>69</sup> Gabriela Moffson . “Áreas Restringida”. Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires. Año 2, número 15, mayo de 2008.

independencia del tratamiento ideológico dado a los contenidos, ya que no por contener “temáticas inclusivas” del género femenino serian menos sexistas, en los casos en los que así fuera-.

Un ejemplo lo constituye el videojuego “Miss Bimbo”, que le propone a la jugadora femenina llegar a construir la figura ideal mediante dietas e intervenciones quirúrgicas. En Gran Bretaña, este juego causa gran debate, ya que para llegar a ser la “Miss Bimbo” se debe someter a la muñeca virtual a dietas sumamente estrictas, comprándole píldoras o bien realizándole cirugías<sup>70</sup>.

Otro ejemplo es el juego “Dead or Alive” (Muerto o Vivo) que trata sobre un grupo de mujeres jóvenes que está de vacaciones y se proponen la realización de actividades deportivas (balleyball) para mejorar su figura. Las imágenes que muestra este juego son de cuerpos perfectos y bien torneados<sup>71</sup>.

La presencia de una mayoría masculina en la práctica de videojuegos en red incide en las interacciones comunicativas y las relaciones sociales, generando en el ámbito del ciber lenguaje, expresiones, vínculos y comportamientos específicos.

En cuanto al lenguaje y expresiones utilizadas por los jóvenes, en las distintas visitas al campo de estudio observamos que los jugadores recurren con frecuencia a insultos y se dirigen hacia sus pares en un marco de violencia simbólica.

Señalábamos anteriormente que escuchamos frases como: “los voy a asesinar a todos”, “esa tierra me pertenece”, “la espada que compré hoy es una cagada”, “sos un boludo, me mataste a mí”.

Por otra parte, no se los ve dispuestos a enseñar la práctica de los juegos a las mujeres porque les resulta aburrido y una pérdida de tiempo, tal como experimentamos en nuestro propio acercamiento al campo –cuando presentaban cierto recelo a enseñarnos-. Asimismo una de las vivencias obtenidas fue al observar a una de nuestras encuestadas, de 7 años, quien jugaba en red con su hermano mayor y nos contó que “él le había enseñado algo, pero mucho aprendí sola”, lo concreto es que ella se encontraba jugando alejada de su hermano y los amigos de éste y quedaba fuera de los comentarios verbales y de la partida virtual. Esta y otras situaciones evidenciaban que es casi nula la integración entre varones y mujeres.

---

<sup>70</sup> “El peligroso juego de la figura ideal”. Diario Crítica de la Argentina, 26/03/08.

<sup>71</sup> “Dead or Alive”. Revista Game Rush, Noviembre 2006.

En cuanto a las actividades que realizan las pocas mujeres que encontramos en los cibernets son: uso del chat, de fotologs y correo electrónico. Las mismas manifestaron que no les interesa la práctica de videojuegos.

Considerando este cuadro de situación, además de las diferencias en cuanto a la participación en el uso de los videojuegos según el género, hay que sumar que la idea instalada en el imaginario social respecto a que algunos juegos son practicados por varones -es el caso de competencias automovilísticas y de fútbol- y otros por mujeres -uso de muñecas y maquillaje- parece tener algún grado de correspondencia en el ámbito del ciber y, en particular, en el campo del videojuego.

Siguiendo esa lógica ¿será que la escasa oferta de videojuegos “para el género femenino” puede incidir en su uso reducido de este servicio, al menos en el espacio por nosotras relevado? Con el panorama de datos presentados, el ciclo producción-circulación-consumo de los productos guarda cierta coherencia y no resulta tarea sencilla definir si es la oferta o la demanda la que determina la diferencial presencia de los géneros en el ámbito de los videojuegos y el ciber. En todo caso, nos circunscribimos a decir que es por la propia lógica de ese ciclo de producción-reproducción que en el horizonte de relaciones sociales concretas y potenciales de los usuarios de juegos en red el género masculino tiene una presencia mayoritaria.

Además, en la configuración espacio-ambiental del ciber se observaron distintos aspectos que entendemos pueden ser considerados como *demarcador de presencia* del género masculino -en el sentido que se presenta como un marcador de espacio relativamente exclusivo de un grupo genérico por sobre otro, teniendo en cuenta las posibilidades generales de aceptación o rechazo de tales marcas por parte de uno u otro género- a la vez que *indicador de ausencia* del género femenino -partiendo de presuponer que la sola presencia de grupos genéricos diversos implicaría una modificación de las condiciones espacio-ambientales, lo que tendría un correlato en marcas-huellas sobre el lugar-. Nos referimos a: suciedad del lugar en general, siendo una constante en los lugares visitados -sin por ello indicar que es atributo exclusivo del género masculino, ni afirmando que todos los hombres son sucios-; falta de baños destinados específicamente a mujeres y varones, cuentan con uno sólo para compartir y generalmente está en malas condiciones de higiene; delimitación de un espacio destinado en forma exclusiva a los juegos en red, ya sea al fondo del salón o bien en otro piso, donde la presencia física casi absoluta de

hombres imprime una carga simbólica de masculinidad que puede resultar auto excluyente para otros géneros.

Por su parte, los propietarios y responsables de los locales de comercialización del servicio de juegos en red advierten la mayoritaria presencia masculina en el ciber y esto tiene correlación, por una parte, con el tipo de videojuegos a los que ofrecen acceso o que se hayan instalados en los ordenadores; y, por otra, con las pautas de “lo esperado” en términos de asistencia.

En la primera visita a uno de los locales Nahuel nos preguntó: “¿ustedes están haciendo algún trabajo? A nuestra respuesta afirmativa observó: “Ya me parecía, porque es raro que vengan chicas”, y agregó: “tienen para rato...”.

En relación al espacio de entretenimiento, es revelador el traslado de las prácticas desde el ámbito público del espacio abierto hacia un ámbito que si bien es público en cuanto al acceso -el comercio no restringe la entrada, por ejemplo, al género femenino- no reviste el mismo carácter que el espacio de la plaza, el parque o la vía pública como lugares de interacción y entretenimiento. Entre los jóvenes ya no se propone un partido de fútbol en el parque del barrio sino una partida en el FIFA08. Brian cuenta: “sí, a veces hacemos torneos de chicos y jugamos entre todos. Nos conectamos y jugamos entre 6 o 7”.

Por su parte, Luis, de 15 años, agrega un elemento más al sostener que si bien junto a su grupo de amigos solían ir a jugar al fútbol a la plaza en ese momento -20,45 hs.- se encontraban en el ciber por el horario. “Ahora es tarde y no da ir tan de noche a la plaza, es mejor estar acá, es peligroso andar ahora, igual en un rato nos vamos todos a comer a Mc Donald’s”.

En lo que respecta a los sentidos que los jóvenes le otorgan al espacio del ciber, el concepto de privado o público parece volverse arbitrario y las divisiones entre uno y otro más sutil.

En sus percepciones se trata de un espacio que desde el análisis debe ser caracterizado como semipúblico/semiprivado. Tal como lo expresa Sergi Valera (1999) “son, en algunos casos, espacios de transición entre lo público y lo privado, por ejemplo una portería de un edificio, un ascensor, un jardín que separa la casa de la calle. En otros casos, sin embargo, se trata de espacios considerados generalmente como públicos pero que, por su frecuencia de uso o debido a ciertos

hábitos de comportamiento asociados a él pueden ser, para alguna persona o grupo, considerados más restringidos o más propios”<sup>72</sup>

### **Escenografías de Juego**

En los reiterados acercamientos al campo, hemos observado que los jóvenes se apropian del espacio del ciber no sólo por la frecuencia con que asisten al mismo, sino también por el sentido que le otorgan a través de sus prácticas e interacciones comunicativas.

El ciber representa para los jóvenes el lugar donde establecen sus propias reglas de “juego” y en la que todos comparten las mismas reglas en torno a la práctica del juego en red. Al respecto Federico asevera: “Hay pautas del juego, hay una sociedad del juego que te hace tener que respetar para poder insertarte ahí”.

Otro de los informantes nos explica en cuanto a los valores y camaradería dentro del juego “y sisisi existen, en todos los juegos existen las alianzas, hay cosas muy mal vistas dentro de cada juego, por ejemplo en el World War Craft, si vos tenés un nivel muy avanzado, atacar a alguien que recién empieza a jugar, está muy muy mal visto, te escrachan, te ponen listas en las que la gente te ignora, por eso hay que respetar ciertas normas consuetudinarias que ya están instaladas en el juego”.

Valera afirma: “las personas y grupos interpretan y reinterpretan constantemente esa unidad, significándola para cada ocasión, para cada momento concreto creando así configuraciones contextualizadas «persona-entorno», escenarios para el comportamiento, para la relación”<sup>73</sup>

Siguiendo a Varela, Federico agrega que su relación con el entorno –y su asiduidad a un mismo ciber- se da porque “te terminás haciendo amigo del que atiende el ciber, a veces te presta la máquina un rato, también por comodidad”.

En particular, en cuanto al ambiente del ciber, en tanto espacio físico, se destaca la luz blanca para producir un efecto más impactante de lo que se reproduce en las computadoras, la disposición de las máquinas responde a una división en pequeños boxes (cuartos) ordenados en hileras y enumerados.

---

<sup>72</sup> Valera, Sergi. “Espacio privado, espacio público: Dialécticas urbanas y construcción de significados”, 1999, pp.22-24. Disponible en: [www.ub.es/escult/docus2/Tresal.doc](http://www.ub.es/escult/docus2/Tresal.doc)

<sup>73</sup> Valera, Sergi. “Espacio privado, espacio público: Dialécticas urbanas y construcción de significados”, 1999, pp.22-24. Disponible en: [www.ub.es/escult/docus2/Tresal.doc](http://www.ub.es/escult/docus2/Tresal.doc)

Además, algunos cuentan con un kiosco interno que administra el mismo recepcionista del ciber. Los productos que se ofrecen en los kioscos, según relevamos, son: galletitas dulces y saladas, golosinas de todo tipo –chicles, chocolates, pastillas, etc.-, gaseosas, bebidas con alcohol -como porrones de cerveza-, bebidas energizantes y preservativos.

En la mercadería disponible para la venta se connota el tipo de público, edades y preferencias en la compra. Por ejemplo, se puede interpretar que asisten varones de edades diversas, tal como manifestó otro de los recepcionistas de ciber, a la madrugada “es posible encontrar chicos grandes, de 30 años más o menos, que vienen a jugar muchas horas”.

Otra dato es que no hay artículos que permitan inferir la asistencia femenina a estos lugares -podrían ser toallitas femeninas, desodorantes, accesorios de moda, de consumo habitual en este género-.

En cuanto a los vínculos que se generan visualizamos que se forman grupos de acuerdo a sus afinidades en la práctica del juego, tal como afirma Bruno (10 años) “a veces nos metemos en el Counter y llegamos a ser 21 terroristas”.

En otros casos, son compañeros de escuela o de actividades extracurriculares, que van a jugar en grupo. Es corriente registrar la presencia de chicos portando el uniforme escolar. Iván, de 10 años, nos contaba que juega habitualmente tanto con compañeros de la escuela como con conocidos del ciber.

En otras ocasiones, son amigos de “la vida” o hermanos que se acompañan en esta práctica, Sebastián lo ilustra: “cuando me metí al mundo on line yo ya tenía mi grupo de amigos afuera, hecho, no buscaba amigos”. Diego reafirma: “generalmente juego en red con mi hermano que está en la habitación contigua, o sino en red con un amigo que está en Pehuajó”

Observamos que se establecen dos tipos de vínculos. Por una parte, el que mantienen a través del juego: dialogan y se relacionan en la interacción a partir de la ejecución del juego en sí. Por otra, el que se establece con los espectadores o acompañantes, que son aquellos que no juegan pero comparten el espacio observando el juego y generan interacciones paralelas comentando las acciones y partidas, tal como se representara en el gráfico antes descripto (ver supra “Misión Posible” representación gráfica)

Podríamos decir que el juego de estos últimos es ver a otros jugar. Pero el carácter de espectador no implica una actitud pasiva sino que, por el contrario, son gestores

de interacciones comunicativas y relaciones interpersonales, siendo que, en términos generales, el ámbito de interacción se extiende a la totalidad de los presentes.

Otro de los vínculos que se generan a partir de la práctica del videojuego y de las relaciones interpersonales que de ellos se desprenden, es la relación que mantienen entre aliados y enemigos. Sobre estos últimos los jugadores comentan: “Siii dentro de los juegos sí, siempre hay enemigos”, pero no han traspasado la compu esos ‘enemigos’, con mi grupo no lo llevamos fuera del juego” (Sebastián).

Federico argumenta:” te vas generando enemigos, gente que te quiere atacar, que te quiere romper tus cosas, jugas mucho con la ironía, le declarás la guerra, o le ganás y los cargás. En el foro oficial se postean (pegar) todos los ataques, cada ataque tiene sus bardeadas, muchas veces genera problemas eso”.

En las relaciones sociales e interpersonales antes mencionadas, también detectamos que dependiendo el barrio en el que se encuentra inserto el ciber se registran diferencias en la forma de relacionarse; por ejemplo, en los barrios de Palermo y Barrio Norte los informantes dan cuenta que entre los asistentes se mantiene cierta distancia y un vínculo de respeto entre pares y hacia la figura del recepcionista. Mientras que en el de Congreso afirman que se han producido hechos violentos y delitos.

Luciano, del barrio Congreso, cuenta: “van al ciber que queda después del Bingo viste... Es muy peligroso. Dicen que te roban mucho. Hay veces que si [los jugadores] no te conocen te corren”.

Otra cuestión a tener en cuenta con respecto a las prácticas que se generan es la edad de los jugadores. Si bien en nuestra definición del concepto de joven no incluimos divisiones por edad, los datos empíricos nos indican que hay diferencias concretas entre estilos de vida de los jóvenes con edad cercana a los veinte años con respecto a aquellos que se aproximan a los treinta.

Los menores de 22 años, por ejemplo, afirmaron estudiar (el 90% asiste a la escuela). El tiempo restante al de curso de los estudios es repartido entre las tareas escolares, el ciber y, de vez en cuando, el fútbol con amigos.

Mientras que los jóvenes con edad cercana a los 30 años, por lo general, tienen una pareja, hijos y un trabajo estable, siendo la práctica del juego en red una distracción y una forma de medir sus habilidades y competitividad.

Según Lluís Anyó Sayol (2007) “los jóvenes de sexo masculino utilizan de forma mayoritaria las tecnologías digitales a su disposición, independientemente del nivel de estudios de sus padres y de los ingresos familiares, y su alto consumo se explica por tanto directamente por la pertenencia al grupo de edad y de sexo”<sup>74</sup>.

Al respecto, un joven de 30 años señala: “somos cuatro amigos que nos juntamos en casa todos los martes. Yo cocino, jugamos al *winning* y nada más. Es genial porque permite que cada uno tenga protagonismo, individualidad... Sos vos jugando. Lo hacemos casi como terapia”<sup>75</sup>.

Diego, 26 años, cuenta: “Los juegos en red me gustan para hacerlos en la intimidad, no juego para hacer amigos, sólo con gente conocida, muy allegada” y agrega: “los videojuegos que a mi me gustan, de estrategia, de pensar, generan una estructura de pensamiento que le da esa vuelta de llave que necesitás para resolver un problema”.

Andrés, recepcionista de un ciber ubicado en Barrio Norte, narra su experiencia y dice: “pasa que es un negocio, levantar un servidor de Counter de Internet sale 120 pesos por mes, sin contar la programación, sin contar la propaganda, sin contar para que este levantado. Es un negocio, por eso ahora todo esta apuntado para gente más grande. Y los chicos no son tanto negocio, ya no se hacen juegos como el tetris. Ahora los juegos son todo lo mismo, sangre, explosiones, o autos. Todo parecido”.

En este contexto, y si bien, tal como afirma Florencia Saintout, el pasaje a la adultez se ha postergado por la exclusión o bien por los factores socio-económicos, los juegos en red pueden representar un punto de encuentro y un espacio de contención de distintas generaciones.

Al registrar la práctica del juego en red, de acuerdo a nuestros acercamientos al campo, el promedio de tiempo que pasan los jóvenes en el ciber, es de 3 a 4 horas diariamente.

En algunos casos se da porque los padres utilizan los cibers como “guarderías” mientras desarrollan sus actividades laborales.

Muchos de los adultos pagan por adelantado el tiempo que sus hijos utilizarán el servicio. Recepcionistas de cibers manifestaron sentirse responsables por el cuidado

---

<sup>74</sup> Lluís Anyó Sayol. *¿Quién Consume Videojuegos? Los estilos de vida en contextos urbanos y el consumo de videojuegos*. Facultad de Comunicación Blanquerna. Universitat Ramon Lull, 2007.

<sup>75</sup> “La playstation es otra alternativa”. Diario Perfil, 19 agosto de 2007.

de los asistentes, ya que conocen la historia de cada uno por comentarios de los padres al momento de dejar a sus hijos allí o por conversaciones con los jugadores. Se aprecia la existencia de cierta derivación de responsabilidades de los padres hacia los recepcionistas. En tal sentido, frente a la pregunta sobre si los padres acompañan a los hijos al ciber, un recepcionista decía: “sí, y te dicen que no salga hasta que yo venga. Sí, siempre. Y lo más triste es que esos chicos que vienen tienen computadora en la casa e Internet, no les hace falta venir al ciber”.

Pablo, recepcionista del ciber Palermo, agrega: “me ha pasado que vienen padres a ver si están los hijos acá, a chequear eso; los buscan por los ciberns”.

Examinando las relaciones interpersonales que se dan en el ámbito del ciber, encontramos que tácitamente la autoridad está depositada en la figura del recepcionista, ya que es quien en muchos casos administra la cuenta corriente –una modalidad que pone en evidencia el tipo de vínculo usuario-prestador y la frecuencia de consumo del servicio- de los usuarios, el tiempo de juego y la admisión de los usuarios en el ciber.

Otra realidad es la de Brian, de 14 años, que nos cuenta que está en el ciber porque “mi mamá esta trabajando acá a la vuelta. Vengo dos veces por semana y espero acá a que mi mamá termine de trabajar”.

A través de nuestra observación nos dimos cuenta de la realidad que él nos planteaba, ya que su actitud frente al juego era más bien pasiva, se lo percibía “haciendo tiempo”, sin tener demasiado interés en el juego. En el mismo sentido interpretamos el hecho de que al momento de entrevistarlo se desatendió totalmente de la jugada, sin mostrar apuro en retomarla.

Este no es el único caso que hemos detectado, y si bien no tenemos una respuesta definitiva sobre su explicación, consideramos que tales situaciones estarían vinculadas con horarios de trabajo de los padres, organización de las actividades diarias de los jóvenes y estilos de vida.

Interesadas en esta cuestión tuvimos un diálogo a modo de conversación informal con Silvana, la madre de Iván -de 10 años-. Se trata de un caso donde padre y madre trabajan entre 9 y 10 horas diarias. Ella nos contaba: “a Iván le organizamos las tareas, va a la escuela por la mañana, luego almuerza en casa con su abuela, ya que mi marido y yo trabajamos todo el día. Por la tarde asiste a [maestra] particular, en donde realiza las tareas de la escuela. Luego le permitimos una o dos horas de juegos en red, no más de ese tiempo, se lo controlamos mucho (...) sino estaría todo

el día jugando, es lo que más le gusta hacer. Pero yo me esmero para que luego de ese tiempo tenga organizadas tareas al aire libre”.

La mujer nos comentó que tuvo que tomar esta medida –controlar el tiempo de juego- porque estaba preocupada por el sedentarismo de Iván. Según ella, a causa de estar tantas horas frente a la computadora. Entre las consecuencias le preocupaba puntualmente el aumento de peso, motivo que la llevó a buscar tareas y actividades extras.

En contraposición a este caso, la madre de Bruno -10 años- esta la mayor parte del tiempo en su casa, pero él, luego de concurrir a la escuela, destina entre 8 y 9 horas a la práctica del juego en red. Nos decía: “jugar me relaja y me divierte, así se me hace más corto el día”.

Por una razón u otra los padres dejan a sus hijos concurrir a los cibernets, de hecho al consultarles a los jóvenes si realizaban esta práctica con el consentimiento de sus padres, el 95% dijo que sí.

Sin embargo, los jóvenes afirmaron que al 42% de los padres “no les gusta” que jueguen en red, el 37% dijo que “no dicen nada”, y un 11% dijo que sus padres opinan que “es una adicción”.

Según estas declaraciones de los jóvenes, las acciones de los padres no coinciden con el pensamiento que tienen sobre la práctica de los juegos en red. Es decir, tienen una idea negativa sobre los juegos en red pero les dan permiso para ir y dinero para alquilar el servicio. Esto mismo se desprende de las declaraciones de Silvana, madre de Iván.

Analizar este aspecto puede resultar de interés para evaluar un posible conflicto de los padres al momento de decidir si dejan ir o no a sus hijos al ciber, ya que parece ser que representa una opción de entretenimiento y un medio para relacionarse con sus pares.

Desde su experiencia Andrés afirma: “Es que es distinto el ciber, vos en tu casa estas solo y haces lo que querés, en cambio acá estas aburrido de estar solo y el de al lado esta jugando algo y le decís: ¿che puedo jugar? Y te pones a jugar con el otro. Es distinto”.

Sebastián asiente “cuando estás en el ciber jugando en red local, no en un juego masivo, preguntás ‘¿quién quiere jugar?!’ y lo decís en voz alta y por ahí escuchás ‘si dale, me prendo’”

A través de estas conversaciones es que se pueden reconocer las posibilidades de interacción comunicativa que favorecen los juegos en red por su modo de funcionamiento, en este caso concreto del ciber, los videojuegos parecen ser el canal de comunicación de preferencia para entablar relaciones –duraderas o no- que surgen de manera instantánea y con un fin determinado.

En consecuencia, las prácticas y relaciones sociales expuestas se llevan a cabo en un lugar físico concreto, el ciber, y otro virtual, la red.

Margulis sostiene que un *lugar* “es el espacio cargado de sentido, se constituye a partir de ser habitado, vivido, guarda las memorias, los afectos y las liturgias, se trata de un espacio que ha sido habitado y contiene un grado pleno de significación. Habitar significa demorarse en un lugar y cuidarlo”<sup>76</sup>.

Siguiendo esta definición diremos que los jóvenes usuarios de juegos en red reconfiguran el espacio virtual y concreto que habitan a partir de su inserción y participación. En esa reconfiguración intervienen variables como: el sentido de pertenencia, la interacción física y afectiva y el universo simbólico que allí construyen.

En estos espacios se van desarrollando procesos de formación de sujetos y producción social de sentidos, generando nuevos rasgos de identidad, encontrando un resguardo del mundo institucionalizado que le indica las reglas y normas del *deber ser*.

En este caso, el ciber “es ese genérico lugar del afuera, espacio que se encuentra fuera del hogar, de la escuela, del trabajo, que guarda el sentido identitario juvenil”<sup>77</sup>.

El espacio del ciber es un lugar de pertenencia al que los jóvenes le otorgan sentido. No se trata sólo de la ocupación de un lugar, sino del sentimiento de pertenencia y/o disfrute de las prácticas que allí se desarrollan. Puesto que esto se relaciona directamente con la configuración de identidad.

En los llamados juegos *Second Life* los usuarios pueden elegir cómo quieren verse, tal es el caso que cita Sherry Turkle<sup>78</sup>, de una jugadora de 11 años que ha construido un espacio al que le llama “el pisito”.

---

<sup>76</sup> Mario Margulis y Marcelo Urresti. “Desigualdad, Incertidumbres y Carencias”. Revista Tram(p)as, N° 34, 04/04/2005.

<sup>77</sup> Montoya Garcés, Angela. “Hip Hop Alteridad Juvenil”. Revista Tram(p)as, Año N° 34, abril de 2005.-

<sup>78</sup> Turkle, Sherry. “Identidad en Internet”, 01/06/2007. Disponible en:  
<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud.html>

El mismo está lujosamente amoblado y en el tocador hay magníficas joyas y exquisitos perfumes. Cuando la jugadora está en el pisito, invita a sus amigos, charla, pide pizzas por teléfono y coquetea con los visitantes. Otros jugadores tienen vidas sociales más variadas. Crean personajes que practican el sexo casual o romántico, tienen empleos, asisten a ceremonias y celebraciones, se enamoran y se casan.

“Decir que estos juegos enganchan, es quedarse corto, esto es más real que mi vida real”, dice un personaje que resulta ser un hombre haciendo el papel de mujer que finge ser hombre: “Puedo dividir mi mente cada vez que se me da mejor. Puedo verme a mi mismo como dos, tres o más personas. Cuando voy de ventana en ventana, activo primero una parte de mi mente y luego la otra. La vida real no es más que otra ventana y no necesariamente la mejor que tengo”<sup>79</sup>.

Second Life es un juego masivo multijugador on line en donde se crean personajes en un mundo virtual, Philip Rosedale, creador del juego, manifiesta: “los desafíos que encuentra un jugador son casi siempre más complejos que los que enfrentamos en la vida real. Jugar nos ayuda más a desarrollar la inteligencia que moverse en el mundo real”<sup>80</sup>.

En este marco, los juegos multijugador son el medio donde los usuarios consiguen expresar la identidad que no tienen y que quisieran tener, reflejando allí sus deseos, frustraciones, y sentimientos en general. Se gestan espacios de expresión individual en los que pareciera haber más libertad y posibilidades que en los espacios reales.

Las identidades se pueden ir creando de acuerdo a las necesidades. Crear una identidad ficticia en el espacio virtual es tarea sencilla ya que en la interacción comunicativa que se tiene con el otro no es necesario dar a conocer la verdadera identidad y tampoco existe el mecanismo para saber cuál es la verdadera, característica difícil de eludir en las relaciones *cara a cara*.

En cambio Federido –según su experiencia- disiente “Second Life es otra cosa, a mi no me gusta para nada, no me atrae generar una realidad que sea mejor que la mía”. Siguiendo la misma línea Sebastián agrega “yo no me transformo en otro flaco que estudia derecho y está de novio con otra flaca, sino que me gusta meterme

---

<sup>79</sup> Turkle, Sherry. “Identidad en Internet”, 01/06/2007. Disponible en: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud.html>

<sup>80</sup> Citado en Heller, Diego. “Así somos”. Revista Viva, septiembre de 2007.

mucho en lo que es las personalidades de otras épocas, Second Life es distinto y no me va”.

Según Sherry Turkle, el fenómeno comunicacional de los juegos en red ha logrado ciertas características que hacen inminente la declaración de que ya existen comunidades virtuales.

En relación a lo planteado y siguiendo con nuestro objetivo de reconocer las posibilidades de interacción comunicativa que favorecen o imposibilitan los juegos en red por su modo de funcionamiento, es que registramos la existencia de esas comunidades virtuales, un *gamer* explica: “Empezás a meterte en una comunidad, como le llaman, conocés personas y generás vínculos, de amistad o de compañerismo, para prosperar en relación a la pc o a un videojuego”, otro de los *gamers* comenta: “en las comunidades tratas de cuidar los bienes, concertar estrategias, se forman alianzas entre los jugadores del mismo interés, por ejemplo un grupo de argentinos decide formar una alianza, le pone un nombre y esa misma alianza tiene un foro personal, donde no se vinculan con el resto del foro, sino que tienen uno personal y se conocen más”.

Al respecto Eduardo Mansilla plantea: “el problema no está en la cuestión de si efectivamente se viven experiencias socialmente satisfactorias en el dominio digital, sino más bien en si existe la posibilidad de vivir en comunidad sin contar con condiciones tangibles que permitan la vida social que se suele llamar comunitaria”<sup>81</sup>. Este planteo lleva a reflexionar sobre la existencia de comunidades virtuales y de la interacción comunicativa que existe entre los usuarios de los juegos en red y las relaciones interpersonales que entre ellos se generan evidenciando la existencia de un colectivo social.

“Un amigo que tengo, que puede llegar a ser ese mi mejor amigo, que lo conocí también por un juego, le cuento cosas más pero porque es una persona que encontré, una persona copada y generé confianza después de dos años de estar jugando al mismo juego. Terminas chateando porque el MSN es clave, porque le decís conectate que vamos a coordinar un ataque y terminas charlando mientras esperas y... ‘che qué onda’, ‘qué hacés’, bueno y empezás a hablar, te cagás de risa. Es como una persona más” explica Sebastián.

---

<sup>81</sup> Mansilla, Eduardo. *Comunicación Interpersonal en la Era Digital*. Norma, 2006.

Federico dice “tengo una amiga de Turquía, que no se nada de ella, pero a veces vamos a atacar a otros personajes juntos” y agrega: “No se ven relaciones muy afectivas, tengo un amigo que es de Neuquén y me llevo de 10 pero no me da, ni me importa preguntarle por su familia”.

Según el autor antes citado, una comunidad es el resultado de compartir una interpretación de la vida en sociedad, donde cada miembro espera que sus compañeros en la comunidad, vivan bajo las mismas grandes reglas de acción, respetando las diferencias porque se tiene algo en común que hace que se pertenezca a un grupo. La vida en comunidad no es una consecuencia geográfica, sino una cultura compartida y por lo tanto de identificación con los demás como parte de esta cultura (Mansilla, 2006).

Federico relata al respecto: “La interacción que genera es lo que me aportó, te hace conocer mucha cultura, por el intercambio mismo con otras personas que comparten el juego”,

Durante nuestra participación en partidas de videojuegos multijugador recogimos información relacionada a la existencia de comunidades virtuales cuyo fin es proveer de más información sobre algunos juegos. Allí se crean foros donde se comparten estrategias, se evacuan dudas y se recomiendan partidas.

Y agrega nuestro entrevistado: “Se le llama comunidad a los foros, a todas las personas que juegan ese juego y hablan/debaten de temas del juego, son foros, y están divididos en un motón de cosas, te metés a ver cómo van los otros, qué tenes que hacer vos para mejorar con tu personaje, eso es en sí la comunidad, se escuchan opiniones de todos, de miles de temas”.

Federico relata su experiencia de comunidades virtuales: “Sí, participo de las llamadas ‘comunidades’ y tenés temas: on topic: se hablan cosas del juego y off-topic, fuera del juego, cualquiera de la comunidad puede contar las cosas que hace, se genera un lugar que está bueno porque vos jugás un juego y te metés a ver esas noticias y también podés contar algo más”.

### ***Nuevas Escenografías***

Viviana Celso (2006), al referirse a las culturas digitales, sostiene que “pensando en la fugacidad de los encuentros entre extraños y en la circulación de las prácticas (...) no se puede hablar de una subcultura digital monolítica sino de varias subculturas,

podemos decir en términos de Bourdieu que hay nuevas organizaciones de sentido alrededor de estas nuevas prácticas, hay un nuevo sistema de hábitos constituidos en su mayoría desde la infancia”<sup>82</sup>.

Abordar el concepto de identidad nos lleva inevitablemente a analizar el contexto en el cual se configuran. El mismo está directamente vinculado a las funciones que cumplen las instituciones socializadoras.

Al hablar de instituciones socializadoras referimos a la familia y el Estado, en particular a la escuela. A su vez es posible plantearse aquí el surgimiento de nuevos espacios de comunicación y socialización que fomentan las relaciones interpersonales y las interacciones comunicativas que son propios de la SI, tal es el caso aquí analizado: el ciber.

Según Joan Mayans, “Marshall McLuhan nos ilustra sobre la gran diferencia existente entre una primera fase de uso de la -nueva- tecnología en que esta es utilizada para tareas y funciones anteriores a ella y una segunda fase, la realmente interesante, en la que -nueva- tecnología y sus usuarios generan nuevos usos, nuevas funcionalidades y nuevos espacios sociales. Es en esta segunda fase donde debemos buscar las auténticas “revoluciones” tecnológicas y es en esta segunda fase donde podremos situar esta llamada sociedad digital” (2002).

Los nuevos espacios de comunicación y socialización están ligados, según nuestra postura, a las prácticas que giran en torno de las nuevas tecnologías, al punto que ya no es posible pensar la vida sin el uso de estas. En el marco de la sociedad digital se (re)configuran los espacios, las relaciones, las prácticas y las interacciones, habitadas, vividas y sostenidas por los jóvenes.

Entre tanto, la familia parece atravesar cambios importantes, propios de la vida en el marco de las “instituciones estalladas”<sup>83</sup>. En el cual el contexto neoliberal resulta central, ya que por el trabajo y la búsqueda de bienestar material los padres destinan más tiempo a actividades del campo laboral-económico que a la vida familiar.

Ana María Fernández afirma que en el proceso de las instituciones estalladas se produce un desfondamiento institucional basado en un vaciamiento de sentido en donde desaparece la función reguladora de las prácticas sociales.

---

<sup>82</sup> Celso, Viviana. “Lenguaje de los Videojuegos, sus pliegues y recortes en las prácticas sociales”, noviembre de 2006. Disponible en: [www.videojuegos.educ.ar](http://www.videojuegos.educ.ar)

<sup>83</sup> Fernández, Ana María y De Brasi, Juan Carlos: *Instituciones estalladas*. Eudeba, Bs. As., 2000.

Asimismo aclara que las instituciones no habían estallado como preconizaba el mayo francés, tampoco estaban estalladas en el sentido de algo que estalló y ya no se usa más, sino que piensa que son estalladas, es decir, que siguen funcionando, parecen las mismas, pero son otras<sup>84</sup>.

La sistematización de las prácticas sociales y sus sentidos suponen una participación protagónica de las instituciones sociales, en especial de la escuela por su función socializadora y creadora de sentidos.

Debido a las prácticas desarrolladas y al uso que los jóvenes le dan a las nuevas tecnologías -según nuestro relevamiento el 90% de los videojugadores asiste a la escuela-, surge al respecto un interrogante que es: ¿la escuela ha incorporado el uso de la red o, en particular, de los juegos en red, para desarrollar el aprendizaje?

Por su parte, algunos jóvenes dicen no ser totalmente atraídos por los contenidos escolares ya que se quedan pensando en cómo resolver mejor las jugadas del videojuego preferido, en vez de concentrarse en las actividades escolares.

Al respecto, Brian nos contaba: “no sé, me quedo pensando en los juegos y me olvido de la escuela”.

Otro entrevistado declaró: “cuando empecé a jugar y yo estaba en la secundaria he desaprobado miles de exámenes por haberme quedado jugando hasta las 3 de la mañana en mi casa, miles de veces. Duró un año mas o menos, es más fue cuando terminé la secundaria que empecé a laburar, no es que me iba mal en el laburo, pero sacrificaba horas de sueño por quedarme jugando. Llegaba muy tarde a la noche y quería hacer algo para mí, prefería, si me conecto no me importa estar mañana mal dormido”.

En el mismo sentido, cuando comentamos a una docente allegada, durante una conversación informal, sobre el trabajo de investigación que estábamos realizando esta nos revelaba: “es frecuente que alumnos se duerman en clase porque se quedan hasta altas horas de la madrugada jugando videojuegos, lo que dificulta su atención en el horario escolar, además de no ser la Escuela lo suficientemente atractiva para ellos”<sup>85</sup>.

Se presenta así una dicotomía entre los contenidos curriculares formales y los contenidos lúdicos de los juegos en red. La escuela como institución no está

---

<sup>84</sup> Fernández, Ana María. “*Lógicas Colectivas, Subjetividad y Política*”. Biblos, Buenos Aires, 2007.

<sup>85</sup> Clara, maestra de la Escuela Manuela Pedraza, de Capital Federal.

pudiendo integrar esta herramienta, conocida y reconocida por el joven, para utilizarla en su propio provecho y legitimación.

Pablo del Río señala: “desde una educación verbal es muy difícil una actualización tecnológica ya que existe una necesidad de volver a las fuentes, de proveer a los alumnos de herramientas básicas que le permitan manejarse en el mundo actual y la importancia de apropiarse de las tecnologías con un sentido funcional, como una herramienta de la mente”<sup>86</sup>.

Martín Becerra, al referirse al abordaje que se realiza sobre las TICS afirma: “las instituciones educativas priorizan una mirada lineal e instrumental de las nuevas tecnologías. En este contexto, las posibilidades del trabajo en torno a la comunicación/cultura -en tanto procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación de la vida social- quedan reducidas a su dimensión instrumental”.<sup>87</sup>

Lo interesante sería poder hallar en las nuevas tecnologías el modo de inscribir aquellas subjetividades que la escuela busca producir y reproducir, para que estos dos procesos se concreten, a través de las prácticas e interrelaciones que genera el uso de las nuevas tecnologías. De esta manera los jóvenes tienen la posibilidad de construir su lugar en el mundo utilizando las herramientas, que en otros espacios socializadores les son familiares.

La escuela se encuentra dentro del marco del Estado, que aún es el referente central en la regulación de los roles y reglas de la vida social. Los contenidos y las metodologías de aprendizaje en el sistema escolar surgen de la planificación en el marco de esa institución, siendo que se registra un desfase entre el modelo escritural que esta ofrece y los modelos digitales –vinculados a las herramientas info-tecnológicas- del contexto de la sociedad de las TICs.

## ***Interactividad 02***

Volviendo a uno de nuestros ejes de indagación, hay que señalar que cuando referimos a las interacciones comunicativas que se producen a partir de la ejecución de los juegos en red, estamos suponiendo una retroalimentación entre dos o más

---

<sup>86</sup> Del Río, Pablo. “Entrevista a Pablo del Río”, en: [www.educared.org.ar](http://www.educared.org.ar).

<sup>87</sup> Martín, María Victoria. “Internet en las escuelas: Mitos y realidades”. Revista Tram(p)as, año 2, N° 14, Junio 2003.

individuos. En la práctica del juego la interacción comunicativa se da en el marco virtual, el dispositivo tecnológico aparece como el mediador o canal de comunicación. Sin embargo, esto no implica concebir a esa comunicación como lineal. Más aún si se tiene en cuenta que tal práctica se desarrolla en el contexto del espacio físico del ciber, donde está involucrada otra dimensión comunicacional.

La interacción se podría entender como la acción recíproca entre dos o más agentes. Al margen de quién o qué inicie el proceso de interacción, lo que interesa destacar es que el resultado es siempre la modificación de los estados de los participantes. Un sujeto sólo puede desarrollarse como parte de la sociedad a través de la comunicación con sus semejantes.

En lo que respecta a las interacciones que se generan entre los usuarios de juegos en red, hemos observado que las formas de éstas están, en parte, vinculadas con las características del videojuego -otros factores ya han sido considerados en apartados anteriores-.

Examinando las interacciones comunicativas mencionadas anteriormente, que se constituyen a través de la práctica del juego en red, los informantes dieron a conocer otros episodios: “muchas veces está el robo de cuentas donde otros pibes logran meterse en la cuenta de otros jugadores para por ejemplo cancelarle el vuelo de la nave y saber a qué hora vuelven sus naves y poder rompérselas, porque cuando están volando no se pueden romper en ese juego; en el foro los escrachan y se arma un quilombo enorme”.

Como contamos, en un principio, nos llamó la atención que varios de los entrevistados no despegaron la vista de la computadora mientras contestaban a nuestras preguntas. Estaban inmersos en la comunicación con sus compañeros a través del juego y, a su vez, interactuaban con nosotras, pero de forma casi monosilábica.

Influyen en los contenidos y las propiedades de los enunciados y los diálogos, por ejemplo, la selección de las armas para jugar, el equipo al cual van a pertenecer, la vestimenta que llevarán, el nick o sobrenombre que escogen, entre otros.

En cuanto al uso de un nick, es un dato relevante para los jugadores en su práctica, tal es así que: “Lo llamo por el nombre del juego, Baltor, yo me llamo Sigmar en ese juego y así me conoció él, los que conocés de hace poquito te llaman como el juego, no saben cómo te llamas. Te ponés un nick que a vos te guste, que quede copado, es como tu alias, es tu nick, tu personalidad” y agrega Sebastián “Sigmar refiere al World

Hammer que es un juego de mesa, es uno de los personajes principales de la novela”.

En cuanto a las interacciones comunicativas se destaca la jerga –o lenguaje específico- que utilizan a partir de la práctica del juego en red, Federico nos explica: “Depende mucho del juego que estés jugando, si hablo con los chicos del oh’game se habla mucho de la palabra ‘petar’ que es cuando te rompen tus cosas, decís ‘me petaron la flota”.

Continúa explicando: “Una palabra que se usa mucho en los juegos online es “newby” o “newb” que son las personas que recién empiezan a jugar el juego y desconocen todo, siempre los flacos que son más freak (fanáticos) con el tema del juego, por ahí empezas a jugar y lo estás conociendo, no tenés por qué saberlo, y hacés algo mal y te dicen no ves que sos un newby”.

Sebastián aporta más datos: “la jerga queda, o sea, hay palabras, por ejemplo las de un juego muy famoso, el Counter Strike, hay una frase ‘camper’ es el que cuando vos estás jugando se escondía, y esperaba a que vos pases y te la ponía con el arma, y te re calentabas porque el flaco estaba escondido y en la realidad cuando vas por la calle y ves que un flaco le pega a otro y decís ‘ah boludo sos re camper”.

Otro informante comenta: “Por ejemplo hay juegos como el World War Craft que es interactivo, que al personaje le pueden pasar un montón de cosas, cuando estás atacando algo le podés errar o le podés pegar muy bien, eso se llama un “crítico”, cuando alguien le pega a alguien se dice ‘mirá el crítico que le puso’ porque el otro está en el piso”.

Una de nuestras experiencias se dio en el Counter Strike, juego bélico que consiste en una lucha entre terroristas y policías. Las identidades de los personajes son predeterminadas, no hay posibilidad de distinguir clases sociales o étnicas, todos tienen el mismo uniforme –de color verde y negro-. El jugador siempre se encuentra en el papel de terrorista, que son hombres jóvenes con gran destreza para poder escapar de la Policía dentro de un ámbito cerrado que evoca un palacio, con laberintos, jardines internos y escasas salidas.

El equipamiento incluye armas tales como ametralladoras, granadas, incluso cuchillos y también algunos medios de transportes como grandes topadoras, tanques y autos, que sirven de refugio al igual que imponentes columnas.

Se trata de un juego ágil y rápido, las partidas duran entre aproximadamente 15 y 20 minutos, que suponen el acceso a un nivel superior (cuenta con 9 niveles por cada edición).

Como todo juego es posible retomar las partidas, suspenderlas, acumularlas y abandonarlas cuando se desee.

Las conversaciones que mantienen los jugadores remiten a las características de las partidas y la destreza desplegada durante el juego, entre otros temas vinculados al videojuego.

Pablo, recepcionista, observa que en el lenguaje y la comunicación entre los chicos hay códigos, y opina: “sí, más que nada con los chicos, es todo a raíz del juego. Las malas palabras siempre están, nunca se dejan de lado, al contrario. Un tanto agresivo el tema del lenguaje, pero igual creo que este tema es un problema general de la población en sí; pero se nota un lenguaje áspero, pesado, denso.

Por ahí está el tema del tiempo, y por eso requiere un lenguaje rápido: “dale”, “pásala”, “dame esto, que tengo que matarlo yo, que tengo los puntos”. Yo no juego, pero mas o menos escucho eso”.

Lo antes mencionado forma parte –como ya hemos señalado- de la interacción que se da dentro y fuera de los juegos en red. Estas nuevas interacciones parecen ser las nuevas elecciones de entretenimiento de los jóvenes.

Al respecto Diego Levis señala: “los juegos informáticos marcan el rumbo hacia nuevas formas de ocio virtual”. Uno de los jóvenes entrevistados manifiesta en relación a la práctica del juego en red: “es un nuevo ocio, en vez de decir me voy a jugar a las cartas con los chicos, no, los llamo a los chicos y les digo ‘che conectense un rato en la compu’, ‘metanse un rato en el ogame, vamos a hacer algo”’.

En este mismo sentido otro *gamer* afirma: “el hecho de que el ocio pase de ser salir a la calle o venir al centro, por ahí, pasa a ser quedarte en la compu, es una costumbre”.

La práctica de los juegos en red es interpretada por algunos de los jóvenes entrevistados como una nueva forma de ocio. Este espacio de comunicación –los juegos en red- no sólo representan una forma de interaccionar sino que también forman parte de un pasatiempo, y de una una nueva forma de vivir el entretenimiento.

## **Quinto Nivel:**

### ***El final depende del jugador***

***“Con la aparición de la realidad virtual el hombre comienza a poblar su cerebro con imágenes en las cuales puede ingresar contagiando sus sentidos de las nuevas percepciones, lo que originará, tarde o temprano, una nueva era”.***

*Montagu, Pimentel, Groisman<sup>88</sup>.*

A lo largo de este proceso de investigación nos hemos propuesto estudiar una porción del mundo que nos rodea, específicamente abordamos lo que se ha gestado como un nuevo espacio de socialización y comunicación en donde los jóvenes expresan sus formas de vivir e interpretar el mundo que lo rodea.

Hay elementos para considerar que los juegos en red favorecen estas nuevas formas de comunicación, tanto por su inserción en el plano virtual como en el espacio concreto del ciber, que se define como semipúblico-semiprivado.

A este hecho puede adjudicarse, en parte, la proliferación de las comunidades virtuales y la gran asistencia de usuarios a los cibernets.

Los videojuegos constituyen un medio de comunicación que permite a los usuarios configurar y presentar a la sociedad una identidad, decir quiénes son y/o cómo quieren ser.

Los videojuegos son un medio para la socialización y el encuentro, no sólo a través de la participación en la red virtual sino también por la inserción en el ámbito del ciber -al menos en los casos aquí estudiados-. Cuestión esta que no implica profundidad en los vínculos y relaciones establecidas, pues algunos de los informantes reconocen relacionarse en ese espacio pero no fuera de él.

Incluso, en términos generales, son más abundantes las interacciones consistentes en breves intercambios de palabras, con un lenguaje específico -códigos propios de la práctica del juego-, que los diálogos que involucren temas complejos o cuestiones relativas a la vida personal de los interlocutores.

Por otro lado, según los dichos de los informantes, los videojuegos estimulan el sentimiento de auto superación, por la exigencia que plantean para el cumplimiento

---

<sup>88</sup> Arturo Montagu, Diego Pimentel, Martín Groisman. La Cultura Digital. Comunicación y sociedad. Paidós, 2004.

de los objetivos. Por ejemplo: mantener felices a los habitantes de una ciudad, planear la salvación de un pueblo a través de la planificación de estrategias.

A la vez, el videojuego multijugador requiere del entendimiento y la coordinación en equipo para poder sortear diferentes desafíos.

Una cuestión a reconsiderar es que, al menos en los casos aquí abordados, la práctica del videojuego se desarrolla en lugares cerrados, generalmente con poca ventilación y luz natural. Más aún, hay quienes señalan que con la aparición de los videojuegos mentales los usuarios potencian el riesgo de aislarse y sobreestimarse.

Sin embargo, sobre esta última cuestión y otras antes presentadas –el problema de la adicción y la violencia- consideramos que no es posible arribar a una postura acabada sobre el tema. Lo que tampoco ha sido el propósito de este trabajo.

Además, tal vez por tratarse de un fenómeno relativamente reciente, se observa que en distintos ámbitos los videojuegos son vistos con cierto recelo. Misma percepción se registra en el imaginario social sobre los jóvenes usuarios de estos productos.

Ya hemos citado a Rosana Reguillo Cruz, quien afirma que los jóvenes han sido vistos a lo largo de la historia como un problema y esta cuestión es relevante porque el joven de hoy sigue siendo visto como el joven del ocio, de la violencia, en consecuencia: “del problema”.

Esta Tesis representa para nosotras el comienzo de un proceso de producción de conocimiento sobre un tema de estudio que ha resultado complejo y controvertido, sobre el cual hemos realizado una aproximación. Se trata, de hecho, de un “problema” recientemente recortado para su análisis en las Ciencias Sociales, y reviste muchos interrogantes que no abordamos e incluso se desprenden de aquí para su posterior indagación

Esperamos, sin embargo, que éste trabajo pueda servir, a partir de visibilizar y explicar prácticas, relaciones e interacciones, para poner en discusión los prejuicios sobre los jóvenes usuarios de los juegos en red y favorecer así a su conocimiento genuino; y para que las instituciones tradicionales puedan considerar en forma crítica esta nueva herramienta que brinda la Sociedad de la Información.

## **Sexto Nivel:**

### ***Revisión de la partida***

#### **❖ Bibliografía citada y consultada**

- Balaguer Prestes, Roberto. "Cuentos Infantiles y Videojuegos. Semejanzas y Diferencias de dos objetos representantes de dos subjetividades". Ponencia presentada en las Jornadas de AUDEPP, "De princesas, magos y brujas", Montevideo, Noviembre 2006.
- Balaguer Prestes, Roberto. "Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del Nuevo Milenio". Revista Kairos, Año 6, N° 10, San Luis, 2002.
- Barbero, Jesús Martín. "Cultura, Tecnicidades, Comunicación". En: <http://www.oei.es/cultura2/barbero.htm>
- Barbero, Jesús Martín. "Dinámicas urbanas de la cultura", ponencia presentada en el seminario "La Ciudad: Cultura, Espacios y Modos de Vida", Medellín, Abril 1991. Extraído de la revista Gazeta de Colcultura N° 12, Diciembre 1991, Instituto Colombiano de Cultura.
- Barbero, Jesús Martín. *De los Medios a las Mediaciones*. Gustavo Gillis, México, 1987.
- Barbero, Jesús Martín. "Jóvenes: Comunicación e identidad". Revista Pensar Iberoamérica, N° 0, febrero de 2002.
- Becerra, Martín. *Sociedad de la Información: Proyecto, Convergencia, Divergencia*, Norma, Buenos Aires, 2003.
- Benzi, Carla Edith y Biasizzo, Anabela. "Jóvenes Virtuales". Tesis de Grado de la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, 2004.
- Bergman y Luckman. *La construcción social de la realidad*. Amorrortu, Buenos Aires, 1979.
- Cabello, Roxana y Moyano, Renzo. *Yo con la computadora no tengo nada que ver*. Prometeo, Buenos Aires, 2006.
- Canclini, Néstor García. "Conferencia para el seminario de cultura y desarrollo en el Banco Interamericano de Desarrollo". Washington, 24 de enero de 2005.
- Canun, Mariano - Forte, Gabriel - Marcellino, Víctor. "Jóvenes, Drogas, Un Estandarte del Rock". Tesis de Grado, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP, La Plata, 2005.
- Castells, Emanuel. "La dimensión cultural de Internet", 27/11/2007. En: [www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)
- Celso, Viviana Elizabeth. "El lenguaje de los videojuegos, sus pliegues y recortes en las prácticas sociales". Revista Novedades Educativas, Buenos Aires, Mayo 2006.
- Crosta, Pier Luigi. "L'abitare Itinerante come "Pratica dell'abitare": Che Costruisce Territori e Costituisce Popolazioni. Politicità delle Pratiche.", Dipartimento di Pianificazione, Università IUAV di Venezia. Ottobre/Novembre 2006.
- De Gialdino, Vasilaschis. *Métodos Cualitativos I*. Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1993.
- Del Río, Pablo. "Entrevista a Pablo del Río". En [www.educared.org.ar](http://www.educared.org.ar).

- Delgado, J. M. y Gutiérrez, J. "Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales". Síntesis, Madrid, 2005.
- Denzin, Norman. *The Research Act*. McGraw-Hill, New York, 1978.
- Díaz, Esther. *Metodología de las Ciencias Sociales*. Biblos, Buenos Aires, 1997.
- Etchevers Goijberg, Nicole. "Ruta Etnográfica para la comprensión de la comunicación on line". Revista electrónica Dim, Año 1, N° 1, Barcelona, 2005.
- Fernández, Ana María y De Brasi, Juan Carlos: *Instituciones estalladas*. Eudeba, Bs. As., 2000.
- Fernández, Ana María. "Lógicas Colectivas, Subjetividad y Política". Publicado en "Insignificancia y Autonomía. Debates a partir de Cornelius Castoriadis. Psicoanálisis, Filosofía, Arte, Política". Biblos, Bs. As., 2007.
- García Canclini, Néstor. "Todos tienen cultura: ¿Quiénes pueden desarrollarla?". Conferencia realizada en el marco del Seminario sobre Cultura y Desarrollo en el Banco Interamericano de Desarrollo, Washington, 24/02/2005.
- Geertz, Clifford. "El impacto del concepto de Cultura en el concepto de Hombre". En: *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona, 1989.
- Goffman, Irving: "El orden de la Interacción" (Edición de 1982). En: *Los momentos y sus hombres*. Paidós, Barcelona, 1991.
- Guber, Rosana. *El Salvaje Metropolitano* (primera edición 1991). Paidós, Buenos Aires, 2004.
- Guber, Rosana. *La etnografía*. Norma, Buenos Aires, 2001.
- Guerrero, Luz María. "La entrevista en el método cualitativo". Revista: *Comunicación Genética*, Departamento Antropología. Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile, Agosto, 2001.
- Gutierrez, Lidia. "Paradigma cuantitativo y cualitativo en la investigación socio-educativa: proyección y reflexiones", Revista: *Paradigma*, Vol. XIV al XVII, 1993-1996.
- Krotz, Esteban. "Viaje, trabajo de campo y conocimiento antropológico". *Alteridades*, Vol.1, N° 1, 1991.
- Levis, Diego. "Videojuegos: cambios y permanencias", Revista: *Comunicación y Pedagogía*, Barcelona, Enero de 2003.
- Maffesoli, Michael. *El tiempo de las tribus*. Siglo XXI, México, 2004.
- Maffesoli, Michel. "Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia". *JOVENes*, Revista de Estudios sobre Juventud, año 8, núm. 20. México D-F, enero-junio 2004.
- Margulis, Mario y Urresti, Marcelo. "Desigualdad, Incertidumbres y Carencias". Revista *Tram(p)as*, N° 34, 04/04/2005.
- Maldonado, Tomas. *Crítica de la razón informática. La Comunidad Virtual*. Barcelona. Paidós, 1998.
- Martorell de Laconi, Susana. "¿Un nuevo código? Nuevo sistema gráfico mediante la informática", 2006. En: [www.dialnet.unirioja.es](http://www.dialnet.unirioja.es)
- Mattelart, Armand. Entrevista en el marco del Coloquio "Democracia y Soberanía en la Sociedad de la Información: Desafíos y Articulaciones Regionales". Universidad Nacional de Córdoba, 2004. En: [www.sitiocooperativo.com.ar](http://www.sitiocooperativo.com.ar).
- Mayans i Planells, Joan. "Anonimato: El Tesoro del Internauta", Revista: *iWorld*, Octubre, 2000.

- Mayans i Planells, Joan. "Chats un nuevo lenguaje". En [www.kuadernsdigitals.net](http://www.kuadernsdigitals.net)
- Mayans i Planells, Joan. "De la incorrección normativa en los chats", Revista de la Investigación Lingüística, Vol. 5 N° 2, 2002.
- Mayans i Planells, Joan. "Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y Método de la Antropología del Ciberespacio". Revista: Kuaderns del l'ICAS, 2002.
- Modena, María Eugenia. *Madres, Médicos y Curanderos*. Casa Chata, México, 1990.
- Montagu, Arturo, Pigmentel, Diego, Groisman, Martín. *Cultura Digital*. Norma, Buenos Aires, 2004.
- Moreno, Sergio A. "El hombre y el juego hasta nuestros días" En [www.delotrolado.net](http://www.delotrolado.net).
- Muñiz, Sodr . *Sociedad, Cultura y Violencia*. Norma, Buenos Aires, 2001.
- Orozco G mez, Guillermo. Secci n: Entrevistas. Disponible en <http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborajo>
- Piscitelli, Alejandro. "Cyberculturas". Paid s, Contextos, 1995, pp..213
- Porta, Mart n Emilio. "Identidad y Comunicaci n: Identidad como Estructura de Sentidos". Universidad Nacional del Centro de la Pvcia. Bs. As. Sede Olavaria. Disponible en: [www.perio.unlp.edu.ar](http://www.perio.unlp.edu.ar)
- Reguillo Cruz, Rossana. *Emergencia de Culturas Juveniles. Estrategias del Desencanto*. Norma, Buenos Aires, 2000.
- Remondino, Georgina L a. "Sobre las pr cticas l dicas y el estado del arte en el campo de la comunicaci n social". Disponible en: <http://www.secyt.unc.edu.ar>
- Romano, Eduardo. *La Cultura Digital*. Lugar SA, Buenos Aires, 2000.
- Sabino, Carlos. *El Proceso de Investigaci n*. Lumen, Buenos Aires, 1992.
- Sabino, Carlos. *C mo hacer una tesis*. Lumen, Buenos Aires, 1998.
- Saintout, Florencia. *Abrir la Comunicaci n*. Ediciones de Periodismo y Comunicaci n, UNLP, La Plata, 2003.
- S nchez Gonz lez, C sar Augusto. "Videojuegos, nos entrenan para matar", En [www.cibersociedad.net](http://www.cibersociedad.net), 2005.
- Sautel, Susana – De Ponti, Javier – Gaudio, Alejandra – Gaudio, Roxana – P rez Salas, Alcides – Carri Sarav , Andrea – Nessi, Silvana. "J venes y NTCl.   Interactuantes o Interactuados? El Cyber: Un espacio social a explorar", Revista Electr nica Question, UNLP, La Plata.
- Shelltheis, Evelyn e Izola, Nieves. "Nuevos Enredados". Tesis de Grado de la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicaci n Social, 2007.
- Souza, Silvina. "El Estado del Arte". Apunte de c tedra, UNLP, La Plata, 2006.
- Souza, Silvina. "El problema de investigaci n". Apunte de c tedra, UNLP, La Plata, 2006.
- Tram(p)as de la Comunicaci n y la Cultura, N  14, A o 2, UNLP, La Plata, Junio de 2003.
- Turkle, Sherry. "Identidad en Internet", 22/06/2007. En: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud.html>
- Valera, Sergi. "Espacio privado, espacio p blico: Dial cticas urbanas y construcci n de significados", 1999, pp.22-24. En [www.ub.es/escult/docus2/Tresal.doc](http://www.ub.es/escult/docus2/Tresal.doc)

- Vasilachis de Gialdino, I. *Métodos Cualitativos I. Los problemas teórico-epistemológicos*. Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1992.
- Verdú, Vicente. "Entrevista a Michel Maffesoli: Una Mirada a la Violencia". El País Semanal, 08/01/2006.
- Vidarte Asorey, Verónica. "Objeto de estudio. Unidades de observación". Apunte de cátedra, UNLP, La Plata, Marzo de 2005.
- Villanueva Mansilla, Eduardo. *Comunicación Interpersonal en la Era Digital*. Norma, Buenos Aires, 2005.
- Williams, Raymond. *Historia de la Comunicación*, Bosch, Barcelona, 1984.
- Winston, Rinehart. "La entrevista en profundidad según J. Spradley". Revista: Comunicación Genética, Departamento de Antropología, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile. En: <http://csociales.uchile.cl/genética>

- .....
- "A los guitarrazos". Crítica de la Argentina, 26/03/2008.
  - "Adolescentes que se avivan *on line*". Perfil, 30/03/2008.
  - "Argentina, el país de Sudamérica donde creció más la banda ancha". Clarín, 28/03/2008.
  - "Así somos". Revista Viva, Septiembre, 2008.
  - "Colgá tu borrachera.com". Crítica de la Argentina, 02/06/2008.
  - "Como drogados pero *on line*". Crítica de la Argentina, 03/04/2008.
  - "Cómo videojugar con todo el cuerpo". Perfil, 30/03/2008.
  - "Comunicación/Desarrollo. Redes de relaciones y diálogos de saberes". Revista Tram(p)as, Número 50, Año 5, Diciembre de 2005.
  - "Dos alumnos porteños, al mundial de informática en París". Clarín, 22/06/2008.
  - "El after office cambió: en vez de los bares se impone tirotearse con amigos". Perfil, 19/08/2007.
  - "El juego de Spielberg". Crítica de la Argentina, 25/06/2008.
  - "El peligroso juego de la figura ideal". Crítica de la Argentina, 26/03/2008.
  - "Góticos, Visual y otras mil tribus". Clarín, 16/12/2007.
  - "Los Beatles, en videojuego". Revista Ñ, 23/06/2008.
  - "Nativos digitales". Clarín, 09/03/2008.
  - "Ni mp3 ni celular, los chicos eligen la TV". Perfil, 29/07/2007.
  - "Ningún juego de niños". Revista Viva, Abril, 2008.
  - "Nuevas tecnologías: ¿estamos mejor comunicados?". Crítica de la Argentina, 26/05/2008.
  - "Tu cerebro es un joystick". Crítica de la Argentina, 19/03/2008.

- .....
- "¿Los videojuegos son para las mujeres?", 18/04/2008. En: [www.infobae.com](http://www.infobae.com)

- “Adolescentes y Chat: una relación que puede ser peligrosa”, 21/06/2007. En: [www.minutouno.com](http://www.minutouno.com)
- “Bible Fight: un videojuego de lucha con los personajes de la Biblia”, 11/05/2007. En: [www.clarin.com](http://www.clarin.com)
- “China, adicción a juegos en red”. En: [www.geonoticias.com](http://www.geonoticias.com), 15/09/2005.
- “Conquistadores de los tiempos modernos”, 30/06/2008. En: [www.lanacion.com.ar](http://www.lanacion.com.ar)
- “Cuando ser o no ser se define en Internet”, 17/02/2008. En: [www.lanacion.com.ar](http://www.lanacion.com.ar)
- “El cambio climático en un juego virtual”, 06/04/2007. En: [www.minutouno.com](http://www.minutouno.com)
- “El hombre más rico de Japón dice que de números “Nintendo” nada”, 12/05/2008.. En: [www.minutouno.com](http://www.minutouno.com)
- “Entre lo virtual y lo real”, 06/01/2008. En: [www.lanacion.com.ar](http://www.lanacion.com.ar)
- “La adicción a los juegos en red, un tema para analizar”, 15/11/2005. En: <http://www.edicionnacional.com/edicion/2005/11/15/articulo/13677>,
- “Los adictos a Internet también sufren la abstinencia”, 28/05/2008. En: [www.infobae.com](http://www.infobae.com)
- “Los videojuegos son adictivos”, 21/06/2007. En: <http://ar.news.yahoo.com/s/ap/070621/salud>
- “Mi otro yo”, 22/07/2007. En: [www.lanacion.com.ar](http://www.lanacion.com.ar)
- “Navegadores navegados. Una perspectiva redológica”, 20/05/2007. En: <http://207.24.9.252/cgi-bin/getmsg/navegadoresnavegados>
- “Pocos padres saben cómo utilizan sus hijos la Web”, 12/08/2008. En: [www.infobae.com](http://www.infobae.com)
- “Second Life festeja cinco años de vida a puro arte”, 23/06/2008. En: [www.lanacion.com](http://www.lanacion.com)
- “Sigan disparando contra los juegos en red”, 04/06/2003. En: [www.clarin.com](http://www.clarin.com)
- “Técnico de videojuegos, una salida laboral en China”, 24/07/2008. En: [www.infobae.com](http://www.infobae.com),
- “Una de playstation: reprogramó un juego y propuso matrimonio” 18/04/2008. En: [www.minutouno.com](http://www.minutouno.com)
- “Ventajas y desventajas de los juegos de PC”. En: [www.educared.org.ar](http://www.educared.org.ar).
- “Videojuegos: un negocio que factura en grande”. En: [www.clarin.com](http://www.clarin.com), 20/01/2008.
- “Ya está a la venta la píldora para los adictos a los videojuegos” , 28/05/2008. En: [www.infobae.com](http://www.infobae.com)
- Adicción. Test: ¿Sos un adicto a los juegos en red?. En: [www.stanmx.com/78.html](http://www.stanmx.com/78.html).
- Adicciones. En: [www.adicciones.org/enfermedad/juego](http://www.adicciones.org/enfermedad/juego)
- Glosario de términos y expresiones populares relacionado con los videojuegos. En: [www.elotrolado.net](http://www.elotrolado.net).
- Juegos. En: [www.escenario-ludico.blogspot.com](http://www.escenario-ludico.blogspot.com).
- Ocio: [www.hiru.com](http://www.hiru.com)

## **ANEXO**

### **Guía general y modelos de cuestionarios considerados para la realización de Entrevistas y Encuestas en el trabajo de campo.**

**Aclaración:** no en todos los casos se aplicaron las mismas herramientas, su aplicación estuvo supeditada a posibilidades concretas según condicionamientos que surgieran en el campo, momentos del proceso de investigación, entre otros factores.

Muchas preguntas realizadas en situación de aplicación de cuestionarios no estaban pautadas a priori sino que surgieron del proceso de interacción. Aunque la siguiente “Guía general para la realización de cuestionarios” sirvió como parámetro global donde enmarcar todos los cuestionarios aplicados y las conversaciones informales.

En situaciones donde se pudo aplicar ambos cuestionarios (I y II) se lo hizo, pero hubo casos donde ni siquiera uno pudo ser completado en su totalidad –en estos no se descartó sino que fue considerado sólo el material obtenido-. Además, cuando no se logró aplicar un cuestionario se recurrió a la conversación informal –al menos cuando ésta fue aceptada-. Al respecto de ésta última herramienta, no siempre existió posibilidad de registro.

### **A.- Guía general para la realización de cuestionarios, sistematizada según ejes de indagación**

#### **RELACIONES INTERPERSONALES**

**1- Indiquen sus lugares preferidos para relacionarse con gente:**

- a- la casa**
- b- la plaza**
- c- el club**
- d- el boliche**
- e- la escuela**
- f- el ciber**
- g- Internet**

**2- Qué encuentran en ese lugar que no hallen en otros?**

**4- Siempre concurren al mismo ciber o suelen concurrir a otros?**

**5- Cuánto tiempo hace que vienen a este ciber?**

**6- Han hecho amigos en los cibernets?**

**(Si la respuesta es afirmativa)**

- a- Son amigos varones o mujeres? Cuántos de cada sexo?**
- b- Se reúnen con esos amigos afuera del ciber o sólo en ese espacio?**
- c- Cuánto tiempo por día/semana pasan con esas personas?**
- d- Podrían decir que son amigos íntimos? Por qué?**
- e- Han tenido o tienen novias/os que hayan conocido en el ciber?**

**7- Han surgido enemistades en el ciber? (Si la respuesta es afirmativa)  
¿Por qué?**

#### **INTERACCIONES COMUNICATIVAS**

**8- Hablan de la misma forma en el ciber que en otros lugares a los que concurren (Si la respuesta es afirmativa)**

**a- en qué se diferencia la forma de hablar -o el lenguaje- que usan en el ciber**

**b- cómo aprendieron Ustedes este lenguaje**

**c- cuál es la palabra de uso más común en el ciber**

**d- creen que alguien que es ajeno a este ambiente puede comprender su lenguaje**

**9- Cuáles de las siguientes características y elementos de la comunicación pueden decir que son las más comunes en el ciber:**

- lenguaje oral

- señas

- sonidos provocados con el cuerpo

- sonidos provocados con objetos

- silencios

- contacto físico

- mirarse a los ojos

- cercanía física

- lejanía física

- voz alta

- voz baja

- interrogaciones

- exclamaciones

- conversación cara a cara

- conversación a través de un dispositivo (PC, teléfono)

**10- Al momento de entablar una conversación sobre un asunto personal, con cuál de las siguientes personas se sienten más cómodo. Expliquen por qué.**

- los padres

- los hermanos

- un amigo

- un compañero

- un maestro/profesor

- un familiar cercano que no sea un padre o un hermano

- un desconocido

## **PRÁCTICAS**

**11- Si tienen que elegir entre los siguientes juegos, a cuáles le dan prioridad? Expliquen por qué?**

**a- un juego de equipo al aire libre**

**b- juegos de mesa individuales**

**c- juegos de mesa colectivos**

**d- videojuegos individuales**

**e- videojuegos multijugador**

**f- cualquier otro tipo de juego individual**

**12- Si tiene que elegir un espacio para jugar un videojuego, entre los siguientes, a cuáles le darían prioridad? Explique por qué?**

**a- la propia casa**

**b- la casa de un amigo/a**

**c- la escuela**

**d- el ciber**

**e- otro (cuál?)**

**13- Desde que empezaron a jugar a los videojuegos han adquirido nuevas costumbres? Cuáles?**

**14- Desde que empezaron a jugar videojuegos en el ciber, a qué otra actividad le restaron tiempo? Qué hacían antes en esas horas que ahora pasa en el ciber?**

**15- En cuáles de las siguientes actividades se sienten más hábil? Indiquen las prioridades.**

- Leer un libro
- Hacer ejercicios físicos
- Buscar información por Internet
- Aprender los trucos de un videojuego
- Realizar una actividad manual
- Hacer un trámite administrativo

**16- En general, qué tipo de información les resulta más fácil de comprender. Indiquen prioridades.**

- La que se puede leer en un texto escrito
- La que se puede oír de algún aparato de audio
- La que está publicada en un software multimedia
- La que se expresa a través de imágenes

**17- Elijan entre las siguientes frases y palabras las que se relacionan más con sus intereses, valores e ideales:**

Velocidad máxima	Pensar el futuro	Velocidad moderada	Vivir el momento	Velocidad mínima	Un lugar fijo	Amigos íntimos	Distintos lugares
El estudio	Saber disfrutar	Trabajar	Saber ser responsable	ruido	descansar	tranquilidad	Estar a full
La casa	La escuela	La mañana	La tarde	La noche	Hacerse un grupo	Amigos ocasionales	Tener muchos contactos
Ser famosos	Amigos extranjeros	Ser buena persona	Tener calle	Ser prestigioso	Amigos del barrio	Noches en el boliche	Noches en la plaza
Un/a novio/a	Un musical	Amigovios	Noches en lo de un amigo/a	Un video clip	Noches en el ciber	Un noticiero	Una novela

### **PRACTICA DEL VIDEOJUEGO**

- 1.- **Cuál es el juego preferido, por qué?**
- 2.- **Qué temáticas les atraen más (bélicos, educativos, diplomáticos, etc)**
- 3.- **Cómo explican las sensaciones que produce jugar (al juego preferido). En qué otras actividades sienten estas mismas sensaciones/emociones.**
- 4.- **Cuál fue el motivo para que comiencen a jugar en red, quién los introdujo?**
- 5.- **Participán de foros o blogs para compartir experiencias de juegos? Quiénes intervienen allí?**

**B.- Cuestionario estructurado I**

1. Cuántos años tenés?

.....

2. Cuánto tiempo hace que jugás en red?

.....

3. Dónde jugás, en tu casa, en la casa de amigos, en el cyber

.....

4. Cuántos días por semana?

.....

5. Cuántas horas por día?

.....

6. Cuánto dinero gastas?

.....

7. Por qué jugás?

.....

8. Cómo te sentís cuándo estás jugando:  
relajado / nervioso / agresivo / tranquilo?

.....

9. Estudias? A qué grado vas?

.....

10. Tus papás saben que vos jugás en red? Qué dicen?

.....

**C.- Cuestionario estructurado II**

1. Cuántos tipos de juegos hay, o conoces? Por ejemplo: de rol, multiuser, rtc.
2. Podrías contar qué diferencias y significados hay entre uno y otro?
3. Podrías describir por qué te gusta jugar en red? Cuando no están jugando por qué se quedan / qué hacen (a mirar; a hablar, de qué?)

4. **Jugás con gente que está en este mismo ciber o en otras partes también? De dónde?**
5. **Me podrías contar qué tipo de relaciones se dan con los otros jugadores? Cuándo? En qué lugares? Qué tienen en común? (en caso que no se relacione fuera del ciber) ¿por qué no lo hace?**
6. **De qué hablan con los otros jugadores?**
7. **Me describís que sensación tenés después de jugar en red?**
8. **Me podrías contar qué actividades realizas un día que no venís al ciber? Qué otras actividades extra escolares tenés? Qué harías en el tiempo que juegas en red si los juegos no existieran?**
9. **Participas de foros o blogs para compartir experiencias sobre los juegos?**
10. **Cuánto tiempo le dedicas a las tareas escolares?**
11. **Me podrías describir qué es lo que no te gusta de la escuela?**
12. **Quién te da el dinero para jugar? Tus padres saben que jugás en red? Qqué opinan? Les contás cómo te fue jugando? Dé qué hablás cuando te encontrás con ellos?**

## Compendio de respuestas

### Sebastián, 21 años, estudiante de derecho

#### \* Lugares preferidos para relacionarse con gente:

Sebastián: en casa / en Internet

#### \* Qué encontrás en ese lugar que no hallen en otros?

Sebastián: cuando me metí al mundo on line yo ya tenía mi grupo de amigos afuera, hecho, no buscaba amigos, también esas relaciones se van dando. Empezas a meterte en una comunidad, como le llaman, conoces esas personas y generás vínculos, de amistad o de compañerismo, para prosperar en relación a la pc o a un videojuego.

#### \* Que es la comunidad?

Sebastián: Se le llama comunidad a los foros, a todas las personas que juegan ese juego y hablan/debaten de temas del juego, son foros, y están divididos en un moton de cosas, te metés a ver cómo van los otros, qué tenes que hacer vos para mejorar con tu personaje, eso es en sí la comunidad, se escuchan opiniones de todos de miles de temas.

#### \* Y si jugás pero no querés estar en comunidad?

Sebastián: Podés

#### \* Hay diferencias entre los tipos de juegos:

Sebastián: Juegos en red multijugador: son juegos que se conectan por red local, en un mismo ciber juegan una persona que está conectada en una computadora y otro en otra pero dentro del mismo ciber, yo es lo que empecé a jugar, porque con todos los temas de Internet y los ciberns, era la novedad el ciber y todo el mundo ahí y explotaban lo ciberns. Hoy en día se generó un ambiente de un juego más de tipo MMORPG: MASIVE MULTIPLAYER ON LINE ROLLPLAY IN GAME o sea un juego multijugador masivo on line de juegos de rol, o sea, muchas personas conectadas en todo el mundo, un ejemplo es el World War Craft que es un juego que estoy jugando, en un servidor no oficial, porque sino tenés que pagar pero los no oficiales están muy bien emulados

#### \* Cuánto tenés que pagar mas o menos?

Sebastián: Estamos hablando por mes por cuenta, en la que podés armarte una lista de hasta 6 personajes, que te lleva muchísimo tiempo llevarlo hasta su máximo nivel, estamos hablando de unos \$45 x mes, en Argentina, el resto del mundo se traduce en dólares o euros.

**\* Siempre concurren al mismo ciber o suelen concurrir a otros?**

Sebastián: Iba al mismo, iba con un amigo por el hecho de que no teníamos Internet y nos juntábamos en ese ciber a jugar. Uno de los primeros juegos que jugamos era el argento que es un juego argentino de programación nacional, que también es masivo, estamos hablando de unos 300 jugadores, cuando hablamos de World War Craft hablamos de 8000 conectados al mismo tiempo.

**\* Por qué el mismo ciber?**

Sebastián: Por un hecho de comodidad y distancia, no es que formé una comunidad en un ciber nunca, siempre con mis mismos amigos, compartimos los mismos intereses, siempre me decían 'encontré un juego nuevo', 'bueno vamos al ciber', mismo otras personas que cuando jugás en red local, no en un juego masivo, preguntás 'quién quiere jugar?!' y lo decís en vos alta y por ahí escuchás 'si dale, me prendo'

**\* Por qué dejaron de ir al ciber?**

Sebastián: Por Internet en las casas, para el año 2005, con el tema del surgimiento de los juegos masivos, ya el tema del ciber no era tan necesario, no necesitás a la otra persona cerca.

**\* Has hecho amigos en los cibernets?**

- amigos varones, 4 Varones

- Se reúnen con esos amigos afuera del ciber o sólo cuando están adentro? Fuera también

- paso 3 días por semana con ellos aproximadamente

Sebastián: Un amigo que tengo, que puede llegar a ser ese mi mejor amigo, que lo conocí también por un juego. Le cuento cosas mías pero porque es una persona que encontré, una persona copada y generé confianza después de dos años de estar jugando al mismo juego, terminás chateando porque el MSN es clave, porque le decís conectate que vamos a coordinar un ataque en este browser, que es un navegador y terminás charlando mientras esperás y 'che qué onda', 'qué hacés', bueno y empezás a hablar, te cagás de risa. Es como una persona más.

Lo llamo por el nombre del juego, Baltor, yo me llamo Sigmar en ese juego y así me conoció él, los que conocés de hace poquito te llaman como el juego, no saben cómo te llamás. Te ponés un nick que a vos te guste, que quede copado, es como tu alias, es tu nick, tu personalidad.

Sigmar refiere al World hammer que es un juego de mesa, es uno de los personajes principales de la novela.

**\* Se han hecho de enemigos en el ciber?**

Sebastián: Siii dentro de los juegos sí, siempre hay enemigos.

**\* Ha traspasado la compu esos 'enemigos'?**

Sebastián: No, con mi grupo no, no lo llevamos fuera del juego.

**\* Tienen códigos de valores, camaradería?**

Sebastián: Sisisi existen, en todos los juegos existen las alianzas, hay cosas muy mal vistas dentro de cada juego, por ejemplo en el World war craft, si vos tenés un nivel muy avanzado, atacar a alguien que recién empieza a jugar, está muy muy mal visto, te

escarchan, te ponen listas en las que la gente te ignora, por eso hay que respetar ciertas normas consuetudinarias que ya están instaladas en el juego.

**\* Hablan de la misma forma en el ciber que en otros lugares a los que concurren**

Sebastián: Se diferencia pero la jerga queda, o sea, hay palabras, por ejemplo las de un juego muy famoso, el counter strike, hay una frase 'camper' es el que cuando vos estás jugando se escondía, y esperaba a que vos pases y te la ponía con el arma, y te re calentabas porque el flaco estaba escondido y en la realidad cuando vas por la calle y ves que un flaco le pega a otro y decís 'ah boludo sos re camper'.

**\* Cuáles de las siguientes características y elementos de la comunicación puedes decir que son las más comunes en el ciber:**

Sebastián: lenguaje oral, señas mirarse a los ojos, voz alta, exclamaciones, - conversación a través de un dispositivo (PC, teléfono)

**\* Por qué?**

Sebastián: Porque hay muchas veces que vos estás con un juego de red local donde estás jugando vos con otros que son tus enemigos del juego, el Age of Empire es un juego clásico de red local, estás con tu grupo aliado y no podés decir 'che atacalo a aquel' porque te escuchan todos y lo arruinás todo, tenés que estar constantemente haciendo señas raras, o acordar de antemano. Te reís mucho, te divertís muchísimo. Todos los juegos tienen chat o forma de enviarse mensajes. Entre los mismos jugadores o circulares, para toda la alianza.

**\* Al momento de entablar una conversación sobre un asunto personal, con quién preferís.**

Sebastián: un amigo, un maestro/profesor

Porque al 85% de los que forman alianza conmigo no les importa lo que hago ni lo que dejo de hacer, salvo por ej a un amigo de Uruguay que hice x un videojuego, hablo de vez en cuando pero no le digo 'che no sabés lo que hice hoy' no le cuento mis cosas que hago a diario, él me cuenta por ahí 'che falleció mi abuela' y yo le digo 'uh que mal'

Uno se da consejos como un amigo pero tampoco es una relación estrecha yo le cuento mis cosas, mis temas, a mi novia, a mis amigos, o a un profesor o maestro.

**\* Si tenés que elegir entre los siguientes juegos, a cuáles le dan prioridad**

Sebastián:

- 1- juegos de mesa colectivos o ROL
- 2 videojuegos multijugador
- 3- un juego de equipo al aire libre
- 4- juegos de mesa individuales
- 5- videojuegos individuales
- 6- cualquier otro tipo de juego individual

**\* Por qué?**

Sebastián: Me gusta el juego de mesa colectivos porque me gusta y es lo más parecido a lo que yo juego y lo que empecé a jugar y tiene relación con los juegos on line que juego hoy en día y todos se relacionan con la interpretación del personaje. Los juegos de mesa que me refería son los juegos de rol en los que está inspirados los juegos multijugador.

El juego de rol consiste en un juego de mesa, personas interactúan entre sí sin tecnología de por medio, los personajes en lugar de ser una creación tecnológica que aparece en una pantalla están anotados en una hoja y se juega con un director de mesa que es quien te plantea una situación y los jugadores interactúan entre sí y se imaginan todo ese mundo y juegan. Es un juego fantástico, porque te hace usar y crecer mucho la imaginación.

Un juego de rol es meterte en la situación de otra persona que no sos vos.

Por lo general tienen estereotipos, en un juego de rol se plantea una situación existe el manual, hay empresas que crean juegos de rol, que al igual que en Internet y muchos juegos de rol fueron convertidos después en películas como el "Calabozos y Dragones", muchos libros fueron transformados en juegos de rol, como el "Señor de los Anillos", como "Star Wars" y un montón más. Y lo que se plantea es en base a una realidad que se plantea en un manual, o que yo creo y digo vamos a jugar en un mundo que es así, así y así y la personas son así, vos pasás a jugar y podés ser un guerrero, un paladín, un mago, lo que quieras, el Calabozos y Dragones es un juego antiquísimo de los años '70, llevado a la PC y con el tema de que sea on line es increíble, porque así como jugás y tenés todo el lenguaje de ciber, algunos eligen poder jugar y hablar, vos sos un paladín y es la caracterización pura, aunque muchos lugares no lo ofrecen. Vos no sosm Hola soy Sebas, vos sos el nombre del personaje y actuás como paladín, vos no decís 'che boludo...' no, sos como un actor.

El juego de mesa es eso, pero sin la computadora de por medio, es todo imaginación y todo actuado, es lo mejor que te puede pasar en la vida, porque aparte aprendés a ver como son las personas.

Desde los 15 años jugamos y las tramas que el narrador crea (siempre uno de nosotros), mete a los personajes en historias, misterios y encrucijadas... yo me he anotado antes de ir a jugar acertijos que están los personajes media hora para tratar de resolverlos desesperados. Y cuando descubrimos los juegos on line y vimos que podríamos decir, pará un juego de rol y encima tenemos un guerrero que lo veo, que lo muevo y yo puedo hablar y que se me vea arriba y en el World War Craft podés hacer muchas emociones con tus personajes, tenés comandos, por ejemplo apretás barra neal y el personaje se arrodilla, o salud y el personaje saluda o te tira un beso. En ese mismo juego se realizan reuniones de rol en tabernas de los caminos que te encontrás, es un mundo increíblemente enorme, en donde no tenés fronteras y donde hay muchas ciudades en donde se concentran los jugadores para organizar cosas o también encontrás jugadores en campos libres entrando criaturas, haciendo misiones, todo esto sacado del rol. Esos mismos personajes se encuentran en una posada a jugar rol, igual que jugás en vida real acá, pero con tu personaje ahí y hablando por la computadora. Es increíble

**\* Y eso de ser otro, qué te produce/ sentís?**

Sebastián: a mi me gusta, pero yo no me transformo en otro flaco que estudia derecho acá en La Plata y está de novio con otra flaca, sino me gusta meterme mucho en lo que es las personalidades de otras épocas o sea, yo me he aprendido de memoria protocolos de los samurai para un juego de rol samurai que jugaba, hablar japonés, un léxico enorme, lo aprendíamos para poder sentirnos más en la situación; un juego que tenía un montón de cláusulas que vos para poder jugar tenías que respetarlas, y eso después te suelta la lengua un montón para todos lados. Te sirve para la vida

**\* Espacios preferidos para jugar un videojuego?**

- a- la propia casa
- b- la casa de un amigo/a

**\* Crees que desde que empezó a jugar a los videojuegos a adquirido nuevas costumbres? Cuáles?**

Sebastián: Bueno, el hecho de que el ocio pase de ser salir a la calle o venir al centro por ahí pasa a ser quedarte en la compu, es una costumbre.

**\* Ganás y perdés cosas? Cómo lo sentís?**

Sebastián: eso lo vas evaluando, yo por ejemplo, mi novia es, no le digo mirá pero tal cosa... si estoy en mi casa, ella sale y yo... no, prefiero quedarme en mi casa jugando en la compu, miles de veces, porque no tengo ganas de salir a veces, ahora porque estoy de

novio, por ahí antes sí salía pero son cosas que se van formando, vos decís como lo manejas.

**\* A qué otra actividad le restaste tiempo desde que jugás a los juegos en red**

Sebastián: desde que empecé a jugar que era una novedad, te haces dependiente de que tu personaje evolucione, hasta el punto de que te hace sentir bien que tu personaje evolucione.

Muchas veces digo, bueno basta, basta, me tengo que poner a estudiar, basta, pero como otra persona que se pondría a tocar la guitarra, también yo porque toco la guitarra; como me pasaba antes con eso, pero es algo más, el ocio a todo el mundo le gusta.

Cuando empecé a jugar y yo estaba en la secundaria he desaprobado miles de exámenes por haberme quedado jugando hasta las 3 de la mañana en mi casa, miles de veces. Duró un año mas o menos, es más fue cuando terminé la secundaria que empecé a laburar en capital, no es que me iba mal en el laburo, pero sacrificaba horas de sueño por quedarme jugando. Siempre, porque llegaba muy tarde a la noche y quería hacer algo para mí, prefería, si me conecto no me importa estar mañana mal dormido.

El laburo me interesaba pero me interesaba muchísimo el ocio ese, en un principio te re envicias yo ahora empecé a jugar World War Craft hace poquito, naturalmente te envicia 10 veces más que el argentum, que era el que a mi me había enviciado en esa época, una estupidez. Pero bueno, también vas pensando y vas creciendo vos, hay mucha gente que juega World War Craft y sube videos a youtube de ataques que realiza con los personajes y genera su fama y hay mucha gente que se idolatra y yo siempre te calentás, como lo de los 'newby' te calentás porque realmente son gente que está ahí metida y se cree que son mejor persona por tener 10 niveles más de un juego.

Las relaciones de poder, el puterío, está en todos lados.

**\* En cuáles de las siguientes actividades te sentís más hábil?**

- Leer un libro
- Buscar información por Internet
- Realizar una actividad física
- Aprender los trucos de un videojuego

**\* En general, qué tipo de información te resulta más fácil de comprender.**

- La que se puede leer en un texto escrito
- La que se puede oír de algún aparato de audio
- La que está publicada en un software multimedia
- La que se expresa a través de imágenes

**\* Frases y palabras que se relacionan más con sus intereses, valores e ideales:**

Sebastián *nos dice* pensar el futuro, el estudio, saber disfrutar, trabajar, tranquilidad, la mañana, ser buena persona, tener calle, ser prestigioso, una novia, noches en lo de un amigo y una novela.

Pero...la mañana me la hizo valorar mi novia, porque yo siempre fui un chico que estudiaba a la tarde y a la noche, siempre, los días libre jugaba a esto, nunca dependí de esto. Por ejemplo yo estudio a la mañana, como no duermo siesta, si mi novia no está me pongo un rato en la compu y después me pongo de nuevo a estudiar, en vez de dormir una siesta o mirar la tele, me conecto.

**\*Cuál es tu juego preferido, por qué?**

Sebastián: Hoy en día el World War Craft porque es una diversidad increíble de culturas mundiales que se mezclan en el juego, desde América, Europa, hasta Asia, porque representa toda la fantasía épica que plasman libros como el Señor de los Anillos, y todos los juegos de rol que a mi me gustaron, es lo que más se juega y por algo es.

En el Server oficial que es el que pagás, la experiencia que gana el personaje es lo que le permite subir de niveles, tenés del 0 al máximo nivel, 70 del juego. En el Server oficial es mucho mas lenta la experiencia porque quieren que pagues mas, por ende el desarrollo del personaje tarda mucho más, las cuentas de personajes se venden a 3000 dólares en un Server oficial de nivel 70, hay personas que compran personajes por plata real, se venden en mercado libre las cuentas, a parte que existe un training del personaje sin plata de por medio.

World War Craft empezó siendo un juego de red local y luego por la expansión lo hicieron on line. Es medio aburrido entrar al personaje para lograr que desarrolle sus habilidades, tenés profesiones y profesiones secundarias que tenés que enseñarle a tu personaje para ganar vidas y habilidades y hacerlo mas fuerte. El servidor no oficial te permite poder desarrollar todo más rápido y poder disfrutar de tu personaje en un nivel alto y conectarte para pelear con otros flacos.

Enseñan de verdad las profesiones secundarias, no, no son de verdad, es como que aprende, sólo dedicarle tiempo para ganar experiencia pero no se aprende para la vida real esta 'profesión' secundaria.

Age of Empire no es masivo, no es un juego que se pueda generar un contrincante que sea otra persona, jugás contra la compu. A mi me terminó de aburrir jugar contra la máquina, la interacción, saber que le ganás a alguien en el juego te insita mucho más a la competencia dentro del juego, a mi me re gusta eso, te motiva mas.

**\* Qué temáticas te atraen más (bélicos, educativos, diplomáticos, etc)**

Sebastián: Fantasía de rol, algo similar a lo medieval con un personaje que lo jugas en tercera persona y significa que lo ves en una pantalla, no cuando vos sos el personaje en primera persona, si cambias las cámaras podés jugar en primera o tercera persona.

**\* Cómo explicas qué sensaciones te produce jugar (al juego preferido). En qué otras actividades siente estas mismas sensaciones/emociones.**

Sebastián: Me produce ver lo que estoy leyendo en un libro. En el World War Craft me gusta tanto por eso es un juego que vos ves lo que lees en la fantasía. Me produce algo distinto tocar la guitarra, no me gusta mas que tocar la guitarra, ni loco.

Diversión total, a veces tienen energía en el juego. el World War Craft te genera muchas emociones parecidas a la realidad.

**\* Cuál fue el motivo para que comiences a jugar en red, quién te introdujo?**

Sebastián: Un amigo mio, que es la misma persona que me enseñó a jugar rol a los 15 años cuando yo lo conocí, como empezó a estudiar programación nos metimos mucho en el tema de la compu.

Yo al principio yo los odiaba a todos mal porque después de la escuela se iban todos al ciber y decía qué mierda hacen todos ahí adentro, me recalentaba mal, terminé yendo yo también. Una actividad más en mi vida.

Lo electrizante que es meterse en otra realidad, a observarla, a aprenderla y participar de ella, son todos distintos, se aprenden lenguajes distintos.

Nunca viví una situación de decirle mamá mirá tengo una espada, ni yo ni mis conocidos, pero no me gustan los juegos de personificación, hay gente que si estás un poco tocado te empezás a creer que sos esa persona.

**Diego, 26 años, estudiante Recursos Humanos.**

**\* Lugares preferidos para jugar**

Diego: en la comodidad de mi casa, prefiero antes que estar en un ciber con 1500 muchachitos gritando.

Generalmente juego en red con mi hermano que está en la habitación contigua, o sino en red con un amigo que está en Pehuajó, y coordinamos para jugar al 'diablo 2' en red

Los juegos en red me gustan para hacerlos en la intimidad, no juego para hacer amigos, sólo con gente conocida, muy allegada.

**\* Te hiciste de nuevos amigos a partir del juego en red**

Diego: Para hacer amigos no utilizo ninguno de los dispositivos y herramientas que tiene actualmente la web, ya sea el chat, MSN, todo eso lo utilizo con gente que conozco o que me contactan por algo específico, no simplemente para hacer amigos.

**\* Cuánto tiempo le dedicás a esta práctica y desde cuándo?**

Diego: Juego muy poco, 2 horas por semana, hace un tiempo atrás, unos 5 años atrás jugaba bastante y de más chico le dedicaba 7 horas al día al juego, estoy hablando de cuando tenía 14/ 15 años. Juego en red desde hace 6 años aprox.

**\* Tienen una jerga en particular entre los jugadores?**

No existe una jerga en particular, hablo con el léxico que me estás escuchando ahora. La jerga es la del juego que jugás, en mi caso el que mas me interesa es el 'diablo 2', el que mas he jugado, recreado en el mundo antiguo, obviamente hay cosas como una vasija, una reliquia y diferentes objetos que vas recogiendo durante el juego te hacen hablar de una determinada manera, jerga en particular ninguna.

**\* Al momento de entablar una conversación sobre un asunto personal, con qué persona te siente más cómodo.**

Diego: un amigo, un compañero, un profesional

Pero depende el tema que vas a hablar, si es un tema trivial con amigos obviamente, un tema serio con alguno de mis pares o profesional

**\* Si tenés que elegir entre los siguientes juegos, a cuáles les das prioridad?**

Diego: un juego de equipo al aire libre. Futbol si es posible, me encanta el futbol, lo practiqué desde adolescente y además de eso es un deporte que me permite relacionarme con gente.

Entre un partido de futbol al aire libre y jugar a los jueguitos, me quedo siempre con el partido de futbol, pero si yo tengo una partida acordada con alguien a los jueguitos, no tengo ningun problema en posponer algo porque tengo una partida y me interesa jugarla, luego hago el otro programa. Obviamente priorizar entre un juego al aire libre y un juego individual en mi casa, por supuesto que me quedo con el juego al aire libre.

**\* Crees que desde que empezaste a jugar a los videojuegos has adquirido nuevas costumbres? Cuáles?**

Diego: Los videojuegos creo que me han dado una cierta imaginación, posibilidad para resolver determinadas cuestiones, el problema es que por ahí alguna persona dice cómo resuelvo esto, por ahí los videojuegos, por ahí los que a mi me gustan, de estrategia, de pensar, generan una estructura de pensamiento que le da esa vuelta de llave que necesitás para resolver un problema. A mi también me han servido, obviamente que me han entretenido un montón.

**\* Desde que empezaste a jugar videojuegos en el ciber, a qué otra actividad le restaste tiempo?**

Diego: Ocio es igual a leer, salir con amigos, ir a tomar algo, mirar tv, una película, me entretienen muchas cosas, viajar.

**\* En general, qué tipo de información le resulta más fácil de comprender. Indique prioridades.**

Diego: la que se puede oír de algún aparato de audio y la que se expresa a través de imágenes

**\* Cuál es el juego preferido, por qué? Qué temáticas te atraen más (bélicos, educativos, diplomáticos, etc)**

Diego: El diablo 2, no conozco muchos en red, me gusta jugar tranquilo en mi pc y pensar, esto de jugar en red no te da tiempo a pensar y de generar estrategias, en red el diablo, el counter strike. Mi cabeza contra la PC.

Diablo 2: es un juego de acción tiene individualizados los personajes, es decir, tiene 5 personajes distintos, iguales para quien los quiera jugar, cada uno se transforma a lo largo de la historia en único, porque vas adquiriendo determinada vestimenta, armadura, armas, y los vas personalizando al personaje, le vas dando diferentes habilidades, poderes mágicos y terminás teniendo un personaje único. Eso es lo que mas me atrae del diablo porque podés competir contra otro generando tu personaje con tus propias estrategias y con las cosas que a vos te gustan.

**\* Cómo explicas qué sensaciones te produce jugar (al juego preferido). En qué otras actividades sientes estas mismas sensaciones/emociones.**

Diego: De todo, alegría, bronca, mas de una vez he pateado un teclado, de todo, decir 'poderoso mi personaje' y fanfarronear con otro y decirle el personaje este lo revuelca al tuyo, y esas cosas que tienen los hombres que por ahí se manifiestan en el futbol, en los deportes y por ahí también se manifiestan en los juegos.

El Win Eleven para pc es como el FIFA 08.

**\* Cuál fue el motivo para que comiences a jugar en red, quién te introdujo?**

Diego: Alguno de mis amigos que me dijo che porque no te venís a jugar en red, mirá que bueno que esté y ahí empecé

**\* Participás de foros o blogs para compartir experiencias de los juegos? Quiénes intervienen allí?**

Diego: No entro a los foros, cuando mucho he entrado alguna vez a alguna página para ver algún truco que me haya interesado de algún juego, pero no mucho, básicamente miro la información que me gusta y listo, no me engancho en eso.

**Federico, 20 años, estudiante de Medicina.**

**\* Por qué vas siempre al mismo ciber?**

Federico: Porque te terminás haciendo amigo del que atiende el ciber, a veces te presta la máquina un rato, también por comodidad.

**\* Participás de foros o blogs para compartir experiencias de los juegos? Quiénes intervienen allí?**

Federico: Sí, participo de las llamadas 'comunidades' y tenés temas on topic: se hablan cosas del juego y off-topic, fuera del juego, cualquiera de la comunidad puede contar las cosas que hace, se genera un lugar que está bueno porque vos jugás un juego y te metés a ver esas noticias y también podés contar algo más.

**\* Han hecho amigos en los cibers?**

Federico: Tengo una amiga de Turquía, que no se nada de ella, pero a veces vamos a atacar a otros personajes juntos, sólo se que el nick es Nilsium

**\* Al momento de entablar una conversación sobre un asunto personal, se puede plantear en esos foros?**

Federico: No se ven relaciones muy afectivas, tengo un amigo que es de Neuquén y me llevo de 10 pero no me da, ni me importa preguntarle por su flia. Cuando te conectás pensás en el juego, no pensás en otra cosa.

**\* Cuando hablás de comunidades, de qué forma se relacionan? Lenguaje/ código?**

Federico: El lenguaje siempre varía con el juego, yo puedo estar jugando en el o'game que es un juego multijugador pero se juega en navegadores, en Internet explorer, son juegos que constan de números vos entrás y tenés una página llena de números, no tenés personajes que se mueven, tenés tu cuenta, generas tus propiedades, de acuerdo al juego, yo juego con naves, empezás con un planeta, veo el dibujito y nada más, vos tenés que ir moviendo recursos, organizando planetas hasta que llega un punto que tenés nueve planetas con tu flota, atacás a otros jugadores, pero es todo muy abstracto, no es que vos manejas la navecita que vas a atacar, hay coordenadas, números y te vas haciendo amigos así, en las comunidades tratas de cuidar sus bienes, concertar estrategias, se forman alianzas entre los jugadores del mismo interés, por ejemplo un grupo de argentinos decide formar una alianza, le pone un nombre y esa misma alianza tiene un foro personal, donde no se vinculan con el resto del foro, sino que tienen uno personal y se conocen más.

**\* Qué características tiene que tener un enemigo?**

Federico: En el o'game, que es un juego pese a lo abstracto que es, las alianzas se declaran guerras entre sí, a una determinada cantidad de puntos que se determinan de acuerdo a cómo puedan ser los ataques, el tema es que vos ahí te vas generando enemigos, gente que te quiere atacar, que te quiere romper tus cosas, jugas mucho con la ironía, le declarás la guerra o le ganás y los cargás.

En el foro oficial se postean (pegar) todos los ataques y el que llega primero a los 10 ataques realizados gana la guerra, cada ataque tiene sus bardeadas, muchas veces genera problemas eso.

Muchas veces está el robo de cuentas donde otros pibes logran meterse en la cuenta de otros jugadores para por ejemplo cancelarle el vuelo de la nave y saber a qué hora vuelven sus naves y poder rompérselas, porque cuando están volando no se pueden romper en ese juego; en el foro lo escarchan y se arma un quilombo enorme.

**\*Cuál es la palabra de uso más común?**

Federico: Depende mucho del juego que estés jugando, si hablo con los chicos del o'game se habla mucho de la palabra 'petar' cuando te rompen tus cosas decís 'me petaron la flota' y te hace enojar.

Una palabra que se usa mucho en los juegos online es newby o newb que son las personas que recién empiezan a jugar el juego y desconocen todo, siempre los flacos que son más fricks con el tema del juego, por ahí empezas a jugar y lo estás conociendo, no tenés por qué saberlo, y hacés algo mal y te dicen no ves que sos un newby, te da una bronca terrible.

**\* Cree que desde que empezó a jugar a los videojuegos a adquirido nuevas costumbres? Cuáles?**

Federico: Es un nuevo ocio, en vez de decir me voy a jugar a las cartas con los chicos, no, los llamo a los chicos y les digo che conectense un rato en la compu, metanse un rato en el o'game, vamos a hacer algo.

**\* A qué otra actividad le restaste tiempo desde que jugás a los juegos en red?**

Federico: El juego en red tiene algo que es muy malo que es la adicción; el tema es cuando sos mas chico, cuesta saber controlarlo cuando recién lo conocés, es la novedad, y pensás 'puedo hablar con tantas personas, gente que comparte un mismo interés y no es que buscás una chica, buscás pibes, gente que ni siquiera te ponés a pensar quién será, no es que lo pensás. Pensás en esa persona como el personaje que genera, no es que es exitoso o que existe la fama en el juego.

Pero los mismos juegos on line, en los servidores oficiales, tienen controles parentales que pueden pagar los padres para que se le limite las horas de juego al chico, por ejemplo. Los planes para chicos hace que puedan jugar una hora al día, cuando pasa la hora, pum, se cierra el juego. Hay muchas cosas que no pueden ver del juego y está para controlar el juego. El tema es que si vos te metés tanto, los pibes se vuelven locos, son chicos, no entienden nada, tenés que estar conciente para diversificar realidades.

**\* Lograste adquirir algunas habilidades nuevas por la práctica de los videojuegos?**

Federico: Hay juegos con los que tenés que ser rápido con las manos, poder lograr la confianza en el juego, te podés bajar macros para mejorar, tenés atajos para mejorar.

**\* Intereses, valores e ideales:**

Federico: Prefiero la tranquilidad porque es mi vida, porque yo en el juego on line es una circunstancia en mi vida como puedo ser cualquier otra cosa para otra persona. Es una cosa que te gusta hacer en el tiempo libre, es tu diversión, voy al cine, me conecto un rato, mi vida es igual a la de todas las personas pero me conecto a jugar en lugar de hacer otras cosas, tampoco dejo de hacer actividades normales, un sábado a la noche me voy a comer, me voy al cine, después salgo a bailar.

**\*Cuál es el juego preferido, por qué?**

Federico: O'game, juego de naves ogame.com.es es en castellano, tiene 21 universos, cada uno tiene 7000 personas, vos elegís uno y te creas una cuenta y empezás con tu planeta... te vas creando naves, vas generando estrategias.

**\* Qué temáticas te atraen más (bélicos, educativos, diplomáticos, etc)**

Federico: Son mixtos, no hay puros, no te lo podría definir.

**\* Cómo explicas qué sensaciones te produce jugar (al juego preferido). En qué otras actividades siente estas mismas sensaciones/emociones.**

Federico: A veces produce nervios cuando estás organizando una actividad que sea en grupo contra alguien, sabés que le tenés que ganar, te genera un éxtasis, te pone nervioso, tiene que salir bien.

**\* Jugaste alguna vez a ser otra persona como en el Second Life?**

Federico: Second life es otra cosa, a mí no me gusta para nada, no me atrae generar una realidad que sea mejor que la mía.

**\* Aprendiste algo con los juegos en red, te aportan algo distinto?**

Federico: La interacción que genera es lo que me aportó, te hace conocer mucha cultura, por el intercambio mismo con otras personas que comparten el juego. Hay pautas del juego, hay una sociedad del juego que te hace tener que respetar para poder insertarte ahí.

**NAHUEL, estudiante de Ingeniería, recepcionista de ciber.**

Nahuel inició la conversación y nos preguntó: "ustedes están haciendo algún trabajo?... Ya me parecía porque es raro que vengan chicas, tienen para rato..."

Nahuel trabaja cinco horas y desde hace un año en el ciber y dice: "para estar en un ciber tenes que saber de juegos en red sino es medio jodido".

**\* Te gusta jugar en red? Lo hacés actualmente?**

Nahuel: Yo cuando estoy solo en el ciber no puedo jugar porque estoy solo para manejar todo el ciber. Bajo música videos, leo, uso Internet para leer, bajar películas que me interesan, o documentales o veo discovery chanel.

Si juego, juego por Internet. Antes jugaba en red pero hace un año que habré dejado de jugar, porque te aburrís, es así siempre, te aburrís. Llegue a pasar días jugando, días seguidos, 4 días seguidos, una semana seguida. Pasa que ahora el ciber tiene kiosco y no hace falta volver a tu casa. Algunos juegos a mi me vuelven loco por eso no los juego.

**\* Por qué ibas al ciber? Te hiciste amigos allí?**

Nahuel: Sí, porque viene uno y te dice: sabes que en el ciber tal cosa y fuiste una vez y te gusto y se lo dijiste a un amigo tuyo y pasa de boca en boca y cuando te diste cuenta son 10 yendo al ciber , hasta que se aburren y no van mas, o van, y están media hora y se van a compracion de estar 24h como antes. Te aburrís es una etapa nada mas que te agarra, y hay dos maneras de salir o te aburrís o conseguís novia, cualquiera de las dos funciona.

**\* Jugando en red conseguís novia?**

Nahuel: si pero están todas locas. Es raro que vengan chicas y te digan tenes juegos en red, es muy raro ver a una mujer jugando. Pero las pocas mujeres que juegan muy bien.

**Cuál es tu juego preferido? Por qué?**

Nahuel: Ahora estoy jugando uno que es por pagina de Internet, en tiempo real tenes una ciudad, tenes que mantener a la gente feliz, tenes que mantener una economía, construirles escuelas..”

“IKARIAM””Se llama el juego y hasta les podes dar vino a tus ciudadanos para que esten contentos. Tenes la taberna, tenes el deposito, son juegos para que el esta en ciber trabajando porque ora cosa no podes hacer”

**\* Te gustan los juegos de rol, de simulación de personajes?**

Nahuel: Los de Second Life me aburren no me gustan.

**\* Cuál es la edad promedio de los asistentes de este ciber?**

Nahuel: Vienen chicos de entre 16 y 20 años. En otros ciber van chicos al ciber desde los 6 años y no es porque están media hora, están 3 o 4 horas, se vuelven locos, se vuelven locos, son una pesadilla.

**\* ¿Los padres dejan a los chicos en el ciber para que se entretengan?**

Nahuel: Si y te dicen que no salga hasta que yo venga. Si siempre. Y lo más triste es que esos chicos que vienen tienen computadora en la casa e Internet, no les hace falta venir al ciber.

**\* ¿Los juegos ayudan a la creatividad?**

Nahuel: los juegos sinceramente no nos ayudan en nada, es para distraerse nada más. Es para lo único que sirven, porque en que los va ayudar, en nada, a menos que sea un juego no se.... Un juego como el que yo estoy jugando, que sea de diplomacia porque no vas a jugar algo que no entiendes. Bah, por lo menos yo no haría. Los juegos de religión y eso están enfocados a un grupo mas grande de 18 para arriba. Igual ahora todas las empresas están apuntando a mas arriba, es como que los chicos ya no son negocio para ellos.”

**\* Salen al mercado muchos juegos nuevos?**

Nahuel: Actualizaciones de los juegos hay todos los días, pero juegos nuevos cada tanto. Hay un juego que salio hace 2 mese que hace 6 años que se espera la continuación, es el 4 de una saga de 4 es el CALL OF BEAUTY.

Es un juego así de guerra soviética, los aliados los Nazis, hace 4 años que se esta esperando que salga. Es tan realista, tan difícil de manejar que te saca las ganas de jugarlo, se pega tanto a ser real que... por ejemplo un juego antes , tu soldado corría y no se cansaba, ahora tu soldado corre dos pasos y se cansa y tenes que parar. Les agrege realismo y le saca dinámica. Es otro tema. Es el problema de los juegos.

**\* ¿Están muy relacionados a la violencia?**

Nahuel: mas ahora que salio la película 300. ¿No la vieron? La de los espartanos. Es una película de guerra, cuando esparta hace poco que salio. 300 soldados espartanos derrotaron a 10.000 persas y después de la película salieron mil millones de juegos que se tratan de eso.

**\* Crees que jugar en red genera violencia?**

Nahuel: Son adictivos los juegos, los pendejos ven todo eso ahora en la tele y vienen acá y les das un arma como eso y le decís mata al primero que se te cruce y si y se van contentos. Algunos son medios enfermitos se piensan que pueden hacer lo mismo que hicieron en el juego.

**\* ¿A vos te paso alguna vez?**

Nahuel: me desenchufo de aca, salgo de acá y me olvido de que vine. No me consumo tanto. Bah por lo menos yo, viste que hay historias, viste en la tele, todos los que murieron por el ciber. Es según como le agarre a cada uno. A mi no me agarra la locura así pero hay otros que si. A mi ya me aburren todos los juegos.

**\* ¿Cómo se diferencia la realidad de la virtualidad?**

Nahuel: Eso ya queda en la mente de cada uno. Todos ven un juego muy real. Pero es un juego, mas de eso no es.

Lo que sucede con los juegos nuevos es que les miras las palmas de las manos a tu enemigo y no es pixilada es de verdad la ves como si fuese de verdad. Ya van a tanta realidad que ya te aburre.

**Matías, 17 años y Eduardo, 15 años, estudiantes secundarios.**

**\* ¿Cuánto hace que jugás en red?**

Matías: hace 8 años que juego en red

**\* ¿Sos fanático?**

Matías: Y sí... soy re fanático. Estoy 6 horas por día en el ciber, a veces más.

**\* ¿a qué jugás?**

Matías: jugamos al counter strike, está bueno porque tiene así armas, todas esas cosas, está bueno.

**\* ¿Dónde vivís?**

Matías: a dos cuadras del ciber

**\* ¿vas a la escuela?**

Matías: voy a la escuela a la mañana, cuando salgo vengo y estoy todo el día.

**\* ¿qué sentís cuando estás jugando?**

Matías: te sentís relajado, porque te sentís como estás en tu espacio, hacés lo que vos querés, podés jugar a los juegos que vos querés, no hay ningún problema. No te molestan. Todo eso.

**\* ¿creés que los juegos son violentos?**

Matías: no, nada que ver!!!

(Se introduce en la conversación Eduardo).

**\* ¿qué opinan sobre los hechos violentos que han ocurrido en el último tiempo en las escuelas secundarias?**

Matías: lo que influye son los problemas familiares que se guardan toda la bronca ellos, y después llegan al colegio y les hacen algo y terminan haciendo boludeces.

Eduardo: yo vengo acá para probar destreza y si soy bueno en el juego o no. Vengo para saber cuán lejos puedo llegar.

**\* ¿en este momento a qué juegos están jugando?**

Eduardo: estamos jugando al Seven Cup, se trata de cumplir misiones como matar a monstruos o a militares para pasar al siguiente nivel.

Matías: el Seven Cup es nuestro juego preferido, lo que tiene es que se tarda en pasar de un nivel a otro, son difíciles. Se tarda dos horas o una hora y media para pasar de un nivel a otro.

**\* ¿compiten entre uds?**

Eduardo: jugamos en equipo para ver quién es mejor de nosotros dos.

**\* ¿para uds los juegos son educativos?**

Matías: los juegos no te enseñan casi nada, es nada más que para entretenerse un rato, para estar entretenido.

Eduardo: sí, entretenido, relajado.

**\* ¿qué dicen sus papás de que uds están todo el día acá adentro?**

Matías: es una pérdida de tiempo, que busquemos algo más creativo, esas cosas. Pero yo le digo que acá me siento tranquilo y nos dicen andá más a la plaza, que no estemos encerrados todo el tiempo.

**\* ¿uds sienten que no los entienden?**

Matías: sí, ya con el tiempo se acostumbran y te dejan de decir cosas, es como que ya lo toman como parte de tu vida.

**\* ¿estudian? ¿Cómo se conocieron entre uds?**

Matías y Eduardo: vamos al secundario, nos ponemos a jugar entre todos y ahí nos vamos conociendo, en el ciber. Después vamos a la plaza a jugar al fútbol.

**\* ¿cómo les va en la escuela?**

Matías: en las materias yo voy cero (mal).

Eduardo: no, yo estudio y después me voy al ciber.

**\* ¿tenés pensado seguir una carrera en la facultad?**

Eduardo: no, no, no creo.

**\* ¿consiguen novia a través de los juegos?**

Matías: no, en el ciber muy pocas veces, en la calle sí.

**\* ¿son seguidores de las series de videojuegos?**

Matías: sí, somos seguidores de las series nuevas que salen de los juegos en red, aunque los que salen nuevos no te llaman la atención y los dejás de lado. Y eso, lo terminan borrando porque no le llama a nadie la atención, ponen juegos como de prueba para saber si les gusta, como reaccionan los chicos con este juego, y así van creando

más cosas que lo van atrapando cada vez más. Jugar es un pasatiempo para matar un toque el aburrimiento.

Los grandes opinan muchas cosas, algunas cosas no te gustan, la forma en que te lo dicen, pero te lo tenés que bancar.

**\* Utilizan algún lenguaje en particular?**

Matías: claro, mirá a nosotros nos pasa eso cuando nos juntamos un grupo de amigos que por ahí cae otro amigo que no está muy metido en eso y por ahí vos tirás un no sé, se cae y 'saca un fallo'.

Por ejemplo hay juegos como el World War Craft que es interactivo, que al personaje le pueden pasar un montón de cosas, cuando estás atacando algo le podés errar o le podés pegar muy bien, eso se llama un crítico, cuando alguien le pega a alguien se dice 'mirá el crítico que le puso' porque el otro está en el piso.

**\* ¿tienen PC en su casa?**

Matías y Eduardo: no, no tenemos.

Eduardo: vengo acá para sacarme el estrés de la escuela, mucha tarea, mucho trabajo.

**\* ¿cuánta plata gastan acá en el ciber?**

Matías: gasto \$30 por fin de semana

Eduardo: gasto \$8 por cada vez que vengo

**\* ¿Uds trabajan?**

Matías: sí, trabajo en una fábrica de telar con mi hermano, igual tampoco me gasto todo el dinero.

Eduardo: sí, yo cuido a mi sobrina y a veces me guardo la plata y a veces me la gasto en el ciber.

**Luciano, 12 años y Cristian, 7 años, estudiantes primarios.**

**\* ¿Cuanto hace que jugás en red?**

Luciano: Bastante de los 7 años que jugaba ya al counter, ahora tengo 12 pero si jugaba bastante al counter, con él (hace referencia a otro joven que se encuentra participando de la entrevista) y otros chicos más que hoy no vinieron.

**\* ¿Cuáles son tus juegos preferidos?**

Luciano: El Counter y el Ludo Tenis

**\* ¿y de que tratan?**

Luciano: El Ludo Tenis es de tenis, es un partido de tenis.

**\* ¿De qué se tratan los juegos que jugás?**

Luciano: de deportes de uno y otro de violencia. La mayoría son de tenis o de fútbol o el Counter.

**\* ¿Los juegos te ponen nervioso?**

Luciano: No, yo estoy tranquilo

**\* ¿Cuántas horas jugás por día?**

Luciano: Y.... Una hora cuando me saco buenas notas, por lo menos me dejan venir sino, no.

**\* ¿Tus papas que te dicen?**

Luciano: Y... mucho no les gusta que juegue, pero me dejan porque yo también tengo computadora en mi casa y me conecto y chateo. Y juego en mi casa por Internet, pero cada dos por tres vengo.

**\* ¿Se sienten seguros en el ciber?**

Luciano: Y... no sé porque una vez me robaron acá mi el celular. Entonces mucho a partir de ahí no les gusta que venga.

**\* ¿Se hacen de amigos acá en el ciber?**

Luciano: Y si... yo a él lo conozco hace un montón, a otros chicos también. Si, los conozco de acá porque hace bastante que venimos a este ciber.

**\* ¿Fuera del ciber que hacen?**

Luciano: A veces vamos a jugar al fútbol y nos conocemos del barrio.

**\* ¿Vivís por acá cerca?**

Luciano: si, yo acá a una cuadra

**\* ¿A que grado vas, te va bien en la escuela?**

Luciano: Yo voy a séptimo y me va bien

*(En este momento comienza a intervenir en la entrevista Cristian de 7años).*

**\* ¿Ustedes se conocen de acá?**

Cristian: Si, si

**\* ¿A que jugás?**

Cristian: Juego mucho al "Take on Kero". Se trata de que tenés que armar muchas cosas. No es de sangre, se trata de que tenes que armar muchas cosas y después empieza como una guerra. Son juegos estratégicos. También es divertido porque te divertís con él y no como los fines de semana que vas y no los ves tus amigos digamos. Entonces el fin de semana aprovecho para venir.

**\* ¿Los días de semana no venís?**

Cristian: No, tengo que estudiar.

**\* ¿Y como te va en la escuela, a qué grado vas?**

Cristian: Bien, voy a quinto grado.

**\* ¿Cuántas horas venís?**

Cristian: 2 horas, todos los días.

**\* ¿Tienen novia?**

Cristian/ Luciano: No, no

Cristian *cuenta*: nosotros dentro de todo somos tranquilos, pero hay otros que se ponen a gritar y se tiran cosas. Pero esos vienen mas tarde.

Ahora no están viniendo mucho, porque van al ciber que queda después del Bingo viste...

*Cristian agrega*: Es muy peligroso.

Luciano: Dicen que te roban mucho. Hay veces que si no te conocen te corren.

**\* ¿Por qué eso?**

Luciano: Ni idea, no sé, no les gustó tu onda y te corren.

**\* ¿Cuánto cuesta la hora de ciber?**

Luciano: Ahora 2 pesos, pero cuando llego a valer 3 ó 4 pesos, éramos nosotros solos acá.

*Cristian nos comento que su papá paga por adelantado las horas de ciber para que él vaya a jugar.*

**Brian, 14 años, estudiante secundario.**

**\* ¿Cuántos años tenés?**

Brian: 14 años

**\* ¿Hace mucho que jugas en red?**

Brian: Si 7 años

**\* Digamos que sos un especialista....**

Brian: Si

**\* ¿Cuál es el juego que más te gusta?**

Brian: Es el Counter Strike

**\* ¿De qué se trata?**

Brian: De terroristas y de policías.

**\* ¿Y ese que estás jugando ahora, cuál es?**

Brian: El Dragon Ball

**\* ¿Te hiciste de amigos acá?**

Brian: Si

**\* ¿Dónde se encuentran?**

Brian: Acá

**\* ¿Tus papas que te dicen?**

Brian: No están muy de acuerdo

**\* ¿Por qué decís que a tus papás no les gusta que juegues, qué te dicen?**

Brian: No se, mucho no les gusta que este acá.

**\* ¿Ellos te dan plata para jugar?**

Brian: Sí, igual ellos me dan plata para jugar.

**\* ¿Cuántas horas pasas jugando?**

Brian: Unas tres, más o menos por día

**\* ¿En la escuela cómo te va?**

Brian: En la escuela me esta yendo bien

**\* ¿Cómo haces... primero estudias y después jugas o cómo te organizás?**

Brian: Primero juego

**\* ¿Vivís cerca de acá?**

Brian: Si, en Congreso.

**\* ¿Por qué te gusta jugar?**

Brian: Me divierte

**\* ¿Qué tiene de diferente jugar en red y jugar fútbol?**

Brian: Y... que yo con los juegos puedo charlar con gente sobre juegos en red y en el fútbol no puedo hacer eso.

**\* ¿Interactúas mas?**

Brian: Si

**\* ¿Para vos los juegos en red aíslan alas personas?**

Brian: No

**\* ¿Crees que los juegos generan violencia?**

Brian: Sólo me ocupo de jugar, no le hago caso a los juegos.

**\* ¿No te da la sensación de que puedes pegarle a todo el mundo después de matar tanta gente en el juego?**

Brian: Si

**\* Supongamos que te roban a la salida, ¿Qué haces, les pegas?**

Brian: Si

**\* ¿En el colegio te paso alguna vez que te agarraste a piñas con un compañero?**

Brian: Si

**\* ¿Tiene que ver con los juegos o con una reacción propia?**

Brian: Es una reacción propia

*(Cabe aclarar que Brian nunca dejo de jugar mientras hablaba con nosotros, parecía obnubilado por el juego y no despegó su vista de la pantalla, lo que produjo que varias de nuestras preguntas no nos fueran respondidas).*

**Brian (II), 14 años, estudiante secundario.**

**\* ¿Cuánto hace que jugas en red?**

Brian: 2 o 3 años.

**\* ¿Gastas mucha plata?**

Brian: No, 4 o 5 pesos, porque yo vengo 2 veces por semana, y espero acá a que mi mamá termine de trabajar.

**\* ¿Dónde trabaja tu mamá?**

Brian: Esta trabajando acá a la vuelta.

**\* Entonces tus papas te dejan venir a jugar**

Brian: Si, me dejan

**\* ¿Y qué dicen que jugás en red?**

Brian: Mucho no les gusta a ellos, porque yo me distraigo mucho en la escuela.

**\* ¿Quién te da la plata para jugar?**

Brian: Mamá

**\* ¿Tenes muchos amigos en el ciber?**

Brian: Si, un montón, hoy no vinieron, no los llame.

**\* ¿Vivís cerca de acá?**

Brian: No, yo vengo acá la escuela. Yo vivo en Liniers.

**\* ¿Y como te va en la escuela?**

Brian: Bien yo estoy en séptimo grado.

**\* ¿Por qué te distraes?**

Brian: No se, me quedo pensando en los juegos y me olvido de la escuela.

**\* ¿Te quedas pensando en como hacer mejor las jugadas?**

Brian: Claro, si

**\* ¿Competís con tus compañeros?**

Brian: Sí, a veces hacemos torneos de chicos y jugamos entre todos. Nos conectamos y jugamos entre 6 o 7.

**\* ¿Para vos los juegos generan violencia?**

Brian: Nooo... yo no porque juego estos de fútbol, no me gustan mucho esos de armas y guerra. Juego de fútbol, de tenis. A veces juego el Dragon Ball.

### **Pablo, 22 años, maestro de escuela, recepcionista ciber.**

**\* ¿Cuánto tiempo pasan los chicos jugando en red en este ciber?**

Pablo: de una a dos horas

**\* ¿Cuántos días?**

Pablo: todos los días, se repiten mucho las caras que vienen a jugar, es como el mismo público siempre.

**\* ¿de qué edades son los jugadores en red de este local?**

Pablo: de 12 a 15 años, capaz que un poco más. Ayer cayeron unos flacos que pasaban los 20.

**\* ¿tienen abierto las 24hs?**

Pablo: no desde las 10 am hasta la 1 am.

**\* ¿Los padres traen a los hijos?**

Pablo: me ha pasado que vienen padres a ver si están los hijos acá, a chequear eso; los buscan por los ciberns.

**\* ¿se manejan con cuenta corriente?**

Pablo: pagan día a día, he escuchado que en otros ciberns sí tienen cuenta corriente

**\* ¿Podés identificar de alguna forma a los chicos que juegan en red?**

Pablo: los ojos capaz, están todos irritados los ojos, producto del gran consumo que tienen de la pantalla, genera eso (la pantalla)

**\* ¿Conversan los chicos mientras juegan?**

Pablo: sí, más que nada con los chicos, es todo a raíz del juego. Las malas palabras siempre están, nunca se dejan de lado, al contrario. Un tanto agresivo el tema del lenguaje, pero igual creo que este tema es un problema general de la población en sí; pero se nota un lenguaje áspero, pesado, denso.

Por ahí está el tema del tiempo, y por eso requiere un lenguaje rápido "dale, pasala", "dame esto que tengo que matarlo yo que tengo los puntos", yo no juego a eso pero mas o menos escucho eso.

**\* ¿Jugaste alguna vez a alguno?**

Pablo: no, nunca me atraparon. Compenetra a la gente porque hay muchas variantes, por eso el tema de la colgadés.

**\* ¿Se pelearon alguna vez acá?**

Pablo: no, solamente en el juego, pero después se van contentos, como si nada.

**\* ¿Estudiás algo?**

Pablo: no soy uruguayo y allá estudié para maestro de escuela.

**\* ¿Deberían incorporar los juegos en las escuelas para la enseñanza?**

Pablo: sí, no estoy en contra de la tecnología, sino el uso, depende de cómo se la use; no es negativo el uso de Internet, chat, páginas, por algo están, el tema es cómo se las usa. El uso que se le da hoy creo es el que está perjudicando a las generaciones futuras, por el consumo /consumismo que se le da hoy.

**Conversación informal con Andrés, 26 años, recepcionista y dueño de ciber.**

**\* ¿Qué edad tienen los que juegan en red?**

A: no sé, de la escuela, creo que vienen escapados del colegio. Pero cuando les digo que no tengo juegos se van y no vuelven.

**\* Ahora hay una tendencia de que los de 30 juegan en red...**

A: Pasa que es un negocio, levantar un servidor de counter de Internet sale 120 pesos por mes, sin contar la programación, sin contar la propaganda, sin contar para que este levantado. Es un negocio, por eso ahora todo esta apuntado para gente más grande. Y los chicos no son tanto negocio, ya no se hacen juegos como el tetris. Ahora los juegos son todo lo mismo sangre, explosiones, o autos. Todo parecido.

**\* ¿Jugás en red?**

A: no, yo ya tengo una hija de 2 años y no estoy en eso. Jugaba un poco a los juegos de playstation, los juegos ahora no me interesan mucho. Es que es distinto el ciber, vos en tu casa estas solo y hace lo que quieres, en cambio acá estas aburrido de estar solo y el de alado esta jugando algo y le decís: che puedo jugar? Y te pones a jugar con el otro. Es distinto. Bah aunque si yo tuviera Internet en mi casa no vengo. No tengo Internet solo la compu.