



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

INFORME FINAL

Texto impreso y CD Anexo

Proyecto de Investigación:

LOS JUEGOS EN RED:
ESCENARIOS SIMBÓLICOS
Y MODELOS
SOCIOCULTURALES EMERGENTES

Unidad Académica:

Facultad de Educación Elemental y Especial

Directora del Proyecto:

Mgter. María Fernanda Ozollo

Becario investigador:

Prof. Javier Osimani

2003-2004



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

“El mundo no es lo que pienso, sino lo que vivo”

Merleau Ponty, 1982



INDICE

1. Introducción	4
2. El problema en su contexto de descubrimiento.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Focalización del objeto problema	10
3. Objetivos de conocimiento y de acción	11
4. Enunciado o supuesto general de anticipación de sentido	11
5. Estrategia metodológica	12
5.1. Características generales del diseño metodológico	13
5.2. Historia natural.....	14
6. Exposición, análisis e interpretación del problema.....	17
6.1. Encuadre teórico.....	17
6.1.1. Los juegos	18
6.1.2. Los escenarios	21
6.1.3. Los modelos emergentes	23
6.2. El trabajo en terreno a la luz del encuadre teórico	24
7. Conclusiones	33
8. Transferencias realizadas	35
9. Bibliografía.....	35
9.1. Fuentes de consulta principal	35
9.2. Fuentes de consulta secundaria.....	36



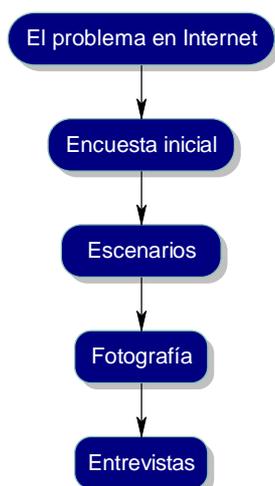
1. Introducción

El trabajo que corresponde a este proyecto, se realizó en el marco del Programa de Becas para la Promoción de la Investigación y fue otorgado en la categoría Graduados, mediante Res. N° 491/03-CS. Tiene sus fuentes en el anclaje teórico del Proyecto “La construcción cognitiva de representaciones sociales y culturales en alumnos de tercer ciclo de la EGB”, que está bajo la dirección de la Lic. Mónica Matilla y de la codirección de la Mgter. Fernanda Ozollo; subsidiado por la Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado de la Universidad Nacional de Cuyo.

Este documento sintetiza el conjunto de estudios y trabajo en terreno, originados en el abordaje de las nuevas formas lúdicas que tienen su soporte en los avances de la tecnología digital.

Para la entrega del mismo y por la especificidad de la temática, se ha escogido una doble modalidad de presentación: en soporte papel y en CD ROM¹. Este Anexo – el CD- pretende ser una ayuda que facilite la lectura del texto.

Para agilizar la navegación en el disco a partir del conocimiento de su contenido, creemos oportuno informar acerca del mapa inserto en el index o página principal:



[Otra documentación](#)

¹ El diseño y la digitalización de la totalidad del mismo ha estado a cargo del becario (incluida la grabación y edición de los videos que se proponen en la página “Escenarios”).



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

- El problema en Internet: contiene 19 enlaces al disco con las principales páginas Web publicadas acerca del estado de la cuestión, tanto en universidades como en servicios de noticias, locales y del extranjero.
- Encuesta inicial: contiene las estadísticas e infografía que dieron lugar a la primera sistematización de datos.
- Escenarios: contiene cuatro videos. Los primeros dos son grabaciones de partidas reales, realizadas en un local de juegos en red, en Guaymallén. Los otros dos, son publicidad de los avances de los nuevos juegos de la misma empresa que produjo el game estudiado.
- Fotografía: contiene el registro de la información de diez sesiones de juego (seis en local comercial y cuatro en domicilio particular).
- Entrevistas: cuatro, acordadas en relación con el avance del proyecto; con personas que aceptaron participar en él.
- Otra documentación: contiene tres enlaces –internos- a archivos que testimonian el impacto del proyecto en el medio y las transferencias realizadas.

Respecto del formato textual que hemos adoptado para la construcción del objeto de estudio en este informe escrito (soporte papel), adoptamos los aportes que hace la Dra. María Teresa Sirvent para el diseño de un informe final de investigación, desde una lógica cualitativa².

2. El problema en su contexto de descubrimiento

2.1. Antecedentes

En las últimas dos décadas, el uso de las TICs (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) se ha acrecentado de modo invariable en nuestro país,

² Pueden consultarse estos materiales de cátedra, en el sitio de la Universidad Nacional de Entre Ríos, Facultad de Trabajo Social, en www.fts.uner.edu.ar/catedras03/tfoi/index_tfoi.htm



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

transformando no sólo las estructuras de circulación de datos en industrias, empresas, organismos educativos, entes gubernamentales y otras instituciones; sino que, además, ha atrapado el interés de las generaciones más jóvenes e intensificado su desarrollo, de modo paralelo, en el entorno familiar y barrial inmediato.

La informática, en los ámbitos señalados, ha quintuplicado sus ofrecimientos, reemplazando y modificando modos de relación interpersonal, servicios, recursos culturales, económicos y de esparcimiento. Aliados a la telefonía, al cable y a la fibra óptica, las TICs se presentan como una alternativa de comunicación altamente competitiva, con excelentes posibilidades de utilización individual y grupal.

Internet ocupa un lugar relevante en este hito comunicacional. Es catalogado como “un fenómeno social que desborda todas las previsiones y que, según las corrientes sociológicas actuales, está provocando una revolución cultural de un calibre equiparable al de la invención de la imprenta”.³

En este marco, se detuvo nuestra atención en el denominado ‘ciber’, en auge en la ciudad, especialmente en los barrios de clase media trabajadora. Estos locales, de preocupación netamente comercial, han captado una gran masa de niños y adolescentes, fascinados por la posibilidad de entretenimiento que brindan los juegos en red.

En un artículo publicado en el Diario Los Andes del viernes, 29 de agosto de 2003, el periodista Pablo Icardi daba cuentas de la inquietud manifestada por algunos sectores de la conducción educativa provincial que no ve con buenos ojos una supuesta ‘adicción’ a estos juegos, ya que enajenarían de la vida cotidiana e influirían en el rendimiento escolar de los alumnos, dejando de lado otros aspectos sustantivos de la persona, como por ejemplo la práctica de actividades físicas y deportivas.⁴

³ CD Datos anexos al Informe Final – El Problema en Internet – REF 6: J. Argemí Renom, “Nuevas patologías en pediatría social: ciberpatología pediátrica”. Ponencia de una investigación llevada a cabo en la Universidad de Cataluña, Facultad de Ciencias de la Salud, publicada en el XXIX Congreso Nacional de Pediatría de la A.E.P (Tenerife, 2000).

⁴ *Ibidem*, REF 10: “Muchos chicos se descuelgan de la realidad y viven dentro de ese mundo de fantasía. El problema viene cuando tienen que enfrentar una situación en la realidad y no saben qué hacer (...) Están todo el



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

Un año después, el mismo diario, replicaba de modo similar los conceptos anteriores y después de afirmar que "...los más jóvenes llegan a pasar hasta 20 horas seguidas (jugando) sin respiro", agregaba: "La adicción no es privativa de un estrato social, 'vienen los limpiavidrios y se gastan los \$ 5⁵ en este tipo de juegos, en lugar de comprarse algo para comer'" ⁶.

Numerosas son las notas de los servicios de noticias locales y extranjeros que relatan, en menor o mayor grado, las repercusiones de este fenómeno en la sociedad⁷. Entre ellas se destacan reflexiones de importantes profesionales pertenecientes a instituciones públicas y privadas que cuestionan en los cibergames de acción una apología explícita de la violencia y cierta morbosidad implícita con el tema de la muerte. En el año 2001, haciendo lugar a estas interpretaciones, fue publicada la noticia del fallecimiento súbito de un joven tailandés que pasó 24 horas ininterrumpidas jugando en el Half-Life: Counter Strike.⁸ Este suceso y otros análogos, llevó a algunos especialistas a blanquear las consecuencias psicofísicas y sociales que conllevaría la exposición prolongada a Internet, en general, y a los juegos en red, en particular⁹.

día expuestos a estímulos muy fuertes y tensionados con los juegos, y cuando tienen que estudiar no pueden porque se necesita descanso. Además hay una generación sin deportistas, que son hijos de esa tecnología" – Opina la Psic. M.E. Feredichi, en el artículo periodístico.

5 Los únicos \$ 5 que tienen. Del pack game que ofrece el ciber por 7 horas de conexión ininterrumpida.

6 CD Datos anexos al Informe Final – El Problema en Internet – REF 11.

7 *Ibidem*, REF 15 a 19, con artículos completos de los siguientes diarios: La Nación; El Día (La Plata); IBLNews y Associated Press (Nueva York); Excelsior (México); El País (España); PM-Press (Oslo); La Press (Québec); entre otros.

8 *Ibidem*, REF 18: En el News de Ananova.com (28/08/2001), Alex Krycek relata la muerte de Thanet Sommoi: "Murió hace unos días –escribe- después de estar jugando al Half-Life: Counter Strike durante más de 24 horas. Los investigadores han llegado a la conclusión de que su corazón no pudo resistir la tensión y fatiga acumulados durante tantas horas de puros y duros tiros".

9 *Ibidem*, REF 17, en boca de la Dra. Isabel Salamala: "Las enfermedades físicas derivadas de la adicción a los videojuegos y a la cultura del ciberespacio tienen que ver con desnutrición, falta de vitaminas, problemas de espalda, calambres en las manos, pérdida de visión, problemas en las cervicales y problemas posturales, así como todas las asociadas con las enfermedades psíquicas. Las psíquicas, ansiedad, obsesión, pérdida de contacto con la realidad, pérdida de la identidad y compulsión por la mentira. Mentira en cuanto a horas de acceso y en cuanto a obligaciones cumplidas tanto de cara a sí mismo como de cara a los demás. Agresividad y



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

A pesar de que muchas agencias - aprovechando la alarma que generaron ciertos casos extremos - arribaron a conclusiones de tipo 'amarillistas' -, otros medios se detuvieron a realizar un análisis menos apasionado y más profundo del asunto, sin negar la complejidad y seriedad que requiere el tratamiento del mismo.

El diario "El Independiente" de La Rioja, por ejemplo, sintetiza en tres entregas una investigación llevada a cabo por Leticia Luque, Licenciada en Psicología, Analista de Sistemas y Docente de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Sus conclusiones no sólo relativizan los efectos nocivos de los juegos en red, sino que ponderan en ellos la posibilidad de un desarrollo de habilidades perceptivas y sociales.¹⁰

Posturas tan contradictorias, nos llevaron a indagar un poco más en Internet. Es por ello que ordenamos, para este trabajo, información valiosa encontrada en portales de alta fiabilidad respecto de sus fuentes; ya que la misma – seleccionada para el CD

frustración por la falta de atención y cumplimiento de las necesidades sociales y falta de contacto con la realidad exterior a Internet. Se experimentan síndromes de abstinencia asociados con ansiedad y falta de satisfacción, así como sintomática de culpabilidad. Ocurren verdaderos dramas de niños que se meten en líos, de personas que rompen sus matrimonios, de familias que quedan desunidas, de profesionales que abandonan sus trabajos y de personas que pierden el contacto con la realidad y se crean problemas de identidad"

10 Ibídem, REF 13: Entre otras argumentaciones, puede leerse: "Los últimos estudios psicológicos realizados en Córdoba, con grupos de adolescentes de 12 a 18 años y de 15 a 21 que juegan en equipo a diferentes juegos (el más popular es el Counter Strike), han mostrado resultados bastante interesantes y muy contrarios a los obtenidos en investigaciones previas y de otras realidades geopolíticas. Según Turkle, los videojuegos en red mantienen a los adolescentes en estado de fantasía y les generan sentimientos de omnipotencia (...) La idea que subyace es que los adolescentes han pasado de jugar al aire libre, o al fútbol, a este otro tipo de juegos; han reemplazado una manera de jugar por otra, lo cual no es para nada patológico. Es lógico que jueguen con estas nuevas tecnologías, porque las computadoras son herramientas que forman parte de su realidad, porque los adolescentes de hoy se criaron dentro de una sociedad con computadoras. Lo cierto es que los videojuegos en red, usados de manera no-abusiva, permiten a los adolescentes desarrollar el pensamiento lógico-formal; mejoran su capacidad de razonamiento lógico para poder plantear estrategias de juego, así como favorece una respuesta más rápida a los estímulos visuales y auditivos. Por otro lado, el juego en red es una nueva manera de compartir con sus pares, una actividad que a los jóvenes y adolescentes les hace falta para marcar el paso de la familia a la sociedad. Constituyen un buen lugar desde donde los jóvenes pueden ensayar roles e identidades, ya que en ellos se pueden adoptar diferentes roles y personalidades, y eso posibilita que el adolescente pueda reflexionar sobre cómo quiere ser y cómo quiere que los demás lo vean"



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

Anexo - pertenece a investigaciones y/o publicaciones electrónicas avaladas por calificadas universidades del país y del mundo. Haciendo un rápido recorrido por estos escritos, es notable ver cómo el énfasis de la mirada sobre el fenómeno está focalizado en las consecuencias o efectos que produce el mismo en la persona y no tanto en la descripción del conjunto de símbolos, percepciones intersubjetivas y emergentes socioculturales que mediatiza.¹¹

Entre los artículos leídos, destacamos el newspaper de una revista científica de prestigio internacional: "Un estudio recientemente difundido por la revista Nature dice todo lo contrario (respecto del efecto negativo de los cibergames en los niños). Los juegos violentos del tipo Counter Strike, Allied Assault o Medall of Honor no sólo no son nocivos, sino que favorecen el desarrollo de la percepción visual. Un resultado que despertó más de una polémica por parte de especialistas que creen que el riesgo está en que el chico confunda realidad con ficción y se insensibilice ante la violencia"¹².

En este sentido, ya habíamos afirmado en el Informe de Avance que dejábamos de lado una lectura apresurada de la situación y pretendíamos posicionarnos en un enfoque un poco más sereno del hecho.

- ¿Es posible –nos preguntamos - pensar en otros lenguajes, formas y búsquedas de comunicación e interacción a través de los juegos en red?
- ¿Es posible anticipar un advenimiento de otros tipos de protagonismo e intersubjetividad; quizás, de una 'apetencia' en otros códigos y formas de interpretación de la realidad que la escuela no alcanza a comprender ni a dar respuesta?.

11 Cfr. CD Anexo al Informe Final, El problema en Internet: REF 2 a 9: Universidad de Palermo (Argentina); Universidades de Murcia, Barcelona, Madrid y Cataluña (España); Universidad de La Habana (Cuba); Universidad de Rochester (Nueva York) y Centro para la Investigación de Juegos en Computadora (Copenhagen).

¹² Ibidem, REF 16.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

Dejamos de lado una consideración 'depreciativa' de la tecnología y de las nuevas formas lúdicas que ella propone. Sentamos como presupuesto válido que la misma es parte esencial e ineludible de nuestra cultura contemporánea.

Este proyecto de investigación buscó indagar en el fenómeno de los juegos en red y en su vinculación con la persona, como sujeto del hecho educativo, en general y sujeto de conocimiento, en particular.

2.2. Focalización del objeto problema

Frente a lo planteado, nos propusimos indagar, desde el posicionamiento teórico que nos ofrecen las ciencias cognitivas, acerca del conjunto de representaciones y significados socioculturales que se organizan, propician y ponen en funcionamiento (en acciones) a partir de los juegos en red.

A estas particulares estructuras, conformadas por percepciones, representaciones y significaciones, las llamaremos 'escenarios simbólicos', en analogía con lo que en Inteligencia Artificial se entiende como 'agente-ambiente' (Russell y Norvig, 1996).¹³

Nos preguntamos, entonces:

- ¿Qué escenarios simbólicos favorecen los juegos en red?
- ¿Qué representaciones sociales y culturales están involucradas en estos escenarios?
- ¿Qué modelo de hombre, de intersubjetividad y de mundo subyacen a estos escenarios y emergen, a su vez, de los mismos?

¹³ El ambiente en el entorno de un software (nuestro escenario simbólico) no se entiende sin un agente que interactúe en él. Esto es importante a la hora de reflexionar sobre la percepción. La analogía a la que haremos referencia intentará establecer un paralelo entre el esquema PAMA de la IA (percepciones, acciones, metas y ambiente) y el sujeto que interactúa con la PC (como otro 'alter') y otros sujetos, en el juego en red.



3. Objetivos de conocimiento y de acción¹⁴

General

Describir los escenarios simbólicos y modelos emergentes que propician los juegos en red.

Específicos

1. Identificar, en una muestra reputada por alumnos de tercer ciclo de la EGB., los principales escenarios simbólicos que subyacen a los juegos en red.
2. Caracterizar las representaciones sociales y culturales inherentes a los escenarios identificados.
3. Relacionar los datos caracterizados con los modelos de persona, intersubjetividad y mundo que emergen de los mismos.

4. Enunciado o supuesto general de anticipación de sentido

¿Qué intuimos al comienzo de esta investigación?¹⁵ La 'presunción' principal era formulada del siguiente modo...

¹⁴ Para M. T. Sirvent, unos y otros objetivos expresan el binomio inseparable teoría – empiria. En términos de ella, podemos decir que son objetivos de conocimiento, en tanto son capaces de producir 'nuevas teorías'. Son objetivos de acción, en tanto apuestan a dejarse interpelar por la realidad, 'preguntarse y re-preguntarse' desde el trabajo en terreno. Merleau Ponty afirma que "nos hacemos cargo de nuestra suerte, nos hacemos responsables de nuestra historia por la reflexión, pero también por una decisión en que comprometemos nuestra vida". Cfr. Fenomenología de la percepción, pág. 9.

¹⁵ Arriesguemos una consideración un tanto audaz respecto de la intuición en relación con lo que denominamos 'anticipación de sentido'. La intuición tiene un alto componente psicológico de carácter emotivo. Esto no la descalifica en los inicios de un trabajo de investigación. Por el contrario, puesta a prueba en el 'cernidor' propio de los procesos cognitivos superiores, su presencia nos permite re-situar el rol de la corporalidad en la estructura inicial del hecho perceptivo. Joseph LeDoux – reconocido neurocientífico – habla de un cerebro emocional que haría preceder el sentimiento al pensamiento. Las intuiciones están conceptualmente muy cercanas a lo que él llama "emociones precognitivas". Estas se basarían en "fragmentos de información sensorial que no ha sido totalmente seleccionada e integrada en un objeto reconocible. Se trata de una forma muy poco elaborada de información sensorial, algo semejante a un juego consistente en adivinar una melodía donde, en lugar de juicios instantáneos hechos sobre la base de unas pocas notas, se tiene una percepción total sobre la base de las



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

“La interacción que se desarrolla en los juegos en red, predispondría al sujeto a configurar un modelo de percepción que negaría la alteridad del otro. Como consecuencia de esta particular forma de interacción, se contribuiría a la enajenación (negación) del cuerpo del otro y se convertiría al mismo en obstáculo para alcanzar las propias metas. Esta realidad se establecería en base a la heurística propia de los juegos en red que proponen la cooperación en la violencia como elemento de resolución de la partida planteada”.

Como veremos en las conclusiones, si bien este enunciado resultó bastante próximo a lo que después nos encontramos en el trabajo en terreno, podemos afirmar que estaba, en cierto sentido, ‘viciado’ de una generalización indebida. No todos los juegos en red se ajustaban a una aseveración tan taxativa. Durante el trabajo en terreno, pudimos conocer otros juegos en red que, basados en otra heurística de arribo a los objetivos (los juegos de estrategia como el Age of Empires, por citar uno de los más conocidos) no proponen *“la cooperación en la violencia como elemento de resolución de la partida planteada”*. Si bien no son, porcentualmente, los juegos más buscados; sin embargo, tienen un elevado nivel de aceptación entre los usuarios tipo.

Realizadas las correcciones necesarias en base a las observaciones anteriores, el enunciado general debería quedar formulado de este otro modo:

*“La interacción que se desarrolla en los **ciberjuegos de acción, del estilo del Half Life: Counter Strike**, predispondría al sujeto a configurar un modelo de percepción que negaría la alteridad del otro. Como consecuencia de esta particular forma de interacción, se contribuiría a la enajenación (negación) del cuerpo del otro y se convertiría al mismo en obstáculo para alcanzar las propias metas. Esta realidad se establecería en base a la heurística propia de **algunos juegos en red** que proponen la cooperación en la violencia como elemento de resolución de la partida planteada”.*

5. Estrategia metodológica

primeras partes tentativas”. Cfr. Goleman, D. La inteligencia emocional. pág. 43. El capítulo I de la Tesis de la Mgter. Fernanda Ozollo, citada en la bibliografía de este informe, rescata los considerandos de Umberto Eco respecto de la ‘intuición sensible’. Estos primeros ‘juicios perceptivos’ (y desde aquí resignificamos el concepto de ‘anticipación de sentido’ de la Dra. Sirvent) nos vinculan –en palabras de F. Ozollo- con la noción de *sentido común*. Cfr. Tesis de Maestría. Cap. I. pág. 7.



5.1. Características generales del diseño metodológico

De corte netamente *exploratorio y descriptivo*, el proyecto pretende enfocar las estrategias propias del proceso de investigación de acuerdo con la lógica propia de los estudios de corte *cualitativo*. Esto se realiza en correspondencia con el objeto de estudio, la formulación del problema y los objetivos previamente planteados.

Lo afirmamos en el Plan de Trabajo y lo repetimos para el Informe de Avance: no existe pretensión de validar estadísticamente ningún dato. Los métodos de recolección de la información y de análisis de la misma sólo se plantean en función de un mayor esclarecimiento del objeto-problema.

En el tratamiento de los datos, se privilegia el método comparativo. La provisoriedad del conocimiento es clave en este aspecto. Por ello, se apoya al proceso inductivo de generación de teoría y no de prueba estadística de hipótesis. Nos preguntamos y repreguntamos, una y otra vez, sin tomar como acabado y definitivo ningún tipo de saberes.

El trabajo intuitivo y a la vez, sistemático; la vuelta permanente sobre la práctica y la sensibilidad teórica del investigador tienen prioridad respecto del método. Se busca la producción de la teoría y se le atribuye a la misma un doble rol: de orientadora en la construcción del objeto y de emergente en la confrontación con la realidad¹⁶

En esta línea, el encuadre o marco teórico está orientado al trabajo de campo con el propósito de generar la resignificación de las categorías, en contraste con la situación contextual en la que se encuentra el objeto-problema. La generación de la teoría cesa por saturación de las categorías¹⁷.

¹⁶ Glaser y Strauss, "El descubrimiento de la teoría de base", pág. 83.

¹⁷ En Sirvent, el concepto de *saturación* se entiende desde la recurrencia de determinados atributos del objeto problema, en casi todos los ámbitos en los que se realiza la observación del mismo. En nuestro caso, por ejemplo, el cierre o la saturación de la categoría 'juego' podría darse por la recurrencia del concepto violencia (como única y permanente instancia de resolución de la partida, en todas las situaciones observadas). Cabe aclarar que la



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

La elección de casos fue hecha, inicialmente, a través de una *muestra intencional*¹⁸, aplicando, luego, un criterio de selección *por redes*¹⁹. En coherencia con esta estrategia, el caso sobre el que se focalizó la atención fue denominado *caso reputado*²⁰.

Se usaron como técnicas de obtención de la información, entre otras: entrevistas, observación no participante en lugares de juego y domicilio particular, estudio documental en fuentes bibliográficas, en medios digitales y búsqueda en Internet.

5.2. Historia natural

El trabajo en terreno tiene su ritmo propio. Distinto al de la planificación inicial presentada en el Plan de Trabajo de este proyecto, el cronograma real de etapas y de tiempo se ajustó al desarrollo que se enumera a continuación:

- Diciembre 2003 – enero 2004: Profundización y ampliación del marco teórico. Estudio de la teoría enactiva de Francisco Varela. Exploración de fuentes documentales periodísticas y universitarias en Internet sobre la problemática.²¹
- Febrero – Abril: Primer trabajo en terreno. Exploración y conocimiento del software y de los ámbitos físicos del juego. Se recorrieron los cibers del barrio Unimev y se realizó el primer relevamiento de datos a través de una encuesta - muestra intencional. Continúa la profundización del

observación está focalizada en un cierto tipo de juego en red, diferente de otros y con ciertas notas distintivas que lo hacen susceptible de la atención del investigador.

18 Casos seleccionados como punto de partida del trabajo en terreno. Cfr. CD Anexo al Informe Final – Encuesta Inicial – Resultados 1.

19 Cada participante o grupo sucesivo es seleccionado desde dentro del mismo grupo o por el grupo o individuos precedentes - Cfr. CD Anexo al Informe Final – Encuesta Inicial – Resultados 2.

20 La selección se realiza según lo que indica una población. Por ej.: se escoge al mejor jugador de determinado soft, atendiendo a las observaciones de un grupo de jugadores que lo identifican como el más hábil y de mayor práctica. En nuestro caso, Cfr. CD Anexo al Informe Final – Entrevistas 2 y 3.

²¹ Cfr. CD Anexo al Informe Final – El problema en Internet. REF 1 a 19.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

marco teórico. Infografías. Tablas comparativas de los resultados de la encuesta²². Transferencia (comunicación multimedial) en las XIX Jornadas Institucionales de Investigación de la UNCuyo – Mendoza, 18 y 19 de marzo de 2004²³. Sesiones de trabajo con la Directora del Proyecto.

- Mayo – Junio: Ocho entrevistas informales con los niños y adolescentes que manifestaron su intención de participar en el proyecto - muestra por redes. Continúa la visita a los lugares de juego para acordar estrategias de trabajo. Digitalización de videos de partidas (edición y grabación)²⁴.
- Julio – agosto: Cuatro entrevistas formales - caso reputado²⁵. Profundización, resignificación y construcción de la teoría. Selección y sistematización de material digital (Web). Sesiones de trabajo con la Directora del Proyecto.
- Setiembre – octubre: Segundo trabajo en terreno. Seis observaciones no participantes de situaciones de juego en locales comerciales y cuatro en domicilio particular²⁶. Transferencia (documento escrito) para las Sextas Jornadas de Investigación en Educación de la Escuela Normal Superior Tomás Godoy Cruz²⁷. Primer impacto importante del proyecto en el medio: contacto con la Municipalidad de Godoy Cruz, a través de la Secretaría de Prensa y solicitud formal del Honorable Concejo Deliberante para iniciar acciones que permitan un mayor esclarecimiento

²² Cfr. CD Anexo al Informe Final – Encuesta inicial.

²³ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Otra documentación, DOC 1.

²⁴ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Escenarios, Videos 1, 2, 3 y 4.

²⁵ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Entrevistas 1, 2, 3 y 4.

²⁶ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Fotografía.

²⁷ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Otra documentación, DOC 2.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

del fenómeno en estudio, en el ámbito geográfico de ese departamento.
Sesiones de trabajo con la Directora del Proyecto²⁸.

- Noviembre – diciembre: Finalización del trabajo en terreno. Tratamiento de datos. Redacción del informe final. Preparación del CD Anexo. Correcciones por parte de la Directora. Reescritura.

¿Cuáles fueron las dificultades encontradas durante el desarrollo del proyecto?

- En general, las dificultades encontradas han estado ligadas a lo que es el registro de la información por parte de los ciber que participaron, en alguna parte del trabajo en terreno. No se permitió, por ejemplo, la filmación con cámara oculta que estaba prevista y prometida por los dueños de uno de los comercios, por temor a las consecuencias jurídicas que pudiesen ocasionarles la publicidad de tales videos. Sólo se autorizó a tomar fotografía y en determinadas ocasiones. Por este motivo, la investigación se reserva nombres de niños / adolescentes y adultos involucrados en este proyecto; como así también de los locales que, gentilmente, accedieron a prestar su espacio para alguna parte del trabajo en terreno.
- Por motivos de tiempo y de metodología no se pudo realizar el juego alternativo (al Counter Strike) que estaba previsto para el grupo de niños / adolescentes participantes y que fuese previsto en el estado de avance de la primera transferencia realizada²⁹.

En primer lugar, respecto del tiempo, resultó imposible acordar un encuentro con el grupo participante en su totalidad (lo que nunca se logró de modo completo; sólo se llegó a entrevistas informales mantenidas de modo individual o de a pares, no con todos).

En segundo lugar, respecto de la metodología – y teniendo en cuenta que se había previsto la comparación como estrategia principal de

²⁸ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Otra documentación, DOC 3.

²⁹ CD Anexo al Informe Final – Otra documentación – DOC 1.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

análisis de datos- se consideró inoportuno diseñar un juego que no iba a estar 'a la altura' del juego observado. Si bien este juego debía indagar en redes de conceptos (esta era la idea original), no iba a ser *comparable* con el juego observado³⁰. Esta dificultad iba a complicar demasiado el trabajo de interpretación de datos posterior.

6. Exposición, análisis e interpretación del problema

"Somos, de punta a cabo, referencia al mundo"
Merleau Ponty, 1982

6.1. Encuadre teórico

Afirmábamos en el Informe de Avance que las ciencias cognitivas constituían el enclave teórico de este proyecto. ¿Cuál es la función de la teoría en este cometido? Recurrimos, para contestar esta pregunta, a los escritos de la Dra. Sirvent:

*"La teoría orienta el trabajo en terreno con el propósito de generar teoría a partir del mundo empírico. La teoría "pre - existente" es "usada" de acuerdo a las manifestaciones del fenómeno en la realidad. Se busca generar nuevas teorías, es decir nuevos conceptos y relaciones consistentes con las manifestaciones observadas"*³¹

Generar teoría implica, por ende, producir conocimientos nuevos. Conocimientos que no salen de la mente brillante de un investigador aislado de la realidad. Por el contrario: son saberes nuevos que se generan a partir de un involucrarse 'en el terreno'. En el lugar de la gente. 'Terreno', designa: no sólo lo que se puede ver y tocar (observar)³²; sino, realidad que implica sensaciones, emociones, percepciones, en fin... vivencias concretas que tienen, también, con un 'rostro' concreto.

³⁰ El hecho de que ambos juegos no fuesen comparables, a la hora de tener que interpretar datos, no era poca cosa. Las diferencias más importantes entre ambos residían en el diseño de los mismos (uno digital y el otro no) y en la situación lúdica (uno en red y el otro no).

³¹ Sirvent, "Cuadro comparativo entre Lógicas según dimensiones del Diseño de Investigación". Pág. 2-3.

³² De quedarnos aquí, estaríamos respondiendo a un paradigma de corte positivista.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

¿Cuáles son las teorías desde las que intentaremos generar conocimiento?

- Teoría psicológica de Lev S. Vygostki (1896-1934)³³
- Teoría enactiva de Francisco Varela (1946-2001)³⁴

Para aproximarnos a esta meta, trataremos primero de *descubrir categorías* que nos ayuden, luego, a una descripción del objeto-problema de este trabajo.

¿Cuáles son, entonces, las *categorías* más significativas a delimitar?:

- Los juegos.
- Los escenarios.
- Los modelos emergentes.

6.1.1. Los juegos

No pretendemos perdernos en una maraña de definiciones de juego que no nos conducirían a ningún lado. Tomaremos a Vygostki y miraremos esta categoría desde la perspectiva de su vínculo con el desarrollo de la persona.

Para este autor, el juego “parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables.”³⁵ Con esta aseveración Vytgoski desplaza el concepto piagetiano del juego sensorio-motor -en el primer estadio del desarrollo evolutivo del niño-, poniendo el punto de partida en la capacidad simbólica de la persona. Para Vytgoski, lo que Piaget entiende como juego sensorio-motor es sólo la simple satisfacción de necesidades básicas, a partir de estímulos, inclinaciones

33 Lev S. Vygostki (ruso). Se graduó en leyes en la Universidad de Moscú en 1917. Al culminar sus estudios fue a Gomel donde comenzó a trabajar como profesor de literatura hasta 1923; más tarde fundó un laboratorio de psicología en la Escuela de Profesorado de Gomel, donde dio una serie de conferencias que posteriormente, en 1926, se convertirían en una de las obras más relevantes de psicología pedagógica.

34 F. Varela (chileno), biólogo, trabajó en campos de la neurobiología, epistemología y especialmente en neurología cognoscitiva. Fue Director de Investigación en el Instituto Nacional para la Investigación Científica en Francia y el Director del Laboratorio de Neurologías Cognoscitivas del Hospital de Salpêtrière de París.

³⁵ Vytgoski, L. “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”, pág. 142.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

e incentivos. Nada más. Como consecuencia de esto, el juego –en estrecho enlace con la imaginación o fantasía – se inicia con la posibilidad de realizar abstracciones. Apoyemos este texto en las palabras del autor: “En los comienzos de la edad preescolar, cuando hacen aparición deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidados (...) la conducta del niño sufre un cambio. Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego (...) Representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Al igual que todas las funciones del conocimiento, surge originariamente de la acción”³⁶

Vygotski atribuye una connotación específica del juego a la *coincidencia* de la *situación lúdica* con la *realidad*, a través de la observación de *reglas*. De algún modo, el niño imita conductas de la vida cotidiana y para que esta coincidencia tenga lugar es necesario el respeto de ciertas pautas o patrones. Si juega a ser papá o mamá deberá atenerse a cierto lenguaje, posturas, modos de relación interpersonal que son propios de los padres o madres. Deberá simular (“hacer como si...”) autoridad, contención, manutención económica o cualquier otro atributo que él considere indispensable para cumplir el rol que está jugando.

En la naturaleza misma del juego se encuentra su carácter simbólico: “En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. Así, alcanza una condición en la que el niño empieza a actuar independientemente de lo que ve (...) En el juego, el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo”.³⁷ Y las aseveraciones van más lejos, todavía. Vygostki une la capacidad simbólica con la acción sobre el entorno: “El niño no se comporta de modo puramente simbólico en el juego (...) Al pensar, actúa. La acción interna y externa son inseparables: la

³⁶ Ibídem, pág. 143.

³⁷ Ibídem, pág. 148.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

imaginación, interpretación y voluntad son procesos internos realizados por la acción externa (...) La conducta humana depende de operaciones basadas en significados".³⁸

Las palabras de Vygostki parecen repetirse en boca de Francisco Varela. "Al pensar, actúa" – afirma el primero. "Al pensar, enactúa" –diría el segundo.

¿Qué es la enacción³⁹?

La enacción es cognición corporizada.

Explicuemos mejor esto que parece un juego de palabras.

La proposición clásica de las llamadas ciencias cognitivas –especialmente, en sus vertientes neurofisiológicas- se ha encargado de describir, entre otras cuestiones, cómo se producen las representaciones mentales a partir de la estimulación de los sentidos y la cadena que lleva, por ejemplo, del estímulo que recibe la retina a la imagen que el tálamo y la corteza procesan, para reproducir en el cerebro la figura que el órgano visual tiene delante. Según esta postura, habría representación en la medida en que el sujeto pueda hacerse una imagen del objeto lo más parecida a la realidad –con todo el sistema de símbolos que ello implica-.

La teoría enactiva, sin desarmar esta explicación, pretende dar un paso adelante.

"La cognición –dice Varela- no es la representación de un mundo pre-dado por una mente pre-dada, sino más bien la puesta en obra de un mundo y una mente a partir de una historia de la variedad de acciones que un ser realiza en el mundo".⁴⁰ Y más: "...la idea matriz del movimiento enactivo es que el conocimiento es acción en el mundo - que perfectamente podría llamarse ejecución- y no representación del mundo (...) "Vale la pena insistir –agrega– en que se trata de una crítica de la noción de representación como núcleo de las ciencias cognitivas, ya que sólo se puede

38 *Ibidem*, pág. 149.

39 En este punto, entra en juego una de las categorías claves del Proyecto de Investigación "La construcción cognitiva de representaciones sociales y culturales en alumnos de tercer ciclo de la EGB"; del cual, este es subsidiario.



representar un mundo que está pre-definido". En cambio, "(...) si el mundo que vivimos va surgiendo o es modelado en vez de ser predefinido, la noción de representación ya no puede desempeñar un papel protagónico".⁴¹

El argumento de Varela avanza sobre el dilema idealismo - empirismo, clásico en la discusión antropológica, en una disciplina que originalmente se denominaba gnoseología⁴². Para Varela el mundo emerge ante la persona y en ese proceso perceptivo, la corporalidad desempeña un papel insustituible⁴³. La enacción es entendida como una vuelta sobre esa emergencia. El fenómeno incide en ambos: sujeto y objeto; y los modifica.

Aunque estas últimas nociones no se develen, por el momento, demasiado relacionadas con nuestro tema, no las desecharemos. Las retomaremos más adelante, al abordar el trabajo en terreno a la luz del encuadre teórico.

6.1.2. Los escenarios

Al focalizar el objeto-problema de este trabajo, afirmamos que los escenarios simbólicos eran *estructuras conformadas por percepciones, representaciones y significaciones*. Dijimos, además, que para explicar estos conceptos íbamos a hacerlo desde otro: el de 'agente-ambiente' que, en el ámbito de la inteligencia artificial, ocupa el eje de articulación entre ella y el medio que la rodea.

Para explicar qué es un escenario simbólico, recurriremos a una analogía que Merleau Ponty utiliza para explicar el fenómeno perceptivo:

"Cuando miro la lámpara puesta en mi mesa le atribuyo no solo las cualidades visibles desde mi lugar, sino también las que la chimenea, los muros, la mesa pueden "ver", el dorso de mi lámpara no es otra cosa sino la cara que "muestra" a la chimenea. Puedo ver un objeto en cuanto que los objetos forman un sistema o un mundo en que cada uno de ellos dispone a

40 Ojeda, F. "Francisco Varela y las ciencias cognitivas", pág. 4.

41 Ibídem, pág. 5.

42 Teoría del Conocimiento. Era una ciencia dependiente de la Filosofía.

43 "En realidad no decimos 'soy un cuerpo' sino 'tengo un cuerpo' (...) no consideramos el cuerpo como nuestro yo" Cfr. De Cuerpo Presente, pág. 90.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

*los otros en torno suyo, como espectadores de sus aspectos escondidos y garantía de su permanencia. Toda visión de un objeto, por mi parte, se reitera instantáneamente entre todos los objetos del mundo que son captados como coexistentes, porque cada uno de ellos es, en resumen, lo que los otros "ven" de él (...) La casa misma no es la casa vista desde ninguna parte, sino la casa vista desde todas partes"*⁴⁴

El concepto de *sistema* utilizado aquí por M. Ponty, equiparado con el de mundo, es el que nos induce a hablar de los escenarios simbólicos como *estructuras*. El escenario estaría conformado por todos los 'objetos', 'representaciones' y 'significaciones' que intervienen en la situación del juego en red. Por *'la casa vista desde todas partes'*. En la consideración de los escenarios, tendremos entonces que tener en cuenta el game en estado de partida real, los usuarios o grupos que juegan, el local con sus características de disposición espacial e iluminación, las palabras que se pronuncian, miradas, gestos, emociones y todo el conjunto de elementos que intervienen activamente en la construcción del momento de juego. Es decir: el binomio 'agente-ambiente', en la multiplicidad de sus variables⁴⁵.

Los símbolos son "elementos funcionales discretos"⁴⁶ que "representan aquello que designan"⁴⁷. Lo simbólico hace referencia a un conjunto de *significaciones* como entidades abstractas, materializadas a través del *signo*⁴⁸. Debería completarse esta noción con los atributos específicos de un juego que se desarrolla en un ambiente preponderantemente digital. Lo simbólico, en el cibergame, se posibilita de un modo peculiar a partir de la interacción digital entre los jugadores.

Lo digital mediatiza las relaciones intersubjetivas que tienen lugar en cada partida y le dan al juego una especificidad de la que carecen los juegos tradicionales.

⁴⁴ Merleau Ponty, Fenomenología de la percepción, pág. 74.

⁴⁵ Russell y Norvig, Inteligencia artificial: un enfoque moderno, pág. 255.

⁴⁶ Varela, F. "De cuerpo presente", pág. 64

⁴⁷ Ibídem, pág. 67.

⁴⁸ En entornos digitales, el signo por excelencia es el *signo-ícono*. Adoptamos la clasificación de signos que hace la Mgter. Fernanda Ozollo, desde sus estudios de Umberto Eco. Cfr. Tesis de Maestría, Cap. II.



Como en todo juego, el escenario simbólico transforma⁴⁹, de algún modo, al usuario en el rol que desempeña en el momento de jugar.

6.1.3. Los modelos emergentes

Finalmente -y como consecuencia de lo anterior- se derivan las dos últimas categorías: *modelo* y *emergencia*.

Un modelo de algo es un diseño, un prototipo. Tiene un valor *figurativo* de aquello que representa. Así, por ejemplo, una maqueta es la materialización, la figuración a determinada escala de una obra arquitectónica real o en proyecto.

Si pensamos en los juegos en red y en los escenarios simbólicos que ellos recrean, los modelos socioculturales emergentes son los 'prototipos' de sociedad y de cultura que figuran esos escenarios⁵⁰. En otras palabras. Son los prototipos de sociedad y de cultura que materializan, de algún modo, esos escenarios.

¿Qué estamos diciendo cuando afirmamos que esos modelos socioculturales 'emergen'?

En F. Varela, el concepto de *emergencia* se desprende de las diferencias que encuentra el biólogo entre el funcionamiento de una computadora –crítica a la teoría de las redes neuronales que sostiene el conexionismo- y la aptitud autoorganizativa del cerebro.

"Los cerebros operan de forma distribuida a partir de interconexiones masivas, de modo que las conexiones reales entre los conjuntos de neuronas *cambian como resultado de la experiencia*"⁵¹ El cerebro posee una aptitud autoorganizativa que es modificada permanentemente en función de la experiencia. Los datos 'emergen',

⁴⁹ Hay un componente virtual, en el cibergame, que es posibilitado en base al el entorno digital del software.

⁵⁰ Cfr. Teoría de los prototipos. Matilla, M y Otros, Informe de Avance, Proyecto de Investigación "La construcción cognitiva de representaciones sociales y culturales en alumnos de tercer ciclo de la EGB", pág. 12

⁵¹ Varela, F. De cuerpo presente, pág. 111.



surgen a partir de paquetes de información⁵² que están constituidos en base a complejas redes. En ellas, los conceptos se enlazan entre sí mediante mecanismos de asociación que están regulados por procesos cognitivos, de carácter metafórico y analógico⁵³.

Siguiendo esta hipótesis de cómo operan los procesos del pensamiento, en un desarrollo similar, los modelos socioculturales se irían formando y plasmando como consecuencia de las representaciones que se generan en los escenarios. Surgirían, como cualquier proceso cognitivo, por mecanismos de asociación, en complejas redes de conceptos. ¿Por qué lo hacen así? Porque estos prototipos de sociedad y de cultura no serían otra cosa que figuraciones inferidas desde los marcos sugeridos simbólicamente durante la partida.

6.2. El trabajo en terreno a la luz del encuadre teórico

En orden a la exposición de este apartado y en coherencia con los objetivos de este trabajo de investigación, optamos por un cuadro comparativo que nos ayudó a obtener interrogantes desde la contrastación de la teoría con la realidad observada.

La tabla que usaremos para cumplir con este propósito es la siguiente:

Esquema comparativo	
	<u>Observaciones del trabajo en terreno</u> : todos los datos están en el CD Anexo.
	<u>Referentes teóricos</u> : Tenemos en cuenta no sólo el encuadre que se consigna en el punto 6.1, sino también las proposiciones relevadas entre los antecedentes del contexto de descubrimiento y que proceden de fuentes fiables - Punto 2.1.
	<u>Reflexiones desde la comparación</u> : si bien se expresan algunas afirmaciones derivadas de la contrastación entre los dos aspectos anteriores, tenemos presente

⁵² Que operan desde distintos tipos de esquemas (sensorios motores, imaginativos, etc).

⁵³ Cfr. Teoría cognitiva de la metáfora. Matilla, M y Otros, Informe de Avance, Proyecto de Investigación "La construcción cognitiva de representaciones sociales y culturales en alumnos de tercer ciclo de la EGB", pág. 16.



	que la provisoriedad del conocimiento nos mueve a plantear más interrogantes que respuestas, desde el objeto-problema.
--	--

Tres serán los aspectos evaluados: la encuesta inicial; las observaciones en los lugares de juego; y las entrevistas realizadas.

Estos tres momentos 'fuertes' del trabajo en terreno, reúnen las experiencias más significativas que han vinculado al investigador con el objeto-problema.

A partir de la encuesta inicial	
	<p><u>Observaciones del trabajo en terreno:</u></p> <p>Remitimos al procesamiento digital completo de los datos de este relevamiento realizado en febrero de 2004, que se encuentra con sus tablas e infografías correspondientes en el CD-Anexo que se presenta con este Informe⁵⁴. Estos datos representan la muestra intencional y la muestra por redes que, están orientadas a un mayor esclarecimiento del objeto-problema y, en coherencia con la metodología de trabajo, recordamos que no tienen ninguna intencionalidad estadística. Por lo mismo, utilizaremos sólo los datos más útiles, en relación con los objetivos.</p>
	<p><u>Referentes teóricos:</u></p> <p>Inferencias, desde las infografías, que ayudarían a connotar la descripción de un escenario típico, a partir de diferentes elementos: características de la población estudiada, cantidad de horas ininterrumpidas de juego, diferencias entre los juegos en red y los juegos tradicionales, percepciones emotivas, entre otras.</p>
	<p><u>Reflexiones desde la comparación:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• El 100% de los encuestados resultaron varones. Este dato no es menor si se tiene en cuenta que los formularios fueron entregados a todos los que jugaban habitualmente al Half-Life: Counter Strike, sin discriminar su sexo. Hay una

⁵⁴ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Encuesta inicial – Formulario; Resultados 1 y 2.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

	<p>concomitancia notable con otros estudios realizados: “La mayor parte de investigaciones que han estudiado las preferencias en función del sexo, coinciden en señalar que el videojuego de media y alta frecuencia es una actividad casi exclusiva de chicos. Resultando mínimo es el número de jugadoras de alta o media frecuencia”⁵⁵. En el mismo sentido se expiden los estudios de Argemí Renom: “Por sexo, los varones son más propensos al juego”⁵⁶.</p> <ul style="list-style-type: none">• Las infografías revelan una preferencia mayor por el rol de policías en el muestreo intencional, y por el de terroristas en el muestreo por redes. Estos datos tienen que ver no sólo con el imaginario correspondiente a cada uno de ellos, sino con el nivel de dificultad con que se resuelven las partidas en base a la diferencia de armamento con que cuentan unos y otros. Para algunos chicos, es más fácil iniciarse con el rol de policías ya que tienen mejor armamento y ‘pertrechos’ militares⁵⁷. Cuando se logra cierta habilidad, el rol de terroristas desafía los propios límites personales y entran a tallar, entonces, otras
--	---

55 J.A. Estallo Martí, Psicopatología y Videojuegos, Departamento de Psicología de la Universidad de Barcelona. Cfr. CD Anexo al Informe Final, El problema en Internet, REF 4.

56 Ibidem, REF 6.

⁵⁷ En palabras de los mismos chicos, en las entrevistas informales que se consignan en la Historia Natural, en los meses de mayo-junio de 2004.

58 La investigación de Leticia Luque, ya mencionada anteriormente en este trabajo, dice al respecto: “Diferentes estudios han hallado una clara relación entre la autoestima y la práctica de videojuegos en adolescentes jóvenes, siendo los sujetos con menor autoestima los que tienden a gastar más dinero por semana en jugar con videojuegos (en salas recreativas). Otros análisis demostraron una clara asociación entre la baja autoestima y el ir solo a jugar videojuegos. Tal vez como han sugerido algunos psicólogos los chicos que tienen una baja autoestima tienden a ver estos juegos como un modo para elevar su autoestima pudiéndose cuestionar si se trata de un substitutivo de las relaciones sociales o de un mecanismo de afrontamiento, que dotaría de una forma de estimulación positiva.

(...) En el estudio entre videojuegos domésticos y los de salas recreativas, se ha podido establecer como únicamente se lograban cambios en la autoestima (Dominick, 1984) mediante el juego cuando este tenía lugar en las máquinas existentes en las salas recreativas”. Cfr. CD Anexo al Informe Final, El problema en Internet, REF.

14

⁵⁹ Cfr. CD Anexo al Informe Final – Encuesta Inicial, Formulario, pregunta 6.



	<p>valoraciones que hacen, fundamentalmente, al concepto propio o autoestima⁵⁸.</p> <ul style="list-style-type: none">• En relación con las percepciones emotivas que se despiertan durante el juego⁵⁹, las infografías marcan una fuerte tendencia (en los dos muestreos se visualiza lo mismo) a los sentimientos de violencia, deseos de poder, de venganza con el adversario y de cooperación, para obtener la partida, con el equipo de juego. Las diferencias de rango entre estos indicadores y los otros, puestos en otras opciones, estriban entre el 50 y el 60%.• Las motivaciones para jugar se ubican, en un promedio del 75%, en el deseo de pasar un momento de entretenimiento y diversión. Estar tranquilo, lejos del ambiente que hay en la casa y descansar de las tareas impuestas por la escuela, se llevan las menores preferencias.
--	---

A partir de las observaciones de las situaciones de juego	
	<p><u>Observaciones del trabajo en terreno:</u></p> <p>Remitimos al CD Anexo⁶⁰. En las páginas correspondientes a escenarios y fotografía podrán apreciarse dos partidas de juego, los avances de la nueva versión del Half Life y el registro de la información correspondiente a las diez sesiones de observación no participante.</p>
	<p><u>Referentes teóricos:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Situación lúdica, especificada por la posibilidad del entorno digital y en red.• Configuración de los componentes simbólicos de los escenarios.

60 CD Anexo al Informe Final – Escenarios y Fotografía.



Reflexiones desde la comparación:

- Los roles posibles, en el juego (fuerzas de asalto y terroristas) y la estructura digital de los entornos o mapas de los mismos (verdaderos laberintos virtuales⁶¹) se asemejan en muchos puntos a juegos infantiles tradicionales, como el de "policías y ladrones". Algunas investigaciones justifican esta semejanza argumentando que los nuevos juegos son réplicas de los tradicionales a los que se suma el uso de las nuevas tecnologías: "En este juego existen reglas, rituales y hasta códigos de ética. Estos últimos implican, por ejemplo evitar cheats (trampas), que consisten en conseguir algo de ventaja a la hora de jugar (invisibilidad, saltos imposibles) conociendo algunos trucos del programa, y que los servidores procuran impedirlo como pueden. Como dijimos anteriormente, la idea principal es que hay dos bandos enfrentados por objetivos opuestos y unos pelean contra otros. No estamos lejos del poliladron, solo que este poliladron está mediado por una red virtual"⁶².
- En los mapas mismos del juego, los personajes que interactúan son siempre del sexo masculino. El papel de la mujer, en el diseño del soft, está limitado al rol de un rehén que las fuerzas de asalto deben rescatar. Algunos estudios han visto, en este diseño, un estereotipo social de corte sexista: "Una de las críticas que se efectúa tradicionalmente a los videojuegos es la de fomentar los estereotipos sociales basados en el papel preponderante del varón, situando a la mujer en un plano secundario y pasivo. Una y otra vez se afirma que la figura de la mujer es presentada como alguien débil, constantemente necesitado de ayuda y socorro. Esto no sólo daría a la mujer un papel

⁶¹ Mirar videos 1 y 2, en el CD.

⁶² Monfazani, Ana L., "Counter-Strike y cibers. Algunas reflexiones sobre un trabajo de investigación". Cfr. CD Anexo al Informe Final – El problema en Internet – REF 2.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

	<p>eminentemente dependiente, sino que reforzaría actitudes dominantes entre los varones”⁶³</p> <ul style="list-style-type: none">• La heurística propia del juego constituye sus reglas. De acuerdo con ellas, el usuario asume un rol y se transforma simbólicamente en él. Este rol, para ser desempeñado, debe atenerse a las características de agresividad, rapidez y eliminación del contrincante (de modo virtual). No constatamos una traslación de estas actitudes lúdicas a las de la vida cotidiana. Sin embargo, basados en los postulados enactivos, podemos afirmar que las conductas generadas durante el juego y las de la vida cotidiana tampoco están divorciadas, como si no tuviesen nada que ver. <u>La anticipación de sentido explicitada en el punto 4, se pudo observar tal como fue formulada durante el momento del juego en red.</u> Queda el interrogante acerca de cómo <i>enactúan</i> estos escenarios en los emergentes conductuales de cada día. No es objeto de este trabajo. Al respecto, Vygotski, que atribuía una coincidencia entre la situación lúdica y la realidad en el seguimiento de las reglas de juego, también se encarga de salvar esta cuestión, relativizando sus propias palabras: “...la transferencia omnipresente del comportamiento del juego a la vida real sólo puede considerarse como un síntoma de enfermedad”⁶⁴. Esta aclaración abriría luz
--	--

⁶³ J.A. Estallo Martí, Psicopatología y Videojuegos, Departamento de Psicología de la Universidad de Barcelona. Cfr. CD Anexo al Informe Final, El problema en Internet, REF 4.

⁶⁴ Vygostki, L. “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Pág. 155.

⁶⁵ Idem, nota 63.

⁶⁶ Luis, el primer entrevistado en orden al caso reputado, decía: “...el Counter es para jugar en red. Vos ves a los equipos y buscan enfrentarse hasta en la posición en que están en las máquinas. Y ese es uno de los atractivos. No es lo mismo jugar solo, contra la máquina, que jugar contra otros. Y además, jugar con otros, con un grupo contra otro. ¿Entendés? Por allí, por ejemplo, llega una persona que no es del grupo de chicos que juegan todos los días, pide jugar y elige ser soldado o terrorista y si no les cae bien a los compañeros de su equipo, ellos mismos se encargan de hacerlo pelota. Quiero decir; se forman ‘bandos’ más allá del juego. Te diría que los mismos grupos de jóvenes que vos ves aquí enfrente los sábados a la noche, chupando cerveza – Luis señala con el dedo, el parque central del barrio -, esos son los que están jugando aquí adentro. Algunos grupos son patotas”. – Cfr. CD Anexo al Informe Final – Entrevistas, 1.

⁶⁷ Idem nota 62.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

	<p>acerca de los interrogantes respecto del angosto umbral que separaría fantasía de vida real y, que en palabras de algunos especialistas, estaría comprometido por el cibergame.</p> <ul style="list-style-type: none">• De las observaciones no participantes, también resultó evidente lo que ya habíamos anticipado en el Informe de Avance. El diseño de la fisonomía de los personajes comporta una clara separación entre policías y terroristas, connotando a estos últimos con rasgos étnicos que corresponden a las culturas centroamericanas, afro y asiáticas. No compartimos la opinión del Dr. Estalló Martí al indicar la no corroboración de estos datos en sus estudios⁶⁵.• Finalmente, de las observaciones realizadas en el ciber y en domicilio particular, surge una diferencia relevante respecto del ambiente lúdico. Las situaciones de violencia explícitas en los usuarios mientras juegan, traducidas en gran ansiedad, animosidad con el contrincante y hasta agresiones verbales / físicas (menores, sin daño), se ven favorecidas por el hecho del juego cara a cara, en un equipo contra otro⁶⁶. Al faltar el componente de equipo en red, estas situaciones de violencia no se dieron en domicilio particular. Este dato es constatado también en el estudio llevado adelante por la Universidad de Palermo y es analizado desde C. Pierce: "Existen condicionamientos técnicos y económicos que facilitan el hecho de que los jugadores prefieran jugar en cibernets a jugar en sus casas desde sus propias PCs: "hay que contar con mucho fierro" y es relativamente barato pasar varias horas en un ciber. Sin embargo, tanto de la investigación hecha por los alumnos como del metadiscurso periodístico surge que los jugadores prefieren armar "clanes" con viejos o nuevos amigos y encontrarse "cara a cara", especialmente, con sus enemigos. Los jugadores explicaban de qué manera disfrutaban "ver" y "escuchar" perder al grupo enemigo. Las peleas son virtuales, como podrían ser a través de la web, pero hay un plus que está dado por sentir "en vivo" la derrota del enemigo, desenchufarle la computadora en los casos más graves. En el ciber se hacen presentes simultáneamente los tres órdenes de sentido que organizan el universo de la significación: el analógico, el lingüístico y el metonímico, que
--	---



	corresponden a su vez con los tres tipos de signos de la semiótica de Charles S. Peirce: el símbolo, el ícono y el índice. El contacto "cara a cara" que se superpone al contacto virtual entre los jugadores de Counter-Strike parecería ser una de las especificidades del juego, que se "embraga" sobre el cuerpo significativo" ⁶⁷
--	---

A partir de las entrevistas	
	<u>Observaciones del trabajo en terreno:</u> Remitimos al CD Anexo ⁶⁸ , a las cuatro entrevistas formales que se mantuvieron en orden a la observación del caso reputado y que se registraron mediante grabación en cinta cassette, relatoría y correo electrónico.
	<u>Referentes teóricos:</u> <ul style="list-style-type: none">• Modelos emergentes a partir de los escenarios.• Discriminación fantasía – realidad. Aspectos psicológicos del juego en el desarrollo de la persona.
	<u>Reflexiones desde la comparación:</u> <ul style="list-style-type: none">• Las entrevistas 2 y 3 corresponden a las relatorías realizadas sobre los diálogos con una madre, primero, y su hijo, después.• La mujer tiene una mala imagen del ciber. Lo llama 'boliche mugriento'. Admite que no tiene control sobre su hijo y que este le miente. Dice ir a otro lado y va al ciber a seguir jugando. Aunque niegue la relación entre el rendimiento escolar del niño y este juego, admite que este tendría 'menos dolores de cabeza' si pasara más tiempo con sus tareas. Como consecuencia de la exposición prolongada al juego, hay un descuido de actividades que se

⁶⁸ Ibidem – Entrevistas 1, 2, 3 y 4.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

	<p>consideran importantes. La entrevista 2 repite, de otro modo, las conclusiones a las que arriban algunos estudios sobre el tema⁶⁹. Se indican, en casi todos los textos que exponen el tema de la ciberadicción los mismos elementos que señala la madre del niño entrevistado: exceso de tiempo frente al pc, mentira, descuido de actividades cotidianas y de relaciones interpersonales, angustia y ansiedad cuando no se está jugando (como síndromes análogos al síndrome de abstinencia), etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• En la discriminación del umbral fantasía – realidad, la mujer se enoja frente a la pregunta del entrevistador. El niño, según ella, distingue las diferencias entre una cosa y la otra. El mismo Lucas dice ver esta diferencia. Sin embargo, en palabras de la Lic. Viviana Nasif, el asunto no debería ser tratado a la ligera: El umbral que diferencia realidad de fantasía se desdibuja de tal manera que se hace muy difícil para el niño / joven percibirlo. Todas las manifestaciones de su conducta así lo evidencian: la agitación que provoca la sensación de muerte inminente, de ser alcanzado por un proyectil, de haber logrado el objetivo como colocar una bomba y que se hacen patente en sus movimientos físicos como corriendo o esquivando algo que es ficción. Evidentemente el organismo, a través de todas estas emociones que el sujeto evidencia, está dando cuenta de que registra los acontecimientos como cuasi reales, y reacciona en consecuencia⁷⁰.• En relación con el niño (Lucas, adolescente), el juego está planteado como un desafío personal contra sus propios logros. Los amigos de Lucas habían manifestado, en las entrevistas informales, que él era el mejor de todos. Sin embargo, el chico no manifiesta esa imagen. Cree que los otros son mejores que él. Se frustra cuando no consigue el objetivo buscado: “ser el mejor y terminar el juego sin quedar eliminado”. Quizás, lo que más resalte de esta
--	--

69 Blanco, M.G. “Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet” – Cfr. CD Anexo al Informe Final – El problema en Internet, REF 3.

⁷⁰ CD Anexo al Informe Final, Entrevistas, 4.

⁷¹ Cfr. Entrevista 3, CD Anexo al Informe Final.



	<p>entrevista es su final. Lucas eligió la bandera yanqui y no la nacional. No había razones conscientes. La prueba de las banderas⁷¹, al final de la entrevista, pone nuevamente sobre el tapete el problema de los modelos socioculturales emergentes.</p>
--	---

7. Conclusiones

1. Una aproximación detenida a los escenarios simbólicos que están a la base de la programación de los juegos observados, nos permite afirmar que los entornos digitales, tal como se presumía, contienen un elevado nivel de promoción de la violencia. Esto se visualiza claramente en la situación virtual de juego y, en algunas ocasiones, se transfiere a conductas externas.
2. A esto puede sumarse un desprecio explícito (a través de signos icónicos, como es el caso de las banderas y los rasgos físicos de los personajes de los games) por fisonomías humanas y detalles culturales propios de grupos étnicos latinoamericanos, afroamericanos y asiáticos. Las fuerzas de seguridad que combaten en el Counter Strike son norteamericanas. Los terroristas responden a los rasgos de las etnias señaladas. Es más: los ambientes geográficos recreados en los paisajes de los juegos (en el 90% de los mapas) corresponden a estas etnias culturales. Además, se observa una depreciación explícita de la mujer, en el juego, que ocupa un lugar débil y secundario, dependiente del sexo masculino.
3. Cuando los usuarios se inician en el juego, eligen generalmente como rol a los personajes de las fuerzas de asalto (policías), porque los mismos cuentan con mayores posibilidades de ganar la partida debido a una superioridad de armamento y precisión táctica, de las cuales carecen los diseños digitales que representan a los terroristas.



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

4. Los aficionados, por otro lado, renuevan su interés en el mismo en el encanto que produce el hecho de interactuar en red y cara a cara con contrincantes que son personas y no computadoras. Esta característica se constituye en uno de los principales atractivos del juego.
5. De los niños que pasan más horas jugando, no puede afirmarse (o por lo menos no lo constató esta investigación) que exista una correspondencia clara entre el alto grado de violencia vivido durante el juego y conductas agresivas acentuadas en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana, especialmente en la escuela. No aparecen del todo claros los umbrales que separan la ficción de la vida real. Esto requeriría mayor profundización en los aspectos psicológicos del fenómeno.
6. En relación con los modelos de persona, de intersubjetividad y mundo propiciados por el juego, puede explicitarse:
 - a. El desprecio por los rasgos étnicos latinoamericanos, afroamericanos y de las regiones orientales del planeta, comportaría un modelo fascista de raza superior, análogo al modelo neonazi de la Segunda Guerra Mundial.
 - b. El mensaje ideológico del juego favorecería el hecho que, algunos usuarios observados durante el trabajo en terreno, 'admiren' la cultura estadounidense, portando insignias y emblemas propios de ese país.
 - c. Si bien no puede hablarse de un aumento de los niveles de agresividad en la vida cotidiana, ocasionados por el juego; sí puede afirmarse que el Otro, en el escenario digital, es un obstáculo para lograr los objetivos de la partida. Este tipo de juegos en red no favorecería la construcción de matrices intersubjetivas que aporten a nociones como las de juego en equipo y competitividad en igualdad de condiciones.
 - d. Finalmente, puede decirse que los esquemas de programación (que son la plataforma informática del game) son tan autoritarios como el mensaje ideológico que puede inferirse de



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

la propuesta, ya que no posibilitan un manejo heurístico de las opciones para los diferentes personajes, sino que los predeterminan en inferioridad o superioridad de condiciones.

8. Transferencias realizadas

- Ponencia “Los juegos en red: escenarios simbólicos y modelos socioculturales emergentes”. XIX Jornadas de Investigación de la UNCuyo, Mendoza, 18 y 19 de marzo de 2004.
- Editorial publicado en la Revista Dinámica Educativa N° 32, realizando un breve relato del proyecto para los docentes lectores de la misma. Mendoza, junio de 2004.
- Ponencia “Modelos de relación interpersonal propiciados por los juegos en red”. VI Jornadas de Investigación en Educación. Escuela Normal Superior Tomás Godoy Cruz y Dirección General de Escuelas de la Provincia. Mendoza, 30 de setiembre de 2004.
- Reuniones con autoridades de la Secretaría de Prensa del Concejo Deliberante de Godoy Cruz para dialogar respecto de estrategias educativas que mejoren el uso de los ciberjuegos en ese Departamento. Solicitud formal (se adjunta original de nota) del Presidente del Bloque de la U.C.R., Daniel Dimartino y de la Presidenta del Consejo, Lic. María Cristina Carobene para realizar acciones de transferencia de la investigación durante el año 2005.

9. Bibliografía

9.1. Fuentes de consulta principal

Matilla, M. y Otros (2004) “**La construcción cognitiva de representaciones sociales y culturales en alumnos de tercer ciclo de la EGB**”, Informe de Avance 2002-2004, Mendoza. Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado, UNCuyo.

Merleau Ponty, M (1982) “**Fenomenología de la percepción**”, Barcelona, Sal



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

Terrae.

- Ojeda, C. (2001) **“Francisco Varela y las Ciencias Cognitivas”**, Revista Chilena de Neuropsiquiatría N° 286; 39: 286-95. Santiago, Chile. Sociedad de Neurología, Psiquiatría y Neurocirugía.
- Ozollo, F. (2002) **“En definitiva... se trata de signos”**. Tesis de Maestría: “La hipermedia en la optimización de representaciones mentales: de la percepción al conocimiento científico”. Capítulo II. Universidad Nacional de Lomas de Zamora. Facultad de Ciencias Sociales.
- Russell, S. y Norvig, P. (1996) **“Inteligencia artificial: un enfoque moderno”**, México, Prentice Hall Hispanoamericana S.A.
- Sirvent, M.T. (1999) **“El proceso de investigación, las dimensiones de la metodología y la construcción del dato científico”**, Fichas de Cátedra, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras.
- Sirvent, M.T. (1999) **“Cuadro comparativo entre Lógicas según dimensiones del Diseño de Investigación”**, Fichas de Cátedra, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras.
- Varela, F y Otros (1992) **“De cuerpo presente”**, Barcelona, Gedisa.
- Vygotski, L. (1996) **“El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”**, Barcelona, Grijalbo.

9.2. Fuentes de consulta secundaria

- Bruner, J. (1966). **“Investigaciones sobre el Desarrollo Cognitivo”**. Madrid, Pablo del Rio.
- Cañas, J. y Waerns, I. (2001) **“Ergonomía cognitiva. Aspectos psicológicos de la interacción de las personas con la tecnología de la información”**. Editorial M. Panamericana.
- Dufoyer, J.P. (1991) **“Informática, educación y psicología del niño”**, Barcelona, Herder.
- Glaser, B y Strauss, A (1967) **“El descubrimiento de la teoría de base”**, Chicago,



Universidad Nacional de Cuyo
Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado

Aldine Publishing Company.

Goleman, D. (2004) ***“La inteligencia emocional”*** Buenos Aires. Vergara.

Ozollo, F. (2002) ***“La semiosis perceptiva”***. Tesis de Maestría: “La hipermedia en la optimización de representaciones mentales: de la percepción al conocimiento científico”. Capítulo II. Universidad Nacional de Lomas de Zamora. Facultad de Ciencias Sociales.

Strauss, A. y Corbin, J. (1999) ***“Conceptos básicos de la investigación cualitativa”***, Fichas de Cátedra, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras.

Varela, F. (1993) ***“Conocer. Las ciencias cognitivas”***. Barcelona, Gedisa.