



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Preguntados: diversos caminos en los usos del juego

María Belén Melich

Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 2, N.º 1, diciembre 2016

ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>

FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

La Plata | Buenos Aires | Argentina

Preguntados: diversos caminos en los usos del juego

María Belén Melich

bmelich@hotmail.com

Universidad Nacional de Quilmes
Argentina

Introducción

El juego *Preguntados* fue creado por Máximo Cavazzani un ingeniero informático argentino en octubre de 2013 en el marco de la empresa Etermax, creada por el mismo en 2009 la cual desarrolla juegos de multiplataforma en Latinoamérica. Actualmente, el juego cuenta con 7 millones de usuarios y 2 millones de ellos son argentinos. Por lo tanto, la cantidad de usuarios activos que tiene este pasatiempo desarrollado en nuestro país nos lleva a cuestionar el va La competencia, agilidad y sabiduría son tres variables que se ponen en juego y por lo tanto se reflexiona a este pasatiempo como un posible escenario en el que se podrían vincular prácticas pedagógicas y recreativas simultáneamente. Por otro lado, pensamos al juego desde las interacciones en la cotidianeidad de los jóvenes y por ello como participe en los procesos de construcción de identidad.lor simbólico que ocupa en la vida cotidiana de los jóvenes.

Marco teórico

Por empezar, cabe destacar que nos referimos a los aportes teóricos que Martín Barbero realiza sobre los usos y apropiaciones sociales y que luego Orozco Gómez

complementa. Por lo tanto, entendemos a estas categorías como las diferentes maneras en que las personas desde contextos específicos reconfiguran y re interpretan los mensajes. El lugar desde el cual se presentan las diversas lecturas en las que también hay producción de sentido, reconocimiento y resistencia desde el plano de la recepción. Por lo tanto, nos focalizamos en las re interpretaciones que los jóvenes realizan de *Preguntados* con la finalidad de analizar los sentidos y valores simbólicos que se ponen en juego en las diferentes apropiaciones.

En relación a los jóvenes a quienes indagamos, sostenemos que estos conforman culturas específicas llamadas por Carles Feixa culturas juveniles. El análisis de estas culturas desde el plano simbólico da cuenta del conjunto de atributos ideológicos apropiados por los jóvenes que se traducen en estilos compuestos por elementos heterogéneos provenientes de la moda, la música, el lenguaje y las prácticas culturales. Por lo tanto, sostenemos que el juego *Preguntados* podría ser una práctica simbólica presente en las culturas juveniles y por ello forma parte de los estilos de vida de los jóvenes.

Dado a que suponemos que *Preguntados* es parte de los procesos de construcción de la identidad de los jóvenes, cabe explicar de qué manera entendemos a esta categoría. Por lo tanto, retomamos a Gilberto Giménez que piensa a la identidad como la cultura interiorizada en los actores sociales. Ésta tiene la característica de ser relacional porque se construye a partir de la interacción con los otros. A partir de allí, consideramos que la interacción de los jóvenes con el juego genera la interiorización de esta cultura cotidiana y por ello lo hace partícipe de la construcción de la identidad. Según este autor, la identidad tiene elementos que comparten socialmente los actores por pertenecer a un grupo determinado. Desde esta perspectiva, hacer uso de *Preguntados* podría brindar un sentimiento de pertenencia en un grupo específico en el que se comparten conocimientos y códigos propios del juego. Por último, a partir de de Carles Feixa, sostenemos que las culturas juveniles tiene una identidad generacional porque están estructuradas a partir de la edad que socializa un mismo período histórico. Es por ello que recortamos la franja etaria para indagar a jóvenes de entre 20 y 30 años marcando una generación específica pero no por ello homogénea, para analizar.

Finalmente, la otra variable elegida para indagar el uso del juego en las culturas juveniles fue la división por sexo. A partir de este autor, entendemos que es otro factor estructurante de estas culturas. Por lo tanto, reflexionaremos sobre la presencia o ausencia de diferencias en los procesos de construcción de identidad en mujeres y hombres por separado.

Con respecto al suponer que una de las apropiaciones del juego *Preguntados* es una práctica pedagógica, nos reducimos a pensar que la pedagogía supera la extensión de los conocimientos, la elevación de los niveles de competencias necesarias y el movimiento social de profesionalización de los quehaceres relacionados con la formación. El aprendizaje debe ser un principio activo y permanente. Así, la actividad pedagógica toma su lugar entre las actividades humanas esenciales. Una unidad cultural y funcional de la pedagogía se construye progresivamente alrededor y por fuera de la escuela. A partir de aquí, entendemos que el juego es una práctica pedagógica en la que se generan estrategias y dinámicas para ganar. Por su parte, Federico Froebel sostiene que el juego y la educación son los medios por los cuales el ser humano desarrolla sus capacidades, actitudes y conducta general, con esto va formando su identidad a través de una serie de experiencias que se han seleccionado como educativas. Es un proceso continuo mediante el cual el niño se apropia de los valores de la humanidad en todos los aspectos, para ponerlos en práctica en su vida cotidiana, dando paso al desarrollo y por ende al aprendizaje. A partir de este aporte consideramos que el juego es simultáneamente una práctica de ocio y por ello el medio desde el cual los jóvenes aprenden y se desarrollan personalmente construyendo, mediante la interacción cotidiana, su identidad.

Por otro lado, pero en la misma línea teórica desde la cual consideramos al juego como pedagógico, tomamos el concepto de Cibercultura de Jorge González. El autor define a este campo como el resultado de la sinergia mediada por las nuevas tecnologías interactivas y las culturas de conocimiento, información y comunicación. Estas implican un cambio en la estructura cognitiva del sujeto y transformaciones en los esquemas de percepción y acción. Consideramos que este juego es un espacio recreativo y tecnológico insertado en la cibercultura y por lo tanto podría ser un escenario en el que existan apropiaciones pedagógicas alternativas a la educación formal. De esta manera, *Preguntados* podría ser un nuevo régimen de conocimiento como consecuencia de los medios técnicos que posibilitan el aprendizaje integrándose a una red global de intercomunicación que modifica los parámetros espacio-temporales. Desde allí indagamos de qué manera esta práctica de ocio transforma estos aspectos en la cotidianeidad de los jóvenes. En otras palabras, reflexionamos como la apropiación social de *Preguntados* es entendida como una forma de crear significado social desde lo cotidiano.

En síntesis, nuestro objetivo es indagar los diferentes usos y apropiaciones en general de *Preguntados* en las culturas juveniles, tomando en cuenta la generación y el sexo de los jóvenes como factores estructurantes. A partir de allí, analizamos al uso del

juego como práctica pedagógica y simultáneamente como partícipe de los procesos de construcción de identidad, es decir como cultura interiorizada.

Metodología

Los procedimientos que se llevaron a cabo para construir los datos tratan una metodología cualitativa, en base de entrevistas individuales con estructura abierta. Consideramos que este método es el más adecuado porque se trata de un estudio exploratorio que tiene la finalidad de dar cuenta sobre las diferencias y heterogeneidades que existen en los usos sociales, por lo tanto, no tiene fines representativos ni estadísticos, por el contrario, admite las múltiples respuestas de los jóvenes en cada cuestión y a partir de ellas se analiza y reflexiona.

Se trata de entrevistas con aproximadamente 24 preguntas en las que se cuestiona de manera inicial el sexo y la edad. Estas se dividen en dos ejes específicos, uno indaga el juego como espacio pedagógico y otro como constructor de identidad. Por último, hay un eje con cuestiones generales para analizar los sentidos simbólicos construidos en el uso del juego. Luego, se indagó sobre prácticas cotidianas con el fin de que el entrevistado mencione de antemano el juego. No obstante, sino se menciona se explora directamente sobre el conocimiento y uso o no del mismo. En caso que el entrevistado no juegue se cuestiona los motivos y el conocimiento de otras personas que tampoco juegan.

Se tomaron a dos personas como referentes del modelo de entrevista para verificar si se modifican, eliminan o agregan algunas preguntas. Luego se tomó en cuenta todas aquellas cuestiones que surgieron en el trabajo de campo y que permitieron pensar nuevas conclusiones sobre los sentidos y re significaciones que los jóvenes producen desde el uso del juego.

El juego

Preguntados es un juego de preguntas y respuestas que se juega con un solo contrincante por partida. La competencia se genera entre amigos y usuarios desde la red social Facebook. Existe una ruleta que por azar define la categoría. Estas son seis - arte entretenimiento, deportes, ciencia, geografía, historia y corona- esta última

permite la elección libre a la categoría. Existen duelos en los que se gana una categoría en su totalidad al responder adecuadamente seis mismas preguntas entre los dos contrincantes.

La victoria del juego se obtiene cuando la persona completa las seis categorías por contestarlas correctamente o cuando tras las 30 preguntas realizadas en una misma partida, obtiene mayor cantidad que su contrincante de categorías.

También está la cuestión temporal, las partidas se inician y tiene una duración de 3 días para responder y continuar el juego, si este plazo no se cumple la partida expira y pierde el contrincante que no se adecuó al tiempo. No obstante, una partida puede durar varias semanas si se responde cada pregunta en el plazo de los 3 días. Y se pueden tener una cantidad ilimitada de partidas.

Suponemos que la cuestión temporal genera el uso diario del juego, la expiración de la partida y su derrota causa la inmediatez de este pasatiempo. También la posibilidad de jugar varias partidas simultáneas, genera la constancia y persistencia en el juego. Estas metodologías del juego las pensamos como valores simbólicos: la dimensión temporal y la competencia entre varios amigos causan la apropiación cotidiana del juego por parte de las culturas juveniles.

El encuentro

Las entrevistas fueron realizadas de manera personal a 54 personas en la calle peatonal Rivadavia del centro de Quilmes y en algunos bares y locales comerciales del mismo. Se entrevistó individualmente y por azar durante una semana principalmente durante la tarde.

Las primeras conclusiones establecidas a partir del trabajo de campo es que todos los entrevistados tienen acceso a Internet. Únicamente cinco del total de entrevistados no juegan a *Preguntados*. No obstante, aquellas personas que no juegan, conocen el juego y a personas y amigos que juegan.

Tanto hombres como mujeres, comparten rutinas diarias, cuestiones laborales, educativas y pasatiempos. El uso de redes sociales como Facebook, Twitter y Hotmail están presentes en la cotidianeidad de los entrevistados. No obstante, el uso de juegos en la red está mayoritariamente asociado a los entrevistados más jóvenes y sexo masculino. Entre ellos está el 2048, Millionary, Candy Crush, Apalabrados, Counter

Strike, Fram Heroes y Triviador. Estos juegos son usados y/o conocidos por los jóvenes y forman parte del estilo de vida al igual que *Preguntados*.

El acceso a internet, el uso de juegos, aplicaciones y redes sociales las entendemos, desde los aportes teóricos de Jorge Gonzales, como redes globales de intercomunicación que modifican los parámetros espacio- temporales. En otras palabras, los jóvenes mantienen un contacto a partir de la mediación de las TICS desde diferentes lugares geográficos y momentos específicos. Por ejemplo, algunos jóvenes usan a *Preguntados* para mantener amistades con personas lejanas en sus vidas que al jugar se mantienen en contacto.

Claves del mapa

A-Camino identitario

El conocimiento acerca del juego *Preguntados* surge a partir de la interacción cotidiana entre amigos, familiares o parejas. Recomendaciones, opiniones y charlas informales generan las miles descargas diarias de esta aplicación y la gran cantidad de horas diarias otorgadas a este juego.

A partir de Martin Barbero, entendemos que en el uso del juego hay sentidos producidos de resistencia. Por ejemplo, algunos aspectos negativos del juego por parte de los entrevistados es la falta de control en la redacción y ortografía de algunas preguntas o la repetición de éstas. Por ello, algunos califican al juego como aburrido y monótono. No obstante, el juego está presente en las rutinas diarias de esas mismas personas. ¿Cuál es entonces la gran motivación que hace que sigan jugando?

Muchas respuestas al motivo del juego están vinculadas a la posibilidad de desafiar y competir por la sabiduría entre familiares, amigos o parejas. Los hermanos fueron muy mencionados, esto lleva a cuestionarse por el peso simbólico de la competencia en el seno familiar.

La idea de sociabilizar e interactuar mediante el juego con personas allegadas a sus vidas genera la continuidad del juego. "*Juego porque mis amigos juegan*" "*Juego porque todo el mundo juega*" son algunas de las respuestas. La interacción de los sujetos se da con el juego y desde el juego. Es decir, los jóvenes continúan su proceso de construcción identitaria a partir de la interacción propia del juego y desde la interacción con el resto de sujetos que también juegan. Por eso entendemos a la

identidad como relacional y como proceso en el cual intervienen diversos elementos, entre ellos el juego *Preguntados*.

Cuestiones como la moda y la importancia de pertenecer al sistema están presentes en los estilos de vida de las culturas juveniles. Entendemos que en los usos culturales hay lecturas de reconocimiento. En otras palabras, el sentimiento de pertenencia de grupo es el gran motivo por el cual se continúa jugando. Los jugadores forman un grupo social que interactúa y se apropia del juego. El mismo juego es contenido de dialogo, por lo tanto conocen y comparten códigos específicos de éste, por ejemplo, mencionar la palabra corona o duelo y remitir naturalizadamente al juego. Es a partir y desde estas maneras que los jóvenes se apropian del juego y se re-configuran como sujetos. El juego como cultura internalizada, naturalizado como parte de sus modos de vivir. La presencia de esta práctica cultural se manifiesta en el lenguaje de los jóvenes. En las charlas cotidianas, en ámbitos familiares, reuniones entre amigos, trabajo o facultad, el juego es tema de conversación, así se visualiza la dimensión del poder simbólico que tiene. Las cargadas, bromas, y cuestiones de competencia son contenido de dialogo entre los jugadores. Desde esta forma, entendemos al juego como una mediación, es decir, una instancia cultural desde la cual se producen sentidos identitarios. Los jóvenes configuran sus modos de ser, acciones y sentimientos de pertenencia alrededor de este espacio.

Concluimos que el uso del juego es partícipe de los procesos de construcción de identidad en las culturas juveniles. Es un espacio de interacción y sociabilización en que los jóvenes se re significan cotidianamente. Conocen, dialogan, juegan y usan al juego para generar ese sentimiento de pertenencia al grupo social.

Entendemos a partir de Carles Feixa, que el sexo es un factor estructurante en las culturas juveniles. En relación a las diferencias en el uso del juego entre mujeres y hombres visualizamos que la interacción se da de modos diferentes. Las mujeres juegan de manera grupal y en diferentes lugares geográficos como transporte público, facultad y en las mismas reuniones entre amigas. Los hombres juegan de manera solitaria y principalmente en sus casas. Son las mujeres quienes brindan mayor tiempo al dialogar sobre el juego entre amigas y hermanas. Los diálogos se centran en las preguntas difíciles o absurdas que les toca en el juego. En cambio, los hombres hablan menos que las mujeres sobre el juego y el objetivo es para hacer bromas y burlas a los perdedores. También hay casos en que hay apuestas de dinero para los que ganan. Una última diferencia es la mención del chat en las entrevistas, por parte de los hombres como formas de acercarse a las mujeres. Por el contrario ninguna mujer mencionó esta aplicación que posibilita el juego.

Estas diferentes apropiaciones del juego son modos de construirse como sujetos a partir de la interacción como ya mencionamos con el juego y desde el juego.

B-Camino pedagógico

La apropiación cotidiana de internet, las TICS y especialmente la del juego como un espacio recreativo y tecnológico configuran la estructura cognitiva del sujeto y sus esquemas de recepción y apropiación.

Las razones principales por las que se juega, sin generalizar, es por entretenimiento y aprendizaje. Aunque el concepto usado por los entrevistados para denominar al juego como espacio pedagógico es el de enseñanza. La competición, la diversión y el aprendizaje son tres cuestiones mencionadas por todos los entrevistados.

La cuestión del carácter activo y dinámico del juego es mencionado por los entrevistados, no obstante, al cuestionar sobre la posibilidad de producción de preguntas que brinda este espacio, afirmamos que la mayoría de los entrevistados no tienen el rol activo de productores. Por el contrario, se mantienen la queja sobre algunas preguntas sin intervenir o modificarlas.

Entendemos que el campo pedagógico excede la apropiación de contenido. Por lo tanto, indagamos el uso de *Preguntados* desde las estrategias utilizadas. Allí encontramos que la sabiduría, la lógica, la memoria y por último el descarte y el azar son los modos en que los jóvenes usan para contestar las preguntas y ganar. Desde estas formas suponemos que los actores se apropian y usan al juego como espacio pedagógico en el que aprenden contenidos y usan estrategias para concretar el objetivo.

En relación a las diferencias en el uso del juego entre mujeres y hombres desde el campo pedagógico visualizamos algunas cuestiones. La categoría que mayoritariamente les gusta a las mujeres es la de entretenimiento, los motivos son por disponer de mayor conocimientos o por considerarla la más fácil en relación al resto. Por el contrario, los hombres se inclinan por la categoría de deportes porque conocen sobre la cuestión y como segundas categorías historia y geografía porque son las más complejas. Como espacio pedagógico analizamos que a los hombres les motiva el autodesafío y el intento de responder de manera adecuada las cuestiones más complejas o desconocidas por ellos. Por el contrario, las mujeres prefieren preguntas fáciles para poder aplicar la sabiduría y así ganar la partida del juego. Por lo tanto, hay

una mayor competencia en las mujeres entre ellas y sus contrincantes, y por otro lado hay un mayor auto desafío de conocimientos y estrategias en los hombres. También hay una incorporación de conocimientos por parte de los hombres desde la categoría de deportes ya que los motivos se vinculaban a conocer nuevas cuestiones. En cambio las mujeres, no usan al juego mayoritariamente para incrementar sus conocimientos sino más bien para competir. No obstante, la apropiación del juego como espacio pedagógico está presente en ambos sexos pero de maneras diferentes.

Reflexiones

En conclusión, desde los aportes teóricos que nos brindó la corriente de estudios culturales en relación a la comunicación y la cultura, entendemos que estas son procesos de producción, circulación y apropiación de sentidos y significados simbólicos. Por eso indagamos la comunicación desde el campo de la cultura, porque entendemos que solo así tiene sentido. A partir de esto, pensamos al juego *Preguntados* como una práctica cultural que analizada desde una mirada comunicacional -desde el plano de la recepción-, visualizamos los sentidos producidos en los que hay resistencia, reconocimientos y diversas lecturas. Desde aquí pensamos que el aprendizaje con los amigos mediante la diversión del juego es una frase que sintetiza nuestro trabajo de campo. *Preguntados* es apropiado como un espacio pedagógico alternativo a los ámbitos oficiales. El aprendizaje, la competencia, la sabiduría y la lógica se ponen en juego para incorporar nuevos conocimientos y concretar el objetivo del juego que es ganar. Los jóvenes usan el juego para aprender nuevas cuestiones de cultura general y de los campos disciplinares específicos que brinda el juego. Simultáneamente, el gran peso simbólico está en la posibilidad de jugar y competir entre amigos, familiares y parejas. Este espacio de sociabilización que brinda el juego, permite entenderlo como parte del proceso de construcción identitario.

Entendemos que ambas apropiaciones tanto las pedagógicas como las que forman parte de los procesos de construcción de la identidad se dan de manera simultánea desde *Preguntados*.

La metodología cualitativa en las entrevistas permite visualizar la heterogeneidad en los usos y apropiaciones. Son diferentes las estrategias, motivos, fines y modos de apropiarse del juego, pero concluimos que el juego como espacio didáctico y de

entretenimiento está presente en todos los jóvenes que indagamos y por su uso cotidiano e interactivo lo pensamos como espacio de construcción identitaria.

Bibliografía

- BISBAL, Marcelino, *De cultura, comunicación y consumo cultural, Una misma perspectiva de análisis*, En Zer: Revista de estudios de comunicación, Nº10, España, 2001
- CÁRDENAS CARVAJAL, Daniela Yolanda, "Incidencia de juegos y canciones tradicionales para promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito en niños/as de 4-5 años", Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Mayo del 2012
- CROVI DRUETTA, Delia, *Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC*, Universidad de Lima, ISSN: 1993-4904 Contra texto Digital. Año 5, Nº 6 ISSN: 1993-4904
- FEIXA, Carles, *De Jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud, Capítulo 3*, Ariel, Barcelona, 1999
- GIMENEZ, Gilberto, *Comunicación, cultura e identidad reflexiones epistemológicas*, Ponencia en IV Coloquio Internacional de Cibercultur@ y Comunidades Emergentes de Conocimiento Local, San Luis Potosí, 2009
- GIMENEZ, Gilberto, *La cultura como identidad y la identidad como cultura*, III Encuentro Internacional de Promotores y Gestores Culturales, Guadalajara, Jalisco, 2005
- LASÉN DÍEZ, Amparo, *Usos, prácticas y relaciones sociales en videojuegos en red: Implicaciones en la vida cotidiana y en los procesos de construcción de la identidad*. - UCM- 1ra Jornada de Investigación, España 2008
- MARTÍN BARBERO, Jesús, *De los medios a las mediaciones*, Gustavo Gili, México, 1987
- MARTOS GARCÍA, Alberto E., *Sobre el concepto de apropiación de Chartier y las nuevas prácticas culturales de lectura (el fan fiction)*, Universidad de Extremadura España
- OROZCO GÓMEZ, Guillermo, *Signo y pensamiento*, En Mediaciones tecnológicas y desordenamientos comunicaciones, Vol. XXI, Nº41, Colombia, 2002.
- REGUILLO, CRUZ Rosana, *Identidades culturales y espacio público: un mapa de los silencios*, Día-logos de la Comunicación (Numero59-60), Lima, Felafacs, 2000

RODRÍGUEZ, Diana Sagástegui, *Apropiación social de la tecnología. Un enfoque sociocultural del conocimiento* Universidad de Guadalajara, Septiembre 2005
SCHMUCLER, Héctor, *La investigación: un proyecto de comunicación/cultura*. En: *Memoria de la comunicación*. Buenos Aires: Biblos, 1997