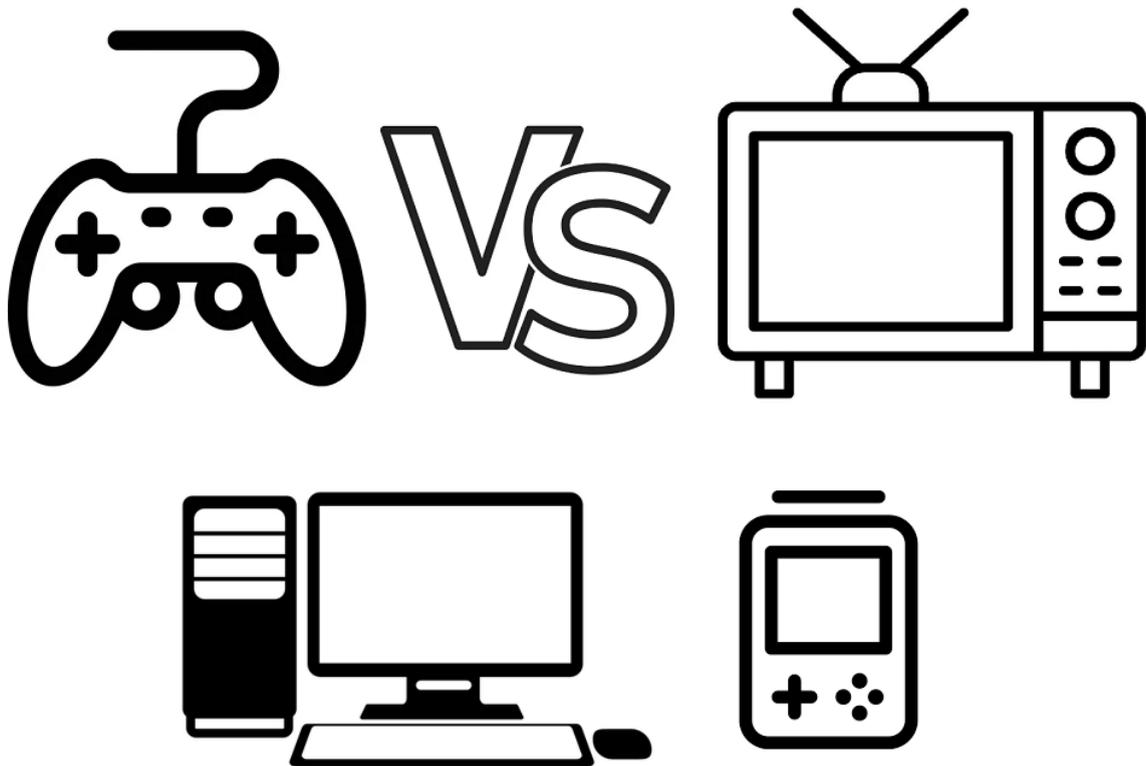


**Medios televisivos argentinos:  
análisis del discurso  
informativo de noticias  
periodísticas de los canales  
*América, Canal 9, La Nación,*  
*Telefe y TyC Sports*  
sobre la comunidad gamer.**



## AUTORES

Carmona, Elias

Legajo:20062/1

Email: carmonaelias92@gmail.com

Guerrero, Carlos Emanuel

Legajo: 21486/7

Email: emaguerrero.17@gmail.com

DIRECTORA: Julieta Párraga

CO-DIRECTORA: Yemina, López

Facultad de Periodismo y Comunicación Social.

Universidad Nacional de La Plata.

Diagonal 113 N° 291 La Plata, Provincia de Buenos Aires.

Septiembre, 2022.

## Agradecimientos

Queremos agradecer a nuestras familias, quienes nos acompañaron a lo largo de esta carrera. Gracias por apoyarnos en todo momento, en sus palabras, en sus contenciones, en sus consejos y por, sobre todo, enseñarnos a nunca bajar los brazos y seguir por nuestras metas. También a los amigos y compañeros quienes transitaron este camino junto a nosotros y por estar siempre en el día a día.

A la Facultad por los años de formación académica. A los docentes por sus enseñanzas y aprendizajes en cada clase. Agradecemos a nuestra directora, Julieta Párraga y codirectora Yemina López, por tenernos paciencia, por su tiempo, y por ayudarnos a transitar este último paso para cerrar esta etapa formativa.

Elías y Emanuel.

---

# ÍNDICE

1. Introducción.....	4
1.1 Fundamentación.....	4
2. Estado de arte.....	8
3. Objetivos.....	11
4. Marco teórico.....	11
5. Abordaje metodológico.....	15
6. Historización de los videojuegos.....	21

## **Apartado I**

6.1. Breve introducción y recorrido de los videojuegos.....	21
6.2. La década que marcó un antes y un después en los gamers.....	21
6.3. Facebook Gaming y Twitch: el streaming de los gamers.....	23
6.4. Los videojuegos como medio de comunicación.....	24
6.5. Los E-sports: qué dicen los medios de comunicación sobre esta “nueva Profesión”.....	27
6.6. Estereotipo y Discriminación hacia la Comunidad Gamer.....	29
6.7. Violencia y estigmas sociales: Casos Fornite y Minecraft.....	31
6.8. Juventudes, videojuegos y estigma social.....	33

## **Apartado II**

6.9. Los e-sports: una práctica cultural emergente en los jóvenes gamers.....	35
6.10. Violencia en los videojuegos: casos Fortnite y Minecraft.....	43
6.11. Los videojuegos, ¿principio de adicción?.....	55

## **Apartado III**

7. Consideraciones finales.....	65
8. Referencias bibliográficas.....	71
9. Anexo.....	76

## 1. Introducción

En el presente trabajo realizamos un análisis del discurso informativo sobre la comunidad gamer a partir que en la Argentina hemos visto noticias de periodistas que han tomado la temática videojuego como un chiste, burlas y tratos despectivos tanto a los competidores profesionales de e-sports como a los jugadores casuales. Sin embargo, en los medios digitales hispanohablantes ya se habla de temas sociales como el **crunch**, que por su definición hace referencia al aumento repentino de las horas laborales, o las microtransacciones (dinero real por digital) y por consecuencia un consumismo depredatorio yendo hacia ludopatía.

Estas prácticas solo se mencionan (comúnmente en los Reviews de videojuegos) en foros de comunidades en internet y, de hecho, los medios televisivos argentinos no toman notoriedad de lo que sucede en la comunidad gamer. Por ello, con las siguientes categorías analíticas como las modalidades del enunciado, las cargas valorativas del léxico y el análisis multimodal, el presente trabajo busca responder a la siguiente pregunta problema: ¿cómo construyen los medios televisivos argentinos sus discursos sobre la comunidad gamer?

En este sentido, se seleccionaron distintos fragmentos de las noticias gamer para analizar las editoriales, los enunciadores, los fundamentos que utilizan para contar los sucesos periodísticos y las voces disidentes en cada apartado. El análisis del discurso nos posibilita indagar sobre los conceptos de comunicación para comprender las prácticas de los/as jóvenes y la terminología correcta para derribar esos mitos o discursos que circulan en la sociedad y que relacionan esta práctica cultural en sentido negativo.

Por último, al considerar que es una temática que no fue abordada por ningún trabajo de investigación según nuestro rastreo de antecedentes, desde la comunicación nos abre el campo para analizar y debatir nuevos conceptos y/o conocimientos sobre un tema que se difunde o se interpreta incorrectamente al hablar sobre los videojuegos.

### 1.1 Fundamentación

Lo que proponemos trabajar en esta investigación es que los videojuegos son un mero entretenimiento y que los/as comunicadores/as a la hora de presentar un hecho periodístico tengan herramientas y/o conocimientos previos y adecuados para evitar confusiones y prejuicios hacia jóvenes que integran alguna comunidad gamer.

Consideramos que esta es un área temática no desarrollada ni en el ámbito académico ni en los medios de comunicación. En las noticias periodísticas que seleccionamos para su respectivo análisis, los medios televisivos argentinos construyen sus discursos o conceptos sobre la práctica de los videojuegos comparándolos con hechos de vandalismo, involucrando a los/as jóvenes con términos y calificaciones despectivas.

Los videojuegos tienen una relación con la juventud porque se trata de una tecnología nueva, pensada para ellos/as y porque logran comprender con mayor facilidad su funcionamiento. Los videojuegos impactaron en una parte de la historia de la comunicación, desde tramas narrativas audiovisuales, hasta productos educativos. Por ello, es necesario

crear este antecedente para que la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata le dé visibilidad a este nuevo medio.

El autor Óliver Pérez Latorre en su libro *El Lenguaje Videolúdico* dice lo siguiente: “En el fondo, tomar todo género cultural o una parte sustancial del mismo y etiquetarlo como «simple entretenimiento» es una trampa que conduce a instalarse en un consumo acrítico de las obras” (Óliver, 2012, p. 27).

Se puede considerar al videojuego como un producto de la industria cultural, un medio tanto como el cine. Su diferencia sería la interactividad, pero un discurso social podría darse en esta práctica. Las comunidades también son un punto a tener en cuenta. Si la radio tiene a los/as radioaficionados/as, el cine a los/as cinéfilos/as, los videojuegos tienen sus propias comunidades e incluso evolucionan hasta convertirse en la escena profesional, un ejemplo son los E-sports.

Desde la aparición de la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA), cabe destacar que instituciones deportivas en la Argentina tienen su mirada en los E-sports desde el Club Atlético Boca Juniors con su equipo de FIFA o River Plate con su equipo League of Legends (LOL). Esto es debido a que ambos juegos desarrollaron una comunidad fuerte que se muestran en un plano profesional y forman las voces contrahegemónicas que dan las críticas hacia medios televisivos.

Además, como dato estadístico, la comunidad gamer ha crecido. Antes era impensado tener ganancias económicas jugando videojuegos, ahora es posible gracias a las competiciones de deportes electrónicos y sus representantes latinoamericanos/as. Entre los juegos más representativos en la Argentina encontramos: League of Legends (Isurus Gaming), Counter Strike (JonY BoY), Fornite (King), entre otros.

Los videojuegos son considerados un medio de comunicación, pero trascienden más allá del medio creando una comunidad. Los/as “videojugadores/as” han sido criticados/as a tal punto siendo estigmatizados/as, como podemos considerar los siguientes ejemplos: hace muchos años un crítico de cine llamado **Roger Ebert**, escribió una columna sobre si los videojuegos son arte (una *high class* o arte de élite). Su posición decía que estos nunca podrían ser arte ya que no se podría apreciar de la misma forma cuando ves una película o aprecias una pintura. Su principal argumento en sus interacciones, sus objetivos y mecánicas lo ponían más al lado de los juegos como el fútbol o el ajedrez, en un estatus de juguete para ser precisos.<sup>1</sup>

Cabe destacar que un juego puede ser una obra de arte, el ajedrez por ejemplo, podría ser considerado, ya que simbólicamente las piezas representan pequeñas esculturas. Si ponemos en *google* “piezas de ajedrez artesanales” encontraremos muchas obras artísticas que aparecen. Roger Ebert enfatiza que un videojuego nunca podría ser una obra trascendental como los clásicos del cine, explica que:

De hecho, considero los videojuegos inherentemente inferiores al cine y la literatura. Hay una razón estructural para eso: los videojuegos, por su naturaleza, requieren elecciones del jugador, que es lo opuesto a la estrategia del cine y la literatura serios, que requiere el control del autor <sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Para mayor información puede verse:

<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

<sup>2</sup> Para mayor información puede verse:

<https://www.pressreader.com/mexico/estilos-ghc/20181101/281728385888695>

Esto puede ser refutado de la siguiente manera por dos ejemplos. El primero es que en la literatura, “Elige tu propia aventura” (Choose your Own Adventure) el/la lector/a toma decisiones sobre la forma de actuar que tienen los/as personajes y modifica así el transcurrir de la historia. El segundo en “videojuegos lineales” con tramas argumentales como *Half Life*, su historia no puede ser modificada, habrá un ámbito de una sensación de exploración y libertad del/de la jugador/a, pero la historia será igual sea cual sea las acciones que uno/a haga por lo que se encuentra la dominancia del desarrollador.

No obstante, Roger Ebert hace más hincapié a la hora de experimentar el “proceso del arte”, un valor artístico que no se puede encontrar en los videojuegos. Estos dichos son apoyados, y “vaya la ironía”, por **Hideo Kojima**, un diseñador y director de videojuegos japonés creador de la franquicia *Metal Gear*, las cuales sus dichos han sido de controversia:

El arte es lo que se encuentra en el museo, ya sea una pintura o una estatua. Lo que estoy haciendo, lo que están haciendo los creadores de videojuegos, es administrar el museo, ¿cómo podemos iluminar cosas, donde colocamos las cosas, como vendemos entradas?<sup>3</sup>

Estas declaraciones serían unos de los obstáculos que ya han sido superados y refutados. Las mecánicas de un videojuego, junto a los gráficos estadísticos, un soundtrack inmersivo y una historia con personajes definidos pueden generar una experiencia. Por ejemplo, el juego *Red Dead Redemption 2*, recaudó \$725 millones de dólares en sus primeros tres días, mientras que, *Avengers: Infinity Wars* recaudó \$640 millones en un fin de semana (Variety, 2018). Además, en un artículo de **Peter Suderman** en el *The New York Times* expone:

Al igual que los westerns clásicos y las historias de gánsteres de los que se basa, puede ser crudo y violento. Pero también es ricamente cinematográfico e incluso literario, y ofrece impresionantes vistas digitales que recuerdan a las películas de John Ford junto con una mezcla de historias hábilmente escritas sobre forajidos, inmigrantes, estafadores, hombres de la ley y empresarios, todos tratando de ganarse la vida en los bordes de la civilización. Es un juego sobre poder, violencia, justicia fronteriza y decisiones morales turbias: una nueva epopeya estadounidense para la era digital (2018).

Para finalizar, Roger Ebert en su nota del año 2011 ya hablaba de varios juegos que se conocieron en consolas (mejor conocido como juegos casuales), pero no hay indicios de sus opiniones en la escena “indie”; juegos que, por ejemplo, *We Become What We Behold*<sup>4</sup> juego con mensaje político, gratuito e interactivo, rompen con su teoría de que los juegos no pueden ser arte por su falta de carácter trascendental y su énfasis en las ventas económicas.

Otras de las críticas hacia la comunidad de videojugadores es su énfasis en la violencia; aspectos que retomaremos más adelante en profundidad. El caso emblemático es la masacre del instituto Columbine, un tiroteo escolar ocurrido el 20 de abril de 1999 en Columbine Colorado, Estados Unidos, perpetrado por Eric Harris y Dylan Klebold (**BAI, M. 1999**). La relación que encontramos con los videojuegos es la siguiente: Eric Harris tenía una fascinación por lo bélico. De acuerdo al relato de Dave Cullen, el menor de la familia

---

<sup>3</sup><https://www.vidaextra.com/cultura/kojima-creo-que-los-videojuegos-no-son-arte#:~:text=Un%20poco%20m%C3%A1s%20adelante%20podemos,una%20pintura%20o%20una%20escultura.>

<sup>4</sup> Para mayor información puede verse: <https://www.newgrounds.com/portal/view/683106>

Harris (su hermano Kevin tres años mayor) manifestó interés por lo bélico desde pequeño. Combatir contra invasiones de extraterrestres y un interés por las explosiones eran parte de sus motivaciones.

Sin embargo, esto adquirió mayor sentido con la aparición del juego Doom, en 1993.

Una de las particularidades del videojuego, tanto en su primera versión como la secuela Doom 2: Hell on Earth (1994), fue el modding. De hecho, la franquicia fue uno de los primeros títulos grandes que contó con gran cantidad de ediciones hechas por fans. En la década del '90, muchas de esas comunidades se establecían en Geocities, donde subían los archivos modificados para expandir las posibilidades del universo Doom ¿Por qué esto es importante? Eric Harris fue parte de este mundo, creando mapas<sup>5</sup> y compartiéndolos en internet, bajo el seudónimo de Rebdoomer (Rojas, F. 2019).

Los equipos de psicoanálisis del FBI determinaron que:

Eric Harris y Dylan Klebold eran personas radicalmente diferentes, con motivos muy diferentes y condiciones mentales opuestas. Klebold es más fácil de comprender, un tipo más familiar. Era exaltado, pero depresivo y suicida. Se culpó a sí mismo por sus problemas. Harris es el desafío. Tenía un rostro dulce y hablaba bien. Los adultos, e incluso algunos otros niños, lo describieron como "agradable". Pero Harris era frío, calculador y homicida. "Klebold sufría por dentro mientras Harris quería lastimar a la gente", dice Fuselier. Harris no era simplemente un niño con problemas, dicen los psiquiatras, era un psicópata. Cullen (2004).

Este estigma fue el chivo expiatorio en el que la N.R.A (Asociación Nacional del Rifle) acusa a los videojuegos por "**promover la violencia**" Hudson (2012). Aunque no haya relación científica al respecto "**defienden la idea que la gente con problemas mentales tengan el derecho portar armas**" (Cox, C. 2012). Los tiroteos en las escuelas no son algo nuevo en Estados Unidos, la masacre de columbine dio un chivo expiatorio para culpar a los videojuegos y a su comunidad, pero el tema de los tiroteos en escuelas viene de hace mucho tiempo: encontramos el registro más antiguo el 26 de julio de 1764 en Greencastle, Pensilvania, es decir, hay registros desde el siglo XVIII<sup>6</sup> y es más fácil culpar a los videojugadores a pesar de que "no existe ninguna relación entre el comportamiento agresivo en los adolescentes y la cantidad de tiempo que pasan jugando videojuegos violentos", según una investigación realizada por la Universidad de Oxford en (Przybylski AK, Weinstein N. 2019).

También, otra de las críticas a la comunidad es hacia los e-sports, pero el estigma que prevalece sobre los videojuegos es el siguiente: al ser una competición en la que los/as jugadores/as están sentados/as tocando botones, sea un teclado o mando de consola (joystick), no se lo puede considerar un deporte electrónico. Entonces: ¿qué pasa con el ajedrez o el automovilismo? en ambos casos están sentados/as y son considerados un deporte, por el cual, es aquí donde la preparación psíquica entra en juego.

En una nota del diario **Olé**, (Alan Cruz, 2018) se preguntó esto:

---

<sup>5</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=EK161I9Xy54&ab\\_channel=Korendian199](https://www.youtube.com/watch?v=EK161I9Xy54&ab_channel=Korendian199)

<sup>6</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_school\\_shootings\\_in\\_the\\_United\\_States\\_\(before\\_2000\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_school_shootings_in_the_United_States_(before_2000))

¿Qué diferencia hay entre el ajedrez y el League of Legends o el Counter Strike? Para sorpresa de muchos, en estos e-sports no gana quien aprieta más rápido un botón, sino que hay que utilizar tanto o más el cerebro. Los tres son juegos de estrategia, en los que hay que pensar una táctica en base al estilo de juego del rival e ir modificándola a lo largo de la partida. Un movimiento en falso puede hacerte perder, pero en los e-sports, a diferencia del ajedrez, tenés que reaccionar antes que tu rival, y una décima de segundo ya hizo la diferencia.

Los e-sports más populares se juegan en equipos y el objetivo suele ser eliminar al rival o destruir su base. Cuando todos/as se enfrentan se da un despliegue de reflejos en el que el/la jugador/a debe atacar, defenderse y ayudar a sus compañeros/as, todo en milésimas de segundos, mientras el/la rival hace lo mismo (2018).

Lamentablemente hay dos debates que los e-sports deben profundizar. El primero es sobre los valores olímpicos de respeto, excelencia y amistad tanto dentro como fuera del terreno de juego. En teoría los videojuegos como FIFA y NBA 2K pueden formar parte de los valores que quiere transmitir debido a que son del género deportivo, el caso de los títulos que puedan resultar “violentos” como League of Legends, Fortnite o Counter Strike.

Pero no es así, ya que si vamos a la apología extrema, el ajedrez no podría ser un juego deportivo por su relación con la guerra y por las representaciones (ficticias) de sus piezas. Lo que sí entra en conflicto con los valores olímpicos es al/a la jugador/a de videojuegos (cuando aparecen características tóxicas del medio), es decir:

- Cuando alguien provoca verbalmente, **flamear**: insultar sin motivación a otros jugadores, con el único fin de provocar una situación hostil. Es entendible crear una distracción como estrategia pero también da lugar a un comportamiento no adecuado.
- Cuando alguien **tiltea**, un estado de frustración o enojo en exacerbación, que también es comprensible. En una competencia las estrategias que uno quiere no salen, pero hay que saber controlar esos sentimientos y no dejarse llevar por la situación.

El segundo debate es el hecho de los derechos de autor/a. Los deportes como el fútbol, el ajedrez, el billar, etc. en general no tienen un/a dueño/a en sí, tendrán sus asociaciones deportivas pero no son el/la propietario/a de estas mismas. Lo que sucede con los e-sports es que, League of Legends responde a Riot Games o Counter-Strike responde a Valve (citando como ejemplos) por ende, se tiene que pedir permiso para armar un campeonato. Esto último depende de la empresa y su flexibilidad con su propiedad intelectual (IP), no obstante hay restricciones.

## 2. Estado de arte

Como antecedentes académicos para llevar adelante este Trabajo Integrador Final, recuperamos las siguientes producciones, que nos permitieron dotarnos de información y contenidos para formular los lineamientos de nuestra investigación. Las mismas nos aportaron distintos criterios de análisis y conceptos como: estereotipos gamer- juventudes-medios de comunicación – tecnología, que recuperamos en los distintos ejes de análisis en

torno a cómo construyen los medios televisivos seleccionados sus discursos sobre la comunidad gamer.

- 1) Autores: Blanco Bettina- Jáuregui Karina. **Videojuegos: Las Apariencias ¿Engañan?** *Prácticas, relaciones e interacciones de los jóvenes usuarios en juegos de red.* (2009) Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata.

Esta producción (cabe aclarar que es la única tesis afín a nuestro tema que encontramos en los archivos de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata) nos resultó fundamental para traer a colación el abordaje del uso de las nuevas tecnologías aplicadas al consumo de los videojuegos. Como lo resumen “Esta tesis 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**”.

Si bien nos diferenciaremos de la perspectiva de análisis ya que tomaremos a los medios televisivos a la hora de analizar, es pertinente retomar como recolección de datos lo que las autoras desarrollaron.

- 2) Viviani, Tomás. Informe Anual 2012 Observatorio de Jóvenes, Comunicación y Medios. - 1a ed. - La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. 2012.

Este documento, que es un informe desarrollado por el Observatorio de Jóvenes y Medios de Comunicación realizado por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP), tiene como objeto de estudio analizar a las juventudes, sus prácticas y los modos en que los medios de comunicación presentan a los jóvenes.

Como recorte de investigación, parten de la relación rutinas periodísticas-violencia mediática a partir de la selección de noticias de medios gráficos para narrar/describir relatos y experiencias de ellos mismo. En tal sentido, tomamos como referencia los conceptos y reflexiones de los medios hacia las **juventudes** para deconstruir discursivamente lo que se dice en torno a los jóvenes y sus hobbies como práctica colectiva.

Una reflexión acerca de los medios es ir a contrapelo de las tramas normativas en las que se operan discursos y sentidos sobre los y las jóvenes que configuran un espectro de tutelaje que cobra distintas formas, ya sea negando o condenando lo juvenil en algunos sujetos o reafirmando y conteniendo unos modos de ser por sobre otros” (2012, p.9).

- 3) Florencia Saintout. *Los jóvenes en la Argentina: desde una epistemología de la esperanza.* - 1a ed. - Bernal: Universidad Nacional de Quilmes, 2013.

Al tener una perspectiva crítica sobre este tema, los **medios de comunicación estereotipan las juventudes** generalizándolos a tal punto de crear un cliché, como lo apreciamos en la descripción de la autora: “Los jóvenes son presentados como apáticos, individualistas, distanciados de las problemáticas sociales, perdidos en un ocio eterno, y finalmente, entonces, como propensos y disponibles al descontrol” (2013, p. 53). Según el libro los medios de comunicación hegemónicos construyen una realidad hacia los

jóvenes y además se les compiten junto a otros actores políticos la capacidad de proyectar un orden. Esto mismo se verá en la construcción de un arquetipo gamer reflejado en los medios, más específicos como la televisión.

-  
4) Enrique Cerritos Gonzales. "El estereotipo gamer: hacia una nueva significación", 2013. [tesis de licenciatura, Universidad autónoma de México]. UNAM - Dirección General de Bibliotecas.

Recuperamos para nuestra investigación el concepto **estereotipo**, que lo describe como:

El estereotipo, en su forma más primaria es un componente del lenguaje que tiene y debe ser simbolizado por un signo que lo representa y traduce en una suerte de idea o imagen sensorial. El propio "signo" como vocablo del lenguaje es traducido por otro signo que le otorga sentido. En lo posterior, el estereotipo podrá ser referido por cualquiera de las dos formas dependiendo del enfoque que se maneje" (E. Gonzales. , 2013.)

Y la aplicación del concepto estereotipo gamer hacia una nueva significación:

Hace referencia al término con que cotidianamente se le conoce al jugador habitual de videojuegos. El término significación acogido de los escritos de Saussure se emplea como el resultado entre la asociación del objeto y el signo que lo representa, no como el simple lazo que une un nombre a una cosa, sino como la imagen acústica que en el sujeto recrea en su mente. En ese sentido la idea de la parte sensorial implica la totalidad del sentido y es donde la función del ser reposa (2013, p.5).

- 5) Leandro Becka. "Eventos de deportes electrónicos. Estudios desde sus particularidades desde una perspectiva turística". Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de La Plata. 2019.

Esta tesis nos arrojó datos específicos sobre las competiciones de los **e-sports** o juegos electrónicos. Aclaramos que en nuestra investigación no es el enfoque principal de análisis, solo retomamos este concepto para fundamentar que en el presente los juegos electrónicos son considerados una práctica deportiva, porque hay leyes que la regulan. Específicamente abordaremos un apartado ya que, desde la selección de noticias televisivas, todavía se discute esta nueva profesión.

- 6) Por último, en el Repositorio Institucional de CONICET Digital encontramos los siguientes artículos:

1. Rossi, Luis Sebastián Ramón. "Las ciudades y los medios acuáticos en los videojuegos". Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales, 2014.
2. Molina Ahumada, Ernesto Pablo. "Mirar y jugar. Diálogos posibles entre series televisivas y videojuegos". Universidad Nacional de Córdoba, 2017.

3. Escobar, Margarita del Rosario; Buteler, Laura Maria. "Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos". Universidad Nacional de Córdoba, 2018.

Podemos ver en estos tres ejemplos que diferentes universidades en la Argentina han desarrollado artículos con temática de videojuegos. En la Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP) técnicamente encontramos una tesis abordada por esta temática, la cual nos permite indagar un nuevo campo de investigación y conocimiento. Además, el surgimiento de nuevas plataformas digitales como *Twitch* o *Facebook Gaming* (ambas plataformas permiten realizar la retransmisiones de videojuegos y generar ganancias), son nuevos canales de comunicación que dan lugar a posibles nuevas investigaciones desde una perspectiva en planificación y periodismo, entonces es necesario crear un antecedente.

### 3. Objetivos

#### Objetivo general

- ❖ Indagar los discursos televisivos presentes en medios nacionales sobre los videojuegos para problematizar la imagen y/o concepto que se construye sobre la comunidad gamer.

#### Objetivos específicos

- ❖ Mostrar cómo construyen la figura del "gamer" en los medios seleccionados.
- ❖ Indagar cómo utilizan las fuentes periodísticas los medios para comunicar los hechos noticiosos.
- ❖ Analizar los elementos argumentativos de las notas periodísticas.
- ❖ Abordar los elementos técnicos que integran las noticias (videojuegos- consolas-año de salida-jugabilidad).

**Palabras clave: Juventudes - violencia simbólica - medios televisivos - tecnologías - videojuegos - comunicación.**

### 4. Marco teórico

Es importante exponer y definir los conceptos y categorías analíticas que utilizamos para analizar las noticias periodísticas de los medios que seleccionamos. En el presente trabajo se pueden ver tres figuras que sobresalen: los medios, la juventudes y el análisis del discurso. En el caso de los medios aparecen varios autores por ejemplo: Henry Jenkins (2006). En su libro, habla de la **convergencia mediática**. El autor menciona que:

Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento

migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca de un tipo deseado de experiencias de entretenimiento. «Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. En el mundo de la convergencia mediática, se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas (Jenkins, 2006,p.14).

Esto se verá reflejado en la investigación cuando hablemos de los/as jóvenes gamers y la televisión; veremos la convergencia de un medio a otro, es decir de los videojuegos a la TV. Mostraremos el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, cómo de un videojuego y su usuario/a (gamer) se verán construidos a través de noticias y la interpretación de la misma.

También, tenemos que tener en cuenta que estamos analizando un medio específico, la **televisión**, por lo que en su característica difiere con otros medios como la radio o los diarios, según Ana Garis (2011):

Las posibilidades de lectura que brinda el dispositivo televisivo de producción de imágenes móviles conjugadas con sonidos y su transmisión en un tiempo que se considera el mismo que habita el espectador pueden distinguirse de las posibilidades de lectura que brinda un escrito elaborado y consumido necesariamente en un tiempo posterior al suceso. Esto demuestra que la materia significativa que contiene cada medio habilita diversas situaciones espectatoriales: entre otras cuestiones, en la transmisión en directo que brinda, la TV permite ser «testigos» –junto con el medio– del hecho «en bruto» (p.56).

La autora Ana Garis (2011) destaca la noción de técnica y el medio.

La noción de técnica abarca la base tecnológica lisa y llana que permite la producción de determinada materia significativa, mientras que la noción de medio incluye a todo dispositivo técnico o conjunto de ellos que –con sus prácticas sociales vinculadas– permiten la relación discursiva entre individuos y/o sectores sociales más allá del contacto interpersonal. (p.58)

En su ejemplo ella pone a la televisión como un hiper-dispositivo, ya que permite la aparición dentro de esta de otros dispositivos como una cámara de vigilancia o una llamada, y da la posibilidad de editar estos materiales para crear un sentido. Una misma tecnología puede ser incorporada a dispositivos muy distintos y puede dar lugar a diferentes medios. “La noción de dispositivo, entonces contiene las nociones de técnica y de medio ya que incluye los distintos modos de funcionamiento que se abren como diferentes modalidades de producción de sentido de la técnica en cuestión” (Garis, 2011,p.59).

Por su parte, Eliseo Verón (1993) plantea que “toda producción de sentido, en efecto, tiene una manifestación material. Esta materialidad del sentido define la condición esencial, el punto de partida necesario de todo estudio empírico de la producción de sentido” (p.126). El análisis de los discursos sociales abre el camino al estudio de la construcción social de lo real. La noción de **hiper-dispositivo** es visible desde que partimos del hecho que trabajamos con gamers, es decir, usuarios/as de otros medios que son los

videojuegos y las plataformas en que se apoyan como *Youtube* o *Twitch* que a su vez son medios digitales.

Por otro lado, tenemos que mostrar la parte de las **juventudes**, una pregunta que nos surge es: ¿qué visión tienen los medios televisivos con respecto a la comunidad gamer? El rango etario sobre la comunidad gamer está dirigido hacia los/as jóvenes ya que esta comunidad está ligada al consumo de las tecnologías.

Nosotros tenemos una perspectiva crítica sobre este tema, los medios de comunicación estereotipan las juventudes generalizándolas a tal punto de crear un cliché, esto lo podemos ver en la siguiente cita: “Los jóvenes son presentados como apáticos, individualistas, distanciados de las problemáticas sociales, perdidos en un ocio eterno, y finalmente, entonces, como propensos y disponibles al descontrol” (Saintout, 2013, p. 53).

Los medios no muestran con la misma vara a las juventudes, mientras que el/la joven de clase media pareciera encontrarse habilitado/a para realizar ciertas transgresiones propias de su edad. Para los/as jóvenes de clases bajas, esa tolerancia no existe. Los/as jóvenes son transformados/as en sujetos temibles o inentendibles (raros/as, asociales) y pasan de sujetos vulnerables a peligrosos/as.

En referencia a lo que plantea Bourdieu (1996) sobre la televisión y la violencia “La violencia simbólica es una violencia que se ejerce con la complicidad tácita de quienes la padecen y también, a menudo, de quienes la practican en la medida en que unos y otros no son conscientes de padecerla o de practicarla” (p.22). En la comunidad gamer pasa lo mismo, son tratados/as despectivamente hasta que consiguen un logro, lo cual, pasa de un personaje ridículo a un/a héroe/heroína (esto se ve cuando alguien gana un e-sports).

En los procesos culturales, se puede observar una dominación cultural que se legitima en un determinado período, pero al mismo tiempo se puede ver la necesidad de nuevos procesos contra hegemónicos que disputan el poder de las instituciones que los cuestionan. Raymond Williams (1977) lo ejemplifica en la siguiente frase:

Una nueva clase es siempre una fuente de una práctica cultural emergente, aunque mientras como clase todavía se halla relativamente subordinada, siempre es susceptible de ser desigual y con seguridad es incompleta, ya que la nueva práctica no es en modo alguno un proceso aislado. En la medida en que surge, y especialmente en la medida en que es más bien opositora antes que alternativa, comienza significativamente el proceso de una incorporación intencionada” (p.165).

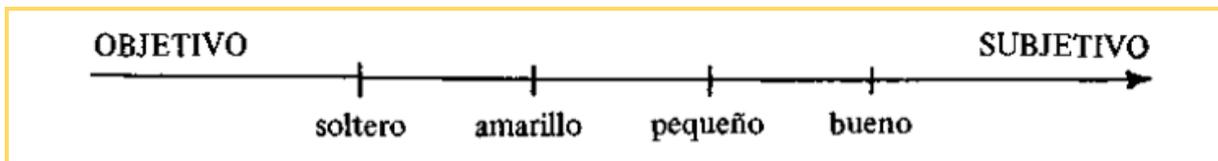
Con respecto a la comunicación Stuart Hall (1972) en “codificar decodificar” habla de las diferentes interpretaciones en un mensaje televisivo. Plantea tres tipos de lecturas: preferente (la que los/as receptores aceptan los códigos sociales), negociada (cuando su lectura se acepta el marco general por el código hegemónico, pero hay discrepancia) y contra hegemónica (una lectura opositora: el/la receptor/a comprende el código hegemónico, pero la significación se realiza a partir de una interpretación diferente, la persona se posiciona críticamente con relación a los valores del código hegemónico). El autor lo describe de la siguiente forma: “Las diferentes áreas de la vida social están diseñadas a través de dominios discursivos jerárquicamente organizados en significados dominantes o preferentes” ( p.137).

En lo que respecta al análisis discursivo en sí mismo, tomaremos como técnica, los conceptos de polifonía y cargas valorativas aplicados para el análisis de medios televisivos que consiste en analizar las personas que anuncian un discurso y cómo lo dicen. La polifonía es concebida como la evocación lingüística de otras voces y puntos de vista

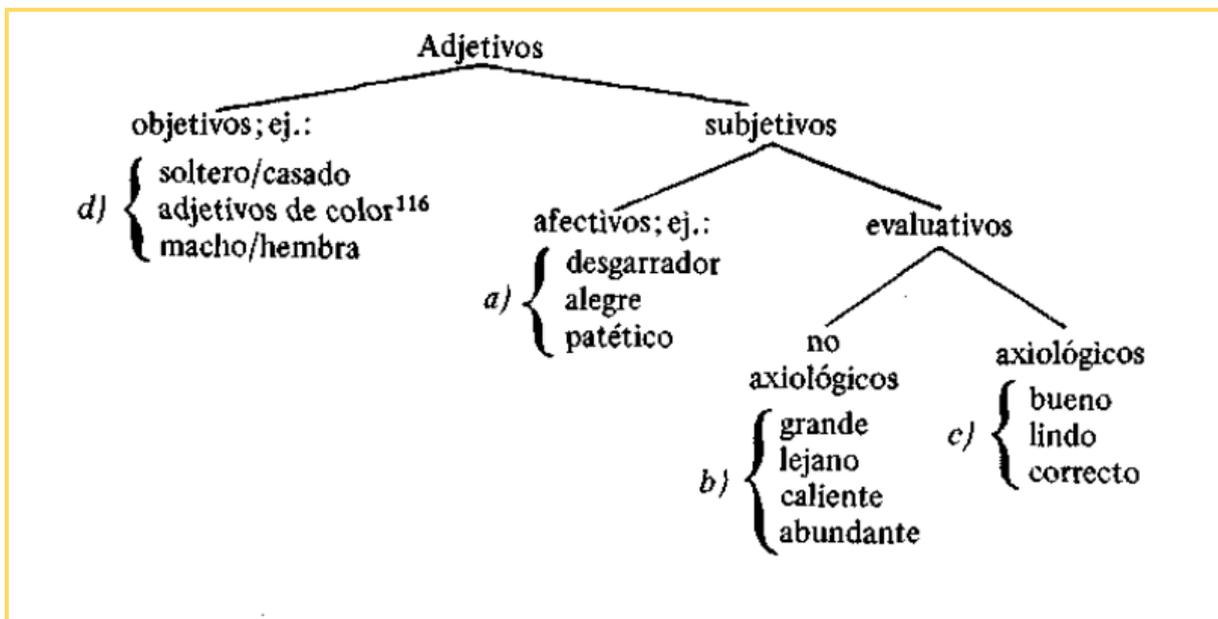
argumentativos, y remite a las relaciones entre el/la locutor/a y los/as distintos/as enunciadores/as que son puestos/as en escena en el enunciado. En los estudios sobre recursos polifónicos, Oswald Ducrot (2001) destaca la noción de sujeto empírico, el/la locutor/a y los/as enunciadores/as.

El autor distingue el **sujeto empírico**, individuo real existente en el mundo y autor efectivo y material del enunciado. **El locutor** es un ser de discurso, la persona a la que se atribuye la responsabilidad del enunciado, que no necesariamente coincide con el autor efectivo y que soporta las marcas de primera persona. **Los enunciadores** en cambio son distintos puntos de vista, puestos en escena por el locutor. Gracias a esto Ducrot puede explicar fenómenos complejos como la ironía.

No obstante, las cargas valorativas son una huella en la cual los enunciadores del discurso pueden reconocerse. El autor Kerbrat-Orecchioni (1980) da por entendido que los/as enunciadores/as no son un/a sujeto objetivo/a sino una amalgama de subjetividades expuestas y escondidas. Esto lo podemos ver en la siguiente captura de pantalla del libro *La Enunciación de la subjetividad en el lenguaje*



En nuestro caso tomamos el sistema de clasificación de Kerbrat-Orecchioni, ya que podemos ver en los múltiples discursos los juicios de valores expuestos y camuflados en los vídeos analizados.



Según Kerbrat-Orecchioni (1980) afirma que:

Cuando un sujeto enunciador se ve confrontado con el problema de la verbalización de un objeto referencial, real o imaginario, y cuando para hacerlo debe seleccionar ciertas unidades del repertorio léxico y sintáctico que le propone el código se le presenta grosso modo la opción entre dos tipos de formulaciones:

- El discurso 'objetivo', que se esfuerza por borrar toda huella de la existencia de un enunciador individual.
- El discurso 'subjetivo', en el cual el enunciador se confiesa explícitamente ('lo encuentro feo') o se reconoce implícitamente ('es feo') como la fuente evaluativa de la afirmación. (p. 97)

En los fragmentos de las noticias gamer es común encontrar estos dos tipos de discursos cuando el/la o los/as enunciadores/as se dirigen ante la audiencia para emitir una opinión, lo cual este modelo de clasificación permite observar a grandes rasgos las diferencias y criterios de los periodistas a la hora de hablar de contenidos específicos.

Esto lo vemos en el *Canal 9* cuando los/as periodistas utilizan los subjetivemas no verbales, utilizan palabras para referirse a los/as videojugadores/as tanto de forma positiva como negativa. Por ejemplo se emplea la palabra *marmota* para referirse a una persona idiota o lenta, como también la frase *mente de acero* que hace hincapié a una persona que no se pone nervioso, ante una adversidad.

Marmotas → → → → jugadores → → → → → subjetivema no verbal → → → → negativo

Mente de acero → → → Jugador de Fornite → → → subjetivema no verbal → → → positivo

## 5. Abordaje metodológico

Una vez delimitado el objeto de estudio y de haber definido los lineamientos y la problemática de esta investigación, es necesario definir las técnicas y categorías analíticas presentes que se utilizaron para este análisis. Por ello, se optó por una metodología cualitativa para la recolección de datos y profundizar los conceptos que se abordaron en este trabajo.

A su vez, utilizaremos la técnica del *análisis del discurso de la información*, que es un método para poner en contexto las cualidades sociales, políticas, históricas y culturales de un discurso escrito o hablado. Para el autor Patrick Charaudeau (2003), en *el discurso de la información* plantea que:

El discurso es lo que enlaza las circunstancias en la que se habla o escribe con lo que se dice. Las circunstancias no son solo el lugar o el momento en el que se habla; también incluyen la identidad de quien habla y de su interlocutor, la relación de intencionalidad que los vincula y las condiciones físicas del intercambio. (...) el discurso es una manera de decir (hablar, escribir) prevista, codificada o improvisada según un conjunto de condiciones intencionales que rigen dicha manera de decir (2003, p.49).

Para este análisis, se seleccionaron distintas noticias de medios televisivos (argentinos) que corresponden desde el año 2014 hasta el 2020. Observamos que en algunos medios de comunicación cuando analizan noticias gamer hay una falta de criterios técnicos para narrar los sucesos. También confunden la **finalidad y la jugabilidad** con

contradicciones de por medio sobre los videojuegos generando un clima adverso en la comunidad y, en muchos casos, con términos despectivos hacia los/as jugadores/as.

En este sentido, se analizó cómo los medios televisivos construyen y/o problematizan la **imagen del/de la gamer**, con qué elementos argumentativos/descriptivos se lo/la asocia, teniendo en cuenta qué tipo de noticia trata. A su vez, técnicamente cómo está involucrado los videojuegos y el/la jugador/a, cómo y por qué obtiene notoriedad la figura del/de la gamer y qué fuentes sostienen dicha noticia.

También, se hizo hincapié en la identificación del **concepto gamer** (como un concepto negativo o positivo "cargas valorativas" ) según medio periodístico televisivo. Y cómo se construye un perfil discursivo a la comunidad a partir de masacres internacionales y/o como una nueva profesión en la que se disputan competencias millonarias a partir de los e-sports, en ambos casos hay una relevancia mediática.

Por otro lado, utilizamos el análisis multimodal para poder analizar los programas de tv: no solo lo que se dice y cómo se dice, si no también lo que nos permite ver la imagen y los sonidos que exceden lo discursivo. Los autores Gunther Kress y Theo Van Leeuwen (2001) definen al concepto multimodalidad como:

Al uso de varios modos semióticos en el diseño de un evento o producto semiótico, así como la forma particular en la que estos modos se combinan -pueden reforzarse mutuamente 'decir lo mismo de formas diferentes' (...) definimos a la comunicación como un proceso en el que un producto o evento semiótico es articulado o producido e interpretado o usado (p.12).

En este sentido, en la construcción de la información se articulan distintos recursos como: audios, gestos, imágenes, texto, etc. (y otros tipos de recursos no lingüísticos) que, en su conjunto, forman el enunciado para comprender cuál es el significado y la intencionalidad de los discursos que circulan en la sociedad. Por ello, retomamos los conceptos multimodales o estratos (recursos semióticos) discurso -diseño- producción -distribución para ver en los fragmentos de las noticias cómo se articulan los contenidos gamers con lo visual, las interpretaciones (las voces) de quienes construyen los discursos, la intencionalidad y efectos de los mensajes que producen aceptación o rechazo en la comunidad.

Para finalizar, se aplicaron *entrevistas semiestructuradas*, a jóvenes en un rango etario entre 25 - 35 años y en *profundidad* con especialistas en la temática. Este tipo de técnica nos permitió recabar más información y desarrollarla en el análisis de cada apartado. "La entrevista es una actividad diseñada, y entre otras cosas esto se manifiesta en que se construye una guía orientada, que será más específica y detallada cuanto más se sepa del tema y de los sujetos a entrevistar" (Piovani, 2007, p.76).

El desarrollo de las entrevistas semiestructuradas se realizó con jóvenes (estudiantes y trabajadores) para corroborar datos y complementar información a nuestro objeto de estudio. Con respecto a la entrevista en profundidad, se entrevistó a Franco Rivero, Periodista de *La Nación*, especializado en el área de Tecnología de la Información y la Comunicación y Nuevos Medios; y a la Psicóloga Josefina Procaccio, Licenciada en Psicología por la Universidad Nacional de La Plata, Máster en Adicciones por la Universidad del Salvador para ahondar en el tema de adicciones que veremos más adelante. En tal sentido, Alonso (1998) plantea que "es una conversación entre dos personas dirigida y registrada por el investigador con el propósito de favorecer la producción de un discurso

conversacional continuo y con cierta línea argumental por parte del entrevistado, acerca de un tema de interés definido en el marco de la investigación”(p.216).

Los aportes y capacidad de análisis de los/as entrevistados/as fueron de suma importancia para contraponer la postura de los/as periodistas a la hora de presentar una noticia gamer, enriqueciendo la investigación. Por último, se aplicó la técnica de *investigación de documentos* (Ruiz- Olabuénaga e Ispizua, 1989, p. 69) en tanto “constituye una tercera técnica de recogida de datos” que, aplicar esto nos permitió realizar un estudio exhaustivo de la cultura gamer para analizar el vocabulario que utilizan para interactuar con otros usuarios o el simple hecho de ingresar al mundo virtual para jugar de modo *online*.

En el siguiente cuadro podemos ver que se ha dividido las noticias que seleccionamos en tres temas: **E-sports, violencia y adicciones**. Las mismas serán analizadas por las categorías de enunciadores, análisis multimodal, polifonía y cargas valorativas. Cabe destacar que se ahondará en esta última mencionada, ya que estas nos darán la visión que tienen los medios sobre los videojuegos.

Tema					
E-sports					
Canal/ programa	Sección	Noticia	Duracion	Fecha	Fragmento analizado
TyC Sports / Player One	Gaming	El Kun Agüero presentó Krü, su equipo de e-sports	10:28	15 /10/2020	0:0 a 8:55
TyC Sports / Presión Alta	Deportivo	¿Le dejaste la 10 a Lionel Messi?	17:08	28 /8/2020	0:50 a 1:50
América Noticia / Buenos Días América	Magazine	Frankkaster en America TV	7:50	30 /7/ 2019	2:20 a 3:50
América Noticia / Buenos Días América	Magazine	Otra vez segundos	1:28	9 /10/2018	1:28
América Noticia / Buenos Días América	Magazine	Laje vs los gamers	4:29	11 /10/2018	4:29
Violencia					
Canal/ programa	Sección	Noticia	Duracion	Fecha	Fragmento analizado
América Noticias / involucrados	Magazine	Fortnite: El videojuego que hace bailar a los chicos	25:16:00	31 jul 2018	00:0 a 0:53 / 8:30 a 8:50 / 21:30 a 22:55
A24	Noticiero	Manicraft: Herramienta de terroristas que atentaron en París	1:29	17 nov 2015	1:29
Canal 9	Noticiero	¿Qué es el Fortnite?	15:57	15/03/2019	15:57
La Nación / Cafe a la tarde	Magazine	Fortnite, el nuevo juego que preocupa a los padres	13:51	27 jul 2018	0:28 a 1:15/ 05:36 a 6:30/ 10 a 11:02
Adicción					
Canal/ programa	Sección	Noticia	Duracion	Fecha	Fragmento analizado
C5N - La Tarde	Magazine	Reconocen la adicción a los videojuegos como enfermedad	13:59	22 dic 2017	6:30 a 7.30
C5N - La Tarde	Magazine	Adicción a los videojuegos ¿cuándo preocuparse?	18:11	31 ene 2017	00:00 a 2:55
Telefe Noticias	Noticiero	Adictos a los videojuegos	6:18	3 nov 2019	6:18

Tema		Categorías			
E-sports					
Canal/ programa	Link	Enunciadores	Análisis multimodal	Polifonía	Cargas valorativas
TyC Sports / Player One	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=oLQ4XZSM9aA">https://www.youtube.com/watch?v=oLQ4XZSM9aA</a>				
TyC Sports / Presión Alta	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=BYP94Fc7K70">https://www.youtube.com/watch?v=BYP94Fc7K70</a>				
América Noticia / Buenos Días América	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=4V6QFgZgkbY&amp;ab_channel=xGaston">https://www.youtube.com/watch?v=4V6QFgZgkbY&amp;ab_channel=xGaston</a>				
América Noticia / Buenos Días América	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-L8tg2axzTA&amp;ab_channel=KevoEsports">https://www.youtube.com/watch?v=-L8tg2axzTA&amp;ab_channel=KevoEsports</a>				
América Noticia / Buenos Días América	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1haWPtNfcns&amp;ab_channel=Am%C3%A9ricaTV">https://www.youtube.com/watch?v=1haWPtNfcns&amp;ab_channel=Am%C3%A9ricaTV</a>				

Violencia		Categorías			
Canal/ programa	Link	Enunciadores	Análisis multimodal	Polifonía	Cargas valorativas
América Noticias / involucrados	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=OFT-JFalli8&amp;ab_channel=Am%C3%A9ricaTV">https://www.youtube.com/watch?v=OFT-JFalli8&amp;ab_channel=Am%C3%A9ricaTV</a>				
A24	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=PouDg32gTS4&amp;ab_channel=Marrix">https://www.youtube.com/watch?v=PouDg32gTS4&amp;ab_channel=Marrix</a>				
Canal 9	<a href="https://www.elnueve.com.ar/2019/03/15/masacre-en-una-mezquita-de-nueva-zelanda-el-asesino-se-inspiro-en-el-fortnite/">https://www.elnueve.com.ar/2019/03/15/masacre-en-una-mezquita-de-nueva-zelanda-el-asesino-se-inspiro-en-el-fortnite/</a>				
La Nación / Café a la tarde	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=RGDUqJB_3-o&amp;ab_channel=LANACION">https://www.youtube.com/watch?v=RGDUqJB_3-o&amp;ab_channel=LANACION</a>				

Adición		Categorías			
Canal/ programa	Link	Enunciadores	Análisis multimodal	Polifonía	Cargas valorativas
C5N - La Tarde	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=k_hRP9BH-k&amp;ab_channel=C5N">https://www.youtube.com/watch?v=k_hRP9BH-k&amp;ab_channel=C5N</a>				
C5N - La Tarde	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=lwQ1GecQBVw&amp;ab_channel=C5N">https://www.youtube.com/watch?v=lwQ1GecQBVw&amp;ab_channel=C5N</a>				
Telefe Noticias	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z6Nis3Dkx3g&amp;ab_channel=FrancoMkvz">https://www.youtube.com/watch?v=Z6Nis3Dkx3g&amp;ab_channel=FrancoMkvz</a>				

Tema	Objetivos	Subjetivos			Subjetivas
		Evaluativos		Afectivos	Nominales/ Verbales
		No axiologicos	Axiologicos		
E-sports					
Canal/ programa					
TyC Sports / Player One	x		x	x	x/x
América Noticia / Buenos Días América	x	x	x	x	x/x
América Noticia / Buenos Días América	x			x	x/x
América Noticia / Buenos Días América	x			x	x/x
Violencia					
Canal/ programa					
América Noticias / involucrados		x		x	x/x
A24	x	x			x/x
Canal 9	x	x	x	x	x/x
La Nación / Cafe a la tarde		x		x	x/x
Adición					
Canal/ programa					
C5N - La Tarde	x			x	x/x
C5N - La Tarde	x	x	x	x	x/x

## **6. Historización de los videojuegos**

### **Apartado I**

#### **6.1. Breve introducción y recorrido de los videojuegos**

*“Para quienes juegan habitualmente, los videojuegos forman parte de sus vidas de un modo tan natural como la televisión, la radio, el cine o cualquier otro medio de comunicación social” D, Levis.*

Para introducirnos en la investigación es importante retomar cómo nació la primera consola de juegos. El primer sistema software conocido como de “videojuegos” nace en el año 1940, en una exhibición en los Estados Unidos, precisamente en Nueva York. El autor Edward Uhler Condon, propuso un simple juego de matemáticas de Persona - Ordenador. Para la época fue un paso innovador, ya que sería el principio de las futuras apariciones y creaciones de lo que hoy se conoce como consolas de videojuegos.

En 1967 Ralph Baer diseñó el primer sistema de videojuegos denominado “Brown Box” (caja marrón). La misma estaba constituida por un sistema de circuito de tubos conectados a un televisor, lo que te permitía jugar a diferentes juegos como: ping pong, damas y juegos deportivos. No obstante, en 1972 oficialmente Magnavox Odyssey es considerada la primera consola de videojuegos y comercializada en los Estados Unidos.

Cabe destacar que estamos hablando de los videojuegos en su formato comercial, hubo antecedentes de varias máquinas interactivas, un ejemplo claro es Tennis for Two de William Higinbotham (quien fue un físico que participó en el desarrollo de la bomba atómica).

Por otro lado, y al gran éxito que tuvo esta primera aparición de consola, muchas empresas de programación y entretenimiento posaron su mirada en diseñar y competir en el mercado ofreciendo nuevos productos, como es el caso de la compañía “Sega y Taito” con el desarrollo de juegos de arcade como: Periscope y Crown Special Soccer. Es por ello que la compañía Atari se transformó en la primera empresa en producir juegos a gran escala dependiendo el gusto de los consumidores.

En 1973, la empresa Atari insertó las primeras máquinas de “arcade” en lugares públicos incitando a que otras compañías proyecten y apuesten a la creación de videojuegos como consumo cultural. Es así que entrando en una nueva década, otras desarrolladoras como Nintendo y Sega comenzarán a producir títulos y contenidos en “2D” y “3D” para competir en el mercado de las consolas de videojuegos y PC.

#### **6.2. La década que marcó un antes y un después en los gamers**

Con la evolución de los videojuegos, durante los años 1980-90, el auge de las consolas iba a venir acompañado con las primeras aproximaciones de personas que despertaron intereses/gustos sobre el consumo cultural de los juegos. La figura “gamer” o

también conocido/a como jugador/a de videojuego, tributan a la profesión de pasar horas y horas interactuando con sus consolas, dispositivo, smartphone o PC.

Para los/as jugadores/as gamers, entrar en contacto con el mundo virtual de los videojuegos, se define como un espacio de ocio y entretenimiento, en donde los mismos juegos permiten una interacción entre los/as propios/as usuarios/as o usuario/a-ordenador. Con los avances de la tecnología y las apuestas de las empresas, como Atari, Namco, entre otras desarrolladoras de contenidos para videojuegos, empezaron a aparecer pequeños grupos de adolescentes, que se dedicaron en gran parte de sus vidas a despertar el interés de aprender y tener mayor conocimiento de las consolas que iban apareciendo en los mercados.

Como por ejemplo, en el año 1990 tuvo gran impacto en la juventud la consola conocida “Super Nintendo” con su título: Super Mario World (que en los días de hoy sigue vigente). Otros títulos, que en su momento tuvieron repercusiones por la jugabilidad fue la llegada del “3D” con juegos recordados por los gamers como: “Alone in the Dark” lanzado por infogrames en 1992 y el tradicional juego Prince of Persia (para PC), que llamó la atención de los jugadores por la trama y contenido del mismo.

En la actualidad si buscamos una definición del concepto gamer encontramos que “Un gamer (del inglés “jugador de videojuegos”) es el término usado en el idioma español para definir al tipo de videojugadores que se caracterizan por jugar con gran dedicación e interés y por tener una gama diversificada de conocimiento sobre videojuegos” (EcuRed, 2016). Existen diferentes figuras del gamer, pero un dato importante a remarcar es que el/la “jugador/a gamer” le dedica un tiempo de vida a los juegos; romper las barrera de récords y dotarse de contenidos, es uno de sus atributos, mientras que el/la jugador/a “casual” solo utiliza el tiempo de ocio sin proponerse metas, solo con el fin de terminar una partida.

En este sentido, si buscamos una clasificación de los/as jugadores/as de videojuegos, podemos presentar la siguiente nómina:

- jugador/a de consola: Play Station, XBox, Nintendo Wii.
- jugador/a de ordenador: PC, Game Boy, PS Portatil.

También en esta definición entrarían el tipo de jugador/a, que pueden ser:

- Novato/a, Medio y Experto/a, según las capacidades técnicas y habilidades de los/as jugadores.

El tipo de juego:

- Estrategia, juego en equipo, rol e inteligencia o juego solitario.

Jugadores/as en línea:

- Multiplayer y cooperativo (según el rango).

Otra perspectiva en torno al concepto gamer y a la categorización de los/as jugadores/as, Franco Rivero, especialista en tecnología y periodista de *La Nación*, describe que:

Un gamer es un jugador de videojuegos que tiene ese pasatiempo. Hay diferentes categorías, por decirlo de alguna manera. Como en cualquier tipo de juego, hay jugadores amateurs. Hay jugadores que lo usan como pasatiempo. Hay jugadores que en el uso de su pasatiempo utilizan mucho el teléfono celular en juegos, parejas casuales. Y hay jugadores que son profesionales.

Por su parte, jugadores/as y consumidores/as de videojuegos sostienen (en nuestras entrevistas realizadas) que el/la jugador/a gamer es apasionado/a por los videojuegos y se lo asocia con alguien que juega de manera competitiva, para mejorar o superarse, no necesariamente profesional.

Para finalizar este segmento, hay que dejar en claro dos conceptos: el/la jugador/a gamer, está comprometido/a en todos los detalles, a esto nos referimos cuando se habla de los software y hardware (consola, procesador, driver, tarjeta gráfica, etc.) y los contenidos o títulos de videojuegos. Mientras que el/la jugador/a casual al no dedicarle tiempo, por no compartir una cultura gamer, solo se interesa por jugar y consumir contenidos menos complejos. Esta diferencia es lo que comúnmente divide a los/las jugadores/as, el estilo de vida de los/as gamers hace que se diferencien de otras comunidades.

### **6.3. Facebook Gaming y Twitch: el streaming de los/as gamers**

Hablar de plataformas digitales a principios de los años 2000 (en la Argentina) era algo impensado en el mundo de los/as gamers. En este sentido, la comunidad ha tenido relevancia al desarrollar contenidos monetizados, lo cual era imposible en años anteriores al 2012, recibir una remuneración a cambio para ser un/a experto/a específicamente como los/as jugadores/as de e-sports, speedrunners, creadores/as de contenidos o críticos/as de juegos.

La monetización y la búsqueda de obtener ganancias a partir de los deportes electrónicos (lo cual explica en parte su crecimiento actual) se puede encontrar tanto en los derechos de transmisión de las competencias, los contratos de sponsors para dichos eventos, patrocinadores de equipos y jugadores, el mercado de pases de jugadores reconocidos, contenidos pagos para personalizar la apariencia de aspectos del juego, y en sitios de apuestas online (Kopp, 2019).<sup>7</sup>

Este punto es para destacar, así como los deportes profesionales reciben una remuneración a cambio del espectáculo, los deportes electrónicos se popularizaron gracias a plataformas como *Facebook Gaming*, *You Tube* y *Twitch*.

Su aporte a la popularización de los E-sports ha sido notable, por ejemplo retomando El Campeonato Mundial de League of Legends 2019:

El evento logró una audiencia promedio de 21,8 millones de minutos, lo que significa que 21,8 millones de personas vieron una de las 20 transmisiones durante cualquier porción de 60 segundos de esa transmisión. En comparación, la Copa Mundial de Fortnite solo alcanzó un pico de 2.3 millones de espectadores simultáneos, y la final solo logró una audiencia promedio de 90,000 minutos. No estamos hablando de un

---

<sup>7</sup> Para mayor información puede verse:

<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/viewFile/4306/3562>

evento cualquiera, se trata de un espectáculo con una ceremonia de presentación en París, con un sponsor como Mastercard.<sup>8</sup>

Por lo tanto, ambas plataformas lo que buscan es captar más usuarios/as y jóvenes que se dediquen a preparar un streaming en vivo sobre juegos y contenidos, que en otros tiempos era casi una misión imposible encontrar canales y foros de videojuegos. Como otro ejemplo representativo es el caso de CEO Isurus Gaming 11 (organización argentina), “que se define como una organización multi-gaming, posee equipos de al menos 4 juegos diferentes, cuenta con cuatro sponsors (tres de ellos internacionales), incluyendo importantes marcas de hardware informático y la plataforma Twitch” (Kopp, 2019).

En la actualidad podemos afirmar que la comunidad gamer sigue creciendo a gran escala gracias a los aportes de las tecnologías y a los streaming, que dedican su tiempo en producir, analizar y difundir productos para los gamers.

El Periodista de *La Nación*, Franco Rivero señala que:

Sobre las plataformas digitales en base a la creación de contenido, creo que están muy sectorizadas. Hay un rango etario que está muy enchufado en eso y otro rango etario que no tiene ni idea que existen estas plataformas. Si vos le preguntas a cualquier persona de 50 años y gran parte de las personas de 30 o 40 años qué es *Twitch*, no tienen ni idea. Sin embargo, hay un grupo de la generación Z, la generación Centennial, que está muy a tono con esta plataforma como generadores de contenido. De cualquier manera, sigue siendo más el consumo de contenido que la generación de contenido. Los que generan contenidos son menos que los que lo consumen.

En esta afirmación, Rivero reconoce que en el rango etario hay más jóvenes consumidores/as, que productores/as. Y pocos/as tienden a utilizar estos tipos de plataformas digitales (salvo, y vale la aclaración, los/as adolescentes que están más aggiornados/as a lo digital), ya que muchos/as suelen utilizar las redes sociales *Facebook-Instagram-Twitter* para informarse sobre noticias gamers. Como por ejemplo, en las entrevistas a jugadores/as gamer reconocen que son plataformas de gran utilidad, sobre todo, para reproducir un *gameplay* y obtener información precisa de juegos específicos.

#### **6.4. Los videojuegos como medio de comunicación**

Los videojuegos han sido un medio donde los espacios narrativos tienen una mejor inmersión gracias a su jugabilidad, esto es un avance ya que se producen nuevas formas de discurso más interactivas. Así como el cine creó a los/as cinéfilos/as, los videojuegos crearon a los/as gamers (personas que consumen estos productos), por lo que las empresas vieron oportunidades en este medio e hicieron los primeros spots publicitarios.

Entre los más destacados encontramos “Cool Spot” un juego de plataformas del año 1993 para la Sega Master System, creado a partir de una mascota de la gaseosa 7up (Seven Up). Otros ejemplos son “Pepsiman” para la PlayStation, lanzada en 1999 (Japón únicamente) para promocionar la gaseosa Pepsi y, por último, “Hotel 626”, que se trata de un videojuego de terror hecho en flash, cuya productora era la compañía de Doritos.

Una de las características de los videojuegos es que los análisis provienen de dos miradas, una de tipo narrativa donde sí es posible obtener textos publicitarios con fines comerciales o propagandísticos. Y otra bajo el agregado de la jugabilidad, es decir que el

---

<sup>8</sup> Para mayor información puede verse: [https://www.youtube.com/watch?v=OXLj87\\_N4MM](https://www.youtube.com/watch?v=OXLj87_N4MM)

conjunto de reglas que componen el juego se da la posibilidad de una inmersión profunda logrando lo que otros medios no pueden.

Esta forma de comunicar no funciona en ninguno de los medios tradicionales, sólo en los juegos y en otros sistemas interactivos se puede hablar de comunicación a través de reglas. Por lo tanto, se trata de una forma de comunicar propia de este tipo de medio, que debe utilizarse si se quiere explotar el potencial expresivo de los juegos...Esta forma de comunicación con videojuegos ha empezado a utilizarse en los últimos años, sobre todo para juegos de tipo publicitario, y también en casos de juegos políticos, sociales, o desarrollados desde el sector independiente o con intenciones artísticas (Moraldo, H. 2009).

Así como el cine desarrolló documentales para fines educativos, los videojuegos también presentaron sus contrapartes educativas. Muchas empresas diseñaron juegos educativos como la versión especial de "Portal 2" para escuelas, donde se utiliza para aprender física.

En el mundo del Portal, los estudiantes interactúan con objetos simulados físicamente (cubos, catapultas, láseres, etc.). La interacción tiende a ser de forma libre y experimental y, a medida que los estudiantes encuentran nuevas herramientas y desafíos, pueden desarrollar una comprensión intuitiva de los principios físicos. Tales como masa y peso, aceleración, momento, gravedad y energía (Dutton, 2012).

Durante el atípico año 2020 en la necesidad de buscar una educación alternativa, aparecen los videojuegos como una opción. Empresas como Microsoft en conjunto con Mojang Studios, ampliaron acceso a "Minecraft: Education Edition" herramienta educativa del juego de Sandbox Minecraft, pero con el agregado de que sus mecánicas están para el aprendizaje de las Ciencias Naturales, Matemáticas, Historia, Arte Visual y la particularidad de funciones que permite a los estudiantes aprender a codificar en Minecraft.

Como dato estadístico "La Argentina figura dentro de los diez países donde más se juega Minecraft con fines pedagógicos"(Schulkin, J. 2020). Esto se debe a que el juego tiene funciones de modo multijugador en la plataforma del aula virtual, que permiten a los/as estudiantes colaborar en proyectos en conjunto.

Por otro lado, si traemos a colación el concepto "industria cultural" trabajado por Max Horkheimer y Theodor Adorno (1947), la podríamos definir como: al conjunto de empresas e instituciones cuya principal actividad económica es la producción del arte con fines lucrativos. Durante la década de los '90 los videojuegos ocuparon mayor tiempo de ocio en los/as jóvenes/adolescentes. Entonces, las grandes compañías de producción de títulos y contenidos (Namco, Activision, Sony Interactive Entertainment o Valve Corporation) buscaron aumentar el consumo de sus productos en la sociedad informando y adentrándose hacia la curiosidad de los videojuegos.

El rol que cumple la industria cultural es el de la "adiestración" de los/as individuos/as para poder concretar sus fines mercantilistas. El tiempo de ocio es una extensión del tiempo de trabajo, ya que su accionar está impulsado a producir-consumir. Esta reflexión la podemos apreciar en el interés de las compañías y creadoras de contenidos, cómo se visualizan en las plataformas digitales (*Facebook Gaming, YouTube, Twitch*) como por ejemplo, cuando se analiza un <sup>9</sup>"gameplay".

---

<sup>9</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

La evolución de la industria cultural en el adiestramiento de las masas, también se puede entender cuando se habla de las guerras de las consolas, si nos preguntamos: ¿quiénes son Mario y Sonic? se nos vienen personajes de videojuegos que han trascendido el mismo medio. “Sonic” ha tenido su película y varias series de televisión y “Mario” también, pero con el agregado de haber aparecido en la ceremonia de cierre de los juegos olímpicos de Río de Janeiro 2015 para promocionar Tokyo 2021.

Estos dos personajes tienen una particularidad, ambos son mascotas de videojuegos que fueron creadas para representar las consolas en la generación de los años 1990 con el propósito de promocionarlas. Mario representó la NES (Nintendo Entertainment System) y Sonic la Sega Master System, ambos construyeron un sentido de pertenencia y un espíritu diferente, ya que fueron pensados para un público determinado. Por su parte, también se vio reflejado en las primeras publicidades una batalla por la hegemonía del consumidor de videojuegos, que se vio representado por la personalidad de las mascotas dando origen a un Fanboy (fanático) para defender su consola favorita.

El desenlace de esta guerra en particular terminó con el resultado ganador de Nintendo, ya que Sega dejó de producir consolas (con los títulos de videojuegos continúa). No obstante, a pesar de los años la disputa continúa, pero la pelea de la hegemonía de las consolas, hoy las lidera Sony (con su PlayStation 5) y Xbox Series X (de Microsoft) en donde se pueden ver las mismas técnicas de adiestramiento, fanáticos que defenderán las empresas de las consolas porque se ven representados por los personajes que componen las librerías de los videojuegos de última generación.

Desde este planteamiento, Franco Rivero, describe que “los videojuegos fueron pasando por diferentes etapas en su evolución. Desde la concepción fueron un producto de entretenimiento individual de hace muchos años, para pasar a ser un producto de entretenimiento grupal con la llegada de las partidas multijugador”. Y como visión todavía sostiene que:

No diría que es un medio de comunicación en sí mismo tradicional, como lo es la radio, la televisión, las redes sociales. Pero va camino a ello, organizada en forma de nicho, hoy congrega un videojuego en donde una partida puede ser comentada, donde puedo interactuar. Sí es un medio de interacción, pero no creo que se deba todavía un medio de comunicación, ha ido mutando tanto a lo largo de los años que se puede transformar en uno tranquilamente.

Si recapitulamos desde los inicios de los videojuegos acompañado del avance de las tecnologías, las publicidades y el marketing en la producción de títulos y contenidos tuvieron participación activa para promocionar la cultura gamers. Si lo analizamos desde el campo de la comunicación, estudiar este fenómeno conlleva a pensar una relación: consumo-entretenimiento, refiriéndonos al interés de los/as jóvenes en sus relaciones cotidianas y la forma de interactuar, en muchas ocasiones intercambiando ideas/conceptos sobre temas específicos que se abordan en la comunidad gamer.

En este sentido ya era casual hablar de conceptos como “advertising” o “advergaming” (este último es a cual vamos a hacer referencia) como herramienta que se basa en la creación de títulos de videojuegos teniendo en cuenta el contexto de la marca y el mensaje publicitario. Para contextualizar este término, en la década de los 90, compañías especializadas en desarrollo de Software como Macromedia Flash y Shockwave empezaron a consolidarse. Como pionera en este campo podemos mencionar el portal de Candy stand

(<http://www.candystand.com>), creado en el año 1996 con la finalidad de ser un portal para jugar videojuegos online.

En tanto las plataformas de *YouTube - Facebook Gaming - Twitch* o sitios web, son canales reproductores de videojuegos. Los/as usuarios/as apasionados/as por el/los títulos del momento (nos referimos a los juegos populares) encuentran una bajada de información, y a la vez, un chat para interactuar como herramienta de comunicación. Dicho sea de paso, en estos tiempos ya se navega a 500 Mbit/S, permitiendo una fluidez en las navegaciones online.

Los juegos en “red” se convirtieron en una ventana virtual donde los/as usuarios/as a través de un dispositivo (PC, Phone, Consola) conectan, comparten e interactúan sobre temas gamers “Un mundo virtual es un lugar en donde usted co-habita con cientos de miles de otras personas simultáneamente. (...) El hecho de que usted exista con otra gente real de todo el mundo añade un nivel de inmersión que debe ser experimentada para ser creída” (Sitio Web, Ultima Online). De hecho, sitios web como “Ultima Online” o “Cloud Gaming” son programas específicos para jugar videojuegos y simbólicamente representan un espacio para socializar de manera virtual.

En el siguiente apartado, nos adentraremos en debatir si los e-sports son considerados un deporte electrónico. Pero era fundamental retomar el origen de los videojuegos para analizar en más de 40 años cómo fueron evolucionando fruto del interés en los/as jóvenes, sobre todo la “comunidad gamer”. Y del avance tecnológico a la ahora de programar nuevas consolas que satisfagan las necesidades de los/as consumidores/as.

## **6.5. Los E-sports: qué dicen los medios de comunicación sobre esta “nueva profesión”**

En los últimos años con los avances de la tecnología, el gaming o juego virtual empezó a ocupar un espacio en la vida cotidiana de los/as adolescentes/jóvenes. En estos tiempos, se habla de competiciones (los e-sports) y la pregunta que nos surge es: ¿los e-sports son considerados una práctica deportiva?

Definir si toda actividad o juego físico humano es considerado un deporte, nos abre el campo a debatir y preguntarnos: desde las ciencias sociales, ¿qué dicen acerca de la definición del deporte? Por un lado, al deporte se lo retoma desde una definición ahistórica haciendo alusión a que la práctica deportiva siempre existió (con otro estilo y preparación) y que con el paso del tiempo sufrieron variantes. Mientras tanto, hay autores que retoman el concepto refiriéndose a que “se trataría de definir un fenómeno o un conjunto de actividades, teniendo en cuenta el espacio y tiempo en el que surgen” (Gruschetsky y Daskal. 2013, p.1).

La Real Academia Española, define al deporte como “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas” (R.A.E, 2019). El sociólogo Manuel Garcia Ferrando, considera que una práctica o actividad física para ser un deporte debe cumplir con tres rasgos fundamentales que son: actividad física e intelectual humana; de naturaleza competitiva; gobernada por reglas institucionalizadas. En esta definición si analizamos a las competencias de los e-sports (para nosotros) el gaming por lo que representa a nivel mundial, como por ejemplo, los torneos de PES, Fortnite o Ajedrez, entre otros, cumplen con la definición que argumenta el autor.

Sin embargo, en la actualidad todavía se sigue debatiendo si los gaming son considerados una práctica deportiva o no. Como dato representativo, en el año 2017 el Comité Olímpico Internacional (COI) en unos de sus comunicados, manifestó que las competiciones e-sports deberían ser consideradas una actividad deportiva: “Es cierto que los profesionales de los videojuegos cuentan con un espacio de entrenamiento, analistas, entrenadores, preparadores físicos, psicólogos y fisioterapeutas”<sup>10</sup> refiriéndose a que existe una estructura profesional en la preparación, logística, contratos, competición, entre otros argumentos.

Así como los/as deportistas de alto rendimiento compiten por obtener logros personales, los/as jugadores/as profesionales de videojuegos, también se preparan para competir a nivel nacional e internacional. Un dato a tener en cuenta es el primer evento que tuvo los deportes electrónicos en 1980 “Atari’s Space Invaders Championship” el cual participaron alrededor de 10.000 mil competidores/as. Otro momento característico fue en el año 2007, cuando a través del sitio web: <http://www.Justin.tv> (en el presente la plataforma se conoce como *Twitch*.) generó los primeros impactos al transmitir las competiciones de los eventos e-sports alcanzando así a más seguidores/as y consumidores/as de los videojuegos.

El hecho que durante 2015 se hayan organizado cerca de 2000 competencias a nivel mundial en la que participaron 13 millones de jugadores (AADE.org.ar), sumado a que se estima que sólo en el 2014, 61 millones de personas a nivel mundial han visto 3,6 billones de horas de contenido vinculado a deportes electrónicos, ha generado que los medios deportivos internacionales y nacionales (TyC por ejemplo) estén empezando a incursionar en cubrir esta nueva forma de competición. Sólo en el sitio Twitch y a nivel mundial, se realizan más de 100 millones de visitas diarias a los diferentes canales de jugadores, equipos y eventos de videojuegos (Kopp, 2017).

En este apartado, y desde nuestra perspectiva los juegos electrónicos tienen que ser considerados una práctica deportiva. Franco Rivero considera que:

Los e-sports son un deporte, de hecho, muchos países otorgan el pasaporte de deportista a los jugadores profesionales e-sports. Y es un deporte en donde hay mucho dinero en juego; genera mucho dinero no solamente por los partidos online. En la ciudad de Los Ángeles, en Las Vegas, en México, en Barcelona hay arenas de e-sports que son estadios gigantes.

Hay instituciones deportivas que representan equipos de e-sports y los medios de comunicación están cubriendo los eventos por el mundo, respetando las normas y leyes de los organismos. Por ejemplo:

En el Movistar Arena se han hecho algunas partidas. En muchos lugares del mundo congrega mucha gente y claramente para ser profesional, como cualquier deporte, le tenés que dedicar tiempo. El ajedrez es un deporte si está considerado como un deporte y una actividad cultural, los e-sport también son un deporte y también claramente una actividad cultural.

---

<sup>10</sup> Para mayor información puede verse: <https://gestionsportupv.es/2020/12/20/derivaciones-en-disciplinas-deportivas-los-esports/>

Pero el debate sigue latente porque desde los medios de comunicación televisivos (argentinos) y las opiniones y fundamentos de los periodistas siguen sosteniendo que estas prácticas sólo deben considerarse como práctica de ocio, en muchos de los casos, sin tener conocimiento de las competiciones y la evolución de los videojuegos en la actualidad.

## 6.6. Estereotipo y discriminación hacia la Comunidad Gamer

Los estereotipos, consisten en una imagen aceptada, inmutable por un grupo, los/as jugadores/as de videojuegos no son la excepción, varias palabras crean un representamen hacia esta esta comunidad, aparecen palabras como; <sup>11</sup>**gamer, friki, nerd** están a la hora del día. La pregunta que nos queda comprender es: ¿cómo se construye un estereotipo?

Quando se estereotipa, la imagen física, las características de conducta y la personalidad de un individuo serán las mismas o al menos muy semejantes a las que ostentan los miembros del grupo al que pertenece. La persona es despojada de los rasgos que lo hacen singular para considerarlo un miembro más del total. Por ejemplo, sin importar la región, la edad o la personalidad; un mexicano tiene bigote, usa sarape sombrero charro y es perezoso (...) Tienen la peculiaridad de generalizar descripciones a un solo sujeto que tipifique al conjunto, él es conformado alrededor de aspectos centrales que se toman como los más representativos de una cultura. Generalmente la información acerca del estereotipo suele ser acompañada por una imagen del sujeto típico, lo que facilita su transmisión, siendo su apropiación inmediata (González, 2013, p.11).

Los medios hegemónicos tienden a estereotipar y generalizar, ya que es más fácil vender una imagen tipificada, esto lo observamos en los informes periodísticos, cuando analizan el concepto gamer. En referencia a lo cultural y al consumo podemos decir que “con el aumento del número de videojugadoras también ha llegado un factor de reivindicación y desde los consumidores se están demandando nuevos contenidos y nuevos personajes, especialmente femeninos y con más importancia, más variados y menos estereotipados” (Gómez Miguel, 2013).

Los e-sports son algo que todo el mundo puede ser, no es algo exclusivamente de hombres, un claro ejemplo es Sarah Harrison, campeona en el torneo de Dead or Alive 4, que ganó 50 mil dólares en 2008 por sus habilidades en el juego. En la comunidad gamer hablamos de estereotipos comúnmente refiriéndonos a la idea equivocada de que estos hobbies solo pertenecen a los hombres, y no es así, ya que muchas mujeres también juegan videojuegos.

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) calcula que de los 15 millones de usuarios de videojuegos que hay en España, 8,8 millones son hombres (58 %) y 6,3, mujeres (42 %), cifras alejadas de las registradas en 2004, cuando había 8,5 millones de jugadores, de los que un 67 % eran hombres y un 33 % mujeres (efeminista, 2020).

Muchas mujeres han encontrado su espacio en los juegos. Los canales de *YouTube* o *Twitch* dieron nacimiento a referentes como Carolina "Carolo" Vásquez, creadora del canal de *YouTube* "Pibas jugando a la Play". En el ámbito profesional la mujer obtuvo un rol más significativo:

---

<sup>11</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

Según datos de *Nielsen e-sports*, a nivel global, hay un 22% de mujeres que juegan e-sports, por cierto, un número que crece año tras año. Corea del Sur es el país que lidera el cupo femenino en deportes electrónicos, alcanzando un 32%. Le siguen China (30%) y España (29%). Estados Unidos cuenta con un 17% de gamers mujeres que juegan de forma profesional (Schulkin, 2019).

En la Argentina también tenemos mujeres que representan la comunidad gamer, entre ellas, aparecen nombres destacables en juegos como League of Legends, Maria Belen “Pinku” de 9z Team, Luján “Psirenyta” de River Plate y Ayelen “Batic” y Camila “Epika” para Isurus Gaming. En cuanto a los <sup>12</sup>**shooters**, precisamente Counter Strike, las referentes son: Julieta “Khizha” Grillia, Evelyn “Chjna” Acuña, Aida “Churra” Bravo González, Florencia “Flossie” Gasparini y Camila “Camyy” Natale, componiendo un roster completo de mujeres que representan a 9z Team.

Dentro de esta industria en constante desarrollo, los e-sports (competiciones y ligas de diversos juegos), crecieron el último año un 38%, llegando a representar un negocio global de 905,6 millones de dólares. Además, y como se cita en el Libro Blanco, según Goldman Sachs, uno de los grupos de banca de inversión y de valores más grande del mundo, los esports podrían generar un negocio de 2.960 millones de dólares en 2022. En definitiva, unas cifras en absoluto desdeñables para entender que es sin duda un sector en expansión con múltiples posibilidades de generar empleos, así como productos cuyo contenido se presenta como un agente más de socialización a atender (Rodríguez, 2020, p.11).

Los medios virtuales como *Facebook*, *Twitch* o *YouTube gaming* son también un espacio para que la mujer pueda desenvolverse. La cultura del gaming comprende muchos factores y oficios, desde las reviews contempladas, speedrunners, cosplayers, stream en directos, podcast y un periodismo especializado en contemplar los problemas del entorno.

El mercado es increíblemente grande ya que el factor lúdico de los videojuegos atrae a todo tipo de público, tal es así que han superado a la industria del cine. Por ejemplo Tetris, este juego puzle diseñado en 1984 y programado por Alekséi Pázhitnov ha sido el juego más vendido del mundo, con 170 millones de copias vendidas. Significa que el medio de los videojuegos es una fuente de empleo productiva, que trasciende a otros medios como el cine, casos como las películas de Mortal Kombat, Sonic, etc.

Sin embargo, existen varias problemáticas. El <sup>13</sup>**crunch** por ejemplo (tema que no se analizará pero es necesario mencionar por el contexto), son las horas excesivas de los/as trabajadores/as de forma exageradas e insalubres. A su vez, existe el acoso laboral que surge en el ambiente, casos como el de ubisoft son referentes, ya que se hicieron 40 denuncias de acosos laboral, en la cuales “han señalado la existencia de comentarios misóginos y racistas en diferentes oficinas de la compañía, acompañado de un abuso de autoridad de altos ejecutivos, con un contacto físico inapropiado u otros avances sexuales en varias ocasiones” (Schulkin, 2020).

El acoso no es algo propio en el ámbito laboral, las mujeres también sufren el acoso en juegos online, el **flameo** y el **trolleo** son prácticas comunes, que afectan hasta en el ámbito profesional.

---

<sup>12</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

<sup>13</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

En relación a la frecuencia en que las mujeres consultadas han sufrido insultos o amenazas en primera persona, el 36,4% afirma haber sido insultada en el transcurso de una partida de videojuego online. Por otro lado, y sobre la pregunta de si han presenciado insultos o amenazas hacia otras jugadoras, el 22,6% responde afirmativamente (Rodríguez, 2020, p.50).

La temática gamer es un universo donde muchas problemáticas aparecen, un medio donde los/as desarrolladores/as sufren vulneraciones con respecto a sus derechos laborales, al ser trabajadores/as Freelance, pidiendo tener un gremio que los/as represente. Los/as consumidores/as también son vulnerables por prácticas estigmatizadoras por parte de los medios, y la mujer en los videojuegos se lleva la peor parte, porque se le suma el acoso como el trolleo.

### **6.7. Violencia y estigmas sociales: Casos Fornite y Minecraft**

Los videojuegos se han estigmatizado en relación con la violencia. Esto no es nada nuevo, el antecedente más antiguo que ha mediatizado este tema fue la masacre del instituto Columbine, cuyos perpetradores fueron los estudiantes Eric Harris y Dylan Klebold, quienes asesinaron a 12 estudiantes y a un profesor. Los asesinos tenían problemas psiquiátricos, acceso fácil a las armas, pero los medios de comunicación se centraron en los videojuegos porque era algo que tenían en común, algo demasiado común que comparte la mayoría de los adolescentes.

Los medios argentinos no son la excepción con respecto a la estigmatización hacia los videojuegos. El material de análisis de este capítulo se centra en la violencia que ejercen los medios televisivos con respecto a los juegos como: Fornite y Minecraft. Se visualizan en los primeros archivos estudiados, un patrón en referencia a la violencia por terrorismo y el uso de videojuegos.

Los ejemplos sobre la violencia son los casos Fornite y Minecraft, juegos en que se los ha relacionado con el terrorismo a pesar de tener una clasificación edades de 13 años en adelante y que han hechos aportes que contradicen los discursos sobre violencia, un ejemplo es el desarrollo del Minecraft, un juego que sigue vigente hasta la fecha, además que se ha desarrollado la versión "Minecraft Education Edition", con contenidos educativos para trabajar en el aula, como por ejemplo, programación y ciencias. Y en cuanto a Fornite por su creciente popularidad se ha transformado en un deporte electrónico (e-sports) teniendo grandes representantes en la Argentina.

Por otro lado, la relación entre medios argentinos y los videojuegos podría definirse como un uso de la post verdad, que según la real academia española la define como: "Distorsión deliberada de una realidad que manipula creencias y emociones con el fin de influir en la opinión pública y en actitudes sociales" (R.A.E). La post verdad ha tenido relevancia en estos tiempos, los medios como la televisión, han acelerado sus tiempos a la hora de dar información por la competencia que dan los nuevos medios, como las redes sociales. La post verdad es:

Un neologismo ya que surgió ante la necesidad de caracterizar el contexto de producción de noticias falsas. Por lo tanto, podemos decir que la post verdad indica que los hechos objetivos son menos influyentes al momento de crear opinión pública que la apelación a las creencias personales de las personas, lo que constituye un gran riesgo para la democracia y el ejercicio de la ciudadanía. A pesar de que los comunicadores y periodistas poseen gran responsabilidad al momento de transmitir contenidos fiables y

de calidad, creemos que el abordaje de la post verdad y de las noticias falsas es una temática que no debería limitarse a estos actores sociales, sino que debe convocar al conjunto de la sociedad (Martin, Alba, Vestfrid & Cane, 2019, p.3).

En otras palabras, se entiende que la post verdad es un proceso el cual una noticia (verdadera o falsa) es manipulada mediáticamente para tomar relevancia en los medios digitales de forma viral. Los medios de comunicación como la televisión en su afán de no ser superados, toman la noticia y la reproducen. Pero aunque la noticia es desmentida, las mentiras adquieren notoriedad por cuestiones políticas, sociales, emocionales que convencen al público.

Sin embargo, cuando se habla de videojuegos estas prácticas de manipulación se notan en cuanto a temas puntuales como: adicción, violencia y juventud. Tanto Fortnite como Minecraft ambos juegos fueron un chivo expiatorio para crear noticias que apelan a emociones y no a los datos, a pesar que son juegos para niños/adolescentes de 12 años en adelante.

Minecraft es un videojuego de construcción, de tipo «mundo abierto» o <sup>14</sup>**sandbox** cuyo mapeado tiene una estructura de cubos. El modo de juego es en primera persona, aunque los/as jugadores/as tienen la posibilidad de cambiarlo a tercera persona. El mapa se crea de forma procedural, significa que un algoritmo crea ambientes (biomas) de forma aleatoria haciendo casi imposible tener el mismo mapa dos veces.

El objetivo del juego es pasar los días sobreviviendo al entorno, ya que los/as enemigos/as te atacan en la oscuridad. El/La jugador/a debe modificar el hábitat donde se sitúa en el juego creando materiales, para formar herramientas, armas, domesticar animales y crear granjas. Cabe destacar que además contiene el modo “creativo” en que los jugadores tienen bloques y objetos, que pueden colocar y destruir para crear mapas y edificios de forma libre y creativa.

Con respecto al Fortnite, el juego se trata de un <sup>15</sup>**shooter** de tercera persona, el cual puedes manipular el entorno destruyéndolo, obteniendo materiales y creando fuertes para protegerse de enemigos. Fortnite tiene dos modos de juegos. “Battle Royale”: hasta 100 jugadores/as pelean en una Batalla Real donde la última persona o equipo con vida gana la partida. Los/as jugadores/as pueden ingresar a la partida en solitario, o con un pequeño equipo formando un escuadrón. Mientras tanto, Fortnite, “salvar el mundo”: perteneciente al género cooperativo, supervivencia y de mundo abierto cuyo objetivo es explorar, buscar recursos, armas y construir fuertes, para luchar contra olas de monstruos invasores.

Podríamos decir que las mecánicas de los juegos, ni los gráficos, se asemejan a títulos para adultos/as, a pesar de ser un **shooter**, pero aun así observamos que los medios argentinos apelando a las emociones, los relaciona con los atentados terroristas.

Es común que los efectos de la post verdad se encuentren en los videojuegos, ya que las nuevas tecnologías entran en conflicto con los medios hegemónicos actuales, el desconocimiento y la abundancia de información producen noticias. Además, internet masifica las noticias al tal grado que los algoritmos muestran lo que queremos ver según nuestra línea de pensamiento.

The Economist dedicaba su cobertura “Art of the Lie” a la post verdad. Entre las páginas de este número cabe resaltar una gráfica mostrando que contenidos en

---

<sup>14</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

<sup>15</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

Facebook con información falsa se compartían el mismo número de veces que aquellos con información veraz. Este fenómeno se vuelve aún más alarmante cuando consideramos la influencia de los algoritmos y las presiones financieras. Los algoritmos generan ecosistemas virtuales que reflejan opiniones afines, en muchos casos generando que la gente crea su propia verdad. Mientras, los campeonatos para lograr el primer puesto en los motores de búsqueda premian la cantidad de likes. Como señala Katherine Viner, redactora jefe de The Guardian (Gooch, 2017).

## 6.8. Juventudes, videojuegos y estigma social

Como antecedente en un programa radial de *La Red*, que por aquel entonces conducía Alejandro Fantino, leyó una nota publicada en el diario *Olé* sobre la participación de Isurus Gaming en el campeonato mundial de Counter Strike. El periodista deportivo y conductor de radio y televisión comentó la participación de Isurus Gaming en el torneo World Electronic Sports Gaming, una de las competiciones más importantes de los deportes electrónicos.

Su compañero, Sergio Fligliuolo (Tronco) desafortunadamente comentó lo siguiente “Mira la foto de los virgo abajo” (...) “Hace 15 años están sentados con las pringles y la coca”. Esto además de ser un estereotipo, crea un estigma social hacia la juventud. El término estigma social fue apodado por Erving Goffman (1963) y se define como el rechazo social por características que van en contra de las normas hegemónicas “construimos una teoría del estigma, una ideología para explicar su inferioridad y dar cuenta del peligro que representa esa persona, racionalizando a veces una animosidad” (p.15).

El autor caracteriza tres clases de estigmas sociales: 1) hacia los defectos físicos del cuerpo, 2) los defectos del carácter del individuo (falta de voluntad, pasiones antinaturales, etc.) y por último 3) Los estigmas de raza, nación y religión. Los estigmas del punto “2” el sociólogo menciona que “todos ellos se infieren de conocidos informes sobre, por ejemplo, perturbaciones mentales, reclusiones, adicciones a las drogas, alcoholismo, homosexualidad, desempleo, intentos de suicidio y conductas políticas extremistas” (Goffman, 1963, p.2).

Los informes que aluden a la post verdad en el ámbito de los videojuegos ayudaron a crear un estereotipo ya pasando a ser un arquetipo. Los medios tratan de crear un prototipo mental y visual de lo que significa ser joven, ellos son los que dictaminan qué características son positivas (varios estudios, familia arquetípica, clase social elevada, forma física hegemónica, etc.) y cuales negativas (clase social baja, cuerpo no hegemónico, falta de estudios, etc). Son los medios los encargados de difundir estos elementos que componen los estigmas sociales, ellos se encargan de criminalizar a los/as videojugadores/as (como vimos en los casos de violencia en el capítulo dos de esta investigación). Además, *los relatos de la «inseguridad»* allí, se evidencia que las noticias que habilitan enunciaciones en torno a lo juvenil se publican mayormente en las secciones policiales (Varela & Viviani, 2012).

Los medios configuran narrativas en relación a lo juvenil y los relatos de la violencia son comunes en el ámbito de las juventudes y en otros aspectos de la sociedad. Este abordaje mediático de lo juvenil que silencia a las voces de los jóvenes se llaman «*agendas del deterioro*».

Según venimos viendo en nuestro trabajo de monitoreo de medios gráficos, las configuraciones mediáticas sobre jóvenes performan narrativas a partir de las agendas

del deterioro, aquellas agendas que estigmatizan las prácticas y los discursos juveniles, negando su complejidad e invisibilizando el ejercicio de su ciudadanía. Estas agendas resultan incapaces de aportar una mirada crítica sobre las prácticas de las y los jóvenes, porque obturan la densidad de la experiencia juvenil (Observatorio de Jóvenes FPCS, 2016).

En el apartado tres, se ha visto además de la violencia en los videojuegos, que aparecen referencias a las adicciones y estereotipos de personas referidos al videojugador, en especial las voces que toman como referente son adultos/as alejados/as al tema, las voces disidentes por lo general se encuentran en medios alternativos que entran en conflicto con los medios televisivos.

Resulta llamativo que en las configuraciones mediáticas sobre jóvenes, que principalmente aparecen desde la mencionada óptica -que disocia lo juvenil de lo adulto suponiendo que ambos territorios representan mundos diferentes-, las voces que aparecen hablando sobre los y las jóvenes sean, en su abrumadora mayoría, las de adultos (Observatorio de Jóvenes FPCS, 2016).

Los medios a través de las agendas de deterioros terminan estigmatizando a los jóvenes creando estereotipos negativos (adictos, virgos, gordos), siendo ellos los que disputan la capacidad de nombrar el mundo, es decir, de naturalizar una verdad como "*la verdad*" dejando de lado las voces que contradicen esos discursos únicos. Por ejemplo, las adicciones a los videojuegos, el estereotipo del gamer "*zombie*" incapaz de pensar es algo que los medios reflejan continuamente. A pesar de ser mitos desmentidos, lo podemos precisar en el capítulo de los e-sports, aunque esa idea persiste, ese estigma queda vigente. No obstante, no se niega la adicción a los videojuegos, pero no se trata de algo adictivo al mero hecho de consumirlo.

## Apartado II

### Análisis de medios

#### 6.9. Los e-sports: una práctica cultural emergente en los/as jóvenes gamers

##### Introducción

Para comenzar, es necesario tener presente qué son los e-sports porque notamos que en los medios televisivos se abrió el debate sobre si se lo considera como práctica deportiva profesional. Patrick Charaudeau (2004) describe que “el fundamento de todo discurso son las condiciones enunciativas que permiten que un determinado mecanismo de comunicación social pueda producir sentidos” (p.67). Ante la definición de los deportes electrónicos observamos distintas opiniones y fundamentos de los/as comunicadores/as cargados con preconceptos y prejuicios sobre una práctica cultural como lo son los videojuegos.

Hablar de los videojuegos no es un tema novedoso. El/La destinatario/a consumidor/a en su mayor medida se concentra en los niños/as/ adolescentes y en menor proporción en los/as jóvenes adultos/as. Pero uno de los problemas presentes son las calificaciones y los términos despectivos sobre los que comparten esta cultura gamer.

Los deportes electrónicos son las competiciones oficiales de los torneos de videojuegos, en la cual participan jugadores profesionales en diferentes disciplinas. En cuanto a esta definición, en la comunidad de los/as periodistas hay diferentes posturas y conocimientos sobre este fenómeno de los videojuegos. Por ello, en el análisis que desarrollamos puntualizamos cómo los medios periodísticos utilizaron diferentes estrategias en lo discursivo y las múltiples voces disidentes que pusieron en juego para construir lo comunicativo y la intencionalidad para buscar un efecto de sentido (positivo o negativo) en los/as destinatarios/as.

En la construcción de la información encontramos diferentes recursos en las presentaciones, como son las voces especializadas para cristalizar las opiniones en un lenguaje gamer. Y así también marcar las intencionalidades que dan lugar a la construcción de sentidos que están presentes de manera subjetiva en los enunciados.

Las modalidades de enunciado como las categoriza Maingueneau (1980) “no se apoyan en la relación hablante/oyente, sino que caracterizan la manera en el que el hablante sitúa el enunciado en relación con la verdad, la falsedad, la probabilidad, la certidumbre, la verosimilitud, etc.” (p.4).

##### Caracterización de medios:

##### *TyC Sports*

Es un medio televisivo que se caracteriza por producir contenidos informativos del ámbito nacional e internacional del mundo deportivo. En este caso, la cadena televisiva tiene una sección destinada al gaming (*Player One*) en la cual se destacan comunicadores especializados en las tecnologías y específicamente en los videojuegos.

En los medios tradicionales estas noticias son atemporales, no contempladas en sus agendas cotidianas. Como voz emergente podemos decir que se están viendo los primeros cambios. Franco Rivero señala que:

Los medios tradicionales de comunicación hoy, y costó mucho, tienen una mirada muy aceptada de la comunidad gamer. Se ve reflejado en las columnas de tecnología de los diferentes noticieros, que siempre hay columnas sobre videojuegos en los programas. Antes era muy raro encontrar un programa de videojuegos o que se hicieran reviews o reseñas de videojuegos en medios nacionales de comunicación, hoy se hacen.

Entonces, los/as jóvenes para informarse utilizan las secciones del gaming y otros recursos como lo son las páginas web, los foros o el nuevo boom de las plataformas digitales como: *Twitch, Facebook Gaming o Youtube*, que son un medio para informarse sobre las competiciones y las últimas novedades de los e-sports. La autora Marta Marín (2008) dice que “comunicar, enunciar, no significa transmitir información entre una instancia emisora y una instancia receptora. En un acto de enunciación se comunican intenciones, y también valoraciones acerca del mundo” (p.53).

Ahora, observemos la siguiente secuencia para analizar lo discursivo y cómo se desarrolló la noticia, para luego contraponer y comparar con los recursos que utilizó *América Noticias*.

Juan Pablo Varsky es un periodista destacado por su labor en el deporte. En este caso, dialogó con Sergio Agüero sobre su nueva faceta como jugador gamer. ¿Cómo nació Krü e-sports? **“Bienvenidos al lanzamiento de Krü. Un club, una fundación creada por Sergio Agüero”**. En términos de Marta Marín (2008) podemos decir que:

El sujeto que toma la palabra para producir un enunciado no se limita a mostrar su propia voz, su propio discurso, sus enunciaciones. También pone en escena las voces de otros; esa presencia de distintos locutores en un mismo texto recibe el nombre de polifonía (poli: muchos; foné: voz) (p.57).

En este enunciado la voz polifónica es la del presentador, quien realiza una introducción para poner en contexto la entrevista. Así mismo, describe que la idea de traer las experiencias de los deportes tradicionales al fenómeno de los e-sports, y con las participaciones de los/as fanáticos/as, los/as streamer y los/as pro-players es un paso hacia adelante en esta profesión.

Para los/as adolescentes y jóvenes entender el léxico en la entrevista no es algo complejo, porque en la comunidad estos términos son frecuentes. En cambio, a una persona adulta mayor (por cuestiones generacionales) probablemente le cueste comprender en el discurso las palabras y los conceptos por el simple hecho de que está pensado para un/a destinatario/a específico/a.

Por ejemplo, si traemos la reflexión de Franco Rivero, la cual, como analista la compartimos, afirma que hay un grupo de la generación Z y Centennial que están más a tono sobre estos productos. Es lógico porque son consumidores/as de estos contenidos y hablar de las plataformas digitales no es un tema novedoso, pero para una persona mayor a 50 años es un universo nuevo.

En cuanto a la titulación destacamos la voz principal como cita directa del jugador de fútbol **“El Kun Agüero presentó Krü, su equipo de e-sports”**. Primero, al ser un espacio que se dedica a la información de noticias gamer, claramente el/la destinatario/a está

puesto/a en la comunidad. Muchos de los términos o conceptos expuestos en la entrevista se adecuan a un lenguaje gamer.

Otro punto interesante son las múltiples voces que participaron para la presentación con sus respectivos saludos y la bienvenida a los e-sports, por mencionar algunos como **Thegrefig, Ibai y Coscu**, que son streamer y en términos informáticos prosumidores (productor y consumidor de contenidos). También encontramos un sentido de pertenencia en el nombre del equipo de los e-sports “ **al nombre le vamos a agregar la K de kun y los dos puntitos en la Û de Agüero**”. La voz del enunciado siempre es la del jugador y destaca lo que pretende ser Krü como “**una comunidad, una familia y un club**” .

Esto generó en la audiencia y en las personas que hacen de los videojuegos una salida laboral una mirada positiva. Entienden que si figuras públicas se vinculan con la cultura gamer hay una alta probabilidad que se hable más de estas noticias en los medios tradicionales, creándose secciones exclusiva de videojuegos como algunas empresas de comunicación están optando por estas medidas.

### **América Noticias**

Resulta más interesante realizar este análisis en comparación a lo expuesto en *Player One* para analizar en los enunciados las cargas valorativas y evidenciar los prejuicios hacia la comunidad gamer. Por ejemplo, retomemos los siguientes fragmentos del noticiero, cuando hablaron sobre los videojuegos.

Las múltiples voces polifónicas (en términos de Marta Marin) para esta secuencia fueron: la del conductor (Antonio Laje) quien es el que da pase al periodista presentador del tema (Fernando Carolei) y la co-conductora (Soledad Larghi). En un segundo segmento visualizamos una entrevista al gamer Frankkaster.

- **Fernando Carolei:** Histórica actuación Argentina en la World Championship, que es una competencia en la que el equipo argentino liderado por “JonY BoY”, logró el subcampeonato del mundo. Si miras, se vive de esta manera, con himnos de cada uno de los países, con los muchachos esperando para poder competir.

La primera intervención es la de Laje, que no tiene presente el contexto de los videojuegos al preguntar: “**¿jugar a qué?**” En respuesta, el Counter Strike es un juego muy conocido, un shooter en primera persona, en el cual, los participantes se destacaron y derrotaron en cuartos de finales a Suecia, en semifinales a Dinamarca y perdieron la final ante Turquía. El periodista Fernando Carolei, quien es el especialista en el área de tecnología, utiliza los términos correctos para hablar sobre los videojuegos y la intencionalidad en su enunciado pone énfasis en lo que son los e-sports y lo que representa simbólicamente en los/as jóvenes gamer.

Observemos los siguientes diálogos para visualizar lo valorativo, los preconceptos y los prejuicios que aparecieron en la nota.

- **Laje: (tono burlón)** Pará, pará, pará. Definí deportes.
- **Fernando Carolei:** Son deportes electrónicos. Son e-sports.
- **Laje:** definí deportes, pará...
- **Fernando Carolei:** e-sports.
- **Laje:** son juegos chicos, son concursos de juegos.
- **Fer Carolei:** en el mundo se lo llama, deportes electrónicos, además hay atletas.
- **Soledad Larghi:** ¿Atletas electrónicos?

- **Laje: (interrumpe, irónico)** los que le dan al botoncito del joystick.
- **Soledad Larghi:** no sabía que se llamaban atletas electrónicos.
- **Fernando Carolei:** estos juegos tienen que ver con estrategia. League of Legends, es otro juego que implica ciertas habilidades y destreza, por ejemplo, el subcampeonato es muy meritorio del equipo argentino.

### Entrevista a Frankkaster

- **Laje:** contame ¿cómo es el entrenamiento? porque uno imagina el Fortnite o cualquier otro de los juegos que forman parte de una competencia internacional es jugar, jugar y jugar requiere ¿qué clase de entrenamiento? ¿Cómo es el entrenamiento para una competencia así?
- **Frankkaster:** Está bueno que se acerquen en los medios tradicionales a preguntar un poco porque me enoja muchísimo que digan **“y los chicos tocan botoncito”** y no ven el trabajo enorme que hay detrás. En realidad contamos con un enorme cuerpo técnico, con un montón de profesionales que ayudan a los jugadores con estilos de vida más sano para que puedan desarrollarse mejor.
- **Frankkaster:** Si vos tenés un jugador bien físicamente va a estar mejor mentalmente. Si está mejor mentalmente va a ser mejor jugando. Es importante trabajar reflejos, mecánica de juego. Que tengan un coach que sepa estrategias de juegos (nos referimos al Fortnite) porque el juego tiene estrategias que hay que estudiar las rotaciones, el mapa, cómo se dispara, etc. Hay un montón de cosas que hace todo en el juego y lo que la gente piensa **“es un jueguito y que eso es tocar botones”** y va mucho más allá.

Si analizamos el contenido de estas frases, encontramos que las cargas valorativas del léxico al principio son de un concepto que prejuzga la comunidad gamer. Los ejemplos son: **“Pará, pará, pará. Definí deportes”**. Cuyo contexto significa que un deporte requiere una habilidad física y no mental, por ejemplo el ajedrez. Por lo tanto, se tiene un preconcepción de lo que es un deporte electrónico. Esto se reafirma con la frase: **“son juegos chicos, son concursos de juegos”**.

Si tenemos en cuenta esta definición, que en un concurso varios candidatos rivalizan por obtener un premio, Laje invisibiliza el logro y el proceso que se dio al llegar a una final con la frase **“los que le dan al botoncito del joystick”**. En este caso se está refiriendo que es algo fácil y no ve el problema en su contexto, los rivales, la estrategia etc.

Un ejemplo similar con el ajedrez, es algo simple en sus reglas y acciones pero requiere una concentración enorme dependiendo del contexto de tu oponente. Este simple enunciado toma más relevancia con los dichos de Frankkaster: “En la realidad me enoja muchísimo que digan y **los chicos tocan botoncito**”. Esta frase con doble intencionalidad hace referencia a los dichos de Laje, pero también es una referencia a los ataques y las estigmatizaciones hacia los jóvenes gamers, que se refuerza con el enunciado: **“la gente piensa que eso, es un jueguito y que eso es tocar botones”**.

Como notamos, en términos polifónicos son citas textuales que en ningún momento el presentador del tema reformula o cuestiona los conceptos, sino que lo comprende y lo comparte. Mientras que el conductor Antonio Laje no realiza la misma lectura. En un primer momento cuestiona lo que son estas prácticas deportivas electrónicas, a pesar de no

considerarlas como deportes, hasta la intervención de la voz de Frankkaster, conocido en el ámbito de los videojuegos. Ahí termina por asumir que es una práctica emergente en los/as jóvenes.

Por otro lado, pero ante el mismo interrogante, en un programa conocido de la cadena televisiva *TyC Sports (Presión Alta)* observamos exactamente lo mismo en torno a la definición de los e-sports como práctica deportiva profesional. El conductor Ariel Rodríguez y los columnistas no lo consideran (sin fundamentos), pero reconocen que hay muchas personas y deportistas que se dedican a producir y consumir productos de la industria de los videojuegos. Veamos el siguiente enunciado.

- **Sergio Agüero: “ya consideran que los juegos del gaming es un deporte”** cita directa. Ante esta afirmación, el conductor y los columnistas del programa, en un tono efervescente categóricamente afirman: “**no... no sería un deporte**”, sin tener la posibilidad de debatir con otras voces que afirman lo contrario.

Un dato no menor es que para la comunidad de los periodistas comprendieron que los videojuegos evolucionaron a tal punto que en los eventos masivos de los deportes electrónicos ya se realizan relatos y comentarios sobre los torneos. En su mayoría son transmitidos por otros medios como *Twitch* o *Flow gaming*.

En la actualidad hay deportistas de alto rendimiento, como mencionamos al Kun o podemos citar a Guillermo Coria, Fabrico Oberto, entre otros, que utilizan estas plataformas para interactuar. A raíz de esto, ya es poco inusual que no despierte interés en los niños y adolescentes los dispositivos tecnológicos como una computadora o consola de videojuegos. Y que estos productos cada vez están ocupando un mayor lugar en nuestras actividades cotidianas.

Con respecto al género y estilo, estos conceptos que plantea Steimberg (1998) lo describe como un modo de clasificar objetos culturales que produce y reconoce una sociedad. *Player One*, dentro del género videojuego trabaja todas las categorías y disciplinas como lo son, acción, aventura, combate, deportes y terror. Si tenemos presente en la entrevista al equipo de Krü esports, lo clasificamos en deportes y battle royale, por su jugabilidad, que son las disciplinas en la que compiten en los torneos oficiales.

Sin embargo, no podemos realizar la misma clasificación en *America Noticias* y tampoco en el programa deportivo *Presión Alta*. Ambos trabajan contenidos de información en general. No se caracterizan por producir contenidos para videojuegos. Solo utilizamos un recorte de su programación porque debatieron qué son los deportes electrónicos y como analistas nos pareció importante recuperar distintas voces y opiniones ante un mismo tema que carece de comunicación.

En términos multimodales, los modos y los medios Kress y Van Leeuwen (2011) son recursos semióticos que permiten una construcción de un discurso personificado para una situación comunicativa específica. Es decir, sigamos con el mismo ejemplo. De los creadores de Krü esports, los que se encargan del área de comunicación son creadores de contenidos específicos para sus seguidores. Miremos la siguiente cita: “**esto es un club y cada persona tiene que cumplir un rol**”. Sergio Agüero, como principal figura (CEO) es quien explícitamente marca cuáles son las responsabilidades en su equipo.

Ahora observemos la producción, la puesta en escena. En el programa *Player One*, se presentó la entrevista en formato de streaming, es decir, en la cámara aparece el conductor y el entrevistado separados por un ambiente a tono de los videojuegos. En lo visual, vemos el uso de la cámara y un espacio simple, con un plano medio y la utilización

de los fragmentos de otros youtuber grabados que se adhieren a la entrevista. Recordemos que este reportaje se realizó en vivo y por la plataforma de *Twitch*, con alrededor de 20 mil usuarios/as que siguieron la transmisión.

### Cargas valorativas del léxico

Observemos la siguiente secuencia, en donde vemos un uso de menosprecio hacia el gamer del periodista A. Laje, que son referenciadas en la entrevista a Frankkaster. La frase "tocar un botoncito " se utiliza para menospreciar a los jugadores de e-Sports.

**Laje:** Pará, pará, pará. Definí deportes.

**Laje:** son juegos chicos, son concursos de juegos.

**Laje:** los que le dan al botoncito del joystick.

**Fernando Carolei:** estos juegos tienen que ver con estrategia. League of Legends, es otro juego que implica ciertas habilidades y destreza, por ejemplo, el subcampeonato es muy meritorio del equipo argentino.

**Frankkaster:** Está bueno que se acerquen en los medios tradicionales a preguntar un poco porque me enoja muchísimo que digan "y los chicos tocan botoncito" y no ven el trabajo enorme que hay detrás.

Frase	Subjetivema
<u>Pará</u> , pará, pará. <u>Definí</u> deportes.	Verbos axiológicos.
son <u>juegos</u> chicos, son <u>concursos</u> de juegos	Sustantivos axiológicos desvalorizantes.
los que le <u>dan</u> al <u>botoncito</u> del joystick.	Verbo axiológico, sustantivos axiológicos desvalorizantes.
Estos juegos tienen que ver con estrategia. League of Legends, es otro juego que implica ciertas <u>habilidades y destreza</u> , por ejemplo, el subcampeonato es muy <u>meritorio</u> del equipo argentino.	Sustantivos axiológicos valorizantes.
Está bueno que se acerquen a los medios tradicionales a preguntar un poco porque me enoja muchísimo que digan " <u>y los chicos tocan botoncitos</u> " y no ven el trabajo enorme que hay detrás.	Verbo axiológico, sustantivos axiológicos desvalorizantes.

“no... no sería un deporte”

Adverbio, juicio sobre la verdad

Con respecto a los fragmentos de *América Noticias* encontramos varios estilos. El primer video presenta una noticia en tono formal (a excepción del periodista que interrumpió en tono burlón) con planos medios y americanos. Destacamos el uso de las pantallas del estudio para mostrar a los protagonistas de la noticia, que en este caso es el segundo puesto mundial en el counter-strike.

En el segundo video se visualiza al periodista Antonio Laje contando las repercusiones de sus dichos en la red social *Twitter*, porque en la comunidad gamer entendieron que, en la presentación de la noticia, estaba “picanteando” a Fernando Carolei, con gesticulaciones y tonos de burlas. Se muestra al conductor en un plano medio. En cambio, en el tercer video (la entrevista a Johnny Boy) se utilizan planos medios e imágenes del gameplay del counter strike. Esto se desarrolla en los estudios centrales de *América Noticias* (img 1).

Por último, en referencia al ganador del quinto puesto de Fortnite, se muestran dos lugares diferentes. Uno es el estudio central y el otro es el aeropuerto de Ezeiza. Estamos hablando de Frankkaster, el entrenador de Thiago “King” Lapp. En la misma, se destaca el uso de imágenes del juego e imágenes de la gaming house. Con plano medio corto, planos americanos y planos generales (img2).

La descripción de los planos nos da pie para pensar cómo se construyen los discursos, no es lo mismo dar un monólogo que una entrevista, los usos de las cámaras y del estudio son diferentes. Esto también pasa con el hecho de que una entrevista armada más que una cobertura, los tiempos de respuestas cambian. Los planos medios tienen la función de brindar información importante en un diálogo, la cámara adquiere un valor tecnológico, deíctico e ideológico; posiciona a/a la espectador/a una visión, una perspectiva.



Imagen N° 1: Captura del estudio de América Noticias.

## Concepto gamer

Tenemos que entender que cuando hablamos de juventudes y videojuegos también nos referimos a las interacciones con las tecnologías como medio de comunicación. Estos conceptos están muy relacionados desde los/as streamers, los/as influencers, los/as creadores/as de contenidos, los/as speedrunners y los/as jugadores/as de e-sports. En los análisis de las noticias cuando se nombra a los/as gamers vemos reflejados los prejuicios que tienen los periodistas sobre esta comunidad.

En *América Noticias* observamos que hay un estereotipo de la figura gamer, cuando A. Laje en un intento de “picantear” a Fernando Carolei, no tuvo en cuenta el contexto, que la comunidad de jugadores/as es grande y sus dichos generaron repercusiones. Aclaramos que, el mayor informado sobre tecnologías y videojuegos, es el presentador (Fernando Carolei), quien además es puntual con el uso del vocabulario gamer para explicar los sucesos.

Tras los hechos y polémica que se generó en las anteriores presentaciones, el medio realizó una entrevista a Johnny Boy, jugador profesional del Counter Strike (subcampeón). En la misma habló sobre las estigmatizaciones que se tienen hacia los/as gamers. Además, derribó los mitos y dichos que se construyen por fuera del mundo gamer, frases como: “dejaste tus estudios” o “si están todos los días encerrados como una especie de ermitaño informático”.

En estas afirmaciones se puede apreciar una construcción de estereotipo que según la Real Academia Española (RAE) es: Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.

En cambio, en *TyC Sports* (programa “Player One”), los recursos que utilizan y los análisis de los comunicadores sobre temas gamers son correctos. Están actualizados en cada detalle y se relacionan con personas profesionales en el ámbito de la tecnología y los videojuegos para comunicar o informar lo que sucede en la comunidad gamer. Así como, en estos últimos años, la cadena de *TyC Sports* abrió su canal exclusivo de videojuegos, también podemos mencionar a otros espacios como *Flow Gaming* y *ESPN Gaming Studio* que realizan transmisiones en vivo, producen y desarrollan contenidos de videojuegos para la comunidad.

Observemos los siguientes ejemplos:

En el programa *Presión Alta* los periodistas tras intentar comunicarse con Sergio Agüero (cuando él estaba realizando un vivo a través de la plataforma *Twitch* para la comunidad), pocos del panel que integran el programa deportivo estaba informado sobre las competiciones gamers. Por ello, destacamos la comunicación interna (conexión con el área de videojuegos del canal).

En la cobertura de *América Noticias*, “el argentino que ganó un quinto puesto en el campeonato Mundial de Fortnite” por cuestiones de conocimientos de los videojuegos se pierde el valor simbólico de esta competencia y lo que representa en los adolescentes. Por eso es importante la voz de Francisco Postiglione, conocido en la comunidad gamer como “Frankkaster”.

El mensaje que deja para sus seguidores y la audiencia en general es que en las competiciones de los e-sports hay una preparación como la de un deportista de alto rendimiento. A raíz de esto, invita a que los medios de comunicación se acerquen para

incorporar nuevos aprendizajes y saberes técnicos de los videojuegos. Para que a la hora de presentar y analizar una noticia gamer tengan mayor fundamentos y, sobre todo, conocimientos; porque desde su concepción sigue sosteniendo que no es solo “sentarse y tocar el botoncito”, sino que son prácticas deportivas profesionales.

## 6.10. Violencia en los videojuegos: casos Fortnite y Minecraft

### Caracterización de medios

Las siguientes noticias las clasificamos en el género periodístico de interés general. En sus secciones el medio *A24* trabajó una noticia de último momento sobre los atentados de París, mientras que, *Canal 9* realizó un informe especial sobre el juego en un contexto de atentado similar. En cambio, en *La Nación* lo abordó en un sentido más reflexivo y *América* con un estilo humorístico, ambos se desarrollaron en un magazine informativo.

### **A24**

Lo primero que tenemos que mencionar es que en esta cobertura se desconoce cuál es el funcionamiento y la jugabilidad del Minecraft. Las voces enunciativas presentes son: la del conductor, un panelista y el enviado especial, Rolando Graña.

Analicemos el siguiente diálogo.

- **Conductor:** “Contame lo del videojuego. Por lo que tengo entendido **es un juego de creación de situaciones** para defenderse frente a determinados ataques, ¿es así?”
- **Rolando Graña:** “Habían armado un grupo para jugar en red, con París como lugar de referencia, con un jefe que era de todas las células. Así se entrenaban y, además, se comunicaban. Un método que nadie pudiera detectar dentro del seguimiento que se le hace a la gente”.
- “Minecraft es un juego que **te permite disparar** a figuras que están en movimiento o sea a gente”.
- **Panelista:** “Está encriptado el juego, o sea que a las comunicaciones no pueden tener acceso por parte de nadie”.
- **Rolando Graña:** “Exactamente, por eso armaron las células. Mientras entrenaban de manera virtual, se comunicaban entre ellos”.

El primer error en este intercambio de información es que no entendieron la mecánica del juego. Minecraft es un videojuego de construcción a partir de distintos elementos para una supervivencia. No se caracteriza por ser un juego de disparo y matar enemigos como se interpreta en los enunciados.

Esto generó una polémica y malestar en la comunidad de los gamers porque difamaron un juego de género fantasía relacionándolo con la afirmación “se entrenaron con este juego” comunicando desde un total desconocimiento del tema. Esta información es tomada a partir de los dichos de un político en la que teorizaba sobre la consola, pero Graña lo toma como fidedigno.

## Canal 9

¿Qué es el Fortnite?

En la nota periodística se utilizan varios recursos, imágenes del juego, videos de *YouTube*, e incluso un **Gameplay**<sup>16</sup> en vivo del juego. Se observa que el periodista Jorge Pizarro, crea una Falacia del hombre de paja a partir de otras noticias con un compilado de videos editados y una actuación en vivo para crear un impacto mediático.

Las voces presentes en los enunciados cargados de connotación son: la del conductor, Esteban Mirol; el presentador del tema, Jorge Pizarro y la participación del jefe del área gráfica del canal ( en el ejemplo se lo llamará por gimenito).

- **Esteban Mirol:** “El peor ataque terrorista en la historia de Nueva Zelanda. Parecía un **videojuego**, eso donde los pibes matan y matan, ¿no? y disparan”
- **Jorge Pizarro:** “El tema es complejo. Hemos requerido la asistencia del jefe de sección gráfica del noticiero, que además entiende mucho de tecnologías porque a mi me costaba creer cómo esto que es un **joystick** se transformaba en un **arma** de verdad”.
- “Esto que empieza a ser un juego te vamos a demostrar hasta qué punto puede **poseer** a un niño. Para la OMS, este juego, el Fortnite, que realmente puede poseer de manera mental, física y emocional es equivalente a la peor de las **drogas**, la más química y letal o a la **adicción** que produce el juego.”
- “Lo que yo les voy a traer a ustedes, durante el desarrollo de esto, les va a impactar. Ustedes van a **sentirse poseídos**, atrapados por cómo esto enajena a las personas, no solo al que lo juega, sino a quienes los rodean”.
- **Esteban Mirol:** “Como una droga”.
- **Jorge Pizarro:** “¿quieren ustedes saber, mirar, sentir, comprender qué es el juego Fortnite?”

En la construcción de estos enunciados como resultado hablamos de la creación de un estereotipo gamer. Hablamos de convergencia mediática ya que a pesar de no haber relación entre Fortnite y la masacre, los periodistas fuerzan esa construcción a partir de otras fuentes. También, a los/as jugadores/as gamers los tratan con términos despectivos como: marmotas, estúpidos y violentos.

El medio mezcla la finalidad del videojuego y lo relaciona a un típico juego de disparos en primera persona. Se pasa de la creación de un estereotipo violento e impredecible, a uno que es manipulable y adormecido.

- **Jorge Pizarro:** “Hay más o menos registrado 27 casos similares donde personas que jugaban más de siete horas, todos los días, en distintos momentos del día terminaron **poseídos por el juego**”.

Para contextualizar, en 2019 hubo una serie de atentados perpetrados por Brenton Tarrant, el atentado causó 50 muertos, Tarrant es un extremista australiano de extrema derecha, él registró vía *Facebook* toda la masacre que había perpetrado (Otoya, 2020). Por búsquedas en algunos diarios se puede ver que el video muestra una cámara GoPro

---

<sup>16</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

montada en el pecho del perpetrador, dando una perspectiva de primera persona, aunque haya una coincidencia con los planos, **no hay relación ni inspiración o referencia a los videojuegos**. Es más una referencia hacia los vídeos propagandísticos terroristas (por la forma de grabación y difusión viral) ya que:

Uno de los principales usos de Internet por los terroristas es la difusión de propaganda. Está generalmente adopta la forma de comunicaciones de audio y video, que imparten instrucción ideológica o práctica, dan explicaciones y justificaciones o promueven actividades terroristas. Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC, 2013).

El problema es cuando los medios de comunicación no pueden diferenciar los tipos de videojuegos y asocian a todos por igual. En un fragmento del diario *Clarín*, se puede apreciar la siguiente afirmación: “El video es muy parecido a las imágenes del Fortnite, el juego que apasiona a miles de jóvenes y adolescentes del planeta” (2019). Los medios argentinos tienden a confundirlo todo, es entendible, y la similitud con cualquier **first person shooter** (primera persona). Pero Fortnite no entra en esta características, ya que se trata de un **third person shooter** (tercera persona) para mayores de 12 años.

**Prestemos atención al siguiente diálogo, en donde se realizó un video montaje de demostración.**

**-Esteban Mirol:** “El juego consiste en disparar y matar”. (El locutor presenta la partida, en este caso hablamos de jimenito).

**-Jimenito:** ¡Dale Jorge!

**-Esteban Mirol** ¿Qué?

**-Jimenito:** Que empieces a matar.

**-Esteban Mirol:** Definitivamente no me sale.

**-Jimenito:** Bueno, no sé. Te tiene que salir.

**-Jimenito:** Trata de no meterte Esteban, que me molesta.

**-Esteban Mirol:** Pará, Gimenito. Ya estás alterado. Tranquilízate.

Este simulacro, en que reconocen que fue una puesta en escena, lo asocian tal cual interacción pasaría en una partida online entre jóvenes gamers. La intencionalidad que se quiere exponer es la idea que el/la jugador/a de videojuegos es un ser sin pensamiento, o según las palabras de Esteban Mirol al decir “*un marmota*” como un rasgo distintivo.

Sin embargo, lo que se visualizó se podría definir como una actuación manipuladora. La carga de pantalla, la selección y edición de personaje no corresponde al juego. En realidad fue un video editado en forma de loop, y las acciones de los personajes se repitieron exactamente igual. El video fue sustraído de un página de *youtube*, por lo que podemos reafirmar que no se trata de un gameplay en vivo.

## **América Noticias**

La siguiente construcción comunicativa se desarrolló en un magazine de la cadena televisiva (programa “Involucrados”). Veamos los diálogos más relevantes a la hora de analizar la noticia gamer.

- **Iudica:** “Juegan todo el día esta porquería, están todo el día con esto. Igual que los míos se juntan en red y se hablan por los micrófonos y tienen pasos de baile. Le voy a preguntar a los chicos, a Giian Pa que es un youtuber”.
- **Giian Pa:** “Buen día Mariano”.
- **Iudica:** “Vos también entraste en esta locura”.
- **Giian Pa:** “Sí, lamentablemente sí”.
- **Iudica:** “Qué es lo que tiene, para que todos nuestros hijos están enloquecidos”.
- **Giian Pa:** “El fornite entendió completamente a las nuevas generaciones desde los colores a la jugabilidad (se oye en el fondo la sorpresa por esta palabra)”.
- **Iudica:** “¿Gastas la tuya o gastas la de tu padre?”
- **Giian Pa:** “Soy una persona independiente, gasto la mía”.
- **Iudica:** “¿Cuánto llegas a gastar?”
- **Giian Pa:** “Lo que gasté fue una vez sola en un pase de batalla, que es un engaña pichanga”.
- **Iudica:** “¿Puede ser que esto en los jóvenes les haga sentir como que matar es jugar?”
- **Patricia Schweitzer:** “De las consecuencias de este tipo de juegos, con relación a lo sociológico, tenemos que seguir estudiando. No es bueno que de todos modos las sociedades sean tan violentas y se naturalice la idea de matar [...] si el juego es matar y hay horas y horas, hay algo que después se pierde y eso no es bueno en sí mismo. El contenido es demasiado único y siempre se trata de ir a la guerra (haciendo énfasis en la relación entre la jugabilidad, supervivencia y matar)”.

En esta conversación, observamos que desconocen sobre el mundo de los videojuegos. La primera frase que analizamos es el estereotipo gamer presente, refiriéndose a que están todo el día jugando a los juegos. Lo apreciamos en la siguiente afirmación, cuando Iúdica dice: **“juegan todo el día esta porquería, están todo el día con esto”**. Observamos una carga emocional negativa del locutor refiriéndose al contenido del videojuego (Fortnite).

A su vez, continúa con un juicio de valor (afectivo) con la contundente definición de que un streamer no es un trabajo sino un hobby. Esto se puede ver en la siguiente pregunta: **¿Gastas la tuya o gastas la de tu padre?** Si bien estas afirmaciones dan a entender ideas preconcebidas en el enunciado que se destaca, sobre todo, en relación con la violencia es cuando el conductor pregunta: **¿Puede ser que esto en los jóvenes les haga sentir como que matar es jugar?**

Vemos cómo estas ideas preconcebidas desde los 90’ aún permanecen en ámbitos del periodismo. Se cree que la relación de un juego con temática de violencia puede influir en la vida real y no es así. Ante esta conjetura, la psicóloga Patricia Schweitzer sostiene que no hay estudios sobre esto al respecto. Y como analistas, no debemos naturalizar lo que sucede en los videojuegos, ya que forma parte de un mundo virtual y no real.

## La Nación +

A diferencia de *América* y *Canal 9*, este medio trabajó el tema de los videojuegos con criterios opuestos y diferentes, sin utilizar términos despectivos ni afirmaciones negativas sobre el juego Fortnite. Las voces presentes en los enunciados son: La conductora, Eleonora Cole; el panelista, Ariel Torres y el médico psiquiatra, Harry Campos Cervera.

- **Eleonora Cole:** “¿Preocupación por la violencia que se maneja?”
- **Ariel Torres:** “No es nuevo, es un juego de tiros, pero está **buenísimo**. Tiene un montón de elementos para que sea buenísimo. Es visualmente **muy atractivo** y lo que se llama mecánica del juego está **muy bien hecha**. La finalidad es enfrentarse todos contra todos”.
- **Eleonora Cole:** “¿Qué pasa con la violencia en los juegos?”
- **Harry Campos Cervantes:** “Te podría decir que hay más violencia concreta y real en un juego de rugby que en estos juegos virtuales. Sin embargo, en determinados juegos también hay violencia, pero no es el juego que va a determinar que la persona sea violenta, sino lo que le pasa como personalidad previa.”
- **Eleonora Cole:** “¿Cuánto tiempo uno tiene que estar jugando un juego para que se considere una adicción?”
- **Harry Campos Cervantes:** “La adicción es la pérdida de la libertad frente a algo. Se vuelve una adicción cuando se produce una merma en los estudios escolares, la socialización con la familia y la poca relación con las amistades”.

En esta secuencia, no se observan preconceptos ni prejuicios malintencionados para aquellos/as que son jugadores/as o productores/as de contenidos. Al tema se lo abordó con total respeto, con juicios de valores afectivos, pero sin mencionar las estigmatizaciones que se dicen o circulan en la sociedad sobre el uso de estos juegos, con la salvedad que la conductora relaciona los términos de adicción y violencia en referencia a los videojuegos.

Miremos el siguiente enunciado: “Vamos hablar del furor del Fortnite, este juego que utilizan muchos adolescentes. Esto trae siempre preocupación por la violencia y la adicción que genera esto”. En este sentido, primero no toma una postura inicial, sino que abre la puesta en escena para que se contextualice cuál es la finalidad del juego para luego sí emitir una opinión constructiva sobre el juego en sí.

A nuestro criterio, el debate en esta entrevista se vuelve interesante y coherente por la manera en que se desarrollan los fundamentos y las opiniones que se construyen sobre el uso de los videojuegos. Nuestro entrevistado, Franco Rivero nos afirma que:

Si la entrevista está obviamente organizada y encausada desde el marco del conocimiento de la actividad se puede hacer algo claramente más respetuoso desde el punto de vista personal y desde el punto de vista de la actividad. Y seguramente será una entrevista mucho más rica que generará contenido para el espectador.

Si bien recuperamos este recorte en referencia a cómo son visto los/as jugadores/as gamers por la televisión, en este caso, problematizan el tema y esta práctica de los/as jóvenes sin buscar una intencionalidad que se interprete como una ofensa en la comunidad. Se describe lo que representa simbólicamente jugar videojuegos, pero sin descuidar la salud mental, que puede conducirte a un principio de adicción.

Para el médico especialista Harry Campos Cervera, esta práctica en los/as jóvenes la describe como: “Los videojuegos son tan útiles como el ajedrez porque estimulan zonas motrices, coordinación viso-motriz y elementos de desarrollo cerebral que van a ser de utilidad para estas personas en este mundo virtual”.

Por otro lado, la lectura de los análisis en las noticias nos determina que el concepto de videojuego, no es claro en la comunidad de periodistas. Asumen que todo videojuego es básicamente lo mismo, como por ejemplo, lo sucedido en A24. El corresponsal en Francia describe un shooter en primera persona y nombra al videojuego Minecraft, pero sin tener en cuenta la jugabilidad, que es todo lo contrario. Su finalidad es crear un mundo a base de bloques y no se caracteriza por disparar como lo menciona Graña.

También hay que aclarar que no se encontró ninguna fuente ni prueba de que el videojuego Minecraft esté relacionado con el atentado. Solamente se nombra el juego de Play Station, pero en ese período no se encontraba disponible para esa plataforma. Por ello, los/as periodistas con la poca información que manejan plantean un antecedente y crean un estigma a la comunidad gamer. Además de mostrar un contenido amarillista para generar un efecto de sentido y así buscar mediatizar el tema.

Los conceptos multimodales, la cuestión del **discurso**, la representación de la violencia en imágenes, más la jugabilidad e interacción crean una estigmatización de una potencialidad peligrosa en sentido de definirlos como violentos. Pero los canales que toman las noticias del jugador que ganó en Fortnite cambian a una modalidad más amigable hacia la comunidad gamer. No obstante, la palabra violencia aún está vigente en esos discursos.

Con respecto a los recursos que utilizaron encontramos imágenes o fragmentos de gameplay de los juegos mencionados. En algunos casos no corresponde la descripción de la jugabilidad con la imagen, como es el caso de Minecraft. También, destacamos el uso de una pantalla y joysticks para emular una videoconsola y crear una actuación en relación a la violencia y el juego Fortnite, como el ejemplo de *Canal 9*. Aquí los autores Kress y Van Leeuwen (2011) describen que en términos de **Potencial de significación experimental** “se refiere a la idea de que los significantes materiales tienen un significado potencial que se deriva de aquello que hacemos cuando los articulamos, y de nuestra habilidad para extender nuestra experiencia práctica metafóricamente y convertir acción en conocimiento” (p.14). Observamos esa puesta en escena para dejar una intencionalidad en esa demostración ficticia, ambos protagonistas aludiendo a la temática de la violencia.

Si tomamos la concepción del término **procedencia**, “la idea de que las señales pueden ser ‘importadas’ desde un contexto (otra época, grupo social, cultura) a otro” (p.14), todas las noticias analizadas aplican el concepto de violencia asociándolos a los videojuegos. Tomemos el siguiente hecho: que la masacre haya sido filmada en primera persona pareciéndose a un videojuego de disparos, lo asocian el concepto shooter<sup>17</sup> y también a la jugabilidad del juego Fortnite. Entonces aquí analizamos que se mezclan los contextos y los enunciados tildando a la práctica de videojuegos como un acto violento.

Sin embargo, en los zócalos de “América Noticias”, indican que se trata de un informe de estilo serio, con titulares como: “el juego que preocupa a los padres”, “cómo afecta el videojuego a los chicos” o “el fenómeno Fortnite”. Y en cuanto a la participación de una psicóloga, se analiza sobre la temática de la adicción a los videojuegos. En el zócalo: “todo juego en exceso es adictivo” (en referencia al estereotipo de que si sos adicto te volvés violento), se insinúa sobre la problemática de la violencia de los juegos y que este puede emular una reproducción en la vida real.

---

<sup>17</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

Pero en distintas secuencias de la entrevista y el hecho que se ponen a bailar las referencias de los bailes de Fornite cambian la perspectiva del informe a un show más humorístico, contradiciendo ese estilo de seriedad. Como dato importante, los periodistas no pueden diferenciar tres conceptos, un **gamer** (persona que le gusta los videojuegos), **streamer** (persona que transmite en línea a través de una transmisión en vivo o video pregrabado) y un **youtuber** (persona que sube contenidos a la plataforma).



**Imagen N° 2: Captura de recopilación de los medios seleccionados.**

En estos ejemplos, queda en evidencia que no pueden diferenciar un/a creador/a de contenidos relacionado a un videojuego o el hecho que sea categorizado un trabajo remunerado (se vuelve al uso de estereotipos).

Con la siguiente nota, la situación podría ser más favorable a la comunidad gamer, ya que cambian la perspectiva que tienen los medios con respecto a la comunidad. Citemos el ejemplo de *América Noticias*. Para poner en contexto después de que la práctica del juego Fortnite injustamente fue infravalorado por algunos/as comunicadores/as en los medios televisivos.

La entrevista tiene como finalidad explicar qué es un “Gaming House” (lugar de entrenamiento) y por qué hay que pensar en los e-sports como una cultura deportiva electrónica. En los enunciados se explicó que los/as jugadores/as están preparados/as, se profesionalizan, cuentan con médicos/as, nutricionistas y se respeta los horarios de entrenamiento en un estilo de vida ordenado.

Se desmitificaron varios mitos, como por ejemplo, el CEO describió que hay varios tipos de competición en los e-sports, entre ellos: **Counter Strike** o **Legends of Legends**, cada uno con diferente jugabilidad. Además, Frankkaster resalta “la gloria en la escena internacional”. Cabe resaltar que los periodistas formulan la típica pregunta sobre la violencia en los videojuegos, en la cual el CEO responde que “es algo ridículo ya que no tiene nada que ver”.

Por lo tanto, podemos notar los primeros cambios en referencia a los conceptos gamer, o como lo menciona Franco Rivero, que en la actualidad en los medios de

comunicación tienen una mirada aceptada sobre la comunidad. Esto antes era impensado, pero con los conocimientos y las secciones que trabajan noticias gamer, es un avance de una práctica muy consumida por los/as jóvenes en sus tiempos libres.

Sin embargo, todavía el concepto de violencia y adicción sigue presente en los discursos relacionándolos con los videojuegos. El caso más llamativo es el de *Canal 9*. No pueden diferenciar sobre la jugabilidad de un videojuego; no pueden diferenciar en el Fortnite qué es un videojuego de tercera persona. En sus zócalos, se puede apreciar en las siguientes construcciones enunciativas: “masacre en una mezquita 50 muertos”, “**poseídos** por un videojuego”, “así fue el **ataque** en la mezquita”, “el **asesino** se inspiró en el Fortnite”, “¿la **culpa** la tienen los **videojuegos**?”

Los/as periodistas utilizan palabras cargadas de sentidos negativos para denotar caracteres despectivos hacia la comunidad gamer como: “poseídos”, “drogadictos” y “marmotas”. También, mencionan información sobre la Organización Mundial de la Salud a pesar de que en ese tiempo no había un registro sobre la adicción a los videojuegos. Se puede afirmar que el estilo del informe fue para crear un efecto mediático sin dar la posibilidad de entrevistar a un especialista productor y/o creador de contenidos como un/a gamer o streamer. Esto generó una repercusión en las redes sociales como se puede visualizar en la siguiente captura de imagen.



**Imagen N° 3: Informe de Canal 9. Recuperado de Youtube. Fecha 17/03/2019.**

Las repercusiones fueron notables. Entre los puntos más importantes se puede destacar que la intencionalidad del medio que generó la desinformación sobre los videojuegos. La voces de los/as distintos/as gamers dejó en evidencia la falta de criterios para comunicar, y lo que lo hace más relevante es la voz de quien protagonizó el atentado, quien negó tal relación o inspiración por los videojuegos.

En síntesis, con el abordaje y análisis de la mecánica y jugabilidad de uno de los títulos más populares de los e-sports como Fortnite y Minecraft, a los/as jóvenes se les atribuye una concepción negativa cargada de prejuicios violentos. Para ejemplificar nos permitimos retomar frases y puntos en común como: **“marmotas y mente de acero”**, **“picar la cabeza o estar poseídos por esta porquería”** sin comprender la finalidad de los juegos virtuales naturalizándolos con términos despectivos y, en algunos casos, relacionándolos con hechos y atentados violentos.

También enunciados como: “¿vos entraste en esta locura?”, “poseídos por los videojuegos” o “este demencial juego” haciendo una comparación nefasta entre un joystick de consola con portar un arma letal, refiriéndose erróneamente a que los/as usuarios/as de videojuegos son sujetos sin pensamientos. En este sentido, los comentarios y opiniones en las redes sociales ocupan un rol importante a la hora de argumentar y/o fundamentar los términos que se manejan en la comunidad gamer.

Así mismo, otro punto en común que se analizó es el término “gamer” en las presentaciones y descripciones de las noticias. La forma correcta de enunciar son: jugadores/as casuales y jugadores/as profesionales; el concepto “gamer” es más abarcativo y su utilización correcta está asociada hacia personas que hacen de los videojuegos una parte de su cotidianidad.

Retomando con los autores De Luca y Azcúa (2016) “los medios presentan a los y las jóvenes como violentos sin poner en tensión el lugar que ocupan en la sociedad y cómo son representados mediáticamente” (p.16). Aquí observamos cómo los medios televisivos construyen un estereotipo a partir de diferentes notas enlazadas entre sí. Y, con el uso de tecnologías como el videojuego e internet son más fáciles de propagar estas *fake news*. Los medios construyen la personalidad de un/a videojugador/a según sus intereses y estigmatizando sus prácticas culturales.

Si bien en este apartado acabamos de analizar las mecánicas y funcionamientos de los juegos Fortnite y Minecraft a partir de la relación juventud - violencia - videojuegos, en el siguiente título vamos a puntualizar cuándo una adicción se puede transformar en una enfermedad.

### **Cargas valorativas del léxico**

Como se puede apreciar en este apartado se visualizan subjetivemas tanto positivos como negativos. Por ejemplo, en la temática de violencia en los videojuegos no es común encontrar referencias o exposiciones positivas debido a estigmas previos, como los mencionados en la introducción de este TIF. En los siguientes ejemplos podemos encontrar en A24 que se destacan subjetivemas en relación a los adverbios específicamente modalizadores de la enunciación y modernizadores de verdad o realidad dando por hecho las supuestas declaraciones. Tanto *Canal 9* como *América*, usan más el empleo de adjetivos y verbos para crear un arquetipo de jugador que represente a sus intenciones, en este caso de convencer al televidente de que los jugadores de videojuegos son violentos, esto también se ve en *La Nación*, pero sutilmente.

#### **A24**

**Rolando Graña:** “Habían armado un grupo para jugar en red, con París como lugar de referencia, con un jefe que era de todas las células. Así se entrenaban y, además, se comunicaban. Un método que nadie pudiera detectar dentro del seguimiento que se le hace a la gente”.

“Minecraft es un juego que te permite disparar a figuras que están en movimiento o sea a gente”.

**Rolando Graña:** *“Exactamente, por eso armaron las células. Mientras entrenaban de manera virtual, se comunicaban entre ellos”.*

Frase	Subjetivema
<u>Habían armado</u>	Adverbio -modalizador de la verdad
<u>Te permite disparar</u>	Verbo objetivo
<u>Exactamente</u>	Adverbio modalizador de la realidad
<u>Entrenaban</u>	Verbal axiológico
<u>Virtual</u>	Adjetivo - no axiológico (evaluativo)
<u>Comunicaban</u>	Verbal axiológico

### **Canal 9**

**Esteban Mirol:** *“El peor ataque terrorista en la historia de Nueva Zelanda. Parecía un videojuego, eso donde los pibes matan y matan, ¿no? y disparan”*

**Jorge Pizarro:** *“El tema es complejo. Hemos requerido la asistencia del jefe de sección gráfica del noticiero, que además entiende mucho de tecnologías porque a mí me costaba creer cómo esto que es un joystick se transformaba en un arma de verdad”.*

*“Esto que empieza a ser un juego te vamos a demostrar hasta qué punto puede poseer a un niño. Para la OMS, este juego, el Fortnite, que realmente puede poseer de manera mental, física y emocional es equivalente a la peor de las drogas, la más química y letal o a la adicción que produce el juego.”*

**Esteban Mirol:** *“Como una droga”....“un marmota”*

Frase	subjetivema
El <b>peor</b> ataque	Adjetivo afectivo.
Se <b>transformaba</b> en un arma de <b>verdad</b>	Verbo (axiológico)-adjetivo (evaluativo)
Puede <b>poseer</b> de manera <b>mental, física y emocional</b>	Verbo (afectivo)-adjetivo (evaluativo)
A la <b>peor</b> de las drogas, la más <b>química y letal</b> o a la adicción que <b>produce</b> el juego	Adjetivo afectivo- adjetivo (evaluativo)- verbo (axiológico)

Como una droga	Adverbio (modalizador de la realidad)
Un marmota	Sustantivo (desvalorizante)

### **América Noticias**

**Iudica:** Juegan todo el día esta porquería, están todo el día con esto.

**Iudica:** “Vos también entraste en esta locura”.

**Iudica:** “Qué es lo que tiene, para que todos nuestros hijos están enloquecidos”.

**Iudica:** “¿Puede ser que esto en los jóvenes les haga sentir cómo, que matar es jugar?”

**Patricia Schweitzer:** “De las consecuencias de este tipo de juegos, con relación a lo sociológico, tenemos que seguir estudiando. No es bueno que de todos modos las sociedades sean tan violentas y se desnaturalice la idea de matar”

Frase	Subjetivema
Juegan todo el día esta <b>porquería</b> , están todo el día con esto.	Sustantivo (desvalorizante)
Vos también <b>entraste</b> en esta <b>locura</b> ”.	Verbo (axiológico)-sustantivo (desvalorizante)
¿Puede ser que esto en <b>los jóvenes les haga sentir cómo, que matar es jugar?</b>	Adjetivo (evaluativo)-verbo (afectivo-evaluativo-axiológico)
Qué es lo que tiene, para que todos nuestros <b>hijos estén enloquecidos</b> ”.	Adjetivo (evaluativo/afectivo)
<b>No es bueno</b> que de todos modos las sociedades <b>sean tan violentas</b> y se <b>desnaturalice la idea de matar</b>	Adjetivo (evaluativo) -(afectivo)-verbo (axiológico)

### **La Nación +**

**Eleonora Cole:** “¿Preocupación por la violencia que se maneja?”

**Ariel Torres:** “No es nuevo, es un juego de tiros, pero está **buenísimo**. Tiene un montón de elementos para que sea buenísimo. Es visualmente **muy atractivo** y lo que se llama mecánica del juego está **muy bien hecha**..

Frase	Subjetivema
¿ <b>Preocupación por la violencia</b> que se maneja?	Verbo (axiológico-afectivo) -sustantivo (desvalorizante)
“No es <b>nuevo</b> , es un juego de tiros, pero está <b>buenísimo</b> ”	Adjetivo (no axiológico)-adjetivo (axiológico)
Es <b>visualmente muy atractivo</b> y lo que se llama mecánica del juego está muy bien hecha	Adverbio (modalizador de la realidad)-adjetivo (axiológico)

## 6.11. Los videojuegos, ¿principio de adicción?

### Caracterización de los medios

#### Adicción a los videojuegos: mitos y verdades

Tomaremos dos noticias de *C5N*, ambas desarrolladas en un programa de magazine, y un informe de *Telefe Noticias* sobre el uso de las consolas de videojuegos. En este caso, nos detendremos en el concepto de adicción.

#### **C5N**

Adicción a los videojuegos ¿cuándo preocuparse? Sección de tecnología. Las voces participantes son: conductores, Guillermo Favalle y Melina Fleiderman; panelista Carlonia Hernandez; invitada especial, psicóloga Gabriela Nanton.

- **Guillermo Favalle:** “Esto le va a interesar más si toca de oído que si toca de un protagonista. Estoy hablando de adicciones y no de las adicciones de las drogas, ni el alcohol, sino a **las adicciones a los videojuegos**. A veces lo único que nos pasa es ver lo que le sucede a un niño o un adolescente de nuestra propia familia, que empieza a pasar cada vez más tiempo frente al monitor... y hablando siempre de lo mismo ¿Qué es hablar de lo mismo? hablar de los videojuegos que juegan, y ahí me parece que estamos en un **problema**”.
- **Carolina Hernandez:** “¿En qué momento hay que preocuparse? Esa es la cuestión.”
- **Gabriela Nanton:** “Cuando hablamos de adicción, definamos los términos como corresponde. Es un campo muy grande. Por un lado, podemos encontrar adicción hacia determinadas sustancias, sujetos o bien conductas. En este caso de los

videojuegos todavía **no ha sido catalogado** científicamente como uno de los tipos de **adicción**. En los manuales de psicología todavía no figura, es muy nuevo que tiene que ver con los avances tecnológicos”.

- Ahora como toda adicción o una conducta adictiva es progresiva, no es de un día para el otro. Cuánto tiempo ese joven en su día le está dedicando a entrenarse, a jugar, eso es lo principal.
- **Melina Fleiderman**: “No hay que **demonizar** a los videojuegos. Hay que ver qué es la tecnología, qué hacen con eso, a qué juegan”.
- **Gabriela Nanton**: “Totalmente de acuerdo. Dijiste la palabra clave, **no demonizar**. Esto se trata de algo que está adentro. Tiene que ver con su contexto ¿Hubo un orden, una rutina establecida?, ¿los adultos respetaron sus horarios? Todo eso tiene que ver”.

En esta escena con los diálogos más relevantes de la noticia hicieron hincapié en la exposición de los/as adolescentes y jóvenes que pasan horas y horas jugando videojuegos, preguntándose: ¿cuál es el momento para preocuparse? La primera referencia que tomamos es la definición del conductor al afirmar que jugar videojuegos puede ser un problema al transformarse en un hábito de quienes consumen y realizan esta práctica.

Como analistas, podemos contraponer esta afirmación si respetamos y conocemos nuestros límites al interactuar con estos dispositivos. Tampoco podemos calificar con una connotación negativa a quienes son considerados/as jugadores/as gamers y a los que hacen de los videojuegos una salida laboral. En este sentido, recuperamos la voz de la entrevistada, que en su mensaje considera y pone énfasis en la rutina, el orden y los tiempos que deben establecerse.

Lo que en el inicio de la presentación, las conjeturas o pensamientos sobre el concepto videojuego en relación con lo adictivo, esa construcción pierde sentido con la fundamentación de la psicóloga. El tema clave no se trata de demonizar esta práctica que realizan niños, adolescentes y jóvenes, sino marcar y poner los límites, no juzgar o emitir algún prejuicio o preconcepción ni dejar de un lado las responsabilidades personales y cotidianas como las relaciones sociales.

Como dato de color, *C5N* describe unos Tips a considerar, que debemos resaltar que recién en el año 2022 se pudo meter la adicción a los videojuegos en los libros de psicología, y el informe es de 2017.

- ❖ Deseo de jugar cada vez más.
- ❖ Deseo de jugar todo el tiempo.
- ❖ Irritabilidad, ansiedad cuando tiene deseo de jugar o cuando no juega.
- ❖ Problemas a nivel social, familiar o laboral, e incluso problemas de salud por la falta de sueño.
- ❖ Se propone jugar una hora y termina siendo ocho.
- ❖ Pierde interés en todo vínculo social físico.
- ❖ Se alimenta frente a la tele.

Por su parte, en la segunda noticia “reconocen la adicción de los videojuegos como enfermedad”, las voces disidentes son: los conductores Melina Fleiderman y Julián Guarino, y como entrevistado Claudio Waisburg. Observemos la siguiente comunicación.

**Melina Fleiderman:** “No son conscientes de lo que comen lo cual genera mucha obesidad vinculada a los videojuegos”.

**Claudio Waisburg:** “Doble, por qué es lo que comen y no se mueven. Porque esto genera sedentarismo”.

**Melina Fleiderman:** “Por otro informe he leído que generaba directamente obesidad los pibes que comen conectado a algo. Que pierden directamente la conciencia de lo que están comiendo como una cuestión instintiva”.

En este ejemplo, las cargas valorativas las podemos asociar a un estereotipo “gamer zombie” con la frase: “Que pierden directamente la conciencia de lo que están comiendo como una cuestión instintiva”. Haciendo alusión a que las personas que empiezan a depender de una consola o dispositivo dejan de lado sus actividades cotidianas y solo están inmersos en la virtualidad.

Además, es cierto que por una cuestión de comodidad no necesariamente los videojuegos promueven el sedentarismo. Aparatos como **Ring Fit**<sup>18</sup>, los joystick de Nintendo o las consolas con realidad virtual promueven la ejercitación de las personas, pero no al punto de considerarlo como una actividad saludable.

Sin embargo, la Organización Mundial de la Salud reconoció que pasar tiempo interactuando con un dispositivo o consola de videojuegos puede llevarte a desarrollar una patología mental, pero no es una afirmación. Entonces, ante la pregunta ¿por qué puede ser considerado una adicción? El especialista Claudio Waisburg (neuropediatra) afirmó que “lo importante es poder distinguir un uso **adecuado e inadecuado** de las tecnologías incluyendo los videojuegos”. Al hacer referencia al término “adecuado-inadecuado” pone especial énfasis en la interacción con las pantallas (llamase PC, videojuegos, Tablet, etc.).

En otras de sus definiciones, es interesante resaltar los siguientes enunciados: “cuando hablamos de chicos en desarrollo, el cerebro se está formando, necesita estar rodeados de gente y no de juegos en red, sino estar acá, cara a cara, tener contacto físico, real y presente”. Es decir, aquí la preocupación nace por dejar de hacer actividades académicas y sociales para estar inmerso en la virtualidad. Es lo que transversalmente abordamos esta cuestión de cuándo poner los límites y los tiempos, y no dejar dominarse por estos artefactos electrónicos, sino darle el uso adecuado.

Esto puede incidir en el desarrollo social de los/as niños/as, adolescentes y jóvenes. “Las interferencias de las pantallas en su totalidad generan una interferencia en el desarrollo normal de las habilidades sociales de las personas”, afirma el entrevistado. Por ello, el límite se presenta cuando la necesidad de estar conectados/as en red se transforma en un hábito dependiente por los juegos virtuales.

Por consiguiente, cuando nos referimos a la palabra o a la idea de que no hay que demonizar la práctica de los videojuegos, también hacemos referencia que no toda persona que juega y utiliza los videojuegos es adicto a las pantallas o a las consolas. Pero sí reconocemos que ese hábito se puede transformar en una costumbre y en una prioridad de vida.

Sin embargo, hay que dejar claro un punto. Lo que se debate en la OMS es la consideración del **uso excesivo de los videojuegos** que puede desarrollarse en una enfermedad mental. Hace una década atrás ya se venía estudiando este fenómeno y los efectos que puede producir el consumo de los videojuegos. En la actualidad podemos

---

<sup>18</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

vislumbrar que hay un alto porcentaje de niños/as y adolescentes que demuestran interés por las tecnologías. Miremos el siguiente ejemplo:

En otro de los fragmentos de la entrevista, Melina Fleiderman se preguntó: “¿los videojuegos generan adicción a quienes juegan o los consumen?” Podemos analizar que en esta práctica hay un aspecto positivo, que lo podemos clasificar en los/as jugadores/as en equipo, y un aspecto negativo que genera una necesidad imperiosa de estar sumando puntos, es decir, de aquellos/as que juegan por batir récords y pueden llegar a perder la noción del tiempo por estar concentrados/as en sus objetivos.

La importancia es cómo los/as padres/madres monitorean el tiempo que sus hijos/as tienen que estar expuestos/as a una pantalla. “Cualquier pantalla que interfiera en la socialización en los jóvenes es contraproducente”. Aquí podemos concluir que hay que fomentar la imaginación y la creatividad, un claro mensaje para repensar el uso excesivo de las consolas de videojuegos.

En la siguiente presentación, encontraremos una serie de entrevistas a niños/as, adolescentes y jóvenes para preguntarnos qué piensan sobre el uso de las consolas de videojuegos y como es el día a día envueltos en una realidad virtual.

### Cargas valorativas del léxico

**Melina Fleiderman:** “No son conscientes de lo que comen lo cual genera mucha obesidad vinculada a los videojuegos”.

**Claudio Waisburg:** “Doble por qué es lo que comen y él no se mueve. Porque esto genera sedentarismo”.

**Melina Fleiderman:** “Por otro informe he leído que generaba directamente obesidad los pibes que comen conectado a algo. Que pierden directamente la conciencia de lo que están comiendo como una cuestión instintiva”.

Frase	Subjetivema
No son <u>conscientes</u> de lo que comen lo cual genera mucha <u>obesidad</u> vinculada a los videojuegos”.	Adjetivo axiológico- sustantivo desvalorizante - verbo transitivo axiologico
(1) Doble por qué es lo que <u>comen</u> y él <u>no se mueve</u> . (2) Porque esto <u>genera sedentarismo</u> ”.	(1) adjetivo no axiológico, verbos axiologicos, (2) adverbio modalizador de la realidad-verbo axiológico -sustantivo desvalorizante
Que <u>pierden directamente la conciencia</u> de lo que están comiendo como una cuestión <u>instintiva</u> .	Verbo afectivo- adverbio modalizador de la verdad- sustantivos desvalorizantes

En los análisis sobre los subjetivismos observamos un punto interesante en torno a la adicción. Los medios crean un estereotipo del/de la Gamer, por ejemplo, el uso de las palabras sedentarismo o pérdida de la conciencia nos hace pensar la idea de alguien que pierde su vida social ni bien interactúa con una consola de videojuegos, como si se trataran de drogas duras. Los medios tratan de crear una idea de que los/as jugadores/as son seres inertes a través de la manipulación de sus informes. Esto también se ve reflejado en la siguiente nota de *Telefe Noticias* - "adictos a los videojuegos"- donde el periodista y la edición del video cuentan sobre el mismo estereotipo de jugador de videojuegos.

### ***Telefe Noticias***

## **Adictos a los videojuegos**

### Caso N°1

**Daniela, madre de Baltazar:** "Podés dejarlo encerrado jugando a la play y no molestan"

**Periodista:** ¿qué pensas que dejó tu hijo de hacer por jugar a la play?

**Daniela:** "se pierde conversar, participar de la familia, de hacer amigos en el exterior, de hacer pileta, de jugar al fútbol, etc."

**Baltazar:** Mis juegos preferidos son FIFA y Fortnite. Nosotros jugamos torneos de verdad, como si fuera la Liga Argentina".

**Periodista:** ¿Cuántas horas puede tardar? refiriéndose a las partidas online,

**Baltazar** "no tiene tiempo. Yo lo tomo como minutos".

**Daniela:** estar jugando hasta las cuatro, cinco o seis de la mañana y ahí está mi mayor preocupación por estar interactuando con este tipo de tecnología...

"mi preocupación es a la hora de estar con la familia "está de mal humor porque no durmieron, están cansados, no comieron bien, etc."

"si le hablas no contesta, le tenés que llamar una o dos veces para que te responda, es habitual".

**periodista** ¿tu mamá le apagó la consola de videojuegos? "¿te enojaste?"

**Baltazar:** sí, mucho"

### Caso N° 2.

- **Luciana** (20 años): "Yo me levanto y lo primero que hago es prender la computadora y me pongo a jugar, puedo estar todo el día" ¿Cuántas horas estamos hablando? dice el periodista, "y 10 horas, seguro".

Alicia, madre de Luciana, en una de las tantas noches que su hija pasaba jugando a los videojuegos contó que “estábamos durmiendo y escuchábamos el tecladito”. Hizo referencia a que si no terminaba de jugar le iba a apagar la computadora. De las advertencias y desobediencia, la madre cortó la llave de luz. Este hecho trajo pequeñas discusiones en el entorno familiar (madre e hija).

- **Luciana:** “Me encanta jugar de noche. A veces me pasaba que habría la ventana y se hacía de día, ¿cómo puede ser? me preguntaba”. ¿Qué otra cosa te gusta hacer más allá de los juegos? preguntó el periodista. En respuesta contundente expresó su pasión suprema por los videojuegos.

### Caso N°3

- **Luca (18 años):** “Cuarto año repetí, básicamente por quedarme jugando a la play”. También afirmó que pasa mucho tiempo jugando partidas online, sin especificar las horas, como puede ser a la mañana y a la noche, después de la cena. En vez de decir: “che vamos a jugar a la pelota, decís conéctate y juguemos a la play”.

Marisel, la madre de Luca dijo que “la calle está complicada, prefiero que esté acá con los chicos a que esté en la calle” ¿y no te preocupa que en vez de estar estudiando esté jugando? “Es un chico muy inteligente, pero repitió”.

En otra faceta de la entrevista, Luca afirmó que en los videojuegos es muy calentón, “una vez estaba jugando al FIFA, revoleé el joystick y justo dio contra la tele y se partió en mil pedazos”. ¿El futuro cómo lo ves? “Es que no voy a poder dejar de jugar a los videojuegos, es como siempre va a estar ahí, creo yo”.

### Caso N°4

- **Santiago (16 años):** “¿Te ves en la vida real o son todos amigos virtuales?”. Ante la pregunta del periodista, Santiago hizo referencia a que son todos usuarios que se conectan online para comenzar una partida “jugamos todo el tiempo, pero no nos conocemos en persona”. A su vez manifestó pasar mucho tiempo jugando sin dejar los videojuegos, sólo para hacer sus necesidades. ¿El colegio cómo te está yendo? “está pausado” refiriéndose a que dejó sus estudios.

Como observamos en estos relatos, se vuelve trascendente escuchar las voces de los protagonistas para pensar y analizar si el exceso de estar conectados/as en una realidad virtual puede transformarse en una adicción. Como venimos desarrollando en este apartado los argumentos de los especialistas y la OMS afirman que pasar mucho tiempo conectados/as con los videojuegos conduce a desarrollar una enfermedad mental.

El uso de los videojuegos genera en sus jugadores diferentes sentimientos relacionados con las necesidades humanas básicas (Gee, 2005). Necesidades tales como dominio, competencia y autodeterminación son esenciales para la absorción de la realidad, un factor que puede promover sentimientos positivos de empoderamiento,

inmersión y flujo, o bien contribuir al aislamiento o causar una urgente necesidad de jugar.<sup>19</sup>

Por eso, reflexionar sobre estas prácticas conlleva a pensar y poner los límites para que no se transforme en una práctica, vale la redundancia, adictiva. Si bien hay que reconocer que, unas de las cualidades de los juegos en red es atraer más usuarios/as por lo que ofrecen las plataformas y el streaming, el mayor problema surge cuando se vuelve cotidiano, dependiente y se deja de un lado las relaciones y cuidados interpersonales.

Pero qué sucede cuando los medios de comunicación traspasan los límites y quieren construir un relato de la realidad, según una intencionalidad. En términos de Marta Marin, “son huellas que deja en el enunciado el sujeto que lo ha producido” (2008, p.45). En este caso analizando lo enunciativo, el mensaje y la intención está puesta en los/as jóvenes. Las preguntas están enfocadas en un sentido negativo estigmatizando estas prácticas en vez que en las entrevistas se hable sobre temas como: qué significa ser un gamer, las producciones de contenidos, o sobre las competiciones de los torneos e-sports.

Podríamos interpretar que en esta selección de voces y la manera que el medio encaró las entrevistas, generó una ofensa hacia la comunidad, mostrando, describiendo y titulando que los jugadores gamers son “**adictos**” a los videojuegos. Cuando, por otro lado, es también una oportunidad laboral (el streaming) utilizando recursos y herramientas que nos propicia la tecnología.

En la siguiente imagen se puede observar a uno de los entrevistados haciendo un descargo ante la producción del medio de comunicación por lo que presentó *Telefe Noticias*. Vale la aclaración que, por los sucesos, hubo una corrección y disculpas por cómo trabajaron la noticia y que el fin del informe era abundar en los videojuegos y no generar polémicas ni ofensa hacia las personas que en tiempos de ocio o por profesión se dedican a los videojuegos.

---

<sup>19</sup> Para mayor información puede verse:  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2075-94792015000300001](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2075-94792015000300001)



**Imagen N°4: Captura del informe de Telefe Noticias. Recuperado de Youtube. Fecha 3/11/2019.**

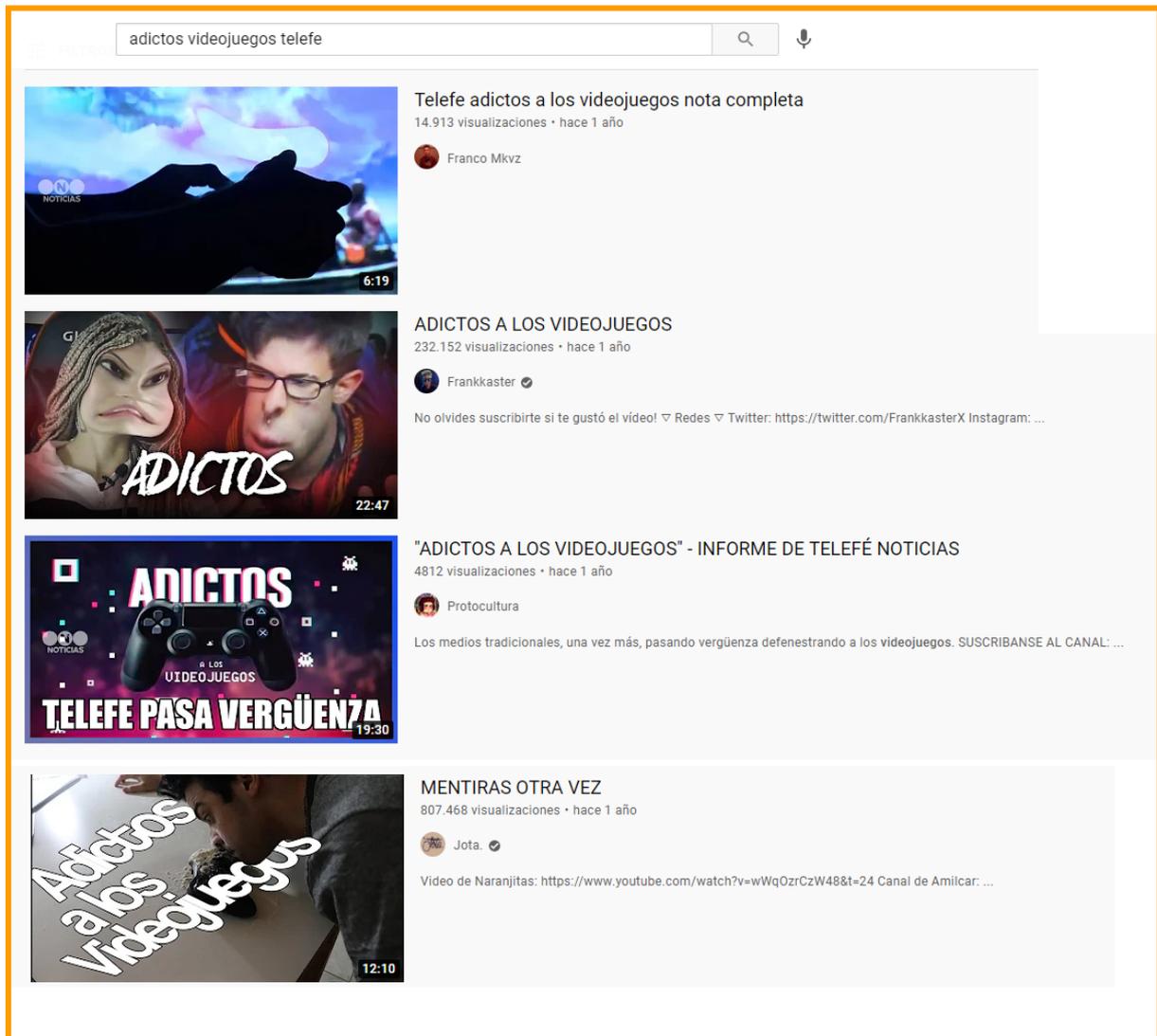
También, se puede ver claramente un agenda del deterioro hacia las juventudes, si recordamos que:

Los medios privilegian la visibilidad de cierto tipo de información que configura un tipo de juventud, que los piensa a partir de las agendas del deterioro, aquellas agendas que estigmatizan las prácticas y los discursos juveniles, negando su complejidad e invisibilizando el ejercicio de su ciudadanía, y en detrimento de una multiplicidad de prácticas que aparece en mucho menor medida en las narrativas mediáticas –si es que aparece–, evitando así la complejidad de lo juvenil, invisibilizando aspectos que hacen al ejercicio de la ciudadanía de los y las jóvenes, que no son solo víctimas o victimarios ni sujetos escindidos de lo político, en el más amplio de los sentidos (Varela y Viviani, 2012, p.25).

Esto se visualiza en los adolescentes y jóvenes, ya que el medio los tilda de adictos sin haber un diagnóstico previo por parte de un especialista. Por ejemplo, Lucia ‘Luchi’ Quinteros es nombrada en la nota haciéndole pasar por una persona adicta, pero no ponen en contexto que es su trabajo. Ella es una estudiante en desarrollo de videojuegos, además de ser una streamer en la plataforma *Twitch*. Esta información que es vital para un contexto que cambia todo el panorama, no se trata de una adicción, sino de una trabajadora que ama lo que hace.

Podríamos considerar que el informe de *Telefe Noticias* manipuló bastante la construcción de la información. En el caso de Santiago (16 años, por aquel entonces)

también tuvo que desmentir en un canal de *YouTube* que la nota tenía otra intención<sup>20</sup> y que en la edición del material, lo hacen ver como un adicto. Esto generó varias repercusiones en internet, que se puede ver en la siguiente captura de pantalla.



**Imagen N°5: Captura del informe de Telefe Noticias.**

Sin embargo, si lo comparamos con las entrevistas que realizamos a los/as jóvenes jugadores/as de videojuegos, tomamos otra postura y perspectiva de análisis sin aplicar juicios de valores o preconceptos sobre esta práctica. Por ejemplo: ¿cómo definirías a un gamer?, ¿qué tipo de jugador te consideras? o ¿qué medios utilizas para informarte sobre noticias gamers?. Entre las respuestas, aparecen los términos “fanáticos y apasionados”, jugadores de consolas y PC, pero estableciendo los límites y sin descuidar las responsabilidades en sus tareas cotidianas.

<sup>20</sup> Para mayor información puede verse:

[https://www.youtube.com/watch?v=V91ZIHwjyMM&t=726s&ab\\_channel=FabioBaccaglioni](https://www.youtube.com/watch?v=V91ZIHwjyMM&t=726s&ab_channel=FabioBaccaglioni)

[https://www.youtube.com/watch?v=qgbqCb83bME&ab\\_channel=Frankkaster](https://www.youtube.com/watch?v=qgbqCb83bME&ab_channel=Frankkaster)

Por otro lado, si analizamos los conceptos multimodales trabajados por los autores Krees y Van Leeuwen (2011), en las entrevistas de *Telefe Noticias*, utilizaron una escenografía ambientada en los gamers, sonidos y recursos de edición. Como así también las utilizaciones de distintas tomas, planos generales, cortos y americanos. En cambio, en *C5N* la entrevista se realizó en el estudio central, con recursos como videos editados sobre uso de los videojuegos para ejemplificar y acompañar los fundamentos de los periodistas. Ambos utilizaron en los graf la palabra adicción o adictos, imágenes y fragmentos de <sup>21</sup>gameplay.



**Imagen N° 6: Captura de los medios recopilados.**

En cuestión del **discurso** cuyo tema en común es la adicción a los videojuegos, aquí se diferencian dos perspectivas en la manera que cada medio trabajó la noticia. *Telefe* crea una imagen negativa hacia la comunidad gamer manipulando los contenidos y las respuestas de los entrevistados. Mientras que, *C5N* lo abordó a partir de las experiencias de los jóvenes y lo que deberían tener en cuenta para no desarrollar un principio de adicción. Lo ejemplifica con la placa de tips mencionada en los párrafos anteriores.

En cuanto al concepto **procedencia** los periodistas explicaron el por qué de la relación adicción- videojuegos, a pesar de estar catalogada o descrita en libros de psicología. La excepción, sin embargo, está en el análisis “reconocen la adicción a los videojuegos como enfermedad”.

Si miramos el concepto gamer en ambos medios, en *Telefe* claramente dejó un mensaje negativo (si lo pensamos desde la comunidad de los/as jugadores/as). Aquí, nunca tuvo en cuenta el/la destinatario/a y la intencionalidad del informe se interpreta una ofensa a quienes practican y consumen productos relacionados a los videojuegos, aunque después de las repercusiones, se retractaron del producto final.

*C5N* en sus discursos trabajó el tema de manera conceptual. No toda persona que juega videojuegos es un adicto, sino que para llegar a esta etapa hay todo un proceso en

<sup>21</sup> Vocabulario gamer. Para ver el documento dirigirse al Anexo.

donde se pierde las actividades habituales y se vuelve dependiente de este consumo. Entonces ahí, los/as entrevistados/as relacionan estos dos conceptos videojuego-adicción. Pero siempre teniendo presente lo que dice el manual de psicología para clasificarlo como una enfermedad.

## Apartado III

### 7. Consideraciones finales

En este proceso que nos llevó la investigación pusimos en debate cómo los medios de comunicación televisivos construyen sus discursos sobre la comunidad gamer. Ante los mismos hechos, observamos diferentes criterios de análisis, herramientas y recursos que se utilizaron para la construcción de cada noticia periodística. Por ello, organizamos la estructura del TIF en tres ejes temáticos: **e-sports, violencia y adicción** en los videojuegos para realizar este entrecruzamiento de medios y su respectivo análisis. Al abordar estas tres temáticas, pudimos ver la mirada de los medios hegemónicos, los estereotipos que usan, el tratamiento de las noticias y, por último, el crecimiento de la comunidad gamer.

Los medios tienden a estereotipar a la comunidad gamer. En el apartado en donde conceptualmente trabajamos qué son los **e-sports**, notamos que la comunidad de periodistas (aclaramos, no todos/as) desconocen, menosprecian o dejan de lado a los/as que forman o se sienten parte de un grupo gamer. A raíz de esto, no consideran la práctica de los deportes electrónicos como un deporte (en su concepción), a pesar de que hay múltiples voces de referentes deportistas que opinan lo contrario. Por ejemplo, por citar el caso del “Kun” Agüero y su equipo de e-sports, o el hecho de que los dos clubes más importantes de la Argentina compiten en los torneos de League of Legends (estamos hablando de Boca y River); o el torneo del Counter Strike, que se disputó en el corriente año y, en una final histórica, River se consagró campeón del certamen ante su clásico rival.

Por tanto, observamos que los medios televisivos categorizan prejuicios o frases previas como: “tocar un botoncito”, “dejaste tus estudios” o “si están todos los días encerrados” refiriéndose a un/a ermitaño/a informático/a. Esto conlleva a que el/la jugador/a profesional tenga que desmitificar mitos y mostrar que la realidad es otra, que en los e-sports hay una estructura profesional de trabajo y reglamentada. También, hay que considerar como un paso hacia adelante la creación de medios y plataformas de comunicación como lo son *TyC Sports Gaming, Flow Gaming o ESPN Estudio Gaming*. Estas se caracterizan porque trabajan específicamente contenidos relacionados a los deportes electrónicos y son un gran aporte para los medios en general.

En lo que se refiere a la **violencia** en los videojuegos, el estereotipo que sufre la comunidad gamer, sobre todo los juegos que tienen una temática Shooter (es decir por disparos), es que incitan a la violencia física real. El problema surge en que al periodismo se les dificulta reconocer lo que es, vale la redundancia, un Shooter, como por ejemplo, el periodista del grupo *América* que confundió la jugabilidad del Minecraft con un juego de disparos genérico.

Sin embargo, esta situación se agravó con los sucesos de la masacre a una mezquita y la vinculación con el juego Fortnite, punto que se aclaró en el documento que no hubo ninguna relación. Por ello, hemos visto casos en que los medios confunden el hecho de que la masacre fue registrada por una cámara o plano en primera persona, a pesar de que el autor niega absoluta relación con los videojuegos. Podemos decir que los medios al final asocian lo visual a un videojuego que, a su vez, mezclan esta temática, crean un estigma y se asocia por convergencia mediática la relación entre jugadores/as y el concepto de violencia.

No obstante, con este tema, también se generan **agendas de deterioro**. Como vimos en el caso de *Canal 9*, la noticia la asocia directamente a que el juego Fortnite puede transformar gente carente de pensamiento racional o como lo describen los periodistas: “unos zombis o marmotas”. Por consiguiente, vemos que con el hecho de que el argentino Thiago Lapp haya logrado un quinto puesto en el Mundial de Fortnite o recientemente se haya consagrado campeón regional en Battle Royale Epic Games disputado en Brasil; notamos un cambio de comunicación en los medios en relación a los/as gamers. Pasamos de frases registradas como “marmotas” que contienen una connotación negativa, a enunciaciones como “nervios de acero” que significan una posición positiva en relación a la comunidad de e-sports.

Con respecto al eje de **adicción** y, en palabras de Josefina Procraccio, nos menciona que “una adicción es un uso problemático porque genera una dependencia, una compulsión hacia algo sin lo cual el sujeto siente que no puede sostenerse. Es como una muleta psicológica, podríamos decir así. Imprescindible”. Los medios hablan de adicción en los videojuegos previo al 2018, año en que fue declarada como enfermedad. Esto crea un estigma social, una imagen tipificada de personas adictas a la virtualidad sin tener evidencia científica que lo compruebe. Por ejemplo, cuando analizamos el informe de *Telefe Noticias* (las entrevistas a los gamers), observamos que en el mensaje se insinúa que son considerados/as adictos/as a los videojuegos, a pesar que uno de los entrevistados es creador de contenidos, por lo que explica el uso masivo de las horas que pasa conectado, pero el medio lo trata como una adicción.

En estas tres temáticas, en las construcciones discursivas en torno a los/as videojugadores/as, los medios no separan la diferencia de ser un/a consumidor/a o productor/a de contenidos de una persona adicta. Tampoco pueden dejar el pensamiento de asociar violencia ficticia (shooter) de lo real, aunque en estos últimos años aparecieron nuevos canales de comunicación o portales web que trabajan noticias gamers. Entonces, podríamos decir que esto último para los medios televisivos es un aporte más como recurso a la hora de realizar una cobertura o recabar información sobre los gamers.

Por otro lado, en referencia al concepto **procedencia** planteado por Kress y Van Leeuwen (2001) es decir, a la idea de que las señales pueden ser “importadas” desde un contexto a otro, podemos ver que en todas las temáticas el estigma de los medios con la comunidad gamer es notoria. Los medios miran a los e-sports como algo vacío, sin impacto y tienden a relacionar la violencia real con la violencia artísticas ficticias de un videojuego. También plantean que pasar mucho tiempo en una consola es una adicción, a pesar que puede ser un hobby o un trabajo. Esto se refleja en los análisis de los graf de las noticias en este TIF.

Sin embargo, los medios deberían desnaturalizar los juicios de valores que construyen sobre la comunidad gamer para no asociar esta práctica con un pre-concepto negativo. Son aficionados/as que lo único que hacen es disfrutar de una tecnología nueva, como los/as cinéfilos/as en los comienzos del cine. Por ejemplo, si vemos las siguientes respuestas de nuestras entrevistas el producto final para la audiencia, en términos conceptual, será más enriquecedor porque el/la entrevistado/a te puede llevar a un campo más técnicamente y es ahí en donde el/la entrevistador/a debe contar con herramientas y un lenguaje adecuado. <sup>22</sup>**¿Cómo definirías a un gamer?** Fanático de los juegos, aunque siempre asocie al gamer con alguien que juega de manera competitiva, para mejorar o superarse, no necesariamente ser un profesional **¿Cuánto tiempo pasas jugando**

---

<sup>22</sup> Entrevista a jugadores gamer. Para ver el archivo dirigirse al Anexo.

**videojuegos?** Los fines de semana sobre todo. Y quizás en la semana cuando hay tiempo libre, pero sin descuidar mis responsabilidades como es el trabajo y el estudio.

En comparación con las voces de jugadores/as gamers que se analizaron en el trabajo, no hay un juicio de valor. Es por eso que los medios deberían replantearse este tipo de tratamientos hacia la comunidad y darles voz y participación a los/as jóvenes que invierten parte de su tiempo en incorporar nuevos aprendizajes que te brinda la tecnología. Deberían dejar de lado las connotaciones y opiniones negativas (algo que está cambiando) gracias a los aportes y las voces disidentes de deportistas o comunicadores. Como por ejemplo, el periodista Juan Pablo Varsky, en referencia a los e-sports lo denomina: “cultura deportiva electrónica” u otros/as periodistas que reconocen que es un nuevo universo tecnológico.

Como comunicadores, al realizar esta investigación, así como se menciona en nuestro objetivo general, nos propusimos problematizar la imagen que se construye sobre la comunidad gamer. Es por eso que indagamos los enunciados o discursos que se construyen en los noticieros o programas informativos para contraponer a nuestro pensamiento sobre los videojuegos. A partir de esto consideramos que esta investigación sea una contribución, una reflexión o un punto de partida para trabajar e informar una noticia gamer con la terminología apropiada.

Por su parte, entendemos que durante los últimos años en los medios nacionales no se hablaba sobre los deportes electrónicos y se tenía poco conocimiento sobre su funcionamiento. Por lo tanto, para recolectar información se hacía difícil buscar fuentes o especialistas que sepan comunicar y explicar las dinámicas y funciones de los videojuegos; pero gracias a los foros de comunicación, las plataformas como *Twitch* y al fenómeno de los e-sports, como eventos internacionales, empezaron a tener mayor visibilidad en los medios gráficos, radial y audiovisual.

En la actualidad podríamos afirmar que los prejuicios o las discriminaciones por compartir una cultura gamer están disminuyendo. Esto se debe a que en los medios masivos de comunicación comprendieron la finalidad de estos tipos de eventos y es poco inusual que mezclen o asocien conceptos negativos hacia aquellos/as que producen contenidos. Principalmente estos cambios los notamos porque se le dan voces a protagonistas que están preparados para comunicar o dirigirse hacia un público consumidor de estos productos. Así como podemos afirmar, desde nuestra perspectiva este cambio, todavía es una aventura que no tiene fin, porque la tecnología sigue y seguirá mutando y es un desafío poder seguir incorporando nuevas herramientas para estar a la altura.

Si bien nuestros lineamientos de trabajo estuvieron basados en tres enfoques (e-sports-violencia-adicción) no podemos descartar darle una continuidad con otra mirada en la investigación, ya que abordamos diferentes criterios en los cuales se podría profundizar. Nosotros nos posicionamos en deconstruir y analizar las voces y los discursos presente en la construcción de las noticias, pero en los apartados o capítulos de este TIF se invita a pensar y/o formular nuevas hipótesis de investigación.

Optamos por este camino, porque comprendimos que los videojuegos se están transformando en un medio de comunicación. Por lo tanto, debemos tener conocimientos previos y dejar de lado preconceptos y pensamientos negativos (como se vio en desarrollo de este trabajo) que solo generan confusiones y problemáticas a un tema que cada vez tiene mayor notoriedad en los medios de comunicación.

Para finalizar, hemos analizado la relación de los medios televisivos y los videojuegos con las temáticas ya mencionadas, esto a partir de archivos seleccionados desde el año 2014 hasta el 2019. Durante el transcurso de esta investigación apareció una

pandemia y una guerra en los cuales la temática de los videojuegos fue importante en el sentido de su notoriedad.

Al principio, cuando se escribía sobre los e-sports el ex jugador de fútbol “Kun” Agüero jugaba en el Manchester City y luego pasó al Barcelona. Debido a que en esos tiempos contrajo coronavirus empezó a “stremear”. En poco tiempo creó “Krü”, un club de e-sports cuyas divisiones son: VALORANT, VALORANT FEM, LEAGUE OF LEGENDS, ROCKET LEAGUE, FIFA 22. Se destaca el equipo de Valorat, que se impuso en toda Latinoamérica.<sup>23</sup> Tenemos que entender que en este proceso de post pandemia no podemos hablar de los videojuegos como algo de “nicho”. Según un informe de sitio web [accenture.com](https://www.accenture.com)<sup>24</sup> “El mercado de los juegos sigue creciendo. Ha superado las películas y la música, combinadas. Es popular en todos los rincones del mundo, con todas las edades y con todos los grupos demográficos.”

Se cree que el número estimado de videojugadores/as son aproximadamente 2.700 millones en todo el mundo en 2021. Además, Accenture estima que el valor total de la industria del juego ya supera los 300.000 millones de dólares. Eso es de los \$200 mil millones en gastos directos en consolas, software y suscripciones, compras en juegos e ingresos por publicidad móvil. Con un valor adicional de \$100 mil millones de industrias adyacentes, como dispositivos móviles, PC para juegos, periféricos y comunidades relacionadas con los juegos.

Con respecto a la adicción a los videojuegos, La Organización Mundial de la Salud (OMS) publicó recientemente su nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) en donde se la incluyó como un "trastorno mental debido a comportamientos adictivos" en el mes de febrero del corriente año. Esto implica que los casos en que los medios trataron el tema que vimos en el transcurso de este TIF diagnosticaron una enfermedad sin tener un manual de diagnóstico que implica la poca importancia y la banalización al punto de crear un estereotipo a cierta comunidad. También implica nuestra posición ideológica con respecto a que los videojuegos al ser un medio de entretenimiento no te hace adicto/a. La adicción a los videojuegos viene más por el lado de un conjunto de problemas sociales en los cuales afectan a las personas.

Los medios aún continúan sin reconocer los videojuegos. Mientras se desarrollaba este TIF, comenzó la guerra de Ucrania y Rusia. En la misma se difundió un video el cual unas torretas bajaban a unos aviones, este video provenía del videojuego "Arma 3" y muchos medios internacionales lo tomaron como algo fidedigno. Pero si alguien jugó algún videojuego, tranquilamente puede darse cuenta que se trata de un video en 3D a 60 cuadros por segundo, típico de las generaciones de videojuegos de esta época.

Es entendible que los videojuegos en sus gráficos puedan ser increíblemente realistas pero los gráficos a 60 cuadros por minuto solamente “los gráficos 3D los pueden hacer” (hasta ahora). El problema surge cuando los medios hegemónicos no pueden chequear algo tan básico y terminan pasando un fragmento de una cinemática de un videojuego como algo real, en este caso el canal *La Nación* +<sup>25</sup>. Durante el transcurso del

<sup>23</sup>Para mayor información puede verse:

<https://www.lavoz.com.ar/deportes/y-mas/sergio-kun-aguero-grito-tricampeon-con-su-equipo-de-esports/>

<sup>24</sup> <https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform>

<sup>25</sup> Para mayor información puede verse:

[https://www.youtube.com/watch?v=L6zlxJCtGcw&ab\\_channel=Sr.obvio](https://www.youtube.com/watch?v=L6zlxJCtGcw&ab_channel=Sr.obvio)

[https://chequeado.com/verificacionfb/no-el-video-de-un-avion-que-esquiva-disparos-no-muestra-un-at](https://chequeado.com/verificacionfb/no-el-video-de-un-avion-que-esquiva-disparos-no-muestra-un-ataque-en-ucrania-es-un-videojuego/)  
[aque-en-ucrania-es-un-videojuego/](https://chequeado.com/verificacionfb/no-el-video-de-un-avion-que-esquiva-disparos-no-muestra-un-at)

noticiero el periodista Feinmann contaba cómo transcurría la guerra y el noticiero mostró un fragmento del videojuego como algo real.



**Imagen N°7. Captura de estudio central del noticiero La Nación +**

Cabe destacar las cosas que dejamos en el tintero por varios motivos, pero corresponde nombrarlas ya que en el futuro también serán una nueva problemática en este "ex" micromundo. Nos gustaría hablar por ejemplo del crunch que es un tiempo extra obligatorio durante el desarrollo de un juego, algo común en la industria y que puede dar lugar a semanas de trabajo donde se pasan horas excesivas y sin compensación. Esto se debe a que los futuros juegos ya son proyectos tan ambiciosos que cuestan más dinero que una película y la necesidad que genera recuperar lo invertido por parte los/as inversores/as hacen que las empresas desarrolladoras de prácticas extensivas a los/as trabajadores/as, hasta inhumanas.

Por ejemplo, el caso del creador de Super Smash Bros, Masahiro Sakurai, este confiesa que iba a trabajar incluso enfermo. Según sus palabras: "Me puse una vía intravenosa y fui a trabajar normalmente"<sup>26</sup>. Otros problemas en el ámbito laboral en los videojuegos son los problemas de acoso que sufren los grupos de trabajo, el último caso más inquietante fue de Activision Blizzard recientemente comprada por Microsoft. La compañía de videojuegos fue demandada por abusos sexuales y discriminación. Entre su historial se encuentra el caso Kerri Moynihan tenía 32 años al momento de su muerte.

Los/as investigadores/as determinaron que la mujer se suicidó en el año 2017, cuyo motivo fue que compañeros de trabajo distribuyeron una foto de ella desnuda en una fiesta de Navidad antes de su muerte. Su propio presidente en Activision, "Bobby Kotick", le dijo una vez a una asistente que iba a hacer que la mataran luego de un ataque de ira<sup>27</sup>. Lo peor de todo esto es que en un intento desesperado, Blizzard promete cambios y pone a dos personas en la presidencia: Jen Oneal y Mike Ybarra, el resultado de esto, Jen Oneal

<sup>26</sup> Para mayor información puede verse:

<https://zonared.mundodeportivo.com/noticias/creador-super-smash-bros-confiesa-trabajaba-incluso-enfermo/>

<sup>27</sup><https://www.pcgamer.com/more-shocking-activision-blizzard-revelations-bobby-kotick-once-told-an-assistant-he-was-going-to-have-her-killed/>

dimitió tras sentirse utilizada y discriminada en la compañía. Cobraba menos que su compañero y también sufrió acoso sexual en su carrera, declarando no tener fe en que la compañía pudiera cambiar<sup>28</sup>.

Es por estos tipos de noticias que se podría hablar de los videojuegos desde un aspecto social. Por ello desde una perspectiva comunicativa pueden surgir muchos interrogantes como por ejemplo: ¿cómo se puede enseñar a través de los videojuegos?, ¿cuál es el rol de los videojuegos con respecto a la comunicación?, ¿cómo se construye una identidad gamer? ¿Cómo funcionan los videojuegos como medio? ¿Cómo se desarrollan las comunidades gamers? Muchas preguntas quedaron en el tintero. La finalidad de este trabajo es crear un antecedente en el marco de una posible continuidad para futuros TIF.

---

28

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/jen-oneal-cobraba-menos-companero-frente-blizzard-denuncia-sentirse-utilizada-marginalizada-discriminada-965799>

## 8. Referencias bibliográficas

- Marradi, A.; Archenti, N. y Piovani, J. I. (2007). *Metodología de las Ciencias Sociales*. editorial Emece
- Bourdieu Pierre (1996). Sobre la televisión (Sur la televisión). Editorial Anagrama.
- Blanco Bettina- Jauregui Karina. Videojuegos: Las Apariencias ¿Engañan? Prácticas, relaciones e interacciones de los jóvenes usuarios en juegos de red. Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata. 2009.
- Becka, L. "Eventos de deportes electrónicos. Estudios desde sus particularidades desde una perspectiva turística". Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de La Plata. 2019.
- Cerritos González, Enrique. (2013). "El estereotipo del gamer: hacia una nueva significación". (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Charaudeau, Patrick (2003), en el discurso de la información.
- Ducrot, O. (2001) "La noción de sujeto hablante". En: El decir y lo dicho.
- Enrique Cerritos Gonzales. "El estereotipo gamer: hacia una nueva significación", 2013. [tesis de licenciatura, Universidad autónoma de México]. UNAM - Dirección General de Bibliotecas.
- Escobar, Margarita del Rosario; Buteler, Laura María. "Resultados de la investigación actual sobre el aprendizaje con videojuegos". Universidad Nacional de Córdoba, 2018.
- García Ferrando, M. (1990). Aspectos sociales del deporte: una reflexión sociológica. Madrid: Alianza.
- Garis, Ana. (2011). La importancia de la noción de dispositivo dentro de los estudios sobre la producción social de sentido. Comunicación y Cultura, cuaderno de cátedra I.
- Goffman, E. (1963). Estigma. La identidad deteriorada.
- Gunther Kress y Theo Van Leeuwen (2001) Discurso multimodal. Los modos y los medios de la comunicación contemporánea -Londres.
- Gruschetsky y Daskal. 2013, Apuntes para una definición del concepto de deporte.

- HALL, S: “Codificar/decodificar”. En: Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-79. Londres, Routledge & The CCCS University of Birmingham, 1996. Traducción de Alejandra García Vargas. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Jujuy.  
[https://comunicacionyteorias1.files.wordpress.com/2009/10/hall\\_s\\_codificar\\_decodificar.pdf](https://comunicacionyteorias1.files.wordpress.com/2009/10/hall_s_codificar_decodificar.pdf)
- HALL, S: “Codificar y Decodificar”. En: CULTURE, MEDIA Y LANGUAGE, London, Hutchinson, 1980. Pág. 129-139 (Traducción: Silvia Delfino).  
[https://perio.unlp.edu.ar/catedras/comunicacionyrecepcion/wp-content/uploads/sites/135/2020/05/hall.\\_codificar-decodificar.pdf](https://perio.unlp.edu.ar/catedras/comunicacionyrecepcion/wp-content/uploads/sites/135/2020/05/hall._codificar-decodificar.pdf)
- Jenkins, H. (2006). Convergencia Cultural: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Editorial Paidós
- Pérez Latorre, O. (2012) EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO. Análisis de la significación del videojuego. Edición Laertes S.A
- Ruiz Olabuénaga, J. I. e Ispizua Uribarri, M. A. (1989). *La descodificación de la vida cotidiana: métodos de investigación cualitativa*. Universidad de Deusto  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=225435>
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1980) *La Enunciación. De la subjetividad en el lenguaje*. Editorial Edicinal
- Maingueneau (1980). Introducción a los métodos de análisis del discurso: problemas.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (1947). *Dialéctica del Iluminismo. “La industria cultural”*. Editorial Trotta
- Marín, Marta (2008). Lingüística y enseñanza de la lengua.
- Raymond W. (1977). *Marxismo y Literatura*. Ediciones Península
- Saintout, F. (2013) *Los jóvenes en la Argentina: desde una epistemología de la esperanza*. - 1a ed. Universidad Nacional de Quilmes
- Steimberg O. (1998). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios populares*. ATUEL
- Varela A. y Viviani, T. (2012). *Informe Anual 2012 Observatorio de Jóvenes, Comunicación y Medios*. Ediciones de Periodismo y Comunicación.

## Artículos y Links

- Gómez Miguel, A. (2013). *Mujeres y videojuegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos.*  
[https://www.academia.edu/2629952/Mujeres\\_y\\_videojuegos\\_Estudio\\_sobre\\_rola\\_actitudes\\_y\\_representaciones\\_de\\_las\\_mujeres\\_en\\_los\\_videojuegos](https://www.academia.edu/2629952/Mujeres_y_videojuegos_Estudio_sobre_rola_actitudes_y_representaciones_de_las_mujeres_en_los_videojuegos)
- BAI, M. (1999). *Columbine High School: Anatomy of a Massacre.*  
<https://www.newsweek.com/columbine-high-school-anatomy-massacre-166950>
- Youtube. *Canal League of Legends.*  
[https://www.youtube.com/watch?v=OXLj87\\_N4MM&ab\\_channel=LLA](https://www.youtube.com/watch?v=OXLj87_N4MM&ab_channel=LLA)
- Culle, D. (2004). *The Depressive and the Psychopath.*  
<https://slate.com/news-and-politics/2004/04/at-last-we-know-why-the-columbine-killers-did-it.html>
- Cruz, A. (2018). *Por qué los Esports son un deporte.*  
[https://www.ole.com.ar/esports/esports\\_0\\_IWcT3tl7g.html](https://www.ole.com.ar/esports/esports_0_IWcT3tl7g.html)
- De Luca, B., & Medina Azcúa, R. D. (2016). Rutinas periodísticas y violencia mediática: Informe mensual de monitoreo de medios.  
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/73092>
- Dreher, T. (2020). *History of Computer Art, Second Edition.* Morrisville, USA: Lulu Press. <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA-VII.1e.html#top17>.
- Dutton, F. (2012). *Valve offers teachers free Portal 2 for classroom use.*  
<https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-20-valve-offers-teachers-free-portal-2-for-classroom-use>
- Ebert, R. (2010). *Video games can never be art.*  
[https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art\(https://www.pressreader.com/mexico/estilos-ghc/20181101/281728385888695\)](https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art(https://www.pressreader.com/mexico/estilos-ghc/20181101/281728385888695))
- EcuRed. (2016). *Cultura Gamer.* [https://www.ecured.cu/Cultura\\_Gamers](https://www.ecured.cu/Cultura_Gamers)
- González, F. (2019). *Masacre en Nueva Zelanda Los muertos como en el Fortnite, pero en la vida real.*  
[https://www.clarin.com/opinion/muertes-fortnite-vida-real\\_0\\_LoERD5KbK.html](https://www.clarin.com/opinion/muertes-fortnite-vida-real_0_LoERD5KbK.html)
- Gibson, E. (2005). *Film critic slags off games They're not art, says Ebert.* Eurogamer.  
<https://www.eurogamer.net/articles/news301105ebert>
- Gibson, E. (2006). *Games aren't art, says Kojima.* eurogamer.  
<https://www.vidaextra.com/cultura/kojima-creo-que-los-videojuegos-no-son-arte#:~:te>

[xt=Un%20poco%20m%C3%A1s%20adelante%20podemos.una%20pintura%20o%20una%20escultura](#)

- Gooch, A. (2017). *En pos de las verdades*. LA ERA DE LA POST VERDAD: REALIDAD VS. PERCEPCIÓN. Revista uno [https://www.revista-uno.com/wp-content/uploads/2017/03/UNO\\_27.pdf](https://www.revista-uno.com/wp-content/uploads/2017/03/UNO_27.pdf)
- Hallman, B. (2012, 12 21). NRA Blames 'Corrupt' Video Game Industry For Gun Violence. huffpost.com. [https://www.huffpost.com/entry/nra-video-games-gun-violence\\_n\\_2348219?guccounter=1](https://www.huffpost.com/entry/nra-video-games-gun-violence_n_2348219?guccounter=1)
- Hudson, L. (2012, 12 21). *The NRA Solution to Gun Violence: More Guns, Fewer Video games*. <https://www.wired.com/2012/12/nra-video-games/>
- Kopp, J. (2017) Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Revista Lúdicamente*. 6(11). ISSN 2250-723x
- Martin, M., Alba, A., Vestfrid, P., & Cane, J. (2019). Centennials: ¿buceadores o surfistas de información? *Actas De Periodismo Y Comunicación*. 5(2) <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/5757>
- Marengo, L. et. al.. (2015). Gamer o adicto?: Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana* 7(3) <https://dx.doi.org/10.5579/rnl.2015.0266>  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2075-94792015000300001](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2075-94792015000300001)
- Molina Ahumada, E. P. (2017) Mirar y jugar. Diálogos posibles entre series televisivas y videojuegos. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/67747>
- Moraldo, H. (2009). Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 6-15. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/57982/1/a1\\_Desafios\\_y\\_tendencias\\_en\\_el\\_diseno\\_de\\_videojuegos.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/57982/1/a1_Desafios_y_tendencias_en_el_diseno_de_videojuegos.pdf?sequence=1)
- Efeminista (2020) *Mujeres en los videojuegos: más empoderadas y protagonistas*. <https://www.efeminista.com/mujeres-dia-mundial-videojuegos-empoderadas-protagonistas/>
- Nicholas, P. y Bykowicz, J. (2018). *NRA Chief Defends Gun Rights in Wake of School Shooting*. *The Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/nra-chief-defends-gun-rights-in-wake-of-school-shooting-1519323329>

- Otoya, R. (2020). El supremacista que atentó contra dos mezquitas de Nueva Zelanda confiesa un año después. *La voz de asturias*.  
<https://www.lavozdeasturias.es/noticia/actualidad/2020/03/26/supremacista-atento-contra-dos-mezquitas-nueva-zelanda-confiesa-ano-despues/00031585232819142762316.htm>
- Przybylski, A. K. y Weinstein, N. (201). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Publishing*.  
<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474#d3e2773>
- Rodríguez, N. (2020). *Género, gamers y videojuegos*.  
[https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio.\\_genero\\_gamers\\_y\\_videojuegos\\_1.pdf](https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio._genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf)
- Romero, S. Los inicios de los videojuegos. *Muy interesante*.  
<https://www.muyinteresante.es/muy-gamer/articulo/los-inicios-de-los-videojuegos-341539687021>
- Rojas, F. (2019). La masacre de Columbine punto por punto. *latercera.com*.  
<https://www.latercera.com/culto/2019/09/27/la-masacre-de-columbine/>
- Rossi, L. S. R. “Las ciudades y los medios acuáticos en los videojuegos”. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales, 2014.  
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/34376>
- Suderman, P. (2018). Red Dead Redemption 2 es un verdadero arte. *The New York Times*.  
<https://www.nytimes.com/2018/11/23/opinion/sunday/red-dead-redemption-2-fallout-76-video-games.html>
- Schulkin, J. (2020). El videojuego como aula virtual: el uso de Minecraft Education durante la pandemia. *Infobae*.  
<https://www.infobae.com/gaming/2020/09/23/el-videojuego-como-aula-virtual-el-uso-de-minecraft-education-durante-la-pandemia/>
- Schulkin, J. (2019). Las mujeres en los deportes electrónicos alcanzan un 22%: qué hay que hacer para sumar más chicas a los e-Sports. *Infobae*  
<https://www.infobae.com/america/tecno/2019/08/03/las-mujeres-en-los-deportes-electronicos-alcanzan-un-22-que-hay-que-hacer-para-sumar-mas-chicas-a-los-esports/>
- Variety. (2018, octubre 30). 'Red Dead Redemption 2' gana un fin de semana de apertura récord de \$725 millones. *Variety.com*.  
<https://variety.com/2018/gaming/news/red-dead-redemption-2-opening-weekend-1203014421/>

- <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/jen-oneal-cobraba-menos-companero-frente-blizzard-denuncia-sentirse-utilizada-marginalizada-discriminada-965799>
- <https://www.lavoz.com.ar/deportes/y-mas/sergio-kun-aguero-grito-tricampeon-con-su-equipo-de-esports/>
- <https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform>  
[https://www.youtube.com/watch?v=L6zlxJCtGcw&ab\\_channel=Sr.obvio](https://www.youtube.com/watch?v=L6zlxJCtGcw&ab_channel=Sr.obvio)
- <https://www.pagina12.com.ar/401046-la-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental-anunc>
- <https://sipse.com/tecnologia/expertos-responden-a-la-oms-sobre-la-adiccion-a-videojuegos-420996.html>
- <https://www.lanacion.com.ar/sociedad/videojuegos-cuando-su-uso-se-vuelve-una-adiccion-nid24032022/>
- <https://chequeado.com/verificacionfb/no-el-video-de-un-avion-que-esquiva-disparos-no-muestra-un-ataque-en-ucrania-es-un-videojuego/>
- <https://zonared.mundodeportivo.com/noticias/creador-super-smash-bros-confiesa-trabajaba-incluso-enfermo/>
- <https://www.pcgamer.com/more-shocking-activision-blizzard-revelations-bobby-kotick-once-told-an-assistant-he-was-going-to-have-her-killed/>
- <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/jen-oneal-cobraba-menos-companero-frente-blizzard-denuncia-sentirse-utilizada-marginalizada-discriminada-965799>

## **9. Anexo**

### **9.1. Entrevistas**

**Franco Rivero: analista de sistemas y periodista en La Nación + en la columna de tecnología.**

#### **1. ¿Los videojuegos son un medio de comunicación?**

Bueno, es interesante la primera pregunta, porque los videojuegos fueron pasando por diferentes etapas en su evolución desde la concepción fueron un producto de entretenimiento individual de hace muchos años, para pasar a ser un producto de entretenimiento grupal, con la llegada de las partidas multijugador. Y no diría que es un medio de comunicación en sí mismo tradicional, como lo es la radio, la televisión, las redes sociales, pero va camino a ello.

Hoy en un videojuego una partida puede ser comentada y puedo interactuar. Sí es un medio de interacción, pero no creo que se deba todavía a un medio de comunicación, que ha ido mutando tanto a lo largo de los años que se puede transformar en uno tranquilamente. Pero si es un medio de interacción en donde con un grupo de pares estamos compartiendo una misma experiencia, la cual, es apasionante, al menos desde el punto de vista del entretenimiento y también de forma profesional, claramente en donde me puedo comunicar con los demás.

**2. ¿Qué opinión tienes de cómo tratan los medios a la comunidad gamer? ¿Qué opinión tenés sobre las plataformas digitales (Youtube, Twitch, Facebook gaming) en base a la creación de contenidos?**

Te la voy a contestar en dos partes. Yo creo que los medios tradicionales de comunicación hoy, y costó mucho, tienen una mirada muy aceptada de la comunidad gamer. Se ve reflejado en las columnas de tecnología de los diferentes noticieros, que siempre hay columnas sobre videojuegos en los programas. Antes era muy raro encontrar un programa de videojuegos o que se hicieran reviews o reseñas de videojuegos en medios nacionales de comunicación, hoy se hacen.

Yo lo hago en Diario La Nación, por ejemplo una de las cosas que hago es reseña de videojuegos desde hace mucho tiempo. Antes por ahí pertenecían a un nicho de revistas donde eran especializadas en videojuegos. Hoy han copado los medios de comunicación y creo que la explosión últimamente ha venido por el tema de los deportes electrónicos, en donde se han hecho incluso programas en TyC Sports, ESPN, exclusivamente de deportes electrónicos. Pisa mucho más fuerte en este momento que hace una década atrás.

Sobre las plataformas digitales en base a la creación de contenido, creo que están muy sectorizadas. Hay un rango etario que está muy enchufado en eso y otro rango etario que no tiene ni idea que existen estas plataformas. Si vos le preguntas a cualquier persona de 50 años y gran parte de las personas de 30 o 40 años qué es Twitch, no tienen ni idea. Sin embargo, hay un grupo de la generación Z, la generación Centennial, que está muy a tono con esta plataforma como generadores de contenido. De cualquier manera, sigue siendo más el consumo de contenido que la generación de contenido. Los que generan contenidos son menos que los que lo consumen. Pero bueno, en buena hora que se han abierto estas puertas para poder compartir contenido generado en un público interesado en consumir ese tipo de contenido y sobre todo lo que tiene que ver con deportes electrónicos me parece muy interesante.

**3. ¿Cómo definís a un gamer? ¿Podrían decirse que hay diferentes categorías?**

Un gamer es un jugador de videojuegos que tiene ese pasatiempo. Y si, hay diferentes categorías, por decirlo de alguna manera. Como en cualquier tipo de juego, hay jugadores amateurs y jugadores que lo usan como pasatiempo. Hay jugadores que en el uso de su pasatiempo utilizan mucho el teléfono celular en juegos, parejas casuales. Y hay jugadores que son profesionales.

Durante mucho tiempo fueron demonizados por una generación que nació con los videojuegos. Particularmente gente de 40 años por ahí de 50, que vio crecer a los hijos con los primeros videojuegos de 8 bit, con las primeras consolas que llegaban a la casa echando culpas, abriendo juicios que los videojuegos son agresivos. Lo que mucha gente no sabe es que hay una denominación de videojuegos para diferentes edades. He recomendado para personas mayores de 18 años, lo que pasa que nadie le presta atención. Es más fácil ir a comprar el GTA 5 para el nene

de 10 años cuando es un videojuego que está pensado para personas mayores de 17 años. Como que todavía de alguna manera hay que concientizar y educar un poco a la población acerca de eso.

Todavía hay un sector que hace la diferencia. Yo siempre digo lo mismo, cuando nuestros abuelos iban a jugar y se juntaban a jugar a las bochas o al truco, no estaba mal visto. De hecho, cuando la gente se junta a jugar al ajedrez decimos qué bueno me está haciendo una actividad totalmente válida. O sea, está bien visto jugar al ajedrez y a veces el tema de jugar a los videojuegos no está tan bien visto. Aunque se va corriendo el velo cada vez un poquito más y más personas comienzan aceptarlo

#### **4. ¿Cuál es tu postura sobre los e sports? ¿Es un deporte?**

Los e-sports son un deporte, de hecho, muchos países otorgan el pasaporte de deportista a los jugadores profesionales e-sports Y es un deporte en donde hay mucho dinero en juego. Genera mucho dinero no solamente por los partidos online. La ciudad de Los Ángeles, en Las Vegas, en México, en Barcelona hay arenas de sports que son estadios gigantes. Bueno, acá se han hecho algunas. En el Movistar Arena se han hecho algunas partidas. En muchos lugares del mundo congrega mucha gente y claramente para ser profesional, como cualquier deporte, le tenés que dedicar tiempo. El ajedrez es un deporte si está considerado como un deporte y una actividad cultural. Los e-sports también son un deporte y también claramente una actividad cultural.

#### **5. ¿Qué opinión tenés sobre el tratamiento de los jóvenes gamers en tv?**

Todo depende de de quién sea el comunicador y qué espacio se les abran y qué espacio se les den. Muchas veces por ahí la ignorancia sobre un determinado tema puede generar o llevar a la burla o a minimizar una actividad. Pero no hablo solamente de los videojuegos, pasa con todo lo que no comprende la sociedad. O sea, si vos invitas a un a un gamer para hacer una entrevista y la va a hacer un periodista que no tiene ni idea de lo que está hablando, probablemente agarre para el lado del humor y trate de hacer algún chiste con la actividad que hace el gamer.

En cambio si la entrevista está obviamente organizada y encausada desde el marco del conocimiento de la actividad se puede hacer algo claramente más respetuoso desde el punto de vista personal y desde el punto de vista de la actividad. Y seguramente será una entrevista mucho más rica que generará contenido para el espectador.

#### **6. Antes en los 90 se hablaba de violencia por parte de los videojuegos ¿Crees que eso está cambiando?**

No está cambiando y está bien. O sea, era lo que yo te comentaba antes. Hay videojuegos que están adaptados para diferentes edades, porque si no, también tendríamos que hablar lo mismo de las películas. Las películas tienen restricciones por edades. A mí no se me ocurriría llevar a un chico de 6 años a ver el conjuro, una película de terror porque se va a asustar. Estoy consciente que no es contenido apropiado para la edad que tiene, con él videojuego pasa lo mismo.

Yo tengo una hija de 7 años que de a poquito se va metiendo en el mundo de los videojuegos. ¿Qué videojuegos tiene instalados en su perfil? Tiene instalados juegos de construcción, tiene instalados juegos de dónde puede aprender. Tiene una tablet donde tiene juegos de memoria. Le gusta mucho jugar al Tetris. Tiene algún juego de aventura bastante inocente tipo Supermario. Pero me tengo que fijar a qué público le voy a ofrecer determinado juego. Y ahí es donde hay que educar a la sociedad.

Hay entidades que nada, organizaciones que se dedican a rankear para qué rango de edad, para qué grupo etario está pensado tal videojuego. Si yo lo voy a poner y si vamos a decir que un juego como Silent Hill o no sé, vamos a suponer el último doom, es un juego agresivo y bueno, tengo que medirlo con la misma vara con alguna película de acción en donde se matan personas, pero son juegos que están destinados para un público de dieciocho años para arriba.

## 7. ¿Es posible vivir de los videojuegos como desarrollador? ¿Puede competir con un triple A o es algo del mundo indie?

Sí, claramente se puede vivir como desarrollador de videojuegos. Tengo muchos amigos, gente que he entrevistado que vive de eso, que trabaja para una compañía desarrolladora de videojuegos. Y lo importante es que el desarrollo de un videojuego implica varias áreas, no una sola. O sea, no es solo el programador, hay diseñadores, hay musicalizadores, hay diseñadores de videojuegos que diseñan la experiencia, el guión, está en los beta tester. Digo, hay un montón de profesiones alrededor de un videojuego y cada vez se va diversificando mucho más.

Acá hay muchos estudios pequeños, grandes. Un ejemplo por si se puede vivir de los videojuegos, es el creador de preguntados. Una de las próximas empresas "unicornio". O sea, empresas que superan más de 1000 millones de dólares en su evaluación y han abierto oficinas en Argentina, Máximo Cabazanni. El dueño lo conozco desde el día cero. Lo he entrevistado un montón de veces. Empezó en Argentina y tiene oficinas en Alemania, en Estados Unidos, en Uruguay y sigue contratando gente. Si se puede vivir del desarrollo de videojuegos.

Y el mundo de desarrollo indie y con respecto a los juegos **triple A** no pueden competir desde el punto de vista de presupuesto, claramente. Un juego como no sé, **Resident Evil Village** (es el ocho que está por salir) tiene un presupuesto de 250 millones de dólares. Un videojuego **Indie** normalmente es un grupo de amigos o una empresita chiquita que ponen todos los ahorros para fundar la empresa. Lo que es innegable es que a la hora de jugar a muchas personas, sí está bien que sea así, no le importan los grandes gráficos, sino que los juegos sean entretenidos y divertidos.

Y vuelvo a poner el ejemplo de Preguntados. detrás de Preguntados, eh? ( etermax,) no hay un presupuesto de juego triple A. Sin embargo, ha sido más descargado para Android con una interfaz muy sencilla, visualmente atractiva, pero muy sencillo el juego, la idea del juegos, muy simple. Ya he estado primero en descargas de juegos, en el Google Play, en el App Store durante muchos años. Así que sí, tranquilamente un juego indie no desde el punto de vista de presupuesto, sino desde el punto de vista del interés del usuario, del jugador, puede hacerle frente y con ese ejemplo queda demostrado.

**8. ¿Los componentes de una PC gamer y un desarrollador son distintos? ¿cuánto costaría hoy armarse una pc ?**

Bueno, con respecto a los componentes de una PC y un desarrollador, son distintos. El desarrollador claramente siempre tiene una computadora top de gama. Si estamos hablando de un juego triple A para poder poderlo desarrollar, normalmente se utilizan, workstation ya más potentes, con procesadores con muchos núcleos y mucho poder de renderizado. Así que si suelen ser diferentes, únicamente que estemos hablando de juegos Indie o juegos independientes en donde lo gráfico no sea lo sustancioso, sino que el desarrollo del juego o la jugabilidad.

Armarse hoy a una PC en Argentina es bastante caro, eh. Depende qué tipo de presupuesto tenga y que intenciones tenga el usuario. Hay posibilidades de armar una computadora con las mismas características técnicas y que cuesten diferente. Por ejemplo, una placa de video muy potente, un **Core i7** o un **Ryzen** de última generación de 16 gigas de memoria RAM y un disco en estado sólido de 500. Y después todos los demás componentes variarán en el precio de la máquina. Los accesorios, sí son accesorios genéricos o un teclado gamer de marca Razer que son caros. Lo mismo con el mouse y hay auriculares gamer que valen 30 mil pesos, teclados que cuestan 16 mil pesos. Por eso, va a depender de qué tipo de computadora se vaya a armar en esta generación de consolas de videojuegos.

La verdad es que te hizo un jugador ocasional o te gustan los juegos, pero no está tan metido en lo que es el hardware. Conviene comprar una consola porque la consola por la plata que vale que sea una Xbox Serie x, que es la última Xbox que salió por las características técnicas que tiene y los juegos que puede correr, sale, no sé, en Argentina 150 mil pesos. Vos por esa plata no te armas una computadora que tenga esas características técnicas de la consola. Hoy para jugar los juegos **triple A** con gráficos de alta definición, tenés que pensar en una computadora gamer de 200 y 250 mil pesos. Obviamente para correr juegos en buena resolución y con todos los efectos activados, dejando de lado al monitor aparte.

**9. ¿Qué opinión tenés con las mecánicas pay to win o las loot boxes?**

Y con ese tipo de mecánicas, en realidad son modelos de negocios adoptados por compañías que han encontrado en el juego **FREEMIUM** o **PAY to Win**, han encontrado un modelo de negocios en el cual subsistir y que les vaya realmente muy bien. Free fire, fornite, el mismo "preguntados" se pueden comprar potenciadores,

armas, paVos (moneda de fornite) cofres. Es un modelo de negocio muy interesante porque te permite a vos descargar un juego de manera gratuita. Y después, a medida que vos querés avanzar, si quieres avanzar de forma tradicional o si quieres usar algún tipo de potenciador, lo puedes adquirir aparte.

Lo que tiene y lo que genera hay muchos estudios al respecto. Lo que genera por ahí es, por ejemplo, en el FREE FIRE o en el FORNITE es este algún tipo de adicción a querer comprar determinados potenciadores en grupos etarios de gente que tiene 12, 11, 10 años. Ya cuando lo pensás un poquito más y le viven pidiendo la tarjeta a los padres para comprar. Incluso algunos dicen bueno, regalame pa Vos de Fornite, para mi cumpleaños. Y eso genera como una cosa de "estoy jugando en multijugador, siempre juego. Y mientras más escalas vos ves también a tus compañeros de juego que pudieron adquirir tal cosa o están más avanzados al nivel que vos y genera como una competencia interna".

Hay varios estudios al respecto y es un tema muy interesante, pero corporativamente. Es algo que funciona claramente porque siguen saliendo juegos con esta modalidad de negocios y es un negocio redondo porque la gente realmente gasta dinero en esto.

### **Josefina Procaccio**

Licenciada en Psicología en la Universidad de La Plata, Máster en Adicciones por la Universidad del Salvador. Dirigió el Centro Preventivo Asistencial de las Adicciones de San Miguel del Monte (CPA) durante un período de seis años.

### **La Organización Mundial de la Salud reconoció que pasar tiempo interactuando con un dispositivo o consola de videojuego puede llevarte a desarrollar una patología mental**

10. ¿Cómo se reconoce un adicto a los videojuegos?
11. ¿ Cuáles son sus características?
12. ¿ Hay manuales de psiquiatría que tratan el tema?

### **En los videojuegos últimamente se creó una mecánica llamada “loot boxes” (cajitas que otorgan al azar premios) y han sido baneadas por en algunos países por “ludopatía”**

13. ¿Cómo reconocer un ludópata?
14. ¿Cómo se trata a un ludópata?
15. ¿Cómo debería actuar el estado en esta situación?

Decís que la Organización Mundial de la Salud reconoció que pasar tiempo interactuando con los videojuegos puede llevarte a una adicción? este “puede” me

parece interesante porque toda actividad puede llevarte a desarrollar una conducta adictiva de diferentes consecuencias.

Por supuesto. (10 y 11) Empecemos por definir qué es una adicción. Una adicción es un uso problemático porque genera una dependencia, una compulsión hacia algo sin lo cual el sujeto siente que no puede sostenerse. Es como una muleta psicológica, podríamos decir así. Imprescindible. Hasta diría que se vuelve parte del mismo sujeto. Cómo que sin ese objeto la persona no es. O sea, soy con el cigarrillo, soy con el videojuego, soy con la botella, soy con la televisión.

Dicho esto, podemos entrar en la particularidad del videojuego. En primer lugar, debemos inscribirlo en un contexto. El videojuego es un producto tecnológico de una sociedad de consumo que tiene muy aceitados mecanismos para atraer al público, ya que lo conocen profundamente y en esto la psicología conductual y la gestáltica sobre todo, han contribuido poderosamente. Esa tecnología se inserta en una sociedad donde los lazos sociales presenciales se dificultan cada vez más. Y no hablo solo de la pandemia. En este contexto, el estar en casa con videojuegos para los más jóvenes es una solución entre comillas, como la televisión para los mayores o las plataformas de películas para otra franja etaria, que nos lleva a una adicción en el sentido propio del término. Requiere de una personalidad que lo posibilite y ahí va lo de la posible respuesta a tu primera pregunta y segunda pregunta.

El adicto siempre es en el fondo un depresivo. Una persona que rehuye el lazo social. Su objeto adictivo es el refugio, sí, en el que él se queda encerrado en algún momento. Algunos teóricos hacían una fórmula que decía madre depresiva, padre ausente, hijo adicto. Podríamos decir que cuando ciertas funciones no se cumplen adecuadamente por parte de los adultos, el hijo tiene muchas posibilidades de generar una conducta adictiva.

En el caso del adicto a los videojuegos y sólo un 10 por ciento de los usuarios desarrollan una adicción. Esto está estudiado. El mundo de estos adictos gira en torno al videojuego y a las redes en general. Esta actividad está por encima de cualquier otro interés y no pueden sustraerse a él. Abandonan responsabilidades, no tienen otros intereses, niegan que sea un problema, niegan el problema y se alejan de todos los otros contactos. En realidad las características son bastante semejantes a otras adicciones, a casi todas las adicciones.

En cuanto a la tercera pregunta (12) hay muchas investigaciones, no manuales, por lo menos yo desconozco, pero sí muchas investigaciones al respecto, sobre todo en Estados Unidos. Y también es cierto que en ese caso, si los manuales de psiquiatría están, digamos, está pensada la posibilidad de que entren como patologías, digamos con nombre propio dentro de los manuales de psiquiatría, las clasificaciones, las nosológicas.

(13) En cuanto a la **ludopatía**, te puedo decir las mismas cosas que te decía antes, pero agrego un componente psicológico que tiene el ludópata y es el pensamiento mágico. El ludopatía cree que se va a salvar, pero también juega con la frustración porque de algún modo sabe que va a perder y confirmar que es un perdedor.

(14) En cuanto a los abordajes, hay distintos abordajes de tratamiento. Según el marco teórico con el que nos manejemos, hay tratamientos grupales y hay tratamientos individuales. Hay tratamientos grupales entre pares por él, por ejemplo, el tipo de alcohólicos anónimos, digamos, siguiendo ese modelo de alcohólicos anónimos. Y hay tratamientos grupales donde son dirigidos por terapeutas. Los tratamientos individuales también se manejan según un determinado marco teórico. Si el marco teórico es conductista, conductual, lo que se va a tratar de hacer a través de ese tratamiento es que el adicto modifique. El único objetivo es que modifique esa conducta, que haya una reeducación es casi como un adiestramiento para sacarlo de ese hábito, de esa costumbre, de esa está de esa mala conducta.

La voluntad del paciente y la vigilancia por parte de otros colabora a que el adicto ludópata, en este caso este abandonaría el tratamiento. Desde el marco teórico psicoanalítico, la cuestión es totalmente diferente, porque ahí de lo que se trata es de conocer la causa de la depresión que ha llevado a la adicción. Entonces se orienta el tratamiento a reparar el aparato psíquico, la fantasía de que el todo es posible y asumir que el no, el no todo, aceptando la falta como constitutiva del deseo y que nos lleva al lazo social, a la diversidad de intereses, al riesgo vital de soltar la mano, de soltar la muleta para ver que hay más allá. Bueno, por supuesto, es el marco teórico al que yo apuesto.

(15) El papel del Estado es proporcionar. En primer lugar, es proporcionar espacios para que los niños puedan desarrollar variadas actividades de intereses recreativos, educativos y sobre todo sociales como para una acción preventiva. Es cierto, y tener chicos que no estén aislados, ensimismados. El Estado junto con la salud pública, tienen un papel fundamental en la detección precoz del niño que no socializa, del niño apegado patológicamente a los adultos que lo crían, de detectar a los adultos castigadores que no permiten que el niño se desarrolle sanamente. Y cuando la patología está instalada, el Estado debe prever los servicios adecuados para el tratamiento.

## **jugadores de videojuegos**

- ¿Cómo definirías a un gamer?

Fanático de los juegos, aunque siempre asocio al gamer con alguien que juega de manera competitiva, para mejorar o superarse, no necesariamente ser un profesional.

- ¿Qué tipo de jugador te consideras? ¿por qué?

Soy un jugador casual. Empecé con consolas, pero después me terminaron interesando más los videojuegos de PC. Además (en precio) resultan mucho más accesibles.

- ¿Cuánto tiempo pasas jugando videojuegos?

Los fines de semana sobre todo. Y quizás en la semana cuando hay tiempo libre, pero sin descuidar mis responsabilidades como es el trabajo y el estudio.

- ¿Cuáles son tus títulos preferidos a la hora de jugar videojuegos?

Eso es muy cambiante. Aunque siempre me inclino hacia juegos de estrategia como Age of Empire o League of Legends son los que más juego actualmente.

- ¿Cómo consideras a las utilidades de las plataformas *Twitch*, *Face gaming*, *Youtube* (entre otras) sobre la producción de contenidos? ¿Sos consumidor de alguna de estas plataformas? ¿cuáles?

Son plataformas de gran utilidad, sobre todo los tutoriales de diversos juegos con los que te encuentras. Por lo general utilizo Youtube para mirar los gameplay de títulos que me interesan para ver si realmente me convence como para descargar.

- ¿Qué medios utilizas para informarte sobre noticias gamer?

Principalmente los portales web. Encuentras todo tipo de información de los títulos que se están por estrenar o ya sea componentes y características a tener en cuenta sobre algún juego específico para jugar.

- ¿Cómo definirías a un gamer?

Fanático y apasionado de los videojuegos, no necesariamente profesional.

- ¿Qué tipo de jugador te consideras? ¿por qué?

Soy y fui ambos (jugador consolero y de PC) pero hoy en día si me tengo que definir por uno, soy consolero, porque son los medios que tengo hoy en día.

- ¿Cuánto tiempo pasas jugando videojuegos?

Una hora si es día de semana en algún momento libre. Los fines de semana puedo pasar toda una tarde o día por intervalos de tiempo.

- ¿Cuáles son tus títulos preferidos a la hora de jugar videojuegos?

Mortal Kombat, Batman, God of War, Drácula, Doom. Lucha, aventura y aventura en primera persona son mis preferencias.

- ¿Cómo consideras a las utilidades de las plataformas *Twitch*, *Facebook Gaming*, *Youtube* (entre otras) sobre la producción de contenidos? ¿Sos consumidor de alguna de estas plataformas? ¿cuáles?

Solo utilizó Youtube, quizás las redes sociales para informarme, e investigar algún juego de interés puntual.

- ¿Qué medios utilizas para informarte sobre noticias gamer?

Tiendas donde se vendan videojuegos, amigos y conocidos que conozcan del tema y las redes sociales para intercambiar opiniones y sugerencias sobre algún juego específico.

## 9.2. Vocabulario gamer

**Battle Royale:** juego **multijugador** en la que un grupo aproximado de 100 personas pelean por su supervivencia, dejando como ganador 1 grupo (si se juega en escuadrón) o 1 persona al final. En la mayoría de juegos, se sitúan en un **Sandbox** donde una determinada área se va achicando con el fin de concentrar los jugadores en un punto y acelerar el proceso del juego. El nombre del género viene de la novela japonesa del año 1999 llamada Battle Royale.

**Buildear:** viene de la palabra **Build**, se trata de todas y cada una de las combinaciones posibles (de objetos o **ítems**) que puedes construir en un videojuego a partir del oro o experiencia proveniente del **Farmeo**.

**Cooperativo:** modalidad en la que los jugadores deben cooperar para conseguir un objetivo

**Craftear:** viene de la palabra **craft** que en inglés tiene muchos significados (arte, artesanía, artesanal) en los juegos es la creación de un **ítem**, por elementos básicos que te proporciona un juego.

**Crunch:** jerga a la que se denomina a las Jornadas de trabajo interminables donde aparece el abandono de la vida personal y la contracción de enfermedades psicológicas (en caso más extremos físicas).

**E-sports:** mejor conocido como deportes electrónicos, son competiciones de juegos multijugador que ganaron popularidad, estas competiciones son de forma profesional que dieron lugar a mundiales.

**Estrategia en tiempo real:** videojuego de estrategia en el que no hay turnos para las acciones, el tiempo transcurre de forma continua.

**Farmear:** también conocido como **grindear**, es la repetición de mecánicas, de forma reiterada para conseguir experiencia, oro, armas, etc. Estas mecánicas son del tipo acumulativa, que se utilizaran para el **buildeo o crafteo** de objetos.

**First person shooter:** conocido como videojuegos de disparos en primera persona o **shooters**, son videojuegos centrados en la mecánica de combate por armas. La característica principal es la cámara en primera persona con la que el jugador ve la acción a través de los ojos del personaje del jugador.

**Free to play:** juegos que son gratuitos.

**Freemium Game:** viene de las palabras "free" y "Premium" son los juegos que son gratis pero para avanzar una persona tiene que pagar dinero real para obtener alguna ventaja en especial. Se dan en la mayoría en los juegos para celulares, además, esto es un antecedente para **las microtransacciones**.

**Gamer:** toda persona a la que le gustan los videojuegos.

**Gameplay:** tutorial de un videojuego. En algunas producciones se narran sensaciones y experiencias para recomendar a otros usuarios.

**Interfaz:** dispositivo e información que permiten al jugador tomar el control del juego y operar en él, un ejemplo son los botones tanto digitales como analógicos que dan la interacción entre el usuario y **las mecánicas** del videojuego

**Ítem:** objeto que tiene una función concreta o una propiedad en el juego.

**Jugabilidad:** término que nos hace ver cómo opera un juego en relación a las reglas que nos impone, es la relación de empatía del jugador hacia reglas y **las mecánicas** del videojuego.

**Loot box:** conocido como cajas de recompensas, es un artículo virtual comprado por dinero real, se ve comúnmente en los videojuegos en línea. Este artículo otorga aleatoriamente diversos artículos del videojuego como **Skins**, o mejoras para que el jugador facilite ganar partidas en los juegos transformando el juego en un **"pay to win"**, además de fomentar el **"Gambling" (ludopatía) y adicciones**.

**Mecánicas:** acciones que modifican el entorno del juego. Proceso de interacción entre el jugador y el entorno del juego a través de la **interfaz**.

**Microtransacciones:** compra de objetos (**skins**, armas, **items**, etc.) virtuales a través de dinero real, este modelo empezó en los juegos **"free to play"**.

**Moba:** (**Multiplayer online battle arena**) o videojuegos multijugador de arena de batalla en línea, es un subgénero de los juegos de **estrategia en tiempo real**, en la que un jugador elige un personaje con habilidades especiales para cumplir determinado rol y formar un equipo con otros jugadores para competir con un equipo contrario. El objetivo es destruir un nexo principal del equipo oponente con la ayuda de unidades (minions) que periódicamente avanzan a lo largo de carriles.

**Mod:** viene de la palabra inglesa "modification" extensión del software que modifica un videojuego original proporcionando nuevas mecánicas, personajes, skins, objetos, etc.

**Multijugador:** modalidad de juego en que se introducen varios jugadores.

**Pay to win:** significa "Pagar para Ganar", modalidad en que por dinero real, los jugadores reciben beneficios para mejorar rendimiento en un juego.

**Rpg:** (role playing game), videojuego en que el jugador controla uno o varios personajes en un mundo detallado.

**Sandbox:** videojuego no lineal (restricciones no tan limitadas), se trata de un mundo abierto donde el jugador tiene permitida la libertad de exploración.

**Single player:** videojuego de un solo jugador.

**Skins:** aspectos hacia la imagen de un personaje de videojuego o sus armas.

**Speedrunners:** jugadores de videojuegos que compiten en el récord de terminarlo lo antes posible.

**Third person shooter:** juego de disparos a diferencia de First **person shooters**, la cámara está por detrás del personaje que está controlando, dando la posibilidad de ver el cuerpo del personaje seleccionado.

**Trollear:** viene de troll, acción de molestar para causar alguna gracia.