

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

**Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de Nivel Superior según
Acuerdo Secretarial
15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de noviembre de
1976**

**DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS SOCIOCULTURALES
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA**



**A lo que ellas juegan:
La experiencia de jugar videojuegos y su relación con la
producción de significado, el caso de las videojugadoras
mexicanas.**

**Tesis que para obtener el grado de
Maestra en Comunicación de la Ciencia y la Cultura
Presenta**

**Lic. Liliana Camacho Ortega
Asesora: María Magdalena López de Anda**

Tlaquepaque, Jalisco, Enero 2016

Resumen

Este proyecto explora diferentes tipos de experiencias significativas detonadas por el hecho de jugar videojuegos. Se eligió estudiar a videojugadoras mexicanas no por una perspectiva de género, sino por el hecho de que son una minoría dentro de la casi todos los ámbitos del videojuego y esto me parece interesante como perspectiva. Me interesa saber a qué campos de la vida de estas mujeres llega la influencia del hecho de jugar. La investigación se construye sobre la interpretación de los discursos que las videojugadoras reportan sobre sus experiencias de juego. Partiendo de la hipótesis general de que estas experiencias tienen significaciones que impactan en la vida de las jugadoras se realizó un seguimiento sin categorías definidas a priori para poder observar cuales son los elementos que los propios sujetos reportan como importantes en su experiencia. ¿Cómo es su negociación con lo experimentado en el juego y lo que viven fuera de este y viceversa? Me apoyo en investigaciones teóricas y prácticas sobre las experiencias de juego. y en la teoría fenomenológica de Alfred Schütz. Las herramientas metodológicas son: Entrevistas semi estructuradas de trayectoria con jugadoras y análisis de los productos que generan a partir de sus experiencias de juego.

Palabras clave:

Experiencia, Videojugadoras, México.

Índice

| | | |
|------|---|----|
| 1. | Introducción, “insert coin” | 1 |
| a. | Objeto de investigación, los jugadores no los juegos | 1 |
| b. | Problema de investigación, qué importa que jueguen | 2 |
| c. | Mujeres y videojuegos, niñas con rifles | 3 |
| d. | Pregunta de investigación | 4 |
| e. | Objetivos de la investigación | 5 |
| 2. | Contexto, “press start” | 5 |
| a. | Los videojuegos en México, entretenimiento como plataforma para reducir la brecha digital | 5 |
| b. | Virtual, no es lo mismo que lo irreal | 7 |
| c. | El círculo mágico | 8 |
| d. | Algunos géneros de videojuegos | 9 |
| i. | MMORPG | 9 |
| ii. | First Person Shooter | 10 |
| iii. | RPG | 10 |
| iv. | Juegos Casuales | 10 |
| 3. | Estado de la cuestión, “calando” botones | 11 |
| a. | Alteraciones conductuales y espaciales a lo largo del tiempo, el juego como agente de cambio. | 12 |
| b. | El espacio de juego y las interacciones con otros, transitando entre lo físico y lo virtual. | 13 |
| c. | La espacialidad en los videojuegos | 14 |
| d. | Herramientas para la interacción social dentro del juego y sus alcances fuera del juego | 17 |
| e. | La experiencia del tiempo | 19 |
| f. | La experiencia del cuerpo | 22 |
| g. | Prácticas asociadas a los videojuegos | 26 |
| h. | Conclusiones del estado del arte | 28 |
| 4. | Marco teórico, “Schütz has joined the party” | 30 |
| a. | Genealogía y paradigmas | 30 |

| | | | |
|-------|---|-------|----|
| b. | Conceptos | | 33 |
| i. | El mundo de la vida cotidiana | | 33 |
| ii. | Acervo de conocimiento a mano | | 34 |
| iii. | La situación biográfica y las coordenadas de la matriz social | | 35 |
| iv. | Intersubjetividad | | 36 |
| v. | El aquí y ahí del ego | | 39 |
| vi. | El alter ego | | 40 |
| vii. | Predecesores, contemporáneos, asociados y sucesores | | 41 |
| viii. | Acción y significado | | 41 |
| ix. | Interpretación subjetiva del sentido | | 43 |
| x. | Definición de la situación | | 44 |
| xi. | Horizontes de acción | | 44 |
| xii. | Proyectos y roles | | 44 |
| c. | Experiencia | | 45 |
| d. | El Juego | | 52 |
| 5. | Metodología, ↑↑↓↓ ←→ ↔ A-B-START | | 55 |
| a. | Plan de obtención de la información | | 55 |
| b. | Universo / muestra de estudio, “gamer girls” | | 56 |
| c. | Instrumento de entrevista cualitativa | | 57 |
| i. | Preguntas de la entrevista semiestructurada | | 57 |
| d. | Selección final de los sujetos de estudio | | 59 |
| e. | Plan de procesamiento de la información | | 59 |
| f. | Matriz de análisis | | 60 |
| g. | Categorías de análisis | | 60 |
| h. | Análisis de sus productos | | 63 |
| i. | Consideraciones éticas | | 64 |
| 6. | Resultados del trabajo de campo, “the princess is in another castle” | | 65 |
| a. | Líneas de tiempo | | 66 |
| b. | Las primeras experiencias de juego | | 69 |

| | | |
|------|--|-----|
| c. | La narrativa en los juegos | 71 |
| d. | Fuera del círculo mágico | 74 |
| e. | Identidad e identificación | 80 |
| f. | Socialización | 87 |
| g. | Empatía con la historia y los personajes, de regreso al círculo mágico | 91 |
| h. | Los productos | 92 |
| i. | Peach | 93 |
| ii. | Helena | 97 |
| iii. | Amata | 101 |
| iv. | Cometa | 103 |
| i. | Conclusiones: A lo que ellas juegan | 106 |
| j. | Alcances y limitaciones de la investigación | 117 |
| k. | Reflexiones finales | 117 |
| 7. | Referencias | 119 |
| 8. | Anexos (Archivo externo) | |

Introducción, “insert coin”

Eres una “summoner”¹, tienes el poder de controlar a los mejores guerreros. Tus aliados y tu están listos, cada uno ha elegido a un campeón. No pierden tiempo para definir la estrategia, hay tres caminos para llegar a la base del enemigo. Aparecen los cinco en el campo de batalla, cada uno con habilidades y técnicas diferentes, tu eres la arquera tienes el poder de congelar al enemigo disparando flechas de hielo. Antes de ir a pelear se compran armas, armaduras y las pociones necesarias para resistir. Ahora se dirigen a sus puestos, sabes que tu ventaja es la distancia y la sorpresa, te ocultas detrás de la hierba y esperas a que las primeras presas aparezcan.

En el escritorio detrás de ti tu amigo dice que va a ir por el centro mientras come doritos de una bolsa, por los audífonos escuchas a tu novio tararear algo y preguntar que tipo de espada comprar, el está a varios kilómetros en otra parte de la ciudad. Esta es la forma en la que disfrutas la noche, no tienes que salir para encontrarte con tus amigos, para estar cerca de ellos y tener experiencias memorables que recordar.

Objeto de investigación, los jugadores no los juegos

El objeto de esta investigación son las experiencias que los individuos pueden vivir al tener contacto con los videojuegos, y cómo a través de estas producen significado. Me interesan los productos de esta industria cultural² ya que desde mi campo de trabajo me doy cuenta de cómo nos presentan nuevas formas de experimentación y construcción de la cultura ya que sus características artísticas e

¹ Un jugador en League of Legends toma el rol del “summoner”, un talentoso lanzador de hechizos que tiene el poder de escoger un campeón para pelear como su avatar. Fuente (<http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Summoner>) traducción propia.

² En el año 2009 España otorga el reconocimiento de industria creativa a los videojuegos, promoviendo apoyos gubernamentales y espacios para la difusión y el estudio serio de estos productos.

interactivas se potencializan con el uso de los avances tecnológicos³ para generar nuevas formas de expresión y comunicación. Edward Castronova (2005) los llama mundos sintéticos, son estos espacios espacios de encuentro y juego en donde se consume cultura y se hacen intercambios discursivos dentro pero también fuera del espacio de juego, los juegos nos dan nuevas perspectivas, otras forma de entender el tiempo y el espacio, nos presentan dilemas éticos y nos acercan a otros. Es por esto que me parece importante estudiar las experiencias que surgen a partir de estar en contacto con realidades alternativas.

“Examining player life allows us problematize the all-too-common formulations about computer games as an isolating and alienating activity...I hope to suggest that we can learn something useful about both the games themselves and also about the broader culture in which they are embedded”⁴ (Taylor, 2006. p.10).

La dimensión de lo virtual va cobrando paulatinamente en las sociedades mayor relevancia, gracias a su desarrollo y a su consumo masivo, las realidades virtuales se van convirtiendo en un espacio de comunicación, de trabajo, de entretenimiento y diversión, modificando la forma de consumir la cultura y destronando poco a poco a otros medios. Por estas razones considero necesario que el espacio virtual se trate cada vez más como un tema prioritario de la agenda pública en comunicación en México.

Problema de investigación, ¿Por qué importa que jueguen?

El videojuego es un medio de expresión inacabado. A comparación con el cine, la literatura, la pintura u otros campos de los cuales también se alimenta, el videojuego necesita indispensablemente convertir al espectador en actor, él o ella es la pieza

³ La diferencia más significativa con su antepasado el juego es el soporte de las ciencias computacionales para generar gran parte de lo que ocurre en el videojuego.

⁴ Examinar la vida del jugador nos permite problematizar las formulaciones ya tan comunes sobre los juegos de computadora como actividades que aíslan y alienan ... Espero sugerir que podemos aprender algo útil tanto sobre los juegos en sí, y también acerca de la cultura más amplia en la que están incrustados.

final del videojuego ya que sin este la obra no existe, pues lo necesita para desarrollarse y se desarrolla de formas distintas cada vez que se juega, convirtiendo a la persona en el protagonista, probando sus habilidades, proponiendo dilemas morales, acercando mundos para explorar y espacios para la interacción social con inteligencias orgánicas o artificiales.

Puesto que los videojuegos son intertextuales al ser desarrollados de forma conjunta entre arte (literatura, artes visuales, escultura, música, etc) y tecnología (software y hardware), son un producto lleno de posibilidades de significación para lo sujetos que los experimentan, para los productores, para los jugadores o para los que los analizan o tienen alguna relación con ellos, todos sujetos con cargas históricas y culturales. Los sujetos que me interesa estudiar en esta tesis son los que componen el segundo grupo, el de los jugadores, quiero conocer qué de la experiencia de videojugar es significativa en la vida de estas personas y de qué forma. Con la experiencia de videojugar me refiero a todo lo relacionado con esta, dentro y fuera del juego, quiero saber qué le significa a la gente el jugar videojuegos. Cuando hablan de sus experiencias de videojugar, con qué espacios, situaciones, personas y tiempos de su vida los relacionan.

Para mi trabajo he decidido sólo analizar las experiencias de juego de algunas videojugadoras mexicanas, me interesa este grupo específico ya que me interesa el desarrollo de experiencias de juego que interesen a las mujeres y para esto necesito conocer cómo ha sido la experiencia de otras videojugadoras. Me parece interesante puesto que es un mercado incomprendido y descuidado en todas partes y podría ser una ventaja para la industria emergente de México.

Mujeres y videojuegos, niñas con rifles

Aunque este estudio toma a las videojugadoras como sujetos empíricos no es un estudio sobre género. Si bien las mujeres no son las consumidoras mayoritarias o las consumidoras más visibles (tal vez con excepción del mercado de videojuegos casuales), el hecho mismo de esta característica de minoría me parece interesante

para tomarlas como sujetos de investigación ya que sería interesante conocer cómo es, su experiencia con el medio al formar parte de un grupo que podría tener elementos de contraste con lo que se consideraría “la norma”.

*Gaming in general is a male thing. It isn't that gaming is designed to exclude women. Everybody who's tried to design a game to interest a large female audience has failed. And I think that has to do with the different thinking processes of men and women.*⁵ Gary Gygax, creador de *Dungeons And Dragons*.

Me interesa conocer las experiencias significativas de las videojugadoras desde su propia narración. No considero solamente a las experiencias vividas “on-game”, sino también a las de las prácticas asociadas que podríamos encontrar por ejemplo en el fandom⁶, los foros, los blogs y los grupos de discusión “on-line” y “off-line”. También quiero entender cómo influyen los grupos sociales de las videojugadoras en la significación de su experiencia, analizando esto desde su propia comunidad de juego y desde otros que puedan ser mencionados por ellas como, su familia, trabajo, amigos o pareja.

Pregunta de investigación

Considerando lo anterior, esta investigación se construye en torno a la siguiente pregunta:

⁵ Jugar en generales una cosa de hombres. No es que los juegos esten diseñados para excluir a las mujeres. Todos los que han tratado de diseñar un juego que interese a una gran audiencia de mujeres han fallado. Y creo que eso tiene que ver con los diferentes procesos de pensamiento de los hombres y las mujeres.

⁶ Fandom se refiere a los grupos de aficionados sobre algún tema, normalmente de ciencia ficción, videojuegos, anime, etc. Estos grupos suelen ser productores de contenido alternativo de su tema de interés.

¿Cuáles y cómo son las experiencias que resultan significativas para las mujeres que videojuegan? ¿Cómo se extiende la experiencia significativa fuera del ámbito del juego?

Objetivos de la investigación

Los objetivos que me planteo para estudiar las experiencias de juego son tres. El primero de ellos consiste en identificar las experiencias que las videojugadoras reportan como significativas. Quiero encontrar en el discurso de su experiencia las acciones (de ellas o de otros) que han sido más relevantes en relación con el hecho de jugar videojuegos. El segundo objetivo es comprender cómo son esas experiencias, si tienen relaciones entre sí. Mi investigación no coloca categorías de análisis de las experiencias a priori, quiero partir de lo encontrado construirlas e interpretarlas.

En el tercer y último objetivo trato de identificar qué significados se asocian a estas experiencias de jugar videojuegos y el estar en contacto con el mundo alrededor de ellos.

Contexto, “press start”

Los videojuegos en México, entretenimiento como plataforma para reducir la brecha digital

El consumo de videojuegos en México ha ido ganando importancia incluso para que el gobierno de México analice la posibilidad de crear su propia forma de clasificación en lugar de seguir utilizando la Estadounidense *ESRB*⁷, este hecho perjudicial o no para la industria, nos habla de la importancia de este medio al ser considerado dentro de las nuevas reformas de ley por su creciente distribución y específicamente por el intento de clasificar (o incluso censurar) sus contenidos.

⁷ La Entertainment Software Rating Board (ESRB) es la organización no lucrativa, organismo autorregulador que asigna calificaciones de los videojuegos y aplicaciones para que los padres puedan tomar decisiones informadas. El sistema de clasificación de la ESRB incluye orientación sobre la edad apropiada, el contenido y elementos interactivos. Según su página de internet <http://www.esrb.org/>

México es un país de videojugadores *“With 52.26 million people who play video games in the country, versus 40.6 million with Internet access, we are a gaming country; there is no doubt about that”*⁸ (Cervera y Quesnel, 2014. Web, Video Games Around the World: Mexico).

Según el portal de PricewaterhouseCoopers México Latinoamérica es uno de los mercados emergentes más importantes, con ventas de 706 millones de dólares (MDD) alcanzadas en 2014⁹. Aunque Brasil es el país con mayores ganancias por consumo, México tiene un mayor consumo per cápita, a pesar de que los ingresos son menores que los de otros mercados como el Norteamericano o el Japonés. Sumado el hecho de que los costos del hardware y software para videojuegos tiene un costo mayor aproximado del 30% al 60% (cuando no es piratería) más que en Estados Unidos. México ha doblado el tamaño de su mercado en cuatro años con \$600 millones de dólares en 2007 a \$1.2 billones en 2012, esto representa un crecimiento anual del 30%. El consumo reflejado en las ganancias económicas y en su creciente importancia para la esfera política, podemos darnos una idea de la penetración de los videojuegos en la vida diaria de las personas en México y Latinoamérica.

La importancia de los espacios de juego (videojuego) y las experiencias relacionadas con estos en la vida de las personas va en crecimiento, al ser ubicados como el “tercer lugar” refiriéndose al primero como al hogar y al segundo al trabajo. La cultura de la virtualidad y del juego ha aumentado en todo el mundo gracias al internet, al abaratamiento de los dispositivos móviles y a la proliferación de las redes sociales, el aumento del ancho de banda y las nuevas tecnologías que nos permiten estar conectados.

⁸ Con 52,26 millones de personas que juegan videojuegos en el país, en comparación con 40,6 millones con acceso a Internet, somos un país que juega; no hay duda sobre eso.

⁹ <http://www.pwc.mx/mexico-dominara-mercado-gaming-latinoamerica-en-2019>

Virtual, no es lo mismo que lo irreal

Diversos estudios sobre producción de sentido en el marco de la comunicación mediada por computadora o CMC, dividen las acciones, prácticas¹⁰ u otros elementos de sus estudios en los contextos de *on* y *off* line, posicionandolos algunas veces como espacios contrarios, e incluso considerando a lo virtual también lo *online* y lo digital como espacios de menor importancia con respecto la comunicación cara a cara, dotando de mayor relevancia al último por el hecho de ser considerado “real” y por lo tanto “completo”.

Esta dicotomía entre lo *on-line/off-line* puede dificultar la comprensión de cómo las experiencias significativas que nacen en cualquiera de estos dos espacios impactan al sujeto.

Una historia importante de la teoría y la investigación sugiere que la Comunicación Mediada por Computadora CMC se diferencia de la comunicación cara a cara (FaceToFace), precisamente a causa de la falta de señales no verbales en el nuevo medio, y, que, como resultado, la CMC ofrece escaso sentido social y un valor limitado. (Walther, 2006 pp.1)

La transición entre entornos virtuales o análogos no despoja al sujeto de su identidad, este puede tener varias formas de presentarse en distintos contextos pero sigue siendo el mismo ya que la experiencia viene del sujeto y es el sujeto quien la estructura y quién es estructurado por la misma. Cuando alguien entra a una realidad virtual se somete a una experiencia diferente, no más ni menos real en el sentido de que lo que la experiencia sucede para el sujeto y este puede hacer una interpretación de esta. Estas formas diferentes de experimentar ponen en crisis las relaciones de experiencia que tenemos en el mundo análogo. Estos mundos nos prometen simulación de experiencias en entornos seguros. Por ejemplo estas realidades te obligan a tratar con un cuerpo simbólico con el que puedes

¹⁰ Robert T. Craig define las prácticas como: a coherent set of activities that are commonly engaged in, and meaningful in particular ways, among people familiar with a certain culture. Public speaking is also a practice in that sense. (Craig, 2005. pp. 38)

experimentar fenómenos que tu cuerpo de carbono no te permite. Estas experiencias nos ayudan a entender cómo funciona el mundo en el que vivimos, desde nuevas perspectivas. Pero la experiencia no se queda solo en el entendimiento de ese espacio, los juegos también propician el analizar las posibilidades, experimentar con las reglas, romperlas, buscar nuevos objetivos, entender al mundo de otras formas.

El círculo mágico

Círculo mágico es un término definido por Huizinga en su libro Homo Ludens:

Todas las actividades de juego están en movimiento y existen en un terreno marcado de antemano, ya sea material o ideal, de forma deliberada o como una cuestión de rutina. Del mismo modo es que no hay ninguna diferencia formal entre el juego y el ritual, por lo que el “espacio sagrado” no puede distinguirse formalmente del patio de recreo. La arena, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, el escenario, la pantalla, la pista de tenis, el tribunal de justicia, etc, son todos en forma y función terrenos de juego, es decir, lugares prohibidos, aislado, cubiertos, santificados, dentro de los cuales existen sus propias reglas y normas especiales. Todos son mundos temporales dentro del mundo ordinario, dedicados a la realización de un acto alternativo (Huizinga, 1949. pp 10).

El círculo mágico me sirve como concepto de referencia en este tesis para describir los espacios de juego en donde entramos aceptando sus propias reglas de tiempo, espacio y conflicto artificiales. Entramos en el sistema de un juego cuando reconocemos sus límites en los que las personas aceptan las reglas y las situaciones del juego como “reales” o “importantes” subordinándose a estas por un periodo de tiempo y en determinados espacios. Los juegos tiene límites definidos, temporales, físicos o abstractos. El círculo mágico es descrito por Salen y Zimmerman de esta forma:

The term is used here as shorthand for the idea of a special place in time and space created by a game. the fact that the magic circle is just that - a circle - is an important feature of this concept. as a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and separate from the real world. As a marker of time, the magic circle is like a clock: it simultaneously represents a path with a beginning and end, and one without a beginning and end. The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short, a finite space with infinite possibility. (Salen. Zimmerman. 2004. pp.95)

Algunos géneros de videojuegos

Ya que estaré mencionando algunos tipos de juegos me parece importante mencionar algunos de los géneros principales en los videojuegos. Hay que aclarar que como esta es una industria creativa en constante movimiento, los géneros suelen desdibujarse y combinarse. Lo que presento a continuación es una breve contextualización de algunos géneros principales de videojuegos.

MMORPG es la abreviación en inglés para los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (massively multiplayer online role-playing game). Son juegos de rol en donde es posible que miles de jugadores se conecten al mismo tiempo para compartir un espacio virtual de interacción a través de internet. Estos espacios suelen ser representaciones tridimensionales de un mundo aunque también existen juegos de este tipo que se visualizan en 2D. Los jugadores comienzan con la creación de un personaje o “avatar”, normalmente el jugador personaliza a su personaje que lo representará en le juego, pudiendo escoger entre varios elementos como color, estatura, forma del cuerpo, género y raza, la cual muchas veces se refiere a razas fantásticas que pueden existir dentro del juego (elfos, orcos, gente gato, etc). Los jugadores además eligen trabajos o profesiones para sus personajes. Ya que el personaje ha sido creado el jugador puede introducirlo en el juego e ir aumentando niveles y experiencia en peleas PvP (Personaje contra personaje) o PvE (Personaje contra Entorno) o realizando diversas aventuras o misiones, habitualmente llamadas *quests* (búsquedas) dentro del juego.

First Person Shooter, o videojuegos de disparos en primera persona, conocidos por sus siglas en inglés FPS (*First-Person Shooter*), son un subgénero de los videojuegos de disparos en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista. Son juegos de acción intensa en donde el jugador debe disparar a diferentes objetivos, que pueden ser inteligencias artificiales u otros jugadores dentro del juego.

RPG, del inglés *role-playing game* o *juego de rol*, es un género de videojuegos que usa elementos de los juegos de rol de mesa que normalmente se juegan con varios jugadores reunidos que utilizan dados, libros de guía y hojas de papel. Algunas de sus características son el desarrollo estadístico del personaje, historias preestablecidas con muchos elementos dramáticos escenas animadas que complementan la historia, secuencias de diálogo con otros personajes dentro del juego, se suele jugar en solitario y suelen tener finales alternativos dependiendo de las decisiones del jugador durante el transcurso del juego. Otra característica importante es su sistema de batalla en el que en la versión tradicional el jugador espera su turno para atacar durante el cual selecciona opciones como curarse, curar a su equipo, tomar algún elemento de su inventario, o atacar de diferentes formas, en el subgénero de RPG-A (Juego de rol de ataque por sus siglas en inglés) el jugador ataca al enemigo en una batalla en tiempo real, en algunos casos con la posibilidad de cambiar armas o lanzar diferentes hechizos.

Juegos Casuales, un juego casual es un videojuego cuyo público objetivo es una audiencia masiva de jugadores casuales, es decir, jugadores que juegan casualmente. Estos juegos pueden tener diferentes tipos de *gameplay* o modalidades de juego. Sus reglas suelen ser simples y son juegos que puedes jugar por un rato y que requieren de poco compromiso por parte del usuario para poder avanzar o lograr una satisfacción del juego. Se diferencian de los juegos *hardcore* que suelen ser más complejos y estar enfocados en audiencias que se involucran mucho más con el juego y que buscan desarrollar habilidades más difíciles de obtener o pasar mucho tiempo construyendo un personaje o envolviéndose en una

compleja historia. Para un jugador *hardcore* un jugador casual es una persona que con respecto a los juegos está en un nivel inferior de dominio técnico, es por esto que el término se suele usar de forma despectiva.

Los juegos casuales se suelen jugar en computadoras personales a través de navegadores de internet, teléfonos celulares y algunos en consolas especializadas para videojuegos.

Estado de la cuestión, “calando” botones

El campo de investigación sobre el estudio de los videojuegos es abordado desde diferentes perspectivas. Por una parte las ciencias de la computación y electrónica encargadas del desarrollo de las tecnologías tanto de *hardware* como de *software*, por otro lado, los estudios relacionados con el contenido como la estética o la narrativa entre ellos el arte, o los que estudian el fenómeno social como la psicología, la antropología, la hermenéutica, la filosofía, la sociología y la comunicación, además de áreas que surgen para satisfacer las necesidades del propio medio, como lo es la investigación para el diseño de videojuegos y el marketing. En cuanto a los estudios relacionados más directamente con mi tema de investigación he encontrado diferentes perspectivas temáticas dentro de las ciencias sociales que pueden ayudar a entender mejor el lugar en el que se inserta esta investigación.

Me interesa conocer cómo la experiencia de ser gamer en las videojugadoras mexicanas y que aspectos de su vida se tejen con estas experiencias. Para este estado de la cuestión he leído artículos que abordan el fenómeno de la experiencias de juego desde:

- Los videojuegos como objetos físicos que modifican las interacciones humanas
- Las relaciones interpersonales
- La espacialidad
- El tiempo

- El cuerpo
- Las prácticas relacionadas

Alteraciones conductuales y espaciales a lo largo del tiempo, el juego como agente de cambio.

En 2012 Jessica Enevold publicó un artículo sobre los objetos materiales esenciales para el juego (pantallas, consolas, controles, computadoras, cables y demás artefactos necesarios para jugar) y el papel que desempeñan en el diseño de la vida cotidiana dentro de un espacio familiar. Enevold hace un estudio etnográfico en varias familias del norte de Europa con el fin de descubrir el significado y la importancia de estos objetos y cómo modifican y son modificados por el *reino de lo doméstico* (Enevold, 2012). Esta investigación muestra la experiencia del videojuego como objeto físico con sus características y acomodos y cómo es que este objeto al estar en contacto con la familia modifica las interacciones, las reglas, y las negociaciones. Esto sucede en dos tiempos en donde visita a sus sujetos de estudio, la primera vez lo hace cuando los niños son pequeños en el 2006 y regresa años después, en el 2010 cuando ya son preadolescentes o adolescentes. Ella nota las diferencias en las prácticas y la distribución del espacio y tiempo referente al juego, así como los aspectos estéticos (modificación de la casa para ocultar los cables) y la importancia que los sujetos le dan a estos. Vemos como los miembros de las familias se van involucrando en el juego y como la forma de jugar y los juegos cambian con los años, los niños pequeños tienen más supervisión que los adolescentes y los padres se van involucrando en juegos que les exigen más tiempo, además, los avances en la tecnología también modifican estas interacciones (la madre juega en su ipad, los hijos tienen consolas personales). Enevold se aleja del aspecto del análisis discursivo de jugar y se enfoca más en el “hacer”. Su investigación muestra cómo los videojuegos desde su aspecto de objeto físico transforman la forma en la que nos relacionamos y plantea una perspectiva de la experiencia de juego al mostrarnos su cruce con la institución familiar y cómo se va tejiendo en las prácticas cotidianas, las relaciones, las actividades, las distribuciones espaciales y temporales y las transformaciones que ocurren con el paso del tiempo.

Para esta tesis, los videojuegos son importantes en la medida en la que tienen influencia en las personas más allá del *círculo mágico*¹¹, en su percepción y experiencia de la vida cotidiana. Estas formas de extensión de la experiencia de juego la podemos ver en el trabajo de Enevold, al mostrarnos cómo los objetos físicos del juego y las prácticas de jugar interfieren en el hogar.

El espacio de juego y las interacciones con otros, transitando entre lo físico y lo virtual.

El espacio como soporte físico o virtual enlazado con las relaciones interpersonales que ocurren al jugar es otra perspectiva desde donde la práctica del juego se ha estudiado. Un artículo publicado por el *Game Experience Lab* (de Kort, IJsselsteijn, Gajadhar, 2007), estudia la experiencia situada, y cómo es conformada por las contingencias socio-espaciales.

*When positioning the digital game experience in a framework that appropriately acknowledges the role and importance of the social and physical context in which the game unfolds, this powerfully extends our current theoretical understanding of game experience and design to include the complicated socio-physical dynamics that are expected to influence gameplay and game experience.*¹² (de Kort, IJsselsteijn, Gajadhar. Pp 828, 2007)

En este artículo se menciona que la incorporación social de los videojuegos ha producido a lo largo del tiempo múltiples niveles de relaciones interpersonales que ocurren en diferentes espacios, por ejemplo las arcadas como centros de entretenimiento y encuentro, jugar con amigos en casa o encontrarse en línea en un mundo virtual. Para de Kort, IJsselsteijn y Gajadhar, el videojuego es una práctica social dentro de un contexto, el cual tiene influencia en la experiencia de juego y en

¹¹ Término acuñado por Johan Huizinga que se refiere a la idea de el espacio y tiempo que encierra al juego y a sus jugadores.

¹² Cuando posicionamos la experiencia del juego digital en un marco que apropiadamente reconoce el papel y la importancia del contexto social y físico en el que el juego se desarrolla, este extiende poderosamente nuestra comprensión teórica actual de la experiencia de juego y el diseño para incluir las complicadas dinámicas socio-espaciales que influyen en la jugabilidad y experiencia de juego.

las experiencias asociadas. Ellos mencionan la necesidad de tener un mayor entendimiento de estos procesos "...it is increasingly surprising that social processes and interpersonal dynamics are underrepresented in conceptualisations and theoretical deliberations of game experience and game enjoyment.¹³" (de Kort, IJsselsteijn, Gajadhar. Pp 824, 2007). Lo que me interesa recalcar es la necesidad de entender cómo la experiencia de juego, al poder ser también una experiencia social toca diferentes aspectos de la vida y viceversa, cómo lo que somos fuera del círculo mágico también lo proyectamos dentro del juego, dos realidades que existen paralelamente.

Para entender la experiencia de ser gamer es necesario entender cómo es la experiencia social alrededor de los videojuegos, no solo en el momento de juego, sino también en las experiencias asociadas. Además de conocer los *lugares* de juego y sus diferentes dimensiones habría que analizar cómo esas dimensiones espaciales se cruzan con diferentes dimensiones sociales. Consideremos también las diferentes formas de ser espectador del juego, desde los amigos esperando su turno hasta los aficionados en los torneos y los comentaristas de juegos¹⁴.

La espacialidad en los videojuegos

Los dispositivos de comunicación (desde el telégrafo hasta los teléfonos inteligentes) por sus características nos permiten encontrarnos con otros sin que la distancia sea un inconveniente lo cual modifica nuestra forma de percibir el espacio físico y el tiempo. Podemos estar más cerca de alguien que se encuentra a miles de kilómetros cuando chateamos en el metro que de alguien frente a nosotros. Los videojuegos nos envuelven en narrativas, contextos y tareas que nos involucran con otras personas en el espacio (virtual o físico). Al estar en contacto con estos mundos virtuales transformamos o adaptamos nuestra forma de percibir el espacio ya que en los juegos el espacio se define por las mecánicas, por ejemplo las

¹³ Cada vez es más sorprendente que los procesos sociales y la dinámica interpersonal están subrepresentadas en las conceptualizaciones y deliberaciones teóricas de la experiencia y disfrute del juego.

¹⁴ En los torneos de videojuegos es frecuente encontrar el rol del comentarista como ocurre en los eventos deportivos que se transmiten por televisión. <https://www.youtube.com/watch?v=89SalTpxXe0>

limitaciones de espacios y movimientos en el tablero de ajedrez o la forma de movernos en el espacio en un juego de plataformas como Mario Bros (Nintendo 1983), el estar en contacto con formas alternativas de encontrarnos en el espacio nos puede llevar a modificar las prácticas y nuestra forma de entender el espacio off y online.

Al jugar nos encontramos al mismo tiempo en varias dimensiones espaciales, *In game, in room, in world*. En el juego, en el cuarto, en el mundo. La separación de “los mundos” nos ayuda a entender que la persona al mismo tiempo se encuentra en el mundo del juego (espacio virtual), en algún espacio físico, como su cuarto, al cual podríamos considerarlo también como un contexto socio-cultural y finalmente ocupa una posición en el mundo, la cual define la hora del día, el clima y otras características del contexto cultural como el idioma o el acceso o no a determinados servicios (como estar en un país con acceso restringido a internet).

Esta separación de los espacios nos da un marco para observar el fenómeno, sin embargo los límites de cada espacio son borrosos porque las prácticas los enlazan (Stevens, Satwicz y McCarthy. 2008), al jugar nos encontramos al mismo tiempo en los tres lugares. El espacio de juego está entrelazado por las prácticas culturales (de las cuales el jugar también es una) y al mismo tiempo este espacio influye en las prácticas.

...the culture of game play is one that is quite tangled up with other cultural practices, which include relations with siblings and parents, patterns of learning at home and school, as well as imagined futures for oneself¹⁵. (Stevens, Satwicz y McCarthy. Pp 43, 2008)

Podemos ver que además de los espacios el juego está enlazado a contextos de la estructura social como la familia y la educación y a nociones de tiempo más

¹⁵ La cultura del juego está muy enredada con otras prácticas culturales, que incluyen relaciones con hermanos y padres, patrones de aprendizaje en el hogar y la escuela, así como futuros imaginados para uno mismo.

abstractas como ideas a futuro o expectativas. La estructura interna del juego determinada por sus mecánicas (avanzar por casillas, disparar a los contrarios, destruir paredes, etc) así como su intencionalidad y la ética del juego (cómo el mismo juego te enseña lo que es bueno y malo dentro del juego) son la estructura de la experiencia de juego, la cual podría ser comparada de forma muy simplificada con la estructura social de donde surge. El juego es creado desde determinado nicho cultural utilizando las tecnologías e ideas de esa cultura. Al jugar las personas entran en contacto con esas estructuras, las consumen y las aprenden, pudiendo integrarlas después en otros campos de su vida. De esta forma el juego es modelado y ayuda también a moldear la cultura.

Por ser una práctica cultural el juego no puede estar separado de lo demás, como un mundo al que entras y sales sin llevarte nada contigo o dejar algo en él. Podemos comprenderlo mejor con la metáfora de la membrana porosa (Castronova, 2005) en la que el mundo de juego es un espacio cerrado pero que permite la entrada y la salida de elementos de otros *mundos* en los que las personas habitan.

*[...] practices—even practices like video game play that constitute a seemingly separate world—substantially acquire meanings for people not because they have this or that property (e.g., interactivity or narrative engagement), but by the ways that particular practices are in circulation with others.*¹⁶ (Stevens, Satwicz y McCarthy. Pp 64, 2008)

Este movimiento de elementos entre prácticas culturales es lo que me interesa comprender en esta investigación. ¿Hasta dónde llegan estas experiencias de juego cuando las personas se los llevan consigo? ¿Y qué es lo que las personas traen de “afuera” cuando entran al juego? ¿Cómo se transforman? Es decir, ¿hasta dónde

¹⁶ La idea teórica que anima a este programa y las líneas de trabajo afines es que las prácticas - incluso prácticas como los videojuegos que constituyen aparentemente un mundo separado adquieren significados para la gente, no porque tengan tal o cual propiedad (por ejemplo, la interactividad o una narrativa que atrapa), sino por la forma en que sus determinadas prácticas están en circulación con otras.

llegan las experiencias relacionadas con el juego? La importancia de las prácticas de juego recae en cómo se tejen con otras prácticas.

Herramientas para la interacción social dentro del juego y sus alcances fuera del juego

En el artículo *Stepping out of the Magic Circle: Regulation of play/Life Boundary in MMO-Mediated Romantic Relationship* de Kim-Phong Huynh, Si-Wei Lim y Marko M. Skoric (2003) se tipifican las relaciones amorosas que inician dentro de un juego masivo on line *MapleStory*¹⁷. Este trabajo presenta las formas en las que el juego proporciona herramientas para la interacción social que permiten por ejemplo casarse dentro del mundo del juego. Los usuarios transfieren los acontecimientos y las relaciones dentro del juego a otros contextos de su vida de diferentes formas. Kim-Phong Huynh, Si-Wei Lim y Marko M. Skoric aportan con su investigación una tipificación de los sujetos según cómo manejan sus relaciones fuera y dentro del juego, *splitters*, *migrators* y *blanders*. Los *splitters* hacen una distinción muy clara entre el juego y la vida fuera del juego y no consideran que su relación de pareja dentro del MapleStory exista de la misma forma en el mundo Offline.

Migrators, pueden navegar entre el juego y la realidad. El límite entre juego/fuera-del-juego es permeable, es decir que trasladan actitudes de un mundo a otro y sí pueden tener una relación amorosa tanto on y off line con la misma persona.

Blanders, para ellos las diferencias no existen y el juego es solo otra plataforma o lugar en donde construir relaciones, según el artículo de Kim-Phong Huynh, Si-Wei Lim y Marko M. Skoric para los *blenders* el límite entre juego y vida no existe se funden en una sola realidad. Ellos consideran al juego como un espacio igual que un chat, hablar por teléfono o escribir cartas. En este caso parece que el círculo mágico no existe ya que pareciera que todo es una misma realidad.

¹⁷ <http://en.maplestory.nexoneu.com/Maple.aspx?PART=/Main>

Ahora, sus problemas de estigmatización social vienen de tres espacios, familia sobre todo con generaciones mayores que no están familiarizados con los juegos, específicamente con los juegos masivos en línea y que incluso tienen algo de temor al medio, amigos que podrían burlarse de su relación y los medios de comunicación que presentan estas relaciones como inestables y no exitosas. Los entrevistados mencionan que la brecha generacional es uno de los mayores problemas de entendimiento en el tema. Para manejar esta situación los entrevistados mencionan que generan historias alternativas para que su relación no sea de antemano desaprobada por el hecho de el lugar en donde se originó. Para estos jugadores las divisiones entre lo que es el mundo del juego y la vida fuera de este es un asunto de construcción personal. No solo se trata de entrar a un “círculo” sino de círculos dentro de otros círculos, por una parte conocer las reglas del juego y por otras las reglas sobre cómo comunicarse con otras personas, como mantener una relación con otros dentro del juego. Las personas construimos roles para sobrevivir en los diferentes entornos sociales, estos roles son esos marcos o encuadres, son esos círculos mágicos. La forma en la que construimos estos roles y la influencia que los juegos pueden tener en esto es lo que me interesa explorar en esta tesis.

Por lo que nos dicen las tipologías planteadas por Kim-Phong Huynh, Si-Wei Lim y Marko, (*splitters*, *migrators* y *blanders*) la percepción de los límites entre mundos puede variar entre personas.

La creación de lazos de amistad por medio de los videojuegos es un tema recurrente en los estudios sobre videojuegos sobre todo en los que tienen fuertes narrativas sociales como los MMORPGs (Cole and Griffiths, 2007). Esta transferencia se menciona también en el trabajo de Stevens, Satwicz y McCarthy, ellos señalan que sus sujetos empíricos (niños) deciden activamente tomar conocimiento de unas prácticas y transferirlas a otras y que ellos mismos son los que organizan esas prácticas con acuerdos interpersonales.

El entablar relaciones con diferentes herramientas sociales, ya sean los espacios, grupos o mecánicas de juego, ocasiona que las prácticas se modifiquen, para los

jugadores y para las personas que están a su alrededor. En esta investigación (Cole and Griffiths, 2007) se ha encontrado que tanto las prácticas como las motivaciones se modifican, pero la forma en la que ocurre difiere entre personas.

*We have rediscovered to be true across the participants in our study—that an “answer” to the question of how media consuming and repurposing has affected these young people is complicated and contingent; it depends on differing dispositions and purposes that people bring to play, who they play with, and perhaps more importantly what people make of these experiences in other times and places in their lives.*¹⁸ (Stevens, Satwicz y McCarthy. Pp 63, 2008)

La forma en la que el juego por si mismo ha afectado a los jugadores difiere entre ellos, lo interesante es observar qué hace la gente con sus experiencias de juego y cómo estas se entretajan con otras prácticas.

La experiencia del tiempo.

Además del aspecto espacial el contexto de la significación del juego se entretaja con lo temporal. Podemos estudiar la temporalidad en los juegos con ayuda de marcos que separan las temporalidades dentro del juego. Estas temporalidades pueden ser explicadas utilizando el concepto de *cambio de estado* de Jesper Juul (2004). Un cambio de estado es cuando algo cambia dentro del juego por ejemplo, la música, o cuando se termina el turno o se hace de noche en el mundo del juego, con estos cambios podemos fraccionar el tiempo al darnos cuenta de que *ya no es lo que era*. Los videojuegos desde un punto de vista de la ciencias computacionales son máquinas de estados, en este contexto esto significa que el juego puede encontrarse en diferentes estados, contiene funciones de entrada y salida y define qué estado y qué función de entrada determinará el siguiente estado. Aunque estos eventos pueden desarrollarse de forma gradual nos ayudan a entender las

¹⁸ Hemos re-descubierto a través de los participantes en nuestro estudio, que una "respuesta" a la pregunta de cómo los medios de consumo y reutilización ha afectado a estos jóvenes es complicada y contingente; que depende de las diferentes disposiciones y propósitos que la gente tiene a jugar, con quienes juegan, y quizás más importante lo que las personas hacen de estas experiencias en otros tiempos y lugares de sus vidas.

transiciones. En los videojuegos un marco que se ha utilizado es el del artículo *Time in video games: A survey and analysis* de Zagal y Mateas (2010), el cual divide la temporalidad en *tiempo del mundo real*, *tiempo del mundo de juego*, *tiempo de coordinación* y *tiempo ficticio*.

El tiempo del mundo real, es el tiempo que transcurre para los jugadores mientras juegan, el tiempo que toma jugar un juego. Algunos videojuegos aprovechan el paso del tiempo y la zona horaria del jugador para cambiar los eventos dentro del juego, por ejemplo *Animal Crossing* (Nintendo 2001) donde transcurren los días y las estaciones del año. El tiempo del juego es la progresión de los eventos en el mundo de juego, algunos juegos utilizan la manipulación del tiempo como mecánica de juego, otros tienen lapsos de tiempo para poder utilizar ciertas habilidades u objetos. El tiempo de coordinación consiste en los turnos que toman los jugadores, contra otros jugadores o contra la inteligencia artificial. El tiempo ficticio tiene que ver con las narrativas del juego, por ejemplo el *cool down* o enfriamiento es un nombre que se le da al tiempo que se utiliza como mecánica de juego para balancear el poder de ataque de un jugador. Zegal y Mateas consideran el tiempo dentro de los juegos de forma relacionista, esto quiere decir que se considera la experiencia del tiempo a partir de los eventos y la relación entre ellos.

In the relationist view, all talk of time can be reduced to talk about the relationships between events and thus to relationships between state changes in the world [...] Discussing the temporality of a game requires that a player perceive events and the relationships between them. Thus, an experiential category of perception is fundamental to a relationist account of time¹⁹. (Zagal, Mateas. Pp. 4, 2010)

¹⁹ Desde el punto de vista relacionista, todo lo que se diga sobre el tiempo puede reducirse a hablar de las relaciones entre los acontecimientos y por lo tanto a las relaciones entre los cambios de estado en el mundo [...] Hablar de la temporalidad de un juego requiere que un jugador perciba los acontecimientos y las relaciones entre ellos. Por lo tanto, una categoría vivencial de la percepción es fundamental para una consideración relacionista del tiempo.

Los tipos de eventos que suceden durante el juego se pueden agrupar para después analizar cómo esos grupos se relacionan entre sí, esas relaciones son las que conforman el marco de temporalidad del juego. Según Zagal y Mateas la experiencia del tiempo está dotada de un aspecto estructural, uno cognitivo y sociocultural, *A deep “understanding of temporality in video games requires multiple simultaneous perspectives, including the purely structural as well as cognitive and sociocultural aspects of time”*. (Zagal, Mateas. Pp. 4, 2010). La forma en la que los jugadores experimentan el tiempo en el juego se puede ver desde varias perspectivas, por ejemplo, la ubicación espacial temporal en una época histórica o los eventos que hacen sentir el paso del tiempo por el movimiento del avatar en la pantalla, *Most of our understanding of time is a metaphorical version of our understanding of motion in space*²⁰ (Lakoff y Johnson, 1999 en Zagal, Mateas, 2010). La experiencia del tiempo en el juego es una experiencia subjetiva que se apoya en un sistema objetivo de reglas.

*game design and game rules work with objective time in order to create the player’s subjective experiences. So examining objective time in games is, paradoxically, a way of understanding how the formal structure of a game feeds the more elusive player experience*²¹. (Juul, 2004. pp 132)

Los juegos pueden tener diferentes formas de temporalidad, por ejemplo en los turnos, en algunos juegos los jugadores tienen que esperar a que los demás tomen su turno para jugar y en otros juegos todos participan al mismo tiempo. La experiencia de formas sincrónicas y asincrónicas de tiempo ya existía en los juegos de mesa y en los juegos en exteriores, sin embargo los videojuegos por sus características tecnológicas permiten dejar el tiempo del mundo del juego a cargo del sistema sin tener que preocuparnos por relojes de arena o de quien es el turno. Estas posibilidades pueden producir nuevas formas de leer el medio pero a esto hay

²⁰ La mayor parte de nuestra comprensión del tiempo es una versión metafórica de nuestra comprensión del movimiento en el espacio.

²¹ El diseño del juego y las reglas del juego funcionan con el tiempo objetivo con el fin de crear experiencias subjetivas para el jugador. Así que examinar el tiempo objetivo en los juegos es, paradójicamente, una forma de entender cómo la estructura formal de un juego alimenta la experiencia subjetiva del jugador.

que agregar la posibilidad de que el jugador interfiera en cómo ocurren los eventos. Los videojuegos son interactivos, esto significa que existe una manipulación o un control del espectador, lo cual no ocurre en otros medios o formas de entretenimiento como la literatura o el cine.

*Interactivity may be defined as: a measure of a media's potential ability to let the user exert an influence on the content and/or form of the mediated communication*²². (Jensen JF, 1998 en Arjoranta, 2011. pp 201)

A diferencia de otros medios, los videojuegos tienen características interactivas, lo cual también afecta cómo se significa la experiencia. Como hemos visto los videojuegos tienen múltiples posibilidades para la interpretación, y esa interpretación depende entre otras cosas del contexto, el cual es articulado, entre otras cosas por la espacialidad y la temporalidad. Arjoranta propone un enfoque a la interpretación tomando en cuenta las temporalidades dentro del juego.

When considering the meaning in games, we have to take into consideration their procedural nature, interactivity in its full meaning and their temporality. It is not enough to see the surface, but one must go deeper and see the processes that create the meaning [...] This requires understanding games as systems that change at the procedural level.²³ (Arjoranta. Pp.11 , 2011)

La experiencia del cuerpo.

La posibilidad de interactuar en el espacio y el tiempo hace visible la variable del cuerpo, otra posibilidad para la interpretación de la experiencia de la persona. ¿Dónde nos encontramos al jugar (*in game, in room, in world*)? ¿Cómo

²² La interactividad puede ser definida como: una medida de la capacidad potencial de un medio de comunicación para permitir que el usuario ejerce una influencia sobre el contenido y / o la forma de la comunicación mediada.

²³ Al considerar el significado en los juegos, tenemos que tomar en cuenta su carácter procesal, la interactividad en su significado pleno y su temporalidad. No es suficiente ver la superficie, pero hay que ir más profundo y ver los procesos que crean el significado [...] Esto requiere la comprensión de los juegos como los sistemas que cambian a nivel procesal.

experimentamos el paso del tiempo en nuestro cuerpo físico (según Zagal y Mateas) o los estados del juego (ej. Los niveles) en el cuerpo virtual?

Los diferentes géneros de videojuegos varían en el punto de vista desde el cual el jugador experimenta los eventos, podemos encontrarnos con juegos que se desarrollan en primera persona, un ejemplo son los *First-Person shooters (FPS)* (ej. Halo, Bungie 2001), en donde el jugador normalmente no ve su propio cuerpo, la mayoría de las veces solo ve sus brazos cargando un arma (Young, 2005). También encontramos juegos en tercera persona como algunos *survival horror* (ej. Silent Hill, Konami 1999) en donde la cámara es colocada de forma fija en cada habitación o detrás del personaje para provocar emociones de tensión, otros juegos en los que vemos a nuestro avatar son los de plataformas, los MMORG's y los juegos de carreras en donde nuestro cuerpo es el vehículo que controlamos. Los juegos de dios tienen una perspectiva más amplia y vemos el mundo del juego como un mapa, una cancha o un campo de batalla, en estos el jugador existe de forma no diegética. Otros juegos modifican la experiencia del cuerpo, el tiempo y el espacio con mecánicas que obligan al jugador a usar solo uno o dos de sus sentidos ej. Papa sangre, Somethin' Else 2010 videojuego en donde su entorno se hace presente exclusivamente con el sonido a través de audio binaural, o que juegan con la visualización del espacio como en *The Unfinished Swan*, Giant Sparrow 2012, en donde los jugadores comienzan con un escenario totalmente blanco en el cual deben tirar tinta negra para descubrir los espacios. Los videojuegos también pueden llevarnos a estados alterados de la percepción como el *Tetris Effect* (Poels, A Ijsselsteijn, de Kort, 2014) que es una consecuencia de jugar por largos periodos de tiempo. Este término fue acuñado por Garth Kidd en 1996 y se refiere a la tendencia a identificar todo en el mundo como hecho de cuatro cuadrados o cubos y a tratar de determinar dónde encajan. Se observó que las personas que jugaban el juego *Tetris* solían además soñar con el juego y veían caer y rotar fichas cuando cerraban los ojos.

La experiencia del cuerpo puede colocarnos en diferentes narrativas, en su estudio sobre la percepción del cuerpo en los FPS²⁴ Young menciona la obliteración²⁵ del cuerpo para centrar la atención solo en la acción. Él considera que este género permite obtener un cuerpo más poderoso que te libera de tus limitaciones mientras que al mismo tiempo te permite olvidarte del mismo.

When we play these games for such extended periods of time, we ignore our physical bodies and concentrate on what happens to our virtual bodies inside the game world. [...] Thus, not only does the intensity of the action within the game render the physical body of a FPS player “invisible”, but so too is the ideal body within the game so that the player can concentrate more fully on the actions of that body²⁶. (Young. 2005, Pp. 1 y 3.)

Young considera que el género de los FPS y su representación del cuerpo está vinculada con la masculinidad y que denota que esta es una cualidad del comportamiento.

The games are embodiment writ large in that within the game players are engaged in physical, aggressive, hyper-masculine conflicts. They are able to inhabit bigger better bodies and do things they could never do in the physical world. [...] That both the physical body and the virtual body can so easily be ignored while playing a game seems to indicate that rather than something tied directly and essentially to any physical biology, masculinity is a set of behaviors and a mentality that one can act out²⁷. (Young. Pp, 3. 2005)

²⁴ First Person Shooter, es un género de acción de videojuegos

²⁵ Anulación, borrar.

²⁶ Cuando jugamos estos juegos por períodos prolongados de tiempo, ignoramos nuestro cuerpo físico y nos concentramos en lo que sucede con nuestros cuerpos virtuales dentro del mundo del juego. [...] Por lo tanto, no sólo la intensidad de la acción dentro del juego hace el cuerpo físico de un jugador de FPS "invisible", también lo hacen el cuerpo ideal para el juego, para que de esa forma el jugador pueda concentrarse más plenamente en las acciones de ese cuerpo.

²⁷ Los juegos son auto realización en la que los jugadores se enganchan en conflictos físicos, agresivos e hiper masculinos. Ellos son capaces de habitar mejores y más grandes cuerpos y hacer las cosas que nunca podrían hacer en el mundo físico. [...] Que tanto el cuerpo físico como el cuerpo virtual pueden fácilmente ser ignorados mientras se juega parece indicar que en lugar de algo ligado directa y esencialmente con la biología física, la masculinidad es un conjunto de comportamientos y una mentalidad que uno puede actuar.

El cuerpo y su percepción en este caso está ligada a configuraciones socioculturales de la potencia física y la agresividad masculina, en cierta forma liberándola de las limitaciones de su cuerpo de carbono. Sin embargo el acceso a la experiencia de juego no se limita a personas del sexo masculino o que viven su masculinidad independientemente de su género lo cual podría propiciar nuevas posibilidades de experiencias *masculinas* para personas orientadas al género femenino. Esto igual puede ocurrir en el otro sentido con experiencias de juego que proporcionan otros géneros como los MMORPG's en donde a diferencia de la obliteración del cuerpo la representación, modificación y visualización del mismo son parte importante de la experiencia de juego. Cabra (2013) propone que los videojuegos y los juegos en general son actividades sociales y culturales que van configurando las identidades de los jugadores (hombres y mujeres). Estos juegos muchas veces, y sobre todo en etapas tempranas del desarrollo de los niños y niñas están encaminados a producir en ellos un adiestramiento sobre las características, habilidades, gustos e intereses que socialmente son aceptables para su género. Desde muy pequeños los niños son presentados con las formas que son correctas y el "deber ser" y esas estructuras son enseñadas a través del juego y los juguetes. Los videojuegos pueden ser un espacio para la creación de nuevos paradigmas culturales, ya que son espacios simulados en donde podemos experimentar y cambiar los elementos sin consecuencias permanentes.

Las posibilidades de entrar en otros cuerpos, en el sentido de poder cambiar de sexo o género, raza o especie, de poder utilizar los sentidos de formas en las que normalmente no lo hacemos nos proporciona un nuevo campo para la formulación de preguntas y para la experimentación de lo que somos y nuestras posibilidades dentro del juego y fuera de este. Hay que considerar que también llegamos al juego con ciertas disposiciones sobre lo que hacemos fuera de este, las posibilidades de nuestros cuerpos y la forma en la que los vivimos. La llegada al juego puede significar un encuentro tal vez inesperado en algunos casos con posibilidades antes no imaginadas, desde percepciones espaciales sensoriales ¿Cómo se vería el mundo si fueras más alto? hasta modificación de la identidad de género y las

relaciones con los otros ¿Cómo te relacionas con otras personas si ellas creyeran que eres mujer u hombre? El cómo los sujetos interpretan estas posibilidades y si esto es de alguna forma trasladado a sus vidas fuera del mundo del juego es parte de la búsqueda de esta tesis.

Prácticas asociadas a los videojuegos.

El cuerpo que existe en un tiempo y espacio (físicos y virtuales) se encuentra también en un contexto cultural.

La cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas, -entre las que se incluyen, acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos- en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias concepciones y creencias (Thompson. 1998, PP.186)

Las formas simbólicas que pueden ser acciones, enunciados y objetos como lo señala John B. Thomson que generan grupos y prácticas alrededor de estos, como los fans de algún escritor, el hecho de leer en ciertos espacios, o todo el ritual de ver una película, comer palomitas, asistir a espacios reconocidos para esta práctica, hacerlo más bien en la noche, tomarlo como una actividad social o de pareja, etc.

La asociación de las prácticas de jugar videojuegos es muy notoria en otras prácticas directamente relacionadas como los cómics o el manga, películas, anime y las convenciones en donde los jugadores o fans se encuentran para compartir su gusto por estas formas de entretenimiento. Estas expresiones son conocidas como *fandom*²⁸ en relación a contenidos generados por los fans. Se ha analizado (Simons

²⁸ **Fandom**, palabra de origen inglés que proviene de la contracción de *fanatic kingdom* (Reino Fan) que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

Cabe aclarar que el término fandom se asocia sobre todo con los aficionados a la ciencia ficción o a la literatura fantástica. También se suele aplicar a comunidades formadas en Internet que discuten temas relacionados con su afición.

Entre las actividades más comunes del fandom están el cosplay, los doujinshi o fanzines (dependiendo si son japoneses u occidentales), las historias de fanfiction, el vidding, las convenciones temáticas, los

y Newman, 2014) cómo estos textos son ejemplos del involucramiento de los jugadores en la construcción de significado de lo que juegan. Entre los contenidos del fandom podemos encontrar: el *fan fiction* o *fanfic*, el *fan art* y *walkthroughs* (guías para el juego) entre otros. El fan fic consiste en la creación de textos a partir de los textos generados en las historias de los videojuegos, anime, películas, libros, etc. Estas nuevas historias a menudo son ramificaciones de las historias oficiales o historias completamente nuevas que utilizan a los mismos personajes y escenarios. Estas formas de creación son muy populares y llegan a formar comunidad alrededor de los escritores (los fans que tienen fans) algunos de los cuales han producido contenidos que pasan a formar parte de la cultura popular mainstream (ej. *Fifty shades of grey*). El fan art es una forma de expresión gráfica en donde los jugadores generan ilustraciones utilizando elementos de los videojuegos (o películas, cómics, etc). No solo se trata de copias de los personajes o situaciones, los artistas son libres también en estos espacios para redefinir todo el contenido para poder identificarse mejor con este “*videogame fan art appears to provide a space in which women players can redefine characters.*²⁹” (Simons y Newman. Pp 13, 2014). En el fanfic como en el fan art, los creadores modifican y mezclan las historias mezclando personajes apropiándolos e integrándolos en otros contextos culturales. Los *walkthroughs* o guías del juego son contenidos que pueden ser generados por las mismas compañías productoras de videojuegos o por los fans. En el caso de las guías de los jugadores estas suelen tener atajos o trampas no oficiales, presentan retos para lograr cosas dentro del mundo del juego que no son necesariamente parte de los objetivos iniciales de sus creadores. Estas guías presentan además formas de aprovechar errores en el desarrollo del los juegos para sacar ventaja (romper el juego) o añaden narrativas diferentes al contexto del mundo del juego. El crear este tipo de guías posiciona al autor como un experto dentro de la comunidad de seguidores de ese juego.

fanart, el fansub, los scanlation y la colección de merchandising relativa al objeto de su admiración. (Fuente Wikipedia)

²⁹ El fan art de los videojuegos parece proporcionar un espacio en el que las jugadoras pueden redefinir a los personajes.

En cultura del *cosplay*³⁰ (Lamerichs, 2013) podemos encontrar vínculos con las prácticas de jugar videojuegos y con otras actividades. El cosplay es una forma extender las narrativas de otros medios como los cómics y los videojuegos, apropiárselas y extenderlas. En este caso, la elaboración de trajes y disfraces utilizados por personajes en los videojuegos posibilita la aparición de otros contenidos trans mediáticos más allá de la sola creación del disfraz, como videos, fotografía, conversación en redes sociales y actividades lucrativas en toda esta cadena de comunicación. Estas prácticas combinan elementos de diferentes contextos de la cultura pop y de la propia cultura de cada país o espacio en donde se desarrollan. La existencia de estas prácticas de consumo y creación de contenidos además de ayudarnos a entender cómo la experiencia de juego se extiende a otros espacios también da argumentos para entender a los videojuegos como espacios para la socialización como lo han hecho otros estudios (Cole, Griffiths, 2007).

Conclusiones del estado del arte.

Este estado del arte tiene como tema común las relaciones interpersonales dentro del contexto de los videojuegos. Algunos elementos recurrentes en estos trabajos son el tiempo y el espacio así como los objetos o productos (tangibles o intangibles) desde los cuales se construye el análisis de las prácticas. Me encuentro con que algunos de los investigadores siguen utilizando la palabra “real” para definir todo aquello que ocurre en el mundo físico, separándolo del mundo virtual, lo cual en esta tesis he tratado de evitar ya que considero que las experiencias en el mundo virtual pueden ser tan reales como las que ocurren en el mundo físico.

Hay que aclarar que en esta tesis el foco de estudio se encuentra alejado de los temas del impacto positivo o negativo (Carnagey and Anderson, 2005) de los videojuegos en las personas. No es tema de esta tesis dar un juicio de valor sobre la

³⁰ El **cosplay** (コスプレ *kosupure*), contracción de **costume play**, es un tipo de moda representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o una idea. Los cosplayers a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en el juego de roles. Una definición más amplia del término "cosplay" aplica a cualquier uso de disfraz de juegos roles fuera del escenario, independientemente de su contexto cultural. Las fuentes favoritas para esto incluyen cómics, anime, manga y videojuegos. (Fuente Wikipedia)

experiencia de los jugadores, ni presentar los beneficios o perjuicios que los videojuegos puedan tener en los aspectos personal, social, educativo o económico. En todo caso son las personas que me han ayudado con la narración de sus experiencias las que podrían valorar las mismas. El objetivo es conocer cómo las interpretaciones de los individuos sobre su propia experiencia de juego y la permeabilidad de esa experiencia con otros ámbitos de su vida nos puede ayudar a comprender mejor cómo son los procesos de significación de un medio interactivo inmersivo como lo es el de los videojuegos.

El paso del tiempo y la existencia en el espacio (lo que nos rodea y el propio cuerpo) afectan la experiencia personal y la experiencia intersubjetiva. En cuanto a lo espacial tenemos el *in room*, *in game* y el *in world*, en lo temporal tenemos el tiempo del mundo real, el tiempo del mundo de juego, el tiempo de coordinación y el tiempo ficticio. En el caso de lo corporal nos encontramos con que el cuerpo transcurre, se posiciona, se entiende, se siente y se transforma en multiplicidad de capas. Por ejemplo el cuerpo transcurre en el tiempo del mundo real *dentro* del espacio *in room* y sentimos que hemos jugado mucho cuando estamos acalambrados o cuando de repente nos damos cuenta de que tenemos mucha hambre, pero también existimos con cuerpos sintéticos en el mundo virtual, y esos cuerpos se transforman con el paso del tiempo y los eventos del juego, al obtener nuevas armaduras, al ser transformados en vampiros o al comernos un hongo y crecer. Transitamos por una multiplicidad de tiempos y espacios con cuerpos y objetos que existen de forma paralela, entre nuestras realidades. Podemos cosechar las frutas de nuestra granja virtual mientras vamos en un vagón de metro de camino al trabajo. Si agregamos el elemento de la cultura de cada jugador tenemos un espacio muy rico para la interpretación de lo que sucede cuando jugamos.

Marco teórico, “Schütz has joined the party”

Como soporte teórico de este proyecto de investigación me apoyare en la obra de Alfred Schütz, que analiza el mundo social desde el punto de vista de la fenomenología, la cual se encuentra dentro del paradigma de conocimiento constructivista. El concepto central en el que se construye esta tesis es el de experiencia. Algunos conceptos secundarios identificados son: Intersubjetividad y significado.

Genealogía y paradigmas

La corriente de pensamiento constructivista da inicio con el método fenomenológico de Husserl que tiene como importantes seguidores a Albert Schutz, Peter Berger y Thomas Luckmann.

El objeto de estudio de Husserl es la experiencia humana y su estructura significativa, su interés está centrado en la subjetividad y el ego de las personas. Para Husserl lo objetivo sólo es significativo cuando la conciencia se dirige a él. Esta conciencia siempre es intencional, siempre es conciencia de algo, o se dirige a algo, (Schütz, 1972, p.5) esto quiere decir que la persona dirige su conciencia a ciertas cosas y no a otras. Para conocer a donde se ha dirigido la conciencia hay que estudiar la experiencia. La fenomenología de Husserl se plantea la descripción de los significados a partir de las experiencias de las personas, su teoría aplicada a la metodología consiste en tomar estas experiencias y sobre ellas entender los significados tomando en cuenta principalmente la voz de los sujetos que han tenido y descrito la experiencia, apoyándose en las intuiciones de los investigadores.

Heidegger critica a Husserl³¹ por concentrarse en la descripción y no tanto en la comprensión. Heidegger busca la comprensión de los fenómenos sociales a través de la experiencia de los otros, de donde nosotros mismos formamos parte. Para él todos existimos en un mismo mundo concebido de forma objetiva que compartimos, pero que al mismo tiempo es un mundo del cual cada quien toma conciencia de diferente forma.

<https://erlebnis.wordpress.com/2007/10/10/heidegger-and-phenomenology/>

El objeto de la fenomenología es el de conocer cómo conocemos, cuáles son los significados que tienen nuestras acciones y lo que somos subjetiva e intersubjetivamente. Se busca la explicación de nuestro mundo a través de las experiencias.

“Alfred Schütz nació en Viena en 1899. Estudió leyes y ciencias sociales en la Universidad de Viena.” Su inspiración inicial fueron los trabajos de Max Weber especialmente sus aportaciones para establecer un fundamento metodológico para las ciencias sociales. Schütz consideraba que el trabajo de Weber podría catalogarse como ciencia y no como ideología, metafísica o filosofía lo cual consideraba como algo necesario para el avance del campo. Él aceptaba el axioma de Weber de que las ciencias sociales deberían estar libres de formular juicios de valor y estudiaba su propuesta de individualismo metodológico, sin embargo Schütz detectaba algunos problemas en las proposiciones de Weber, sobre todo en su planteamiento de los “tipos ideales” y en el concepto de significado. Schütz escribe al respecto de la obra de Weber “ Según él, la tarea central de la sociología es comprender el sentido que el actor asigna a su acción (en su terminología 'el sentido

³¹ “We are making no deduction from the idea of phenomenology but are reading the principle from its concretion in the research work.” and later, in part b of 8, that the understanding of phenomenology comes from “the research itself, in the direction of its ownmost maxim, ‘to the matters themselves’...” So we see that Heidegger understands phenomenology in its “deformalized” form.

"No estamos haciendo ninguna deducción de la idea de la fenomenología, pero estamos leyendo el principio de su concreción en el trabajo de investigación.", Y más tarde, en la parte b de 8, que la comprensión de la fenomenología viene de "la propia investigación, en la dirección de su máxima más propia ", a los propios asuntos" ... "Así que vemos que Heidegger entiende la fenomenología en su" forma deformada " Fuente:

<https://erlebnis.wordpress.com/2007/10/10/heidegger-and-phenomenology/>

subjetivo') .(Schütz, 1972, p.13) Pero, ¿qué es la acción, qué es el sentido y cómo es posible la comprensión de tal sentido por parte de un semejante, ya sea un participante de la interacción social, o simplemente un observador de la vida cotidiana, o un especialista en ciencias sociales? (Schütz, 1974. pp.147). Para Schütz los conceptos de Weber eran ambivalentes así que buscó en otras teorías, encontrando en el concepto de significado de Husserl lo que necesitaba para reformular los fundamentos de la sociología comprensiva, haciéndolo desde la fenomenología, lo cual le valió el reconocimiento de Husserl. (Schütz, 1972, p.14) En 1939 a causa de la segunda guerra mundial Schütz emigra a los Estados Unidos, en donde ocupó el un cargo en la Facultad de Graduados de la Nueva Escuela de Investigación Social de Nueva York y formó parte del consejo de redacción de *Philosophy and Phenomenological Research*. En este nuevo espacio convivió con Mead con el cual compartía el interés por el análisis del significado. Schütz muere en 1959 cuando trabajaba en en una formulación final de su posición. (Schütz, 1972, p.16)

Alfred Schütz lleva la filosofía fenomenológica al terreno de lo social, poniendo su atención en en lo que él llama el mundo del sentido común, su objeto de estudio es el de los procesos que producen la vida cotidiana, la construcción significativa del mundo social. Para él el acto de observar lleva consigo una interpretación de lo observado y por lo tanto no es neutral. La realidad es construida a partir del sentido que le damos a nuestras experiencias, esa realidad es la forma en la que las cosas del mundo cotidiano se relacionan con la vida emocional de las personas. Considerando esto Schütz señala que existen diferentes órdenes de realidad o ámbitos finitos de sentido que modifican la realidad para quien los experimenta. La obra de su vida está basada en el descubrimiento en su cabal profundidad, de las presuposiciones, estructura y significación del mundo del sentido común. Berger y Luckmann se inspiraron en la fenomenología de Alfred Schütz para la creación de su obra “La construcción social de la realidad” en 1966³², con la que se despierta el

³² “Lo mucho que debemos al desaparecido Alfred Schütz se pondrá de manifiesto en diversas partes del presente tratado” (Berger, Luckmann, 1966. pp.11)

interés de los estudios sociológicos por la vida cotidiana y los motivos que se encuentran en las conductas de las y los actores sociales.

Conceptos

A continuación presento los conceptos principales de la obra de Alfred Schütz en los que me he basado para el análisis y construcción de este trabajo, así como dos conceptos que he construído para el apoyo de mi tema de investigación, el concepto de experiencia y el concepto de juego.

El mundo de la vida cotidiana

El eje central de la obra de Alfred Schütz gira en torno al concepto de *el mundo del sentido común* o *mundo de la vida diaria*. Schütz considera la mundo de la vida (*Lebenswelt*, *Leben* = vida, *Welt* = mundo) como un espacio en el que habitamos y que cuenta con nuestra comprensión implícita como actores dentro de él. Es un espacio que ya existía antes de nuestro nacimiento previamente ordenado con sus reglas y normas. “El mundo de la vida es el mundo de la experiencia vital misma” (Pizzi, 2005. pp.80) es un concepto que abarca la experiencia de la vida completa, no solo el marco del campo científico, es la experiencia del mundo de las diferentes líneas de vida de los individuos. Husserl menciona que la ciencia del mundo de la vida se refiere a las “experiencias subjetivas relativas”, esto se puede entender como las formas en las que se “vive” el mundo, un mundo que es socialmente estructurado, que se encuentra en un contexto espacial y temporal determinado y que además es experimentado desde coordenadas particulares para cada persona.

La conducta humana ya es entonces significativa cuando ocurre, y es inteligible en el nivel de la vida diaria, aunque sin duda en una forma vaga y confusa (Schütz, 1993. pp.40)

Este mundo es la escena de la acción social (Schütz, 1974. pp.16) es en donde nos encontramos con nuestros semejantes en una estructura social que no necesita ser explicada, pues está tan interiorizada por los que la habitamos que la entendemos como la normalidad, es por eso que no tratamos de interpretarla o comprenderla,

más bien lo que nos interesa es realizar cambios sobre ella, es decir, dominarla antes que entenderla. Este mundo del sentido común es percibido a través de los sentidos pero también es interpretado a través de *presentaciones sensoriales hipotéticas* (Whitehead, 1949. pp 110), es decir que la forma en la que entendemos el mundo está basada en construcciones, es interpretado, creado y recreado por el individuo.

En términos estrictos, los hechos puros y simples no existen. Desde el primer momento todo hecho es un hecho extraído de un contexto universal por la actividad de nuestra mente. Por consiguiente se trata siempre de hecho interpretados. (Schütz, 1974. pp.36)

Acervo de conocimiento a mano

Desde la infancia y a lo largo de su vida el individuo continúa amasando una gran cantidad de recetas que luego utiliza como técnicas para comprender, o al menos controlar aspectos de su experiencia. (Schütz, 1974. pp.18)

La experiencia de la vida cotidiana del individuo le sirve para resolver los problemas que se le presentan día a día. A veces las situaciones que debe enfrentar le empujan a la creatividad e improvisación, sin embargo estos siempre se encontrarán dentro de los parámetros de lo típicamente posible y limitados a las posibilidades imaginativas del sujeto. Esas limitaciones y posibilidades se basan en el acervo de conocimiento a mano.

A este acervo de conocimientos a mano pertenece nuestro conocimiento de que el mundo en el que vivimos es un mundo de objetos más o menos bien determinados, con cualidades más o menos definidas entre los cuales nos movemos que se nos resisten y sobre los cuales podemos actuar (Schütz, 1974. pp.39)

Cada paso de mi explicitación y comprensión del mundo se basa, en todo momento, en un acervo de experiencia previa, tanto de mis propias experiencias

inmediatas como de las experiencias que me transmiten mis semejantes, sobre todo mis padres, maestros, etc. Todas estas experiencias comunicadas e inmediatas, están incluidas en una cierta unidad que tienen la forma de mi acervo de conocimiento, el cual me sirve como esquema de referencia para dar el paso concreto de mi explicitación del mundo. Todas mi experiencias en el mundo de la vida se relacionan con ese esquema, de modo que los objetos y sucesos del mundo de la vida se me presentan desde el comienzo en su carácter típico. (Schütz, 1977. pp.28)

En nuestro conocimiento los objetos que transcurren en el mundo no son aislados, sino, situados en horizontes de familiaridad que encaja dentro del acervo incuestionado. Es decir, las cosas tienen conexiones, o están agrupadas en tipos, estos tipos más generales nos sirven para meter nuevas cosas que nunca hemos visto en diferentes categorías ya establecidas. Por ejemplo, no necesitamos ver a todas las personas del mundo para poder decir que alguien es una persona.

Las tipificaciones que abarcan el acervo de conocimiento surgen de una estructura social. Aquí, como en todas partes, el conocimiento tiene origen social, está socialmente distribuido e informado. No obstante su expresión individualizada depende de la situación exclusiva que ocupa el individuo en el mundo social. (Schütz, 1974. pp. 18)

La situación biográfica les da a las personas un acervo de conocimiento a mano integrado por tipificaciones del mundo del sentido común.

La situación biográfica y las coordenadas de la matriz social

Nuestros progenitores, maestros y otros pares nos proveen de nuestro fragmento de experiencia, cada período formativo de vida transcurre de forma única entre individuos.

La realidad del sentido común nos es dada en formas culturales e históricas de validez universal, pero el modo en el que estas formas se expresan en una vida

individual depende de la totalidad de la experiencia que una persona construye en el transcurso de su experiencia concreta. (Schütz, 1974. pp.17)

Nos encontramos en situaciones biográficamente determinadas por nuestra posición en el mundo físico y social en ese momento y por los espacios físicos y sociales de los cuales provenimos y dentro los cuales ocupamos una posición, por lo tanto es nuestro contexto histórico individual, como en una especie de mapa con coordenadas en donde el inicio de la vida es el punto cero.

Las coordenadas de la experiencia personal determinan mi ubicación en el mundo, son el punto de partida de mi mapa social. Este mapa tiene la característica de siempre estar ubicado desde nosotros mismos, desde cada persona, es la posición primordial de nuestro ser en el mundo y reside en el espacio y tiempo subjetivos. Es la experiencia del individuo, que proviene de su subjetividad y todo está fundamentado en ella. Esa subjetividad está sedimentada y estructurada de manera exclusiva para cada persona. Sin embargo aunque el sujeto tiene estas características intrasubjetivas es también un ser social que vive en una realidad Intersubjetiva.

Intersubjetividad

En el problema filosófico de la intersubjetividad se encuentra la clave de la realidad social. (Schütz, 1974. pp.19)

La intersubjetividad es una característica del mundo de la vida cotidiana. Los seres humanos no somos criaturas separadas del mundo en que habitamos, este mundo está lleno de cosas, otros seres vivos y otros semejantes a nosotros. “Únicamente en el mundo de la vida cotidiana puede constituirse un mundo circundante, común y comunicativo. El mundo de la vida cotidiana es por consiguiente, la realidad fundamental y eminente del hombre a través de su experiencia” (Schütz, 1977. pp.25). Esta es una realidad que no sólo es percibida por los sentidos, sino que es interpretada por los sujetos, agregando mayor dificultad a la comprensión de este fenómeno.

Lo que se busca es analizar cómo es posible que un individuo pueda comprender los pensamientos y las acciones del otro, descubrir y describir qué mecanismos se operan en esos procesos de cognición y de qué forma, se trata del estudio de las construcciones y tipificaciones subjetivas del sentido común.

Con el fin de explicar la estructura del mundo social es preciso dirigir la atención a aquellas experiencias en las que se hace accesible la conciencia de otro hombre, ya que en ellas se basan las construcciones mediante las cuales son interpretados sus motivos y acciones. Son justamente esas experiencias las que, por diferentes razones siguen siendo presupuestas en la vida cotidiana y en las ciencias sociales. (Schütz, 1993. pp.33)

Para abordar el tema de la intersubjetividad Schütz parte también del trabajo de Weber, argumentando que éste dejó sueltos algunos problemas centrales relacionados con la creación de significado ya que Weber da por sentado el hecho del acuerdo intersubjetivo en la vida social, es por esto que Schütz toma la iniciativa de explicar estos cabos sueltos.

El significado para Schütz es intersubjetivo ya que este se construye por medio de vivencias propias y ajenas, esto quiere decir que las personas construimos el mundo de la vida cotidiana en la interacción con los otros, es por esto que las objetividades y sucesos que se encuentran previamente en nuestro mundo limitan o delimitan nuestra libertad de acción mientras buscamos intervenir o modificar nuestra realidad. Este es el ámbito de nuestra existencia en el que actuamos junto a nuestros semejantes y en el que somos comprendidos por ellos. Lo cual no significa que actuemos con los mismo fines o que seamos comprendidos de forma emocional, es más bien una comprensión y acción que genera significado de algún tipo para los demás, es decir, que es significativa.

El hecho de que el mundo de la vida cotidiana sea tomado como algo dado, como algo ordenado naturalmente y el que estemos inmersos en él nos impide ver la complejidad que encierra y tendemos a considerarlo irrelevante. Sin embargo es en

este espacio en donde se construyen los significados y donde de manera inconsciente nos desenvolvemos con naturalidad, así como alguien que sabe manejar un coche no necesita poner toda su atención a los cambios de velocidad, pues ya lo hace de forma automática. Al coexistir en la actitud natural damos por sentado que el mundo de la vida como lo entendemos es también entendido por nuestros semejantes. Como en el anterior ejemplo del coche las acciones dentro del mundo de la vida cotidiana suelen ser repetitivas o rutinarias, como si se tratara de recetas que sirven para llevar a cabo las interacciones sociales sin necesidad de preguntarse si el otro o los otros están entendiendo, si nos comunicamos, de forma automática confiamos en estas recetas. La rutina está continuamente lista para ser tomada sin quedar bajo el dominio inequívoco de la conciencia propiamente dicha (Schutz, 1973: 118). Aprendemos estos comportamientos de manera indirecta por las experiencias de otros, pero también lo hacemos a través de la experiencia propia, por medio de mecanismos de prueba y error. Me interesa el estudio de las experiencias de juego ya que una de las características que considero más importantes de estos es que nos permiten probar las diferentes posibilidades y romper las reglas desde un entorno seguro, podemos experimentar a través del juego y volver a comenzar si nos equivocamos, es el juego en donde tenemos la posibilidad de un espacio de descanso de las rutinas establecidas para experimentar y dejar por un rato las ideas sobre lo que somos y el lugar que ocupamos junto a los demás. Existe en el juego la oportunidad de hacer eso, jugar a ser otro, a estar en otras situaciones, a tener otras perspectivas, a experimentar con el “que tal si” y a llevarlo a sus últimas consecuencias dependiendo de lo que el juego nos permite. En ese aspecto las posibilidades técnicas del juego son un factor importante, pero también lo es la narrativa y las interacciones sociales que se pueden dar en el juego. Pero ¿Qué es lo que sucede cuando los elementos del juego salen del mismo y se acomodan en otras situaciones de la cotidianidad de las personas?

Pasamos a formar parte de este mundo desde el momento en el que nacemos, nos recibe como un espacio ya predefinido, es decir que nos precede o que ya existía antes de nosotros, con sus significados socialmente establecidos que aprendemos e

interiorizamos por medio de la socialización. Desde niños y hasta nuestra muerte la interacción con los semejantes nos brinda lecciones sobre el actuar social, con el cual se forma un marco de coherencia en relación con los otros. El lenguaje es la forma en la que tipificamos la realidad, nos enseña a nombrar a las cosas del mundo y a las ideas a partir de esquemas ya creados socialmente con anterioridad con el objetivo de que pueda existir la comunicación entre personas. Para Schütz las relaciones sociales son posibles en la medida en que los esquemas de sentido de quienes participan en una interacción sean compartidos, pudiendo ir las interpretaciones desde la conjetura hasta la certidumbre subjetiva. Es en la intersubjetividad en donde las personas pueden intervenir en el mundo como agentes.

La experiencia directa con los otros es lo que Schütz denomina la relación-nosotros. Se trata de la relación de proximidad inmediata, cara a cara en donde los participantes de esa relación participan recíprocamente, ya sea por un tiempo breve o muy largo. El tú es la forma en la que experimentamos al otro de manera inmediata. Es en el momento de estas relaciones en las que utilizamos nuestros recursos de conocimiento social y es aquí en donde verificamos, modificamos y obtenemos nuevas experiencias que se suman a nuestro entendimiento del mundo de la vida y sus significados

El aquí y ahí del ego

Dentro del mundo del sentido común, se presupone simplemente que rige la reciprocidad de perspectivas, que los objetos y sucesos de la experiencia humana están intersubjetivamente disponibles y son más o menos los mismos para todos los perceptores normales. (Schütz, 1974. pp.20)

Mi aquí se determina por mi posición en el espacio, el ahí o allá es la posición de otro, puedo moverme de lugar para estar en otra parte que ahora es mi nuevo aquí. Lo normal o la normalidad se deriva de las premisas del sentido común respecto a la estructura de la percepción espacial. ¿Cómo deben ser las cosas para ser normales?

También está la dimensión temporal lo normal para la época, pero más bien lo normal para los sujetos a partir de su punto cero de existencia.

El alter ego

El presente vivido de nuestro sí-mismo, es inaccesible para la actitud reflexiva. Solamente podemos considerar el fluir de nuestro pensamiento como si hubiera cesado con la última experiencia captada. En otras palabras, la autoconciencia no puede ser captada sino modo pretérito, en tiempo pasado (Schütz, 1974. pp.21)

En el mundo de la vida convivimos con objetos y con otros seres vivos pero también hay otros semejantes alter egos (los demás) y tenemos experiencias de sus cuerpos y sus existencias, nos damos cuenta de que los alter egos tienen conciencia, o sea son una unidad psicofísica. Una característica que diferencia al yo del otro, los otros o lo otro es el hecho de que a los otros los capto con mi inteligencia y mis sentidos en el presente, a mi mismo solo me puedo captar en el pasado, por medio de la reflexión. De esta forma puedo tener un contacto directo inmediato con otros o con lo otro, puedo captar a los otros mientras vivo en mi propio flujo de conciencia, esa simultaneidad es la esencia de la intersubjetividad, los alter egos son flujos subjetivos de pensamiento que pueden ser experimentados en el presente vivido, el captarnos el uno al otro hacen posible a nuestro ser conjunto en el mundo.

Mientras vivo en mi actuación, en movimiento, estoy dirigido hacia el estado de cosas que será creado por esa actuación. Pero entonces no tengo en vista mis experiencias de este proceso de actuación en curso. Para hacerlo, tengo que volverme hacia mi actuación adoptando una actitud reflexiva. Como lo formuló alguna vez Dewey, debo detenerme y pensar. Si adopto esta actitud reflexiva, lo que puedo captar no es , sin embargo, mi actuación en curso. Lo único que puedo captar es mi acto efectuado (mi acción pasada) (Schütz, 1974. pp.203)

Predecesores, contemporáneos, asociados y sucesores

Podemos entender a los otros desde su contexto temporal, Schütz menciona diferentes tipos de semejantes agrupados en relación con el sujeto de estudio. Los predecesores son los ancestros, los que vivieron antes que yo y de los que he heredado el mundo de la vida con sus reglas, estos predecesores influyen en nuestra vida con las acciones que realizaron, lo que pudieron modificar y lo que dejaron para nosotros, aunque ellos ejercen influencia sobre nosotros, nosotros no podemos influenciarlos a ellos. Los contemporáneos son los que comparten el mismo tiempo que yo, son las personas que habitan el mundo pero que no tienen un papel principal en nuestra existencia, son extraños en la calle, el metro o personas que no conocemos de cualquier parte del mundo. Los asociados son los alter egos que comparten conmigo el mismo tiempo y con quienes además tengo una relación cara a cara. Ellos son las personas más directas de mi vida, con quienes crezco, comparto y que se encuentran cerca en las diferentes etapas de la vida, desde el nacimiento hasta la muerte. Los sucesores son alter egos que vivirán después de que yo muera, a los cuales puedo influenciar indirectamente con las acciones que tenga en mi vida, pero ellos ya no podrán influenciarme.

Acción y significado

La obra de Alfred Schütz parte de Weber al considerar que este no definió más que vagamente el concepto de acción como conducta significativa, sin tomar en cuenta elementos que Schütz consideró primordiales como la diferencia entre el significado de mi propia acción y el significado del otro, además Weber tampoco consideró las diferencias entre significado y motivo. Schütz distingue en la definición de acción social de Weber cinco niveles de significado de la misma:

El primer nivel está en el actor solitario. La acción es toda conducta a la que el actor atribuye un significado subjetivo. El segundo nivel implica al otro actor. Para ser social la acción debe basarse en la conducta de otro actor. El tercer nivel corresponde a la interpretación de la conducta del otro por el actor. Quien realiza la acción está consciente de mucho más que la pura existencia del otro. Debe darse cuenta de la conducta del otro e interpretarlo. El cuarto nivel

corresponde a la orientación de la acción. La acción debe orientarse hacia la conducta de otro. El quinto nivel corresponde al del observador científico. El concepto de intersubjetividad en Alfred Schütz ducta social es, a su vez, tarea de la sociología. (Schutz, 1972)

Schütz considera que Weber utiliza erróneamente el criterio de significatividad para distinguir a la acción de una conducta reactiva, ya que Schütz considera que toda acción es consciente, ya que implica una intencionalidad y profundiza su crítica a Weber esclareciendo las diferencias que hay entre significado y motivo. Define al significado como la mediación entre el mundo y el actor. Distinguiendo dos tipos de significado: mi significado y el significado del otro.

Recordemos la tensión que hemos señalado entre pensamiento y vida. El pensamiento está enfocado sobre los objetos del mundo espacio-temporal; la vida pertenece a la duración. La tensión existente entre los dos se vincula con la esencia de la significatividad de la vivencia. Es equívoco decir que las vivencias tienen significado. El significado no reside en la vivencia. Antes bien, son significativas las vivencias que se captan reflexivamente. El significado es la manera en que el yo considera su vivencia, reside en la actitud del yo hacia esa parte de su corriente de la conciencia que ya ha fluido hacia su duración transcurrida (Schutz, 1972. pp. 99).

Para Schütz los hechos se encuentran en nuestra conciencia. El significado, entonces, es construido por los actores en su relación con los objetos, por medio del lenguaje, puesto que nos valemos de este para ordenar mundo externo, con los otros de esta forma el significado se constituye intersubjetivamente.

Schütz hace una distinción entre dos tipos de significados, el significado objetivo y el subjetivo. El primero se refiere a los significados compartidos socialmente a través de la cultura. El significado subjetivo son las construcciones mentales a partir de lo que experimento. En cuanto a los motivos, para Schütz son las razones que explican la acción de los actores. Señala dos tipos de motivos, el motivo para y el

motivo porque. El motivo para hacer referencia al futuro, la acción que pretende alcanzar algo que ha sido proyectado por el actor. El motivo porque es la razón pasada por la cual se ha proyectado una acción. La acción es concebida como intencional y reflexiva, siendo en sí misma un contexto significativo (Schutz, 1972). La acción es conducta proyectada de manera “autoconsciente” por un actor, es en su acción en donde podemos ver sus motivaciones ya que toda acción es proyectada y dotada de propósito puesto que no es un fantaseo, ya que en la acción hay voluntad incluso el abstenerse de actuar o la acción negativa es también acción y se origina en la conciencia del actor. Existen dos dimensiones de la acción social: la temporalidad y la corporeidad. de esta forma tenemos acción pasada, futura o en acto.

Interpretación subjetiva del sentido

Para Schütz la interpretación subjetiva del sentido es una tipificación del mundo del sentido común, se trata de la forma en la que las personas interpretan sus acciones y conducta y las de los demás en la vida diaria. La interpretación subjetiva del sentido y toda la comprensión interpretativa tiene tres cuestiones:

- 1) La forma que toma el conocimiento del sentido común según diferentes personas con sus diferentes experiencias. La gente interpreta su mundo desde un primer momento como dotado de sentido. Entiende el cuerpo del otro como parte integral de una unidad psicofísica, sus acciones significan algo para él como para mí. Todo esto es presupuesto entre los dos o más actores, y el que sea presupuesto permite la intersubjetividad.
- 2) Un problema epistemológico, el problema filosófico de que pueda existir la intersubjetividad.
- 3) Un método específico de las ciencias sociales. A diferencia de las ciencias naturales en las ciencias sociales los objetos tienen su propio mundo interpretado y que llevan a cabo su propia observación. Las ciencias sociales buscan comprender las construcciones de interpretación de los seres humanos y su realidad subjetiva. (Schutz, 1972. pp. 23)

En este trabajo me enfoco en la primera cuestión pues es la que me acerca más a mis objetivos de recuperar lo que para las personas es importante en las experiencias de juego para llevar este conocimiento a un terreno práctico fuera de la academia.

Definición de la situación

La preocupación primordial del investigador social es, en la mayoría de las ocasiones, el sentido que el actor asigna a su propio acto. Comprender el mundo social quiere decir comprender el modo en que la gente define su situación. (Schütz, 1974. pp.24). Los actores al definir y nombrar las situaciones realizan una acción en la que asumen su perspectiva de esos hechos. Las respuestas de las personas a las preguntas del investigador no son meras respuestas sino posiciones que hay que considerar ya que interpretar el mundo es un modo de actuar en él. Existe una realidad objetiva que aceptada por todos los observadores normales, pero las interpretaciones son diferentes, en la forma en la que ellos definen su realidad a partir de su punto de vista, por ejemplo en el caso de la perspectiva del conquistador y la perspectiva del conquistado.

Horizontes de acción

Las acciones no están aisladas, todas las acciones están vinculadas a otras y con la realidad social. Conforme vamos creciendo aprendemos con base en prueba y error y determinamos el “puedo volver a hacerlo” que utilizamos en las situaciones en las que reconozco que puedo hacer algo. El actor reconoce sus horizontes de acción, en qué lugares puede hacer que gracias al mundo de la vida cotidiana.

Proyectos y roles

Todo proyectar consiste en una anticipación del comportamiento futuro por medio del fantaseo (Schütz, 1974. pp.25)

Proyectar es fantasear actos, la posibilidad de hacer algo se basa regularmente en ciertos elementos del presente, la situación biográfica y acervo de conocimientos a la mano. Las proyecciones buscan convertirse en acciones, pero la vida diaria se

caracteriza por desilusión y por éxito, algunas cosas proyectadas no se cumplen y otras no se cumplen como se esperaba.

Utilizando los conceptos ya mencionados de la fenomenología de Alfred Schütz he desarrollado este proyecto de investigación. Considero como elementos de la intrasubjetividad el acervo de conocimiento a mano, la situación biográfica y el aquí y ahí del ego. Como intersubjetividad considero el mundo de la vida cotidiana, el alter ego, y los predecesores, contemporáneos, asociados y sucesores. Una tercera consideración incluye a la acción, dentro de la cual incluyó los conceptos de la interpretación subjetiva del sentido, la definición de la situación y los horizontes de acción. Mi foco de interés se encuentra en la experiencia de las personas que han pasado gran parte de su vida jugando videojuegos, específicamente de mujeres en México, es por esto que mi concepto principal es la experiencia de juego, no solo en el momento de jugar, sino la experiencia de ser gamer a partir de sus primeros contactos con los videojuegos y a lo largo de la vida de videojugadoras hasta el presente. Para esto a continuación desarrollo el concepto de experiencia que me ha ayudado a entender el fenómeno social que me interesa.

Experiencia

En Schütz el concepto de experiencia se encuentra explicado bajo fundamento de otros conceptos y términos, sin embargo quisiera utilizar lo que él ha teorizado para definir la experiencia y cómo esta se relaciona con la producción de significado.

Schütz empieza su carrera criticando el trabajo de Weber quien cree que el *acto significativo* es el elemento básico e irreductible de los fenómenos sociales, pero Schütz propone que aquí no termina la reducción, “Pero se equivoca [Weber] en este supuesto. Su concepto del acto significativo del individuo -idea clave de la sociología comprensiva- de ninguna manera define un elemento primitivo, como él cree que lo hace. Es, por el contrario una simple etiqueta para designar una zona muy compleja y ramificada que requiere mucho más estudio” (Schütz, 1972, p.37).

El trabajo de Schütz se basa en el concepto del *mundo social* o el *mundo de la vida* ya que él ve la fenomenología desde la sociología, con esto trabaja el concepto de la

estructura significativa de la conducta y dice que hay diferencias radicales entre la propia, la de los asociados, la de los contemporáneos y la de los predecesores.

“World of daily life” shall mean the intersubjective world which existed long before our birth, experienced and interpreted by others, our predecessors, as an organized world. Now it is given to our experience and interpretation. All interpretation of this world is based upon a stock of previous experiences of it, our own experiences and those handed down to us by our parents and teachers, which in the form of “knowledge at hand” function as a scheme of reference.

³³ (Schütz, 1945, p.534)

Recibe gran influencia de Husserl cuyo concepto clave es el de la intersubjetividad y muchos de los conceptos que emplea los obtiene del trabajo de este autor. Una de las preguntas que le interesan en su trabajo es el *cómo es construido el significado del mundo social*. Para esto una de sus herramientas es el concepto de experiencia. Schütz trabaja el axioma heredado de otros fenomenólogos de que el mundo es un complejo sistema de perspectivas en reciprocidad. Dependiendo de la perspectiva el individuo establece e interpreta el significado. Todas las interpretaciones juntas propician la intersubjetividad y esto abre la posibilidad de la comprensión mutua, comprendemos la conducta de otros y suponemos que comprenden la nuestra. Sin embargo Schütz hace la división entre las interpretaciones de la vida cotidiana por los individuos que viven en ella y las interpretaciones científicas de esa vida cotidiana “La tarea del sociólogo consiste en realizar un estudio científico de los fenómenos sociales” “al sociólogo le interesan los conceptos que la gente tiene acerca del significado de su propia conducta, la de los demás y los de las producciones humanas de todo tipo” (Schutz, 1972, p.34 y 40). Él menciona los problemas de interpretación que los sociólogos pueden tener al no ir más allá de las

³³ El mundo de la vida cotidiana podría entenderse como el mundo intersubjetivo que existía mucho antes de nuestro nacimiento, experimentado e interpretado por otros, nuestros predecesores, como un mundo organizado. Y que ahora se nos da a nuestra experiencia e interpretación. Toda interpretación de este mundo se basa en un balance de las experiencias anteriores de la misma, nuestras propias experiencias y las que fueron entregadas a nosotros por nuestros padres y maestros, que en la forma de "conocimiento a la mano" funcionan como un esquema de referencia.

apariencias y el sentido común, ya que la estructura del mundo social es significativa para quienes viven en ella como para los que la observan y los científicos deben de analizar el significado objetivamente liberándose de los prejuicios, incluso los de la ciencia.

Este concepto requiere un análisis radical. Sin embargo la realización de tal análisis exige una preparación filosófica amplia. La materia a abarcar incluye todo el ámbito de las vivencias propias y de las ajenas. Además aún un examen superficial muestra claramente que el problema del significado es un problema temporal: no un problema de tiempo físico, que es divisible y mensurable, sino un problema de tiempo histórico. Este último consiste siempre en un fluir de tiempo, lleno, sin duda, con hechos físicos, pero dotado de la naturaleza de una “conciencia temporal interna”, una conciencia de la propia duración. Es dentro de esta duración donde el significado de las vivencias de una persona se constituye para ella a medida que las va vivenciando. Aquí, y solo aquí en el estrato más profundo de la vivencia que es accesible a la reflexión, debe buscarse la fuente última de los fenómenos de “significado” (Sinn) y “comprensión” (Verstehen). (Schutz, 1972, p.42)

Vemos como el significado se constituye a través de las vivencias o experiencias producidas desde la acción y su posterior reflexión, las vivencias propias y las ajenas heredadas o compartidas, de aquí la intersubjetividad y las perspectivas en reciprocidad. Lo que experimentamos a través de las acciones ocurre como vimos ya en el tiempo pero también en un espacio determinado con sus representaciones, roles y objetos.

The world of everyday life is the scene and also the object of our actions and interactions. We have to dominate it and we have to change it in order to realize the purposes which we pursue within it among our fellow-men. Thus, we work and operate not only within but upon the world. Our bodily movements kinaesthetic, locomotive, operative-gear, so to speak, into the world, modifying or changing its objects and their mutual relationships. On the other hand, these

*objects offer resistance to our acts which we have either to overcome or to which we have to yield. In this sense it may be correctly said that a pragmatic motive governs our natural attitude toward the world of daily life. World, in this sense, is something that we have to modify by our actions or that modifies our actions*³⁴. (Schütz, 1945, p.535)

La experiencia es vista aquí como un cúmulo de información que nos permite entender y actuar en el mundo social “*the life world*” el cual se compone de objetos con propiedades específicas, es intersubjetivo y aparece al mismo tiempo como escenario y como objeto de nuestras acciones, es decir, que modificamos y nos modifica al estar en contacto y actuar dentro de él.

*Obviously, “actions” are manifestations of man’s spontaneous life. But neither does he experience all such manifestations as actions nor does he experience all of his actions as bringing about changes in the outer world. Unfortunately the different forms of all these experiences are not clearly distinguished in present philosophical thought and, therefore, no generally accepted terminology exists*³⁵. (Schütz, 1945, p.536)

Las acciones y sus experiencias resultantes no aparecen categorizadas, lo que sí plantea es la posibilidad de que el individuo no identifique necesariamente en donde se encuentran sus experiencias. Lo interesante es descubrir qué significados subjetivos aparecen sobre las experiencias de las acciones de cada persona que

³⁴ El mundo de la vida cotidiana es el escenario y también el objeto de nuestras acciones e interacciones. Tenemos que dominarlo y cambiarlo con el fin de alcanzar los fines que perseguimos dentro de ella entre nuestros semejantes. Por lo tanto, trabajamos y operamos no sólo dentro, sino en el mundo. Nuestros movimientos corporales cinestésicos, locomotores, producen en la mundo la modificación o el cambio de sus objetos y sus relaciones mutuas. Por otra parte, estos objetos ofrecen resistencia a nuestros actos, la cual tenemos que superar o ceder ante ella. En este sentido se puede decir correctamente que un motivo pragmático gobierna nuestra actitud natural hacia el mundo de la vida cotidiana. El mundo, en este sentido, es algo que tenemos que modificar por nuestras acciones o algo que modifica nuestras acciones.

³⁵ Obviamente, las "acciones" son manifestaciones de la vida espontánea del hombre. Pero tampoco se experimentan todas las manifestaciones como acciones ni se experimentan todas sus acciones como provocadoras de cambios en el mundo exterior. Desafortunadamente las diferentes formas de todas estas experiencias no se distinguen claramente en el pensamiento filosófico presente y, por lo tanto, no existe una terminología generalmente aceptada. (Schütz, 1945, p.536)

ocurren en lo que Schütz denomina *la vida espontánea del hombre*.

What appears to the observer to be objectively the same behavior may have for the behaving subject very different meanings or no meaning at all. Meaning, [...] is not a quality inherent to certain experiences emerging within our stream of consciousness but the result of an interpretation of a past experience looked at from the present Now with a reflective attitude. As long as I live in my acts, directed toward the objects of these acts, the acts do not have any meaning. They become meaningful if I grasp them as well-circumscribed experiences of the past and, therefore, in retrospection. Only experiences which can be recollected beyond their actuality and which can be questioned about their constitution are, therefore, subjectively meaningful. But if this characterization of meaning has been accepted, are there at all any experiences of my spontaneous life which are subjectively not meaningful? We think the answer is in the affirmative³⁶. (Schütz, 1945, p.537)

De la vida espontánea surgen lo que Schütz llama conductas, para él las conductas que tienen una intención se convierten en acciones, ya sean encubiertas o abiertas, es decir, que ocurren en la mente o en el mundo observable y de estas es de donde emergen las experiencias significativas.

Otras característica que pueden ayudar en la comprensión de lo que es la experiencia significativa a través de las acciones. Para la primera de estas características se apoya en la filosofía de Bergson quien propone que existe un infinito número de planos en nuestra vida consciente, estos tienen que ver con la cantidad de tensión de la conciencia. A mayor tensión hay más interés del individuo

³⁶ Lo que parece ante el observador como objetivamente el mismo comportamiento puede tener para los individuos observados muy diferentes significados o ningún significado en absoluto. [...] El significado, no es una cualidad inherente a ciertas experiencias emergentes dentro de nuestra corriente de conciencia sino el resultado de una interpretación de una experiencia pasada que se mira desde el presente con una actitud reflexiva. Sólo las experiencias que pueden ser recordadas más allá de su realidad y que pueden ser interrogadas acerca de su constitución son, por lo tanto, subjetivamente significativa. Pero si esta caracterización del significado ha sido aceptada, ¿Hay en todas las experiencias de mi vida espontánea algunas que subjetivamente no tienen sentido? Creemos que la respuesta es afirmativa.

por ese aspecto específico de su vida, los niveles más altos llevan a la acción y los más bajos llevan a la ensoñación o a la distracción. Para comprender mejor estos planos de tensión utiliza el término "*wide awake*" es decir "bien despierto" se trata de un estado en el que la persona tiene todos sus sentidos dispuestos al cumplimiento de una tarea o la ejecución de un plan porque hay gran interés de parte de esa persona por lo que está haciendo, en este espectro es donde podemos encontrar mayor cantidad de experiencias significativas. Lo contrario de estar "bien despierto" es la atención pasiva, cuando la persona experimenta pequeñas percepciones pero ninguna de ellas significativas manifestaciones de espontaneidad. La segunda característica tiene que ver con la diferencia entre la acción en progreso (*actio*) y la acción como el acto realizado (*actum*). En la acción en progreso nos encontramos ocupados en lo que está sucediendo y no podemos reflexionar y no podemos "ver" las experiencias por las que estamos atravesando, la reflexión de nuestras acciones por otra parte no puede atrapar la acción en progreso solo el acto ya realizado, que ya ha concluído del cual podemos, mediante la reflexión, sustraer la experiencia.

Hay otras ideas que coinciden con esto, por ejemplo, para Gadamer la experiencia sólo existe y puede ser recuperada cuando esta concluye, el entendimiento de que algo ha terminado nos ayuda a interpretar los hechos, ahora con nueva información sobre lo que ha sucedido. El ir ganando experiencia sería entonces una serie de repeticiones de eventos que nos dan información y de los cuales aprendemos.

La experiencia, dice Rodriguez (2002) hablando desde Gadamer, tiene características de negatividad y la describe como el hecho de descubrir que lo que sucedió no era lo que esperábamos. "La experiencia auténtica está caracterizada negativamente, ya que adquirimos experiencia sobre algo cuando nos damos cuenta de que no es como habíamos pensado y de que después de la experiencia conocemos mejor ese objeto" "La negatividad de la experiencia no es un mero desengaño, sino que el carácter negativo es productivo, ya que transforma nuestro saber acerca del objeto" (Rodriguez 2002 .p3). Me parece que esta negatividad de la experiencia no se cumple en todos los casos, en algunas ocasiones acertamos a resolver los problemas, sobre todo por medio de las convenciones sociales que nos

ayudan a suponer que sería lo más adecuado en cada situación. En el caso de los videojuegos esta negatividad de la experiencia y estas convenciones están presentes en varios aspectos, desde el lado operacional del juego las convenciones y la experiencia de haber jugado nos ayudan a suponer por ejemplo que botón me ayudará a avanzar, a disparar o a saltar. La experiencia negativa en el juego existe cuando el jugador se topa con algo desconocido y al interactuar con él descubre sus características ya sea por medio de un premio o un castigo de parte del juego (o en algunos casos por no tener reacción alguna). Obtener un *power up* o perder una vida son ejemplos de la forma en la que el juego nos enseña sus objetivos y la moral que prevalece en el juego, por ejemplo en algunos juegos es moralmente aceptable matar, de hecho no hacerlo es castigado, en otros no es aceptable el matar y al hacerlo se obtiene un castigo. El juego es un tiempo y espacio de existencia en donde nos encontramos inmersos en un esquema moral paralelo, las reglas que aplican fuera del juego no necesariamente aplican dentro, es en este espacio en donde los diseñadores de juegos hacen su propuesta de cómo sería un mundo con otras reglas. Estas propuestas al ser jugadas llegan a la consideración de los usuarios, ¿y que tal si la vida puede ser diferente? ¿qué tal si yo puedo ser diferente?

Otra característica de la experiencia es su necesidad del discurso para poder existir. Sin el soporte del discurso la experiencia no puede ser formulada. Estos discursos pueden ser conversaciones internas, diálogos con otras personas, expresiones artísticas, entre otras cosas. Scott propone el estudio de los procesos tanto materiales como discursivos que producen las posiciones-sujeto: “Los sujetos son constituidos discursivamente, la experiencia es un evento lingüístico (no ocurre fuera de significados establecidos), pero tampoco está confinada a un orden fijo de significado. Ya que el discurso es por definición compartido, la experiencia es tanto colectiva como individual. La experiencia es la historia de un sujeto. El lenguaje es el sitio donde se representa la historia. La explicación histórica no puede, por lo tanto, separarlos” (Scott, 1991. p.66).

El Juego

“Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly”³⁷ (Huizinga, 1949. pp 13).

Ya que mi tema de investigación se desarrolla sobre el caso de las experiencias de jugar videojuegos y los significados que puede tener esta actividad en las personas, me parece importante incluir al juego visto como espacio de significación en este marco teórico.

Para Huizinga en su libro *Homo Ludens* el juego es sinónimo de "significado". Con esto podemos entender que el juego va a hacer sentido a los jugadores los cuales estarán conscientes de las reglas y los objetivos y por lo tanto pueden decidir seguirlas o romperlas. Él señala el hecho de que el juego es una actividad incluso previa al lenguaje y lo plantea con el juego de los animales, sobre todo cachorros, en donde podemos notar que entre ellos hay un sobreentendido de que sus juegos de lucha son solo para “hacer creer”, para practicar y también para divertirse. Lo interesante es que incluso en los animales existe este entendimiento recíproco. El juego además es una actividad significativa que abre un espacio y tiempo alternos. Él emplea el término “círculo mágico” para referirse a este mundo dentro de otro mundo, tiene que ver con un espacio-tiempo, físico o imaginario en donde los jugadores entran para de cierta forma aislarse de las actividades más “serias” de la vida diaria. *“Huizinga’s book describes play as a free and meaningful activity, carried out for its own sake, spatially and temporally segregated from the requirements of practical life, and bound by a self-contained system of rules that holds absolutely”³⁸* (Rodriguez, 2006 gamestudies.org).

³⁷ Resumiendo las características formales de juego podríamos denominarlo como una actividad libre que se coloca muy conscientemente fuera de la vida "normal" como "no serio", pero al mismo tiempo que absorbe el jugador intensa y totalmente.

³⁸ El libro de Huizinga describe el juego como una actividad libre y significativa, llevada a cabo por su propósito propio, es espacial y temporalmente separado de los requerimientos de la vida práctica, y obligado por un sistema autónomo de reglas que lo encierra.

Para Huizinga el juego es una actividad libre, por esta característica podríamos entenderlo como el contraste de lo serio o de las cosas que son demandadas como “obligación” por una estructura social. Sobre todo para los adultos para los cuales el juego puede ser una actividad considerada perdida de tiempo e incluso ser sancionada por otros o por el mismo sujeto. Sin embargo esto no quiere decir que no sea un importante detonador de experiencias para la configuración del sujeto dentro de esa misma estructura social y para que los sujetos mismos resignifican la estructura. *“Huizinga famously argues that play is essentially not a serious activity, but his writing is notoriously elusive on this point”* ³⁹ (Rodriguez, 2006 gamestudies.org). La seriedad del juego parece estar determinada por factores tanto individuales como sociales. El mismo Huizinga subraya que el concepto de juego es complicado de explicar dentro de límites conceptuales precisos. Esto tiene sentido ya que nos metemos con conceptos complejos y posiblemente ininteligibles como el de la diversión, el cual tendría un trabajo tan complicado para su interpretación y explicación como otros conceptos universales que se resisten a la categorización exacta.

Veamos al *círculo mágico* o tiempo de juego como un espacio al mismo tiempo aislado pero que puede permitirse el puente con otros mundos, imaginemos los límites del juego como una membrana porosa (como Castronova lo compara) que cubre pero permite el paso de entrada y salida, de esta forma podremos entender mejor el proceso de producción de significación de los jugadores, con la premisa de que éstos transitan por diferentes contextos desde donde experimentan y resignifican su realidad. *“Castronova defined the distinction between play and life in MMOs as a ‘porous membrane,’ such that ‘people are crossing it all the time in both directions, carrying behavioural assumptions and attitudes with them’* ⁴⁰ (Castronova, 2005, p. 147).

³⁹ Huizinga ha argumentado que el juego es esencialmente una actividad no seria, pero sus textos son notoriamente elusivos al respecto.

⁴⁰ Castronova define la distinción entre el juego y la vida en los MMO como una “membrana porosa”, tal que “la gente está cruzando todo el tiempo en ambas direcciones llevando supuestos y actitudes de comportamiento con ellos”.

Raph Koster en su libro *A Theory of Fun*, menciona que el juego es un aspecto real de la vida cotidiana ya que estos para él son retratos icónicos de los patrones que componen a nuestro mundo.

Tienen más en común con cómo nuestro cerebro visualiza las cosas que con la realidad y como está formada [...] Los patrones creados en los juegos pueden o no existir en la realidad, pero la forma en las que percibimos las reglas es la misma como procesamos cosas de la vida cotidiana... Los juegos son acertijos a resolver, como cualquier otra cosa que encontramos en la vida. Se encuentran al mismo nivel que aprender a conducir un auto, tocar un instrumento o entender las tablas de multiplicar [...] Lo que nuestro cerebro hace es procesar los patrones subyacentes, entenderlos y aprenderlos, archivarlos para que pueda recuperarlos y ejecutarlos cuando sea necesario. La diferencia entre el juego y la realidad es que el juego es icónico y abstraído de esta última, ya que son sistemas formales excluyen los elementos distractores. (Koster, 2005. p 34-36)

Para Koster los juegos son espacios de representación que nos entrenan para tareas de la vida cotidiana. Él plantea que la capacidad de un juego de ser divertido o no dependerá de cómo los patrones subyacentes del mismo son atractivos para nuestro que nuestro cerebro los consuma.

Desde este punto de vista las diferencias entre, juego, juguete y deporte se desdibujan ya que todas entran dentro de la categoría de “representaciones iconográficas de la experiencia humana de las cuales todos podemos aprender patrones”. Los juegos son ejercicios para el cerebro, Los juegos que fallan en esto se vuelven aburridos. Mientras más patrones aprendemos necesitamos de más novedades para satisfacernos y hacer a los juegos atractivos. Para que los juegos “duren más” tienen que integrar más variables, como factores psicológicos, físicas, entre otras. Estos son elementos que surgen desde afuera de las reglas del juego y de adentro del círculo mágico. (Koster, 2005. p 36)

Esta propuesta posiciona a los juegos como herramientas poderosas de

aprendizaje, de liberación de estrés y otros procesos mentales a niveles incluso inconscientes. Desde este punto de vista la idea del juego se desviste del carácter de actividad de ocio como algo relacionado con la pérdida de tiempo y por lo tanto nocivo para la productividad humana.

Metodología, ↑↑↓↓←→←→A-B-START

Las construcciones utilizadas por el especialista en ciencias sociales son, pues, por así decir, construcciones de segundo grado, o sea, construcciones de las construcciones hechas por los actores en la sociedad misma, actores cuya conducta el investigador observa y procura explicar de acuerdo con la reglas de procedimiento de su ciencia. (Schütz, 1974. pp.37-38)

El desarrollo de esta tesis me ha llevado a buscar metodologías que coincidan con la teoría para su aplicación, es necesario en mi trabajo por ser de corte cualitativo un enfoque que me permita realizar interpretación de los discursos de los participantes que me han apoyado como sujetos de estudio. Por estas razones he decidido realizar en primer lugar entrevistas semiestructuradas, la segunda parte del análisis se realizó sobre los productos que las entrevistadas producen en relación a su gusto por los videojuegos, se trata de objetos físicos o virtuales, que pueden ser analizados desde el punto de vista fenomenológico como parte de su discurso.

Plan de obtención de la información

- Búsqueda de los sujetos en redes sociales, por medio de conocidos y en eventos.
- Entrevista de sondeo, una primera entrevista con diferentes videojugadoras para conocer sus hábitos de juego y experiencias en lo general, en este momento de la investigación se seleccionó a las participantes.
- Entrevista semi estructuradas, historias episódicas sobre sus experiencias con los videojuegos.
- Recopilación de los productos que generan a partir de jugar videojuegos
- Generación de preguntas a partir del análisis de sus productos

Universo / muestra de estudio, “gamer girls”

He decidido tomar cuatro casos de videojugadoras mexicanas de entre 18 y 35 años. No es necesario que todos los sujetos juegen el mismo juego. No es relevante para la investigación el nivel de habilidad de las jugadoras, si juegan bien o no, más bien su nivel de involucramiento con el juego, si pertenecen a una comunidad y toda la experiencia de jugar. Se seleccionó a las que realizan alguna actividad que tuviera relación a su experiencia de juego, por ejemplo que trabajan en el desarrollo de juegos, que escriben sobre ellos, o que hacen cosplay, entre otras cosas. Las videojugadoras seleccionadas para este estudio son personas que han jugado la mayor parte de su vida comenzando desde la infancia y que tienen ya un dominio del lenguaje de los videojuegos. Todas ellas siguen jugando actualmente y esta actividad forma parte importante de su vida social.

Me interesa este grupo ya que se trata de gamers que han pasado la mayor parte de su vida y diferentes etapas de la misma jugando videojuegos, se trata de las primeras generaciones que estuvieron en contacto con los videojuegos en México y que continúan participando en esta actividad.

Para encontrar a estas personas he recurrido a las redes sociales y a eventos relacionados con videojuegos, específicamente a DevHR, foro internacional del videojuego que se realiza una vez al año en la ciudad de México y en Campus Party evento también anual cuya sede es ahora en Guadalajara. El primer acercamiento fue para comentarles sobre los propósitos de esta investigación y pedirles su colaboración. Más adelante me reuní con cada una de ellas por separado para realizar las entrevistas semiestructuradas, estas entrevistas fueron audio-grabadas y transcritas para la interpretación.

Instrumento de entrevista cualitativa

La construcción de las categorías y modelos de las ciencias sociales se basan en la experiencia del sentido común, precientífica, de la realidad social (Schütz, 1993. pp.33)

El instrumento está construido a partir de los conceptos de la teoría fenomenológica de Schütz y buscan ayudar a tener una interpretación de lo que para ellas ha sido la experiencia de ser gamers y los significados que se desprenden de esto. Ya que no he buscado categorías a priori lo encontrado en las entrevistas será comparado con los conceptos encontrados en la teoría para generar estas categorías y presentarlas dentro de los resultados. Esta entrevista se realizó fuera del entorno del juego ya que lo que se pretendía buscar es el alcance de la experiencia de juego fuera del momento de jugar.

Preguntas de la entrevista semiestructurada

1) ¿Cuándo empezaste a jugar videojuegos?

- ¿Qué jugabas?
- ¿En ese entonces qué era lo que te gustaba sobre jugar?
- ¿Con quién jugabas?
- ¿Cuánto tiempo pasabas jugando?
- ¿Dónde jugabas?
- ¿Hubo algo que no te gustaba acerca de jugar en aquel entonces?

Estas preguntas tiene el propósito de entrar en la conversación, el contexto y soportes emocionales fuera del juego, me parece que no todo lo que les gustaba sobre jugar tenía que ver con el juego. Quiero saber como fue su acercamiento a los videojuegos. De la tercera pregunta espero encontrar la mención de personas, de elementos del juego, de contextos sociales.

2) ¿Cuáles son tus juegos favoritos?

- ¿Qué te gusta sobre esos juegos?

Al describir los elementos más importantes para ellas y hacer una introspección sobre los momentos pasados de juego busco encontrar los elementos significativos de su experiencia y armar una historia de vida a través de los juegos que han jugado, quiero ver si encuentro conexiones del juego con otros momentos de su vida, escuela, familia, trabajo.

3) ¿Qué pasaba en tu vida cuando jugabas esos videojuegos?

4) ¿Cuándo comenzaste a crear algo a partir de los videojuegos?

- ¿Este contenido lo generas tú sola? ¿Quiénes te ayudan?
- ¿Cómo haces esto?
- ¿Ha sido necesario aprender algo para esto?
- ¿Qué beneficios tiene para ti el hacer esto?
- ¿Hay complicaciones al hacerlo?

5) ¿Crees que de alguna forma los juegos han impactado tu vida familiar y tus relaciones con otras personas?

- Familia, hermanos, hermanas, papá y mamá
- Novios, novias... Pareja
- Amigos

6) ¿Crees que los videojuegos han impactado en tu vida laboral o de estudio?

- Para bien, para mal
- Diferentes etapas de la vida

7) ¿Qué es para tí el tiempo de ocio?

- ¿Cómo pasas este tiempo?
- ¿Qué sentimientos relacionas con el tiempo de ocio?
- Describe tu tiempo de ocio

Selección final de los sujetos de estudio

Las entrevistadas fueron seleccionadas según cumplieran los requisitos de: ser mexicanas, haber jugado en promedio al menos dos tercios de su vida, estar creando o haber creado algo a partir de los videojuegos, tener disponibilidad para las entrevistas y para proporcionar muestras de sus trabajos.

Plan de procesamiento de la información

- Análisis de las entrevistas
- Análisis de los productos

Estos fueron los puntos a tomar en cuenta para llevar a cabo el análisis de la información:

1. El investigador debe tratar de alejarse de ideas preconcebidas.
2. Comenzar con la búsqueda de significado o variación a través de diferentes formas de evidencia.
3. Seleccionar extractos que ejemplifican el significado, quitar las cosas irrelevantes.
4. Una pieza de evidencia no puede ser entendida por sí sola.
5. Mucho depende de la interpretación.
6. La fenomenología debe ser holística.

Concepto principal: Experiencia

Conceptos secundarios: Intersubjetividad, significado

Observables: Los productos que generan a partir de los videojuegos

Técnica: Entrevista semiestructurada y análisis de productos

Materialidad: Grabación de entrevistas, por skype y en persona. Recopilación de los productos que generan

Matriz de análisis

| Concepto Principal | Conceptos Secundarios | Conceptos de la teoría |
|--------------------|-----------------------|---|
| Experiencia | Intrasubjetividad | *Acervo de conocimiento a mano *Situación biográfica y las coordenadas de la matriz social *El aquí y ahí del ego |
| | Intersubjetividad | *El mundo de la vida diaria *El alter ego *Predecesores contemporáneos, asociados y sucesores |
| | Acción | *Interpretación subjetiva del sentido *Definición de la situación *Horizontes de acción |

Categorías de análisis

Línea de tiempo: Todo lo referente a su línea de vida, sirve para llevar cuenta de los acontecimientos en el tiempo o momentos importantes de sus vidas que ellas mencionan en su discurso.

Contexto: Espacios, situaciones, épocas, en las que las entrevistadas ubican sus discursos

Prácticas: según la definición de Robert T. Craig (Craig, 2005. pp. 40) las prácticas son un coherente set de actividades en las que comúnmente participamos como grupo y que son significativas para nosotros de formas particulares y de las cuales producimos discursos y metadiscursos.

Acciones / eventos: situaciones o acontecimientos importantes, que pudieron ocurrir una o varias veces.

Objetos / consolas / juegos: En esta categoría se agregan todas las menciones a juegos, consolas u objetos relevantes para el juego

Elementos / mecánicas del juego: En esta categoría se agregan todas las menciones a mecánicas de juego, ya sea que se hable de experiencias durante el juego o fuera de este. también pueden entrar anglicismos o palabras que se adoptan por la práctica de jugar.

Productos: Cuando las entrevistadas hablan de productos que ellas hacen a partir de sus experiencias de juego

NARRATIVAS DEL YO

Emociones: Cuando las entrevistadas hacen referencia explícita a sus emociones. O cuando se hacen notas a emociones que parecen presentar durante su relato.

Aprendizajes: Cosas que ellas reconocen haber aprendido u obtenido por sus experiencias como videojugadoras.

Identificación: Cuando las entrevistadas mencionan ideas afines hacia alguien o algo.

Intereses: objetivos que guían sus acciones, razones para hacer lo que hacen, objetivos

Valoraciones: juicios de valor sobre cosas, personas o situaciones.

NARRATIVAS DE LOS OTROS

Narrativas de los otros hacia ellas: citas sobre comentarios de otros hacia su persona, valoraciones de otros hacia ellas.

Narrativas de ellas hacia los otros: Como describen ellas a los demás.

Roles: Roles de ellas y roles de los que se encuentran a su alrededor. Pueden ser citas explícitas del discurso o notas más.

Socialización: Creo que esta categoría podría fundirse con la de roles, la dejo por ahora para ver si encuentro elementos de socialización que no tengan que ver con los roles que desempeñan.

Al terminar el análisis de las entrevistas semi estructuradas se pidió a las participantes que enviaran algunos productos que hubieran realizado con relación a su experiencia de juego. Con los productos se hizo un análisis el cual observaba los siguientes elementos:

Título: Título de la obra si es que esta lo tiene.

Medio: El soporte de este producto, texto, software, etc.

Espacio en donde lo comparte: por ejemplo publicación en revista, en blog, videojuego on line, etc.

Referencias: Referencias culturales de cualquier tipo que se puedan encontrar en sus productos.

Temática: El tema que tratan, en algunos casos pueden ser varios.

Referencias a la experiencia de juego: la forma en la que en sus productos se ve reflejada su experiencia personal de juego, sus intereses y motivaciones en relación a esta.

Ya que los productos son diferentes entre sí se crearon diferentes sets de preguntas pensando en el tipo de producto de cada participante. Las respuestas a estas preguntas entraron en el capítulo de resultados del trabajo de campo que se presenta más adelante.

Análisis de sus productos

Los productos de cada participante se analizaron de forma distinta para cada participante ya que no se trata del mismo tipo de producto.

La primera fase consistió en mandarles a todas el siguiente cuestionario que recoge de forma general en qué consiste su trabajo:

1. ¿Cómo empezaste a hacer trabajos o contenidos sobre videojuegos?
2. ¿Cuáles son los espacios en donde públicas o presentas tus trabajos?
3. ¿Qué otros proyectos han surgido a partir de estas producciones?
4. ¿Qué beneficios o resultados has obtenido con tu trabajo?
personales,interpersonales, profesionales, económicos, etc.
5. ¿Qué clase de vínculos con otras personas has desarrollado a partir de esto?
6. ¿Cuál es tu propósito al crear esto?
7. ¿Cuáles son las dificultades a las que te has enfrentado al crear contenido sobre videojuegos?
8. ¿De dónde viene la inspiración para crear esto?
9. ¿A quiénes quieres impactar con tu trabajo, o a quién te estás dirigiendo?
10. ¿Qué otros proyectos tienes para el futuro?

Después de recibir los cuestionarios contestados se les pidió a cada una de ellas que enviaran links o muestras de sus trabajos, a partir de eso se creó una tabla para cada proyecto en donde se analizaron sus productos. Los campos de esta tabla fueron:

Razones / intereses

Sus motivaciones para hacer algo, en este caso para desarrollar estos productos, podría entrar también la mención de hacer otras cosas que hayan quedado truncas, pero que hubieran estado motivadas a hacer.

Calificativos o identificación

En este apartado agregué los juicios de valor y las expresiones que tengan que ver con calificativos, ya sea que ellas se identifiquen, que se comparen o que expresen aversión hacia algo.

Espacios para compartir

Se trata de sus comentarios sobre los espacios en donde muestran su trabajo, galerías, publicaciones, cursos, conferencias, blogs, etc.

Detractores

Aquí reuní todo lo referente a las personas que hubieran tratado de disuadirles o de evitar que desarrollaran esos productos

Interacciones

Interacciones con personas ya sea en los espacios donde exhiben su trabajo o en otros espacios, Por ejemplo conversaciones con otras personas en donde su trabajo con los juegos o el hecho de jugar sale a relucir.

Comunidad

Cuando mencionan que pertenecen o se acercan a alguna comunidad, ya sea para aprender, para mostrar su trabajo o para recibir críticas.

Objetos

Los objetos físicos a los que hacen referencia, suelen ser juegos y consolas

Después de analizar estas tablas se crearon preguntas específicas para cada participante con el fin de aclarar cabos sueltos en su producción inspirada en los videojuegos.

Consideraciones éticas

Todas las participantes y sus comunidades aparecerán con otros nombres en la investigación así como otras personas que colaboren de forma secundaria, a menos que la persona pida lo contrario. Se explicará lo más abiertamente posible a todos los participantes los objetivos de esta investigación.

Resultados del trabajo de campo, “the princess is in another castle”

“El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información”

– Albert Einstein

Por medio del trabajo de campo, se lograron obtener resultados para responder a las preguntas de investigación ¿Cuáles y cómo son las experiencias que resultan significativas para las personas que videojuegan? ¿Cómo se extiende la experiencia significativa fuera del ámbito del juego?

Estos resultados fueron obtenidos mediante el análisis e interpretación de las entrevistas utilizando la matriz de análisis y las categorías presentadas en el capítulo de metodología, y serán presentados por medio de tablas y la redacción del análisis. Los logros alcanzados son los siguientes: Las entrevistas revelaron que existen diferentes momentos en el que el jugar videojuegos ha producido experiencias significativas, tanto en el momento del juego como por eventos relacionados al hecho de jugar o a su gusto por los videojuegos y estas experiencias son en algunos casos similares entre los sujetos entrevistados aunque hay diferencias en algunos casos. En cuanto a la segunda pregunta de investigación se han encontrado evidencias de que las experiencias de juego se extienden fuera del ámbito de juego y que además otras experiencias de vida se introducen en la experiencia de juego propiciando formas de interacción e ideas que no existirían sin esos mundos de juego.

When a society in cyberspace holds that a certain glowing sword is really and truly magical, in the sense of having great and extraordinary powers, that judgment is not only impossible to deny within the membrane, but it starts to affect judgments outside the membrane too.⁴¹ (Castronova. 2005, pp. 148)

⁴¹ Cuando una sociedad en el ciberespacio sostiene que una cierta espada resplandeciente es real y verdaderamente mágica, en el sentido de tener grandes y extraordinarios poderes, este juicio no sólo es imposible negar dentro de la membrana, además comienza a afectar a juicios fuera de la membrana también.

Líneas de tiempo

Con el objeto de identificar cuáles son las experiencias de juego que las videojugadoras consideran significativas extraje la línea de tiempo de las entrevistas para presentar de forma resumida y cronológica las experiencias relacionadas con el hecho de jugar. En estas tablas dividido los acontecimientos en cuatro etapas iguales para todas: Infancia, Adolescencia, Reciente y Actual. Ya que las entrevistadas tienen edades diferentes decidí hacer de esta forma la división para estandarizar y facilitar el análisis.

Por cuestiones de confidencialidad los nombres de las entrevistadas han sido cambiados.

Amata, 30 años

| Infancia | Adolescencia | Reciente | Actual |
|--|--|---|--|
| <p>Jugaba ocasionalmente, juegos denominados por ella misma como sencillos</p> <p>Comenzó jugando game boy</p> <p>Jugaba ella sola</p> | <p>Pasa más tiempo en la lectura</p> <p>Comienza a jugar con su hermano en la secundaria</p> | <p>Jugaba más cuando estaba estudiando la licenciatura</p> <p>Decide tomar a Fallout3 como tema de estudio para su tesis de maestría en filosofía. Le interesa la narrativa del juego</p> <p>Asiste a congresos en donde habla de videojuegos, se encuentra con personas que no se sienten cómodas con el tema desde el punto de vista de la academia filosófica y otros que sí</p> <p>Su hermano le recomienda juegos con narrativa, se interesa en este tipo de juegos</p> <p>Le gustan los juegos de</p> | <p>Decidiendo el planteamiento sobre el cual realizar su tesis de doctorado en filosofía, pero está segura de que va a tratar sobre videojuegos.</p> <p>Discute sobre videojuegos con su hermano</p> <p>Participa en congresos donde habla sobre videojuegos y filosofía</p> <p>Le molesta que en lo congresos la gente no crea en la importancia de su tema</p> <p>Conoce a personas que también hablan sobre ciencias y videojuegos en otras universidades y eso la entusiasma</p> |

| | | | |
|--|--|--|-------------------------------------|
| | | <p>historia interactiva con puzzle</p> <p>De los juegos aprendió a intentar las cosas muchas veces, hasta que le salen</p> | <p>Escribe en Indie Bonus Stage</p> |
|--|--|--|-------------------------------------|

Helena, 35 años

| Infancia | Adolescencia | Reciente | Actual |
|--|--|--|--|
| <p>Sus primeros juegos fueron de shooter y jugaba con su hermano, le gustan estos juegos porque en ellos le gana a su hermano</p> <p>Jugaba con sus amigos de la primaria también, con los que sigue jugando actualmente, videojuegos y también juegos de mesa</p> <p>Cuando era niña se enfermó un verano y pasaba mucho tiempo jugando durante ese tiempo</p> <p>Cuando era niña jugaba con su mamá</p> <p>Recuerda el temblor del 86 y como vio que las cosas son finitas</p> <p>Su papá les enseñaba por sus gustos no su género</p> | <p>Juega magic desde la prepa en secundaria descubrió los Survival horror</p> <p>Le gustaba ver caricaturas</p> <p>Iba a convenciones de animé y videojuegos con sus amigos</p> <p>Jugaba Fútbol</p> <p>Ha sentido violencia por el hecho de jugar, pero de parte de otras mujeres que no juegan</p> | <p>comenzó a jugar juegos de rol</p> <p>Jugar WOW</p> <p>Le interesa la academia trabaja dando clases y escribe papers</p> <p>Participa en comunidades en internet</p> <p>Estudió el doctorado</p> <p>Le gusta subirse al metro a pensar</p> | <p>Da conferencias y va a congresos donde habla sobre videojuegos</p> <p>Da clases en la UAM (Universidad Autónoma Metropolitana)</p> <p>Da clases en el instituto SAE (School of Audio Engineering) en la ciudad de México</p> <p>Está jugando Destiny y Beyond two souls.</p> <p>Le gusta contemplar los juegos</p> <p>Le gusta jugar juegos de mesa con sus amigos de la infancia</p> |

Cometa, 19 años

| Infancia | Adolescencia | Reciente | Actual |
|---|--|--|---|
| <p>Cuando era niña empezó jugando juegos del windows 95 y juegos de arcadia</p> | <p>jugaba de 6 hasta 12 horas al día</p> | <p>Lo que le gusta de los juegos más que la diversión es la experiencia y aprender</p> | <p>Es estudiante de ingeniería en animación</p> |

| | | | |
|--|---|---|---|
| <p>Recuerda que empezaba a ver que había patrones que se repetían en los juegos</p> <p>A veces jugaba con sus primos, pero ellos no querían que jugara por ser niña</p> <p>Su papá no le compraba juegos porque creía que eso era para niños</p> <p>Su mamá le compraba los juegos a escondidas</p> <p>Casi no jugó con su hermana en la infancia pues ella tenía 9 años cuando su hermana nació</p> <p>Jugaba juegos de mesa con su familia</p> | <p>Cuando estaba en la prepa jugaba algunos juegos con su hermana</p> <p>Jugaba muchos juegos MMORPG diferentes</p> <p>En su adolescencia jugó Final Fantasy VII y después de eso quiso aprender a desarrollar videojuegos</p> <p>Las vacaciones era la época del año en la que más jugaba</p> <p>Le disgustaba que sus papás pensarán que los juegos podrían hacerla tonta</p> <p>El diseño de personajes fue la primera cosa que le llamó la atención sobre el desarrollo de videojuegos</p> <p>Los videojuegos y la convivencia con personas en los MMORPG's le ayudó a salir de una crisis de la adolescencia en donde no se llevaba bien con sus compañeros y no quería hablar con nadie</p> | <p>cosas de ellos.</p> <p>Hasta entrar a la universidad no tuvo amigos que jugaran los juegos que a ella le gustaban</p> <p>Le gusta "sumergirse en la experiencia de juego"</p> <p>Recuerda que las personas han estado en contra de lo que le gusta hacer, entrenar Tae Kwon Do, tocar el bajo o jugar videojuegos, compañeros, primos o su papá</p> <p>Casi nadie la apoyó en sus intereses acerca de jugar videojuegos, las artes marciales, la ingeniería, etc</p> <p>La decisión de su carrera la tomó al hablar con una persona que estudiaba diseño digital interactivo</p> | <p>Antes le importaba más el aspecto competitivo, ahora le interesa más analizar cómo se hizo el juego</p> <p>Es muy autodidacta en su forma de aprender y usa su tiempo de ocio para aprender e investigar lo que le interesa</p> <p>Ha producido algunos juegos en las Global Game jams</p> <p>Posiblemente busque trabajar o estudiar en el extranjero al terminar la licenciatura</p> <p>Participa en comunidades sobre videojuegos en línea</p> <p>Quiere que otras personas sientan lo que ella siente con las experiencias de juego</p> <p>Le gusta hacer cosplay en convenciones de anime y videojuegos</p> |
|--|---|---|---|

Peach, 26 años

| Infancia | Adolescencia | Reciente | Actual |
|---|---|---|---|
| <p>Empezó a jugar como a los 3 o 4 años</p> <p>Le gustaban los juegos y los cuentos de hadas</p> <p>Le gustaba ver los juegos</p> | <p>Le compraron el nintendo 64</p> <p>Le gustaba que la gente jugara en grupo en su casa y compartir sus juegos</p> | <p>Le gustan los rpg's (<i>Role Playing Games</i>) y los juegos de táctica y los juegos que tienen historias épicas</p> <p>Siempre escogía al</p> | <p>Sigue jugando con su primo unas cuantas horas a la semana, se juntan en casa de alguno de ellos a jugar</p> <p>Le molesta el acoso sexual y el sexismo en los juegos</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| que jugaba como cuentos de hadas | Los juegos eran para ella un escape de la realidad, le ayudaban a sentirse de formas que normalmente no podía | personaje femenino | Se dedica a escribir sobre videojuegos en una revista en internet (WASD) |
| Le gustaron los juegos con historias fantásticas | | Le gusta admirar el arte de los juegos al jugar, genera contenido de este arte. | Le interesa el periodismo y la investigación sobre videojuegos |
| Jugaba todo lo que llegaba a sus manos, no buscaba juegos | En los juegos encontraba la forma de sentirse quien en realidad era | Comenta que sus experiencias de juego le han ayudado a aprender, sobre todo se refiere a emociones que ha experimentado | Quiere aprender diseño de interiores |
| Jugaba con su primo los fines de semana y sigue jugando con él actualmente | En los personajes femeninos de videojuegos películas y series veía a la persona que quería ser y se identificaba con ellas | Le duele mucho perder a sus personajes de juego ya que forma vínculos muy fuertes con ellos | Sobre su ocio le gusta salir a caminar e inventar historias |
| Jugaban juegos de Mario competitivos | | Los videojuegos la hicieron competitiva y terca para lograr sus objetivos | |
| Casi siempre jugaba sola | La regañaban porque no le metía la misma dedicación a la escuela que a los juegos | Estudió artes plásticas | |
| No le gusta salir, la regañaban por no salir a hacer ejercicio | Tuvo una crisis de identidad y los juegos donde vas avanzando de nivel y con historias épicas le ayudaron | | |
| Al ser hija única a veces jugaba con su mamá y su papá | | | |

Las primeras experiencias de juego

En casi todos los casos excepto en el de Amata me he encontrado con que las experiencias significativas comienzan a aparecer desde la infancia, estas experiencias aparecen vinculadas con eventos fuera del juego y con personas a su alrededor, sus padres, hermanos y amigos. He encontrado en el análisis que durante la infancia las personas con las que comparten el momento de juego son un grupo pequeño de amigos o parientes con los que siguen jugando en etapas posteriores, formando un vínculo que tiene como pretexto el hecho de juntarse a jugar videojuegos.

Creo que los amigos son una mecánica de cohesión social... no vamos a misa, y no practicamos ningún rito de ese tipo, pero el juego es un ritual, y creo que

nos mantiene unidos y creo que lo hemos practicado desde la primaria...o sea desde que tenía yo 6 años o sea, llevamos de conocernos 29 años y mucho ha girado alrededor de los juegos y a que jugamos juntos. -Helena

En la etapa de la infancia las entrevistadas mencionan que los juegos les eran dados por sus padres, siendo ellos quienes los elegían y quienes controlaban su interacción con ellos produciendo juegos de poder entre padres e hijos e incluso entre los dos padres. Peach menciona que sus padres la regañaban por no salir a jugar a la calle y pasar mucho tiempo jugando videojuegos sin embargo ellos también se acercaban a jugar con ella.

Pues a mi me lo criticaron mucho porque decían que debía hacer más actividades físicas entonces tuve que empezar a hacerlas... -es que estás todo el día jugando!... pero de vez en cuando con mi papá o con mi mamá...con mi mamá jugaba mucho tetris de súper nintendo, tetris attack, era muy divertido jugar con ella. Y con mi papá jugaba pues Street Fighter y Mario Kart. -Peach

Cometa menciona que su papá no aprobaba que ella por ser mujer jugara videojuegos, pero su mamá le conseguía los juegos a escondidas.

Pues tenía juegos de play uno que mi mamá me compraba -haha- así como en contra de mi papá a escondidas iba y me compraba juegos y si la mayoría eran como de Disney o de Barbie o temáticas más infantiles, te digo, yo no jugué juegos de violencia hasta que ya fuí como adolescente. Pero sí, mientras era niña mi mamá era la que conspiraba y me compraba los juegos. -Cometa

En esta etapa de sus vidas aparece como importante la presencia de sus padres en el momento de juego, ya sea por las restricciones a jugar como por el acercarlos los juegos. Aparecen más menciones de apoyo sobre todo de las madres ya sea como participantes del juego o como facilitadoras de este. Más adelante en su relato la presencia de los padres ya no aparece en las entrevistas pero perdura la presencia de hermanos y amigos de la infancia, estas personas acompañan tanto en la

experiencia de juego como fuera de este en las interacciones que directamente tienen que ver con el juego y resolver los problemas que aparecen en este, así como en la discusión sobre lo que viven en el juego.

Todavía es lo que estábamos comentando... ah! es que en donde te atoraste, es que hice tal cosa... tatatatata, orale. Era presumir el triunfo irte a flagelar que no podías pasar de tal nivel o sea o que alguien te decía.. mira si te metes por aquí y lo terminas con el cuchillo te sale un final diferente..ah orale esa no me la sabía ah o sea. - Helena

Eh, por ejemplo en esta última, en la segunda temporada de the Walking Dead, del juego, hay un tipo que tiene su comunidad de sobrevivientes y no deje que nadie más se integre, entonces y llegas y “no vete” y no te ayuda ni nada, entonces dije “que tipo tan ruin porque en vez de ayudar a la gente pues los corre”, y mi hermano decía, pues sí tiene mucho sentido porque si “él tiene sus víveres para determinado tiempo y ya tiene su grupo de gente no puede estar metiendo a todos porque se van a acabar los víveres y luego todo el mundo se va a morir” y yo dije “pues sí, pero esa es una parte muy pragmática, ¿donde queda lo humano?” no pues es que no, el tipo está bien, y entonces pues mi hermano lo veía de una manera y yo de otra.y entonces pues así, discutimos.

-Amata

Amata está interesada profesionalmente en el estudio de la filosofía y los dilemas morales, a ella le interesa discutir esto y los videojuegos son ejemplos o ejercicios para hacerlo, su hermano es la persona con la que comparte estas discusiones pues él ha sido su compañero de juegos y de discusión de estos temas.

La narrativa en los juegos

Cuando hablan de los juegos que jugaban durante su infancia algunas de ellas utilizan adjetivos como, infantiles o sencillos, nunca se refieren a la complejidad de la interacción, más bien a las narrativas, para ellas los juegos sencillos se

determinan por la complejidad de sus historias y personajes. Después vemos que este tipo de juegos sencillos son contrastados con juegos que descubren más adelante en su vida y que tienen la diferencia de dar más importancia a la historia dentro del juego, ellas se suelen referir a esto mencionando que el juego tiene narrativas más ricas.

Cuando yo estaba en la prepa dejé de jugar porque empecé a leer mucho, entonces mi tiempo como que lo absorbía más la lectura, regresé a jugar cuando entré a la universidad, curiosamente y empezaron a salir juegos ehh, pues que tenían narrativas más ricas, y creo que mi gusto por la lectura fomentó que buscara yo juegos con historias complejas. O sea por que yo digo, jugar Mario Kart para pasar el rato está padre y todo o super smash, pero a mi lo que me gusta son los juegos con narrativas. -Amata

Amata considera que los juegos sencillos son los que no tienen narrativas complejas, los relaciona con juegos de pelea, de coches, de recolectar o de pasar mundos, pero en donde no hay historias profundas o desarrollo de personajes. La sencillez del juego parece estar relacionada con una historia y personajes poco desarrollados.

Pues me gusta ejercitar la parte lógica, sé que en todos los videojuegos la ejercitas, en unos más que otros, porque por ejemplo, los shooters creo que es más precisión o destreza y agilidad, ¿no? me gusta esa parte de ejercitar el cerebro, de los procesos lógicos y bueno la parte de la narrativa porque, como filósofa me gusta analizar los elementos que hay en la historia, si luego tienes que tomar decisiones que afecten el curso de la historia, eso me gusta o como te comportes con los personajes, eso es lo que me gusta - Amata

Aunque a Helena desde niña le han gustado los juegos de shooter ella comenta algo parecido respecto a la narrativa dentro del juego y explica cómo los juegos que más le gustan son los que le producen la necesidad de seguir analizando por sus historias y contenidos.

Liliana

¿Ahora cuales son tus juegos favoritos?

Helena

Hijo, los de narrativa, o sea me estás hablando de juegos que aun no supero a pesar de que ya los terminé, pero es que cuando terminas un juego no necesariamente se termina el juego, si? le sigues dando vueltas, eso me pasa mucho con Heavy Rain, con Beyond two souls, con... aún que no lo creas con limbo, a limbo le doy muchas vueltas, o World of Warcraft, o sea son juegos que no termino de superar ¿no? o sea ¿le sigo encontrando a pesar de que ya los jugué, sigo armando, o sea órale ¿no?

Cometa hace referencia a Journey, juego que está diseñado para llevar al jugador a ser protagonista de una aventura colaborativa que sin diálogos produce una experiencia estética abierta a la interpretación que puede llevar a los jugadores a crear sus propias historias.

...me gusta mucho Journey por que, bueno me gustan mucho los juegos de ese estilo que más que la diversión es como una experiencia y aprendes cosas, o sea digo, de todos los juegos se aprenden cosas, pero esos juegos te dejan como una lección más profunda ¿no? - Cometa

He notado que en las entrevistas se hace una separación entre diversión y aprendizajes dentro de sus experiencias de juego, para ellas existen juegos de los que han aprendido algo y juegos que solo las entretienen. Todas han comentado que los juegos que las hacen participar en una historia les parecen más interesantes y son este tipo de experiencias que les dejan un aprendizaje. No están hablando de juegos diseñados con la intención primaria de enseñar algo al jugador como los serious games, en todos los casos se trata de juegos con historias, personajes y situaciones sobre los cuales ellas hacen una reflexión, estos son los juegos que

ellas mencionan les dejan un aprendizaje, por ejemplo Peach describe el juego de Mario bros de esta forma:

Me gustaba mucho Mario bros porque lo veía desde pequeña como un cuento, veía a un personaje y que tenía que rescatar a la princesa y era en general los cuentos que me leían y que leía, siempre me acuerdo mucho del mundo uno, porque lo jugaba una y otra vez por que aveces batallaba mucho para pasarlo ...Tenía castillos dragones, este, cosas, los calabozos, era como muy similar a los cuentos que leía, de la bella durmiente, cenicienta, de todo lo que es Hans Christian Andersen, como que veía.. no? es Mario bros también porque ese, era ese ímpetu y tenias que rescatar a la princesa y ya en Mario tres como que era más esa relación de mundos fantásticos y todo entonces ahí fue todo mi gusto por buscar ese tipo de juego así como fantásticos, así como la literatura me enroló a buscar y leer todos los cuentos que existen. - Peach

En esta parte de la entrevista Peach describe cómo utilizaba el juego de Mario bros para poner ella su propia narrativa combinando el juego con los cuentos que leía y las historias que imaginaba. En las entrevistas también apareció en diferentes personas y comentarios lo que pareciera una maduración en la forma de jugar, se menciona que con el tiempo llegan a apreciar cosas que anteriormente no eran tan importantes en el juego, Helena habla sobre contemplar el juego, en el sentido de disfrutar los espacios virtuales y sentirse inmersa en ellos, *Contemplar el juego para eso hay que tener cierta madurez, aprender a gozar el juego en otro nivel.- Helena.* Ella también menciona que actualmente en su trabajo el analizar un juego ya sea desde lo estético, ético o desde lo técnico produce un sacrificio de la experiencia y por lo tanto del disfrute del juego.

Fuera del círculo mágico

La experiencia de juego puede verse reflejada en otros aspectos de la vida de las videojugadoras, ellas hablan sobre diferentes aspectos en donde han reconocido que el hecho de jugar videojuegos ha influenciado en su forma de enfrentarse a diferentes situaciones. Uno de los aspectos notorios es la resolución de problemas,

las entrevistadas comentan que el jugar videojuegos les ha ayudado a la hora de enfrentarse a problemas complicados. A Amata y a Peach los juegos les enseñaron a intentar las cosas hasta conseguirlas y a tener tolerancia a la frustración.

... en general si te ayuda a desarrollar tu tolerancia a la frustración, entonces es más factible que sorteas dificultades en tu vida cuando los encuentres, si la has jugado porque ya sabes que cuando algo no te sale, lo intentas hasta que te sale como en el mundo del videojuego y pues para tener ciertas , cierta destreza o cierta agilidad, buena coordinación.- Amata

Si soy así que me pongo un objetivo y es hasta cumplirlo no? y lo malo es que me hecho terca no? también, creo que es por culpa de los videojuegos que ahí me quedaba hasta que consiguiera tal cosa. - Peach

El videojuego presenta los retos de forma pausada y consistente con lo que el jugador puede lograr según su nivel de experiencia, el objetivo es mantener una línea de flow constante en donde el juego no sea ni muy complicado ni muy aburrido, este diseño facilita el entendimiento de que hay que ir avanzando por pasos y escalando, además de que el juego te permite intentarlo tantas veces como sea necesario también te alienta dándote nuevas ventajas para vencer nuevos retos, de esta forma el jugador avanza en el juego sintiendo que ha avanzado en el sentido personal, físico, social, etcétera. Este tipo de mecánicas no se encuentran tan claramente (o de forma equitativa) en la vida fuera del juego, es por esto que el avance en el juego suele ser considerado como un logro personal auténtico. Las entrevistadas mencionan que ellas pueden relacionar esta experiencia de avance en el juego con eventos que ocurren en otros espacios de su vida donde pueden comparar sus logros, laborales, escolares y sociales con el avance dentro de un juego. En el lenguaje de los videojugadores se suelen tomar los conceptos del videojuego para expresar, por ejemplo, avance en otros aspectos de la vida. Al cumplir años o ascender de puesto laboral un videojugador puede decir que ha “leveleado” o subido de nivel, como si se tratara de un videojuego.

los videojuegos lo que me dieron fue la sensación esta de que ir avanzando no? al principio que eras alguien bien así como que bien enclenque más adelante con el tiempo te conviertes en alguien que puede derrotar cualquier demonio no? y eso era para mí como una metáfora de vida.- Peach

A Helena los juegos le enseñaron a estar preparada para enfrentarse a la incertidumbre. Como ya he mencionado el juego te permite intentar varias veces, pero también tiene mecánicas de castigo o de aprendizaje para que el jugador identifique las reglas del juego, lo que es correcto e incorrecto y a estar atento a lo que hay adelante. Cuando el juego se hace predecible y la incertidumbre se reduce el juego suele volverse aburrido.

...vas jugando y lo primero que te sale... el primer goomba... y eso qué? wiimp.. chale por qué me mató? a ver hay que brincarle. ahhhh! o lo salto y creo que todas las experiencias de juego que hemos tenido y que nos han sido significativas han sido "hay que estar lista para el primer goomba" ... y en Resident ... el zombie!! o el primer zombie como le quieras llamar, esa cuestión de aprender a lidiar con la incertidumbre. Puedes hacer planes y estrategias pero tienen que ser contingentes porque no sabes en realidad nunca que te va a salir en ningún lado - Helena

Otra forma de resolver problemas es por medio de la estrategias y la negociación, para Helena los videojuegos y los juegos de rol con sus amigos han sido un espacio en el que puede entrenar estas habilidades.

...o sea, más que lo aprendieras viendo cursos de negociación o metete a tu diplomado de técnicas de diálogo... nononono, o sea, jugábamos World of Darkness y de ahí algo sacabas, estrategia también, o sea yo quiero... lo que quieras, participar en este espacio, pero ya se que no voy a participar de agratis, que le ofrezco yo a ese espacio para que pueda ser atractiva mi participación ahí? y que hay formas de negociar... hay gente que tira, que son muy agresivos, hay gente de que genuinamente a pesar de que puede ser muy

ruda si está buscando un gana-gana, entonces aprendes a ver ese tipo de estrategias.... Me gusta competir y me gusta ganar pero me gusta jugar con las reglas. En el fútbol si el árbitro no lo ve no es falta, pero ahí está la regla, si el árbitro no lo ve. creo que aprender a generar estrategias creativas siguiendo las reglas es lo que más me ha dejado los juegos - Helena

Otro aspecto importante es el de la socialización. Las entrevistadas hacen comentarios sobre cómo pueden utilizar lo que viven en el juego para después replicarlo en otros espacios. Por ejemplo Cometa habla sobre cómo el hecho de convivir con la gente en el juego le ayudó a poder convivir con otras personas fuera del juego, cuando pasaba por una crisis durante su adolescencia

...yo siempre he sido una niña extrovertida y habladora y demás, cuando entré a la secundaria comencé a tener problemas con mis compañeros y cosas y todo eso cambió entonces llegó un momento en donde no le hablaba ni siquiera a mi familia. Cuando empecé a jugar RPG's masivos como que volví a agarrar ese hilo y gracias a eso creo que yo que otra vez puedo ser extrovertida. - Cometa

En mayor o menor medida todas han tenido dificultades para socializar, y pueden darse cuenta de cómo los videojuegos les han ayudado a mejorar en esto.

... y se supone que yo soy la sociable...a veces echarme un café me mata del oso, pero los videojuegos me han ayudado a superarlo, sobretodo WOW⁴², cuando socializas, cuando haces cualquier contra cosa que no es matar monstruos, cuestra trabajo, pero se puede, es como llevarte con la gente con la que que tienes que hacer equipo para resolver algo en la escuela de todas maneras los tienes que ver,entonces ahí hay una mecánica más sencilla. - Helena

⁴² World Of Warcraft

Helena además identifica mecánicas de juego y las utiliza como referencia para explicar estrategias de socialización y de “supervivencia” en otros ámbitos de su vida.

vas a los congresos de sociología y... maldita sea se están jugando la vida ahí en las preguntas, todos partiendose la madre, o sea, pero tambien dices bueno, aprendes a hacer estrategias par eso y ya sabes a lo que vas... hasta llevas tu guild⁴³ jajaja... nadie en su sano juicio va a un congreso de sociología sin guild, o sea solo un suicida. Llegas con una estrategia de juego, o sea el tema es que todos salgamos vivos de ahí, sin salir arrastrados y desprestigiados. - Helena

Cuando Helena menciona la guild ella sobreentiende que yo sé de qué está hablando, se trata de un lenguaje aprendido del juego y adoptado por los gamers. En este caso Helena hace referencia a las guilds (o clanes) que son grupos de jugadores que juegan juntos para conseguir un objetivo, una de las características del guild es que los jugadores no solo buscan el objetivo de ganar, ya sea individual o grupalmente, se trata de una agrupación que se construye en base a los gustos, personalidad, características y fortalezas de los jugadores y sus personajes, además estas agrupaciones comparten una aventura virtual en conjunto, experiencia que puede ser significativa para los jugadores, al entender esto puedo darme cuenta de que está hablando de sus amigos y compañeros que la respaldan en estos eventos. Este uso del lenguaje es otra muestra de que los elementos del juego salen de este y se insertan en las conversaciones y demás espacios de la vida cotidiana. Sucede con frecuencia entre gamers y geeks, se hace una relación con las mecánicas, objetos o personajes dentro del juego que se utilizan como metáforas u otras figuras retóricas para dar a entender algo o se convierten en objetos o características que definen a una situación o persona y sobrepasan el mundo del juego.

⁴³ El guild es un grupo de jugadores que juegan regularmente juntos o entre ellos, sea compartiendo un lugar físico o en línea. Fuente Wikipedia

En su libro *Play Between Worlds*, Taylor relata su visita a una convención de jugadores de Ever Quest⁴⁴ en su relato ella explica cómo los jugadores extraen elementos del juego y los llevan a otros espacios.

...a man shows up and starts handing out roses. I assume he is selling them or simply giving them out to his friends, but he quickly makes clear all Bailerbents women will get one. He tell us that he is known for handing out "virtual flowers" in the game, and I notice how he is mimicking his online identity and actions, how he is performing a kind of offline incarnation of his online persona. Sometimes it seems is the real that imitates the virtual.⁴⁵ (Tylor. 2005, pp. 2006)

Las entrevistadas comentan que algunos juegos tienen la característica de ir más allá del momento de juego y dejarlas con preguntas para reflexionar y para crear otros contenidos o con aprendizajes que pueden aplicar luego en otros aspectos de su vida.

...ahora si juego un juego y me siento super bien jugándolo, ese es una aspirina. Y si juego un juego y me deja inquieta como Heavy rain... hasta me dice roberto, -ya consiguete otro jugo ya llevas dos papers con ese-, pero tan algo me movió que algo tengo que construir con lo que hay ahí que estoy inquieta con ese juego, creo que eso pasaba lo mismo con la literatura, pasaba lo mismo con los comics, todos tenemos una historia a la que le seguimos dando vueltas a lo mejor en cierto momento hay algo que no hemos resuelto ahí - Helena

⁴⁴ EverQuest es un MMORPG en 3D con temas de fantasía, fue desarrollado por Daybreak y publicado el 16 de marzo 1999.

⁴⁵ ...un hombre aparece y comienza a repartir rosas. Supongo que las está vendiendo o simplemente las está regalando a sus amigos, pero él deja rápidamente en claro que todas las mujeres del clan Bailerbents conseguirán una. Él nos dice que él es conocido por la entrega de "flores virtuales" en el juego, y me doy cuenta de cómo él está imitando su identidad y acciones en línea, cómo se está llevando a cabo una especie de encarnación de su personaje en línea. A veces parece que es lo real lo que imita lo virtual.

Identidad e identificación

Otro aspecto importante es la forma en la que sus experiencias con los videojuegos han definido al menos parte de su identidad. Cada una de ellas presenta en las entrevistas comentarios acerca de intereses, decisiones de vida y momentos que definieron en menor o mayor medida su forma de pensar, estas situaciones en algunos casos están fuertemente relacionadas con los videojuegos, ya sea porque en ellos encuentran una forma de repensar lo que les pasa en otros ámbitos de la vida o porque los juegos las han ayudado a aprender habilidades o a llegar a conclusiones que permean a aspectos importantes en su desarrollo personal. La forma en la que ellas han desarrollado su forma de pensar y actuar en el mundo está fuertemente anclado a sus experiencias y algunas de estas se han desarrollado dentro o alrededor de los videojuegos, Shultz lo plantea de la siguiente forma: *es el sentido de nuestras experiencias, y no la estructura ontológica de los objetos, lo que constituye la realidad. (Schutz. 1962, pp. 303)*

La decisión de carrera de Cometa como ingeniera en animación digital tiene que ver con lo que su experiencia con los juegos le dio, más que nada con lo que ella quería que las personas experimentaran, ella pretende que su aporte al mundo sea dar experiencias como las que ella ha tenido en los juegos.

Qué es lo que me motiva?... pues lo que ya te comente de, cuando juegas tienes una... vives muchas cosas en un mundo inventado por alguien más, pero es toda una experiencia y para mi es... no se, para mi es muy cool.. así como, ser alguien que no puedes ser en la realidad pero lo eres y estás en un mundo que no puedes tener en la realidad y pasas así como mil y un aventuras y demás y todo esto es así como genial... y hay personas que no pueden ver eso y yo quiero transmitir esa sensación a los demás, lo que yo siento cuando juego... yo quiero recrear esta... lo que yo estoy sintiendo cuando juego esto yo quiero que las demás personas también los sientan. Yo quiero que las demás personas también experimenten eso y no digan, no es

que los juegos no sólo son diversión, no son un juguete o algo pasajero. - Cometa

Conocí Final Fantasy VII y yo dije, oh no sé cómo pero yo quiero hacer eso, entonces ya, cuando entré a la prepa conocía a un chico que estudia en León, estudió, diseño digital interactivo y me dijo, ah con mi carrera se pueden hacer juegos, y dije yey! me voy a León, mis papás no me dejaron ir, entonces dije, bueno, busquemos en internet, encontré SAE en el DF y dije YEY! me voy a SAE, y mis papás no me dejaron ir, dijeron, no busca algo en tu ciudad, entonces pues tuve que buscar en mi ciudad y lo más cercano que encontré fue como ingeniería en animación digital. Y bueno yo seguía sin tener idea de como hacer videojuegos pero al menos sabía que con eso podía crear algo y así fue como decidí mi carrera - Cometa

La construcción de la identidad de género de Peach se ha completado por medio de su relación con las historias y los personajes de los videojuegos. Ella describe cómo se identificaba desde niña con los personajes femeninos de los videojuegos y las series que veía.

...como empalmo mi transición a lo que me gusta que son los videojuegos y porque en mi experiencia todo lo aprendía ahí no? yo supe ser niña no porque veía a las mujeres o porque veía revistas? yo supe ser niña porque me identificaba con las vivencias que tenía dentro del juego no? - Peach

...hasta que apareció el rollo Zelda en el ocarina pero por el rollo de este personaje como es, primero es la niña esta y despues resulta que es como un ninja y después es la princesa fuerte no? hace lo que quiere.. o en los juegos de pelea me gustaba muchoo.... a pesar de que Chun Li fue la primera no me latía tanto hasta que apareció esta sakura o la mala que tiene el ojo de luz que no me acuerdo como se llama, y el soul calibur 2 que es uno de los juegos que más he explotado.. este Tándem, es como el personaje con el que más me he identificado en mucho tiempo y pues también Jade de beyond good and

evil. ha sido, como que ese es mi arquetipo de personaje incluso hasta en perfiles éticos como que es un poco similar entre ellas, o son así o son personajes tipo por ejemplo como los que te mencionaba, niñas, básicamente pelirrojas, ya ver los personajes Scully de los expedientes, Rina Inverse, mi personaje en mass effect también es pelirroja o todos los personajes que cree en monster hunter o algo tienen como ese mismo atributo - Peach

Para Peach la interacción con los juegos tiene una fuerte influencia en el descubrimiento de su identidad de género. Ella siente que el contacto con los personajes y mundos de juego le permitió explorar posibilidades que fuera de estos no hubiera podido tener, además encontraba en los personajes los roles a seguir con quienes identificarse como mujer.

Los videojuegos fueron para mí más de cuenta pues más que nada una escapatoria no? de la realidad...pues no era negar la realidad pero también no me sentía como que apegada a esta y en los videojuegos encontraba ese lado para ser quien era no? siempre escogía por ejemplo el personaje femenino no? -Peach

En su discurso ella menciona que aunque no negaba o perdía de vista la realidad ella necesitaba un espacio en donde refugiarse para experimentar con lo que quería reconocer dentro de ella misma.

Su contacto con los videojuegos no solo se ha quedado en el terreno personal, esto la ha llevado también a tener experiencias profesionales significativas que tienen relación con su gusto y conocimiento de los videojuegos y los temas que le interesan como los estudios de género por lo que ha buscado desarrollarse profesionalmente en el periodismo especializado en videojuegos y ya trabaja en esto escribiendo para la revista on line WASD y dando conferencias sobre narrativa, fantasía y videojuegos.

...si me quiero dedicar al periodismo y la investigación más a la investigación de los videojuegos, porque los veo como un medio de expresión social y artística - Peach

A Helena le interesa pensar y hablar sobre el tema de las situaciones límite, ella es profesora en varias universidades en donde plantea escenarios a los estudiantes basándose en los videojuegos.

...tengo el seminario de ciencia ficción como método prospectivo, y es algo que me puede encantar, los juegos de ciencia ficción. - Helena

Una de las experiencias que Helena recuerda es la que vivió después del terremoto del 85, este evento dejó en ella varios sentimientos e ideas que aún mantiene y que relaciona con las historias y los personajes de los videojuegos que más le gustan.

Helena-

Yo me acuerdo del 86, fue un reality check o sea, si me dices en qué momento se acabó tu infancia? uta, fue cuando fuimos, ni siquiera fue el día del temblor, tenía yo 7 tembló, bueno, nos mandaron a nuestras casas, órale pues está cotorro. Teníamos que ir por la mica para la boleta y vamos a buscarlas con mi mamá, y las papelerías todas cerradas, vivíamos en la roma en ese entonces, no bueno eso de ver los edificios caídos, no bueno, no me tocó ver a una sola persona lastimada, pero ver esos edificios que veía siempre caídos... la gente sacando escombros, es impresionante, o sea, creo que en ese momento me cayó el veinte de que el mundo como lo conoces sí se puede caer a pedazos, o sea no tiene que ser el fin del mundo con los space invaders... no, tiembla y el mundo se puede caer y creo que es una idea que he masticado toda la vida, o sea el mundo como esta podría ser otro... primero se va a caer, se va a hacer pedazos pero ¿qué podemos construir después? ¿si nos da para construir después? creo que soy muy escéptica con respecto de esa posibilidad de renacer que podría tener la raza humana, más allá de seguir siendo una bola de cucarachas lemmings que se reproducen como locos.. eso sí, pero no es a lo que me refiero..como cultura podemos de verdad llegar a la

aniquilación y volver a construirnos? si podemos? o tendría que ser otro tipo de generación?

Liliana-

¿Relaciones algo de esto con tus experiencias de juego?

Helena-

Bioshock (Irrational Games, 2007) te ofrece una oportunidad Mass Effect⁴⁶ (Bioware, 2007) también.. pero yo creo que más bien son optimistas, salvo Resident Evil (Capcom, 1996) ahí no hay salvación. Curiosamente la ciencia ficción si ofrece más salidas, el survival horror no, y más el silent hill, no me deja dormir, ahí ya no hay posibilidad ahí ya tienes que construir otra cosa, no es que se caiga la ciudad, es peor, se va a caer tu universo como creías que significaba y que tenía sentido. Individualmente creo que mucha gente sí podríamos construirlo pero como raza, como especie, ¿podemos hacer esa construcción?

El significado que ella le da a esta experiencia nutre el trabajo que ella elabora y también forma parte de lo que ella es ...sueño mucho la cuestión del apocalipsis zombie el problema es que no me da miedo, es que esta situación de destrucción me encanta, si me gusta esa idea pero ahí la tengo sublimada.- Helena.

Los videojuegos parecen ser una forma de reunir las piezas en cuanto a lo que ella fantasea sobre este tema, más allá de dar miedo estos juegos de survival horror le proporcionan escenarios y ejemplos para discutir con otras personas sobre las ideas que ella busca desarrollar. Estos escenarios de ciencia ficción y horror que encuentra en los videojuegos, películas, libros y cómics son su material de construcción de ideas más profundas y sobre estas experiencias se basan también sus relaciones sociales. *Cómo le digo a un*

⁴⁶ *Mass Effect* es un videojuego de rol de acción y de ciencia ficción para Xbox 360, Microsoft Windows y posteriormente PlayStation 3, desarrollado por BioWare. Año de creación 2007. Fuente Wikipedia

cuate mio, yo hablo de tres temas, gente, sexo y el fin del mundo. Yo creo que porque tengo una visión muy pesimista de lo que va a ser el futuro. no creo que podamos escapar de nuestras pulsiones humanas. - Helena

Una de las características que Helena resalta sobre los videojuegos en comparación con otros medios de expresión es el hecho de que en los juegos ella es la que controla hasta cierto punto lo que sucede con la historia. *En las películas me clavo me sorprenden pero yo no tengo la culpa de nada, en cambio en el videojuego sí -Helena.*

Ella valora la experiencia de juego como algo en lo que ella está inmersa, una situación que ella controla y que desde su perspectiva ella vive de verdad. Helena describe los juegos violentos como sumamente gozosos y hace la aclaración de que no es lo mismo que placenteros.

...es que eso de tres deseos primordiales, comer, coger y matar y ahí puedes coger y matar todo lo que quieras y de la manera que quieras, o sea, creo que en muchos sentidos te ayuda hacer... no catarsis, pero si... en vista de que no puedo salir a la calle a dispararle a la gente ahí si puedo dispararle a los zombies y si te sientes mejor... no solucionan absolutamente nada, el mundo sigue igual, etc. racionalmente no te resuelve nada, pero a nivel visera y a nivel afecto si, te sientes más tranquilo. - Helena

En esta parte de la entrevista vemos como Helena reflexiona sobre su propia experiencia jugando los juegos que a ella más le gustan. Durante la entrevista la emoción que ella expresó en estas descripciones se podría entender como un recuerdo del placer obtenido de estos momentos de juego. Durante el juego el mundo de la vida cotidiana se puede poner en pausa para entrar a un espacio en donde ella obtiene un tipo de experiencia diferente dependiendo del tipo de juego, algo que no consigue en otros espacios como el trabajo, el transporte, la vida familiar, etc. Lo que sucede en el juego y las acciones que ella toma en este son

entendidas como algo que se encuentra solo dentro de ese espacio, dentro de ese mundo de juego y sabe que no le resuelven nada fuera de este. Sin embargo ella menciona “te sientes más tranquilo” en forma de reflexión post juego. Esta sensación de tranquilidad producida por un desahogo dentro del juego es una experiencia real percibida por ella. La posibilidad de vivir experiencias en entornos seguros es una de las características del juego, no se trata de una experiencia vicaria ya que los jugadores reportan sentir que son ellos los que están viviendo las experiencias.

En las entrevistas Helena encuentra interesante como podemos obtener de los juegos experiencias que hacen falta en la vida cotidiana, no como una solución a los problemas sino como una válvula de escape que pocas veces dejamos que se abra y ella lo plantea como algo necesario que puede ser útil para acabar con conflictos mayores en el sentido de que pelear libera. *...en cambio te agarras a golpes y estás en paz y es que no es por promoción de la violencia, pero es que dejen jugar a las mujeres - Helena*

El vínculo de Amata con los videojuegos se hace más fuerte cuando en la universidad conoce las novelas interactivas tipo puzzle que le llaman más la atención por su contenido narrativo y que se convierten en sus juegos favoritos, además de juegos de shooter con historia. Al cursar la maestría decide que tomará uno de estos juegos como tema de investigación ya que le interesa de forma personal y como filósofa analizar los elementos que hay en la historia o cómo las personas se comportan con los personajes.

...mi maestría también es en filosofía y al tiempo en que iba yo a pues... meter mis papeles para ver si me aceptaban en la UNAM estaba yo jugando un videojuego que se llama Fallout 3, entonces pues yo quería un proyecto diferente, no quería como hacer lo mismo de siempre, y como Fallout tiene muchos dilema éticos incorporados en la historia y tu tienes que tomar postura frente a ellos me pareció un juego tan interesante que me dije, “ay! este

podríamos analizarlo desde un punto de vista filosófico” y dije, bueno, lo voy a meter como proyecto y sí pasó. - Amata

El objetivo de su trabajo de tesis de maestría fue la reflexión sobre las situaciones límite en escenarios del fin del mundo y cómo se agrupa la gente para sobrevivir en lo cual se asemeja un poco al trabajo de Helena. Ahora en su doctorado continúa hablando sobre videojuegos en su tema de investigación... *yo quisiera ver como cambian nuestros procesos de pensamiento ahora con los videojuegos que es finalmente otra manera de transmitir cultura - Amata*. Ella comenta que su interés también tiene que ver con que existan más investigaciones sobre videojuegos pues lo considera un medio de comunicación importante.

Socialización

Una de las características que comparten las entrevistadas es el hecho de sentirse diferentes de alguna forma en contraste con las personas a su alrededor, todas ellas hablan de momentos en donde se aislaron o fueron aisladas o donde no pudieron establecer interacciones sociales como hubieran querido por no ser comprendidas por los demás con excepción en algunos casos de un pequeño grupo de amigos o de colegas con quienes pueden hablar sobre sus intereses.

Amata, habla sobre cómo tiene que defender su postura como filósofa que habla sobre videojuegos y el que la tomen seriamente en su campo.

...una vez fui a participara a un congreso , y un señor del público, pues me dijo, “es que los videojuegos son... pura, o carreritas de coches o matar gente” Y le dije, “no, claro que no, eso es mucho más amplio, si hay videojuegos que son carreritas de coches, muchos, y si hay videojuegos donde mata uno personas, muchos” y le dije “en primera en mi plática yo no estoy hablando de esos videojuegos, porque a parte era de mi tesis, y aunque usted no sepa en mi videojuego de tesis, si tiene su dosis de sangre y disparos, pero en la tesis yo no voy a hablar de eso, porque es un shooter y dos, pues lo invito a que explore más cosas... - Amata

...yo creo que todavía mencionas la palabra videojuegos con muchas personas y se les hace algo simplón o muy ajeno, yo lo ví con mis padres que dijeron “es que de verdad tu tesis va a ser de videojuegos, ¿pero como? o sea, a quien le puede interesar eso, y ahora con el doctorado, ¡Ay pero es que sigues en las misma! ¿pero por qué? Yo les digo, pues sí, y seguiré. - Amata

Al hablar sobre videojuegos en su área de trabajo Amata tiene una experiencia distinta a la de jugarlos. Para ella la predisposición de algunos de sus compañeros es complicada para sus presentaciones pues no consideran a las videojuegos como un tema trascendente para la filosofía *...había personas que me decían “pero filosofía y videojuegos cómo?” o se mostraban medio escépticos al tema, sobre todo gente muy conservadora... no sé que sienten que hay que tratar como temas muy elevados. -Amata*

La reacción de Amata es la de defender su tema de investigación y encontrar espacios donde pueda ser apreciado, acercándose a comunidades y eventos en donde puede encontrar personas que comparten sus intereses. Hablando del Devhr ⁴⁷ 2014 Amata comenta: *conocí a un doctor de la facultad de ciencias políticas de la UNAM , y el me dijo “si yo soy profesor de la UNAM y mis clases sí son de política y videojuegos” y yo le dije “oye que genial, pues de hecho sí sería algo que me gustaría. -Amata*

Helena comenta que siente que sus amigos y ella han crecido o se han sentido diferentes a los demás desde siempre, cuenta que tratando de averiguar cómo “pensar fuera de la caja” se ha dado cuenta de que para empezar ellos nunca estuvieron en esa caja, es decir que ha habido algo en su desarrollo que los ha hecho diferentes desde su percepción, y que por esta razón ella siente que no ha podido embonar socialmente como otras personas.

⁴⁷ <http://devhr.mx/> Foro internacional del videojuego, evento de una semana organizado anualmente a mediados de noviembre en México D.F.

...hoy en la mañana me cae la iluminación.. no perame, le pregunté a pura gente cuya vida mas o menos conozco y estos weyes nunca estuvieron dentro de la caja igual que yo, tratamos de entrar, de verdad ser parte del mundo pero algo teníamos que no. O sea no es de agratis que veas el montón de gamers de 30-35 años que dicen, yo era el bicho raro yo era el que nunca se integró... y para colmo intentamos entrar en ese mundo... quisimos entrar nunca nos aceptaron.. y nos sentimos mal hasta que nos dimos cuenta.. perame creo que me está dando muchos plus, pero lo ves hasta después cuando ya creciste, cuando estás en la prepa eso apesta... nosotros estábamos afuera quisimos entrar pero nunca entramos, porque éramos muy chidos, no, quien sabe algo nos ponía fuera de la norma que socialmente eso te lleva a, vete al diablo o sea, no vas a entrar...-Helena

Cuando habla de su relación con los demás (aparte de su grupo de amigos) ella siente que no era bien incluida en lo que ella misma llama "la norma" y eso la aislaba de los demás por no entender del todo las mecánicas sociales. *El asunto es que creo que el problema de interacción con mujeres a lo largo de mi vida ha sido ese, que hay ciertos juegos simbólicos que se me escapan mucho, en algunos casos los identifico, en otros no. -Helena.* Ella habla sobre que su forma de socializar con mujeres sobre todo se hace complicado al sentir que no comparte muchos de los códigos culturales con ellas. Todas las entrevistadas presentan momentos similares en donde se encuentran con resistencias de parte de la sociedad a sus intereses, ya sea por cuestiones de desvalorización como en el caso de Amata, por cuestiones de poca comprensión del tema que de una u otra forma se termina vinculando con cuestiones del género, cuando le pregunto a Helena sobre

...pero por jugar videojuegos sí, o sea por estar metida en los cómics, en los videojuegos, en ese tipo de deportes etcétera, hacia adentro de la comunidad de gente que le gusta jugar no, pero hacia afuera, pero por todos lados. Secundaria, es que como yo iba a los eventos de comics, que andaba disparando, etc, etc, etc.. pues ya, Helena es lesbiana, y en ese entonces lesbiana era insulto no? -Helena

De igual manera Cometa comenta que su papá no quería que ella jugara videojuegos y trataba de evitar que ella estuviera cerca de los videojuegos, con acciones que demostraban de forma implícita lo que él pensaba que estaba bien.

...mi papá pensando que los videojuegos igual que mis primos, pensando que los videojuegos son para hombres y diciendo -¿no porque mi niña si es mujer juega videojuegos?-, de peleas o de carros pues no se, recuerdo mucho eso, incluso en un día del niño me regalaron un play station era el dos y a un primo también se lo regalaron en su casa y mi papá le compraba juegos a él y a mí nunca me compró un juego para el play dos entonces en sí casi no jugaba nada en esa consola porque no tenía juegos por que mi papá no veía correcto que yo tuviera juegos. - Cometa

De esta forma Cometa narra cómo había obstáculos desde su familia para acercarse a algo que le llamaba la atención y que la divertía en su infancia, sin embargo su mamá era una ayuda para acercarse a esta forma de entretenimiento. Peach por otro lado utilizaba los videojuegos y otros contenidos para construirse una identidad femenina, mientras hacía esto ella comenta que el ser mujer era algo que veía inalcanzable y que ahora está logrando al pasar por una etapa de transición.

Podemos ver que las entrevistadas a pesar de tener obstáculos para acercarse a videojugar que podrían considerarse de mero entretenimiento, encuentran formas de continuar y además de desarrollarse profesionalmente dentro de ellas. Todas comparten la característica de haberse mantenido interesadas y motivadas por estos espacios a pesar de la presión que pudieran tener. En las entrevistas ellas comentan que existieron personas con las que compartieron su gusto por los videojuegos que les ayudaban a acercarse a los juegos, sobretodo en la infancia, con estas personas compartían las experiencias vividas en el juego, platicaban y jugaban, estas personas fue con con quienes pudieron compartir sus intereses y en cierta forma encontrar validación. Estas personas pueden ser sus amigos o

familiares hasta comunidades dentro del juego o en redes sociales y eventos como convenciones.

Empatía con la historia y los personajes, de regreso al círculo mágico

La experiencia en el mundo virtual aparece en las entrevistas como sus valoraciones, sentimiento y emociones sobre los momentos del juego y los personajes NPC⁴⁸ o jugadores con los que se encuentran en ellos. Ellas mencionan eventos dentro de los juegos que apelan a emociones intensas y que las hacen sentir identificadas con la historia y con los personajes. *Como yo si me clavo mucho con las historia, pues también esa parte no la he explorado mucho como académicamente, pero también se me hace muy interesante la empatía que desarrolles con ciertos personajes. -Amata*

Las relaciones con los personajes se quedan en ellas como eventos de su historia personal. La forma en la que la trama interactiva de algunos videojuegos está construida propicia la empatía con los personajes, Peach habla sobre cómo ella se siente al tener que tomar decisiones que afectan al juego y a los personajes y como en estas decisiones se involucran sus sentimientos.

Hay un momento en el que hay dos personajes con los que te llevas muy bien y por la misión tienes que elegir o el uno o el otro no? Sí ayudar al uno o al otro y es que al que dejes atrás va a morir, entonces como yo platíco siempre con todos los monos, les saco todas las conversaciones que puedo, y pues los personalizo, no? les doy como una identidad, el perderlos es así como que, se siente así como qué diablos no? ya no están no? y lo ves también que el personaje siente ese peso... -Peach

La parte emocional es un requerimiento importante dentro del juego para las entrevistadas, ellas comentan que sus juegos favoritos tienen narrativas que las

⁴⁸ None Player Character, personajes dentro del videojuego que son controlados por el programa, y no controlado por un humano.

involucran intelectual y emocionalmente. Dependiendo de sus gustos e intereses las emociones que quieren experimentar pueden variar, horror, amistad, desesperación, enamoramiento, alegría, etcétera. Pero es un elemento importante para ellas dentro del juego y es algo que buscan. *No bueno de los survival horror no me sacaban.. si o sea los RPG´s le encantan a mi hermano a mi no tanto, pero si, esa sensación de “algo me va a matar” me podía encantar, o sea era más intensa que el cine. - Helena*

Ya que el significado es intersubjetivo, tomando en cuenta la teoría de Schütz, este se construye por medio de vivencias propias y ajenas, en el caso de las experiencias de juego las vivencias provienen del jugador y de la interacción con personas o con personajes virtuales y con las historias o situaciones diseñadas por alguien más pero incompletas⁴⁹ hasta que el jugador interactúa con ellas produciendo significado y llevando al juego a estados más avanzados hasta su conclusión. Al interactuar con estos seres sintéticos las jugadoras se pueden sentir vinculadas con ellos pues se genera comprensión y acción, la cual es simulada de parte de la máquina, pero de todas formas generando significado.

Los productos

Para esta investigación se realizó un análisis de uno a seis productos generados por cada entrevistada y que están relacionados con su interés en los videojuegos, de esta forma puedo dar cuenta de los espacios hasta donde la experiencia de juego que llegaron en sus vidas.

Todas las participantes trabajan de una forma u otra con temas sobre videojuegos, ya sea en el análisis para un público general o para la academia; como productoras de sus propios juegos o como participantes de E-sports⁵⁰.

⁴⁹ Con incompletas me refiero a que el juego a diferencia de otros medios no es un producto terminado hasta que se interactúa con él. Una novela o una película son obras terminadas cuando las consumes, el videojuego no. Los juegos tienen finales diferentes dependiendo de la partida, lo que puede ocurrir en el juego se limita a su diseño, pero siempre queda esa parte en donde la interacción le da sentido y finaliza el juego.

⁵⁰ Los **deportes electrónicos** o **eSports** son el nombre usado para designar las competiciones de videojuegos, con un símil hacia el resto de deportes. Fuente Wikipedia

Como ya se explicó en el capítulo de metodología, en esta etapa de la investigación todas las participantes contestaron un cuestionario general sobre las producciones que realizan, después sus respuestas fueron analizadas y se les pidió acceso a muestras de sus trabajos relacionados con los videojuegos.

Peach

En el caso de Peach, ella utiliza los videojuegos y otros productos como el cine, las series de televisión, los cómics y el anime como inspiración para escribir artículos en revistas electrónicas que tratan estos temas, ha trabajado en WASD.com.mx y canalesdiversos.com. Ella además trabaja en un laboratorio de evolución artística de nombre LAEVA en la capital de Chihuahua, este tiene el fin de crear espacios de presentación y enseñanza artística. Dentro de ese proyecto Peach lleva la logística para impartir clases de arte y tecnología utilizando los videojuegos como medio y herramienta. Además ella suele presentar sus ideas en Foros como Devhr⁵¹.



Revista virtual wasd.com.mx donde Peach participa, en la imagen vemos uno de sus artículos

Los artículos de Peach⁵² (WASD, 2015) tratan del análisis de videojuegos desde su relación la literatura, la simbología, el género y la mitología, ella lleva su experiencia

⁵¹ <http://devhr.mx/> Foro internacional del videojuego, con sede en la ciudad de México.

⁵² ¿Qué sentimos al jugar? Las razones del Budayén: Cierres de ciclo, De Mirina a Diana - El mito amazónico, El beso del exilio: El dilema de los estereotipos, Especial | Patriotas e ídolos: Spartans, Del beso al género y ¿la pansexualidad en los videojuegos? WASD, 2015

de juego a espacios de análisis que considera poco explorados y que le interesan. Ella está muy interesada en explorar su experiencia del género, ya que los cómics, anime, películas y los juegos que han jugado le han ayudado a construir su identidad como mujer a lo largo de su vida y es una etapa de transición en la que se encuentra en la actualidad, como mujer transgénero. Ella menciona que su objetivo es hacer de los videojuegos una herramienta de estudio y de aprendizaje personal. El llevar esto al espacio profesional Peach sigue explorando las relaciones de la construcción de género con los contenidos con los que ha crecido, pero ahora lo hace para un público, por esto sus artículos están siempre relacionados con su aprendizaje y afirmación personal sobre su experiencia de género.

Mi objetivo es hacer de los videojuegos una herramienta de estudio y de aprendizaje personal, por esa razón me enfoco a los estudios de género, ya que los considero la clave o llave para la afirmación personal, por esa razón busco en este medio alternativas para desarrollar conceptos que puedan transmitir de una manera agradable esa información, hacen falta muchas cosas, pero en ese campo guio mi trabajo. Peach

Los temas que trata en sus artículos tienen que ver con: La sexualidad, los prejuicios y la apertura cultural a la diversidad, la simbología de lo masculino y lo femenino, El cuerpo perfecto y las versiones de fantasía y realidad, héroes e ídolos, Identidad sexual, pan sexualidad, entre otras cosas relacionadas con sus experiencias. La cultura pop es el soporte de todos sus artículos, ya que ella la toma como referencia al considerarla como un elemento de la vida cotidiana del cual se puede valer para dar a entender a un público más amplio y que además pueda tener cierta empatía al compartir estos objetos culturales. Sobre el uso de la cultura pop en sus artículos ella menciona:

La curiosidad en la posibilidad de embonar temas que parecieran no tener relación, yo creo por eso las referencias a la cultura pop, ya que de ella se pueden tomar elementos para dar explicaciones más sencillas y no tan complejas sobre las cosas de las que quiero hablar. Por decirlo de alguna manera, las personas ubican más elementos que les son bombardeados diariamente qué personajes o figuras de la industria del videojuego, tomando en cuenta que trato de hacer atractivo mis contenidos para quienes aún consumen más la plataforma televisiva. Peach

Las personas a las que he llegado con su trabajo son los consumidores de estas revistas electrónicas, pero ella tiene en mente llegar a otros públicos, investigadores, escritores o interesados seriamente en el análisis de videojuegos. Es por esto que se presenta en diferentes foros con ponencias y además colabora en el Laboratorio de evolución artística LAEVA en su ciudad natal Chihuahua. A Peach le interesa llevar los videojuegos a espacios de educación ya que cree que estos pueden servir tanto como medio de aprendizaje y objeto de estudio. Para ella la experiencia de jugar videojuegos ha llegado al terreno de lo profesional, pero al mismo tiempo se ha empatado en su vida personal, ya que con su trabajo ha llegado a encontrar un espacio para la interacción con otras personas con las que puede compartir sus intereses. Ella considera que las relaciones más importantes que ha desarrollado a través de su trabajo en los videojuegos son los fuertes lazos de amistad vinculados a su gusto y trabajo en los videojuegos, ya que cuenta con una red de amigos (algunos de los cuales considera como su familia) que la apoyan tanto a nivel profesional como personal, por esto considera muy importantes a las personas que están a su lado, muchos de ellos participantes de una u otra forma en la industria de los videojuegos en México.

Durante las entrevistas pude notar que Peach es una persona que pone especial atención a la parte emocional y sentimental de lo que experimenta, es por esto que el amor, además del cuerpo y la sexualidad aparece constantemente en su trabajo. Sobre esto ella comenta:

Creo firmemente que el amor es la clave para lograr algo, cualquier cosa sin importar que sea o qué vertiente tenga. El amor es para mí sinónimo de pasión y negar nuestras pasiones es negar nuestra naturaleza, lo que somos. Creo que no se puede hablar de nada sin amor de por medio. Creo que por eso el primer artículo que escribí se llamaba "Del beso al género", el beso es la muestra de amor más grande que existe independientemente sea un beso de hola, de adiós o de esos que daba la mafia italiana. Peach

En sus artículos Peach plantea la relación emocional con otra persona, consigo misma, con la nación o con algún objeto. La perspectiva de sus artículos es

coherente con la forma en la que ella ha descrito que es su experiencia de juego, en donde las situaciones emocionales intensas son lo más importante para ella, llegando a formar fuertes vínculos emocionales con la historia y los personajes.

Los detractores u obstáculos para sus objetivos han sido sobre todo la distancia o su ubicación con respecto de los espacios en México en donde se discute y generan videojuegos y contenido sobre otros medios de su interés ya que la centralización de los eventos en el DF a veces es un obstáculo ya que sus recursos económicos son limitados. Además comenta que ha tenido algunos problemas en la publicación de sus artículos por la censura en los blogs por tocar temas de sexualidad no normativa, comenta que los directores de blogs le temen a la crítica y al señalamiento pues no quieren problemas. Sin embargo ella continúa buscando nuevos espacios para expresarse.

Dentro de los proyectos que le gustaría realizar en un futuro están el utilizar el espacio que tiene para realizar talleres artísticos desde el videojuego. Lograr un patrocinio para un programa en una estación de radio donde aborde el análisis de los videojuegos desde su perspectiva de género, analizando la simbología y demás referencias culturales que aparecen en ellos. Uno de sus proyectos más ambiciosos está la creación de una biblioteca que ayude en el desarrollo de la investigación y la industria de los videojuegos en el norte de México.

La experiencia de juego ayuda a experimentar diferentes dimensiones de la persona, en el caso de Peach le ha ayudado a explorar su identidad de género, gracias a la empatía que genera con los personajes y a la posibilidad de experimentación que algunos juegos le ofrecen al permitir que encarne en el mundo del juego otra forma física u otra personalidad.

“Identity exploration” is also typically seen as a primary play goal for women and girls. Both because of the nature of the game (in which a character is created) and the engagement with

*avatars, users can construct identities that may or may not correlate to their offline persona.*⁵³
(Taylor, 2006. pp.95)

Sin embargo su interacción con los videojuegos no termina con la exploración de su identidad, ella utiliza los juegos y sus historias como base para expresar por escrito otros intereses generando contenidos en internet. Además imparte clases utilizando los videojuegos como método pedagógico. Estas actividades la llevan a buscar a otras personas que conversen sobre videojuegos en diferentes campos, lo cual le ha dado la oportunidad de establecer amistad con miembros de la comunidad de desarrollo de videojuegos en México.

Helena

Ya que ella trabaja como investigadora los productos que Helena crea a partir de su interés y experiencia con los videojuegos toman la forma de artículos académicos publicados en Revistas y libros de investigación, talleres, ponencias y coloquios. Los proyectos en los que ha aplicado su conocimiento últimamente son el desarrollo de líneas de posgrado para la Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea (UAM-A) así como asignaturas para la división de Ciencias Básica e Ingeniería en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM).

⁵³ "La exploración de Identidad" también suele verse como una de las principales metas juego para las mujeres y las niñas. Tanto debido a la naturaleza del juego (en el que se crea un personaje) y el compromiso con los avatares, los usuarios pueden construir identidades que pueden o no pueden correlacionarse a su offline persona.



Portada del juego Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) sobre el cual Helena ha escrito algunos artículos.

Fuente <https://gameratedgames.com/heavy-rain/>

Helena justifica su tema de investigación que es al mismo tiempo de interés personal. Esto para ella es no solo una necesidad laboral, sino que lo ha convertido en una motivación personal, encontrar sentido en los contenidos (las historias y los juegos) que han movido algo en ella. Con la investigación académica encuentra una forma de explicar y explicarse por medio de la reflexión filosófica las ideas que surgen en ella cuando juega.

La academia tiene la función de ser un espacio donde se da cuenta de los fenómenos humanos. Su fin último es arrojar luz sobre distintas clases de problemas que la humanidad enfrenta así como explicar a cómo es que le damos sentido a nuestra existencia. Tanto el juego como el contar historias son dos de los mecanismos más primarios con los que la humanidad comenzó a articular y entender el cosmos y, en consecuencia, encontrar maneras no sólo de sobrevivir sino de dar sentido a esas formas de vida. Más todavía, ambas son actos que permiten desarrollar tanto el lenguaje como el pensamiento, que eventualmente nos lleva a ser la única especie capaz de generar ficciones. Juego y narración son proto ciencias, en muchos sentidos. El trabajar estos temas en la academia tendría que ser una necesidad fundamental dentro de distintas disciplinas para el trabajo con y sobre seres humanos. -Helena

Helena encuentra sentido en su trabajo al visualizar el fenómeno de los juegos desde su existencia como una de las bases para la evolución de la sociedad a través del tiempo. En su caso ella ha combinado su placer iniciar por los juegos con lo que ha aprendido sobre diferentes ramas científicas con las cuales encuentra un sentido más profundo al hecho de jugar y vé en este una forma de encontrar respuestas a los problemas sociales.

El ser humano como especie pudo simbolizar las fuerzas de su naturaleza mediante el juego y la narración; en lo primordial somos historias (concatenación de tiempo) y juegos (posibilidad poética en el más aristotélico de los sentidos). Ya no contamos historias ni jugamos juegos, eso me da miedo porque significa que ya tampoco pensamos. Historias y juegos te vacunan con su posibilidad de diégesis contra la idiotez. Helena

En la forma de seleccionar sus temas ella comenta que prefiere “escribir sobre lo que no sabía que estaba ahí”. Su reflexión sobre los juegos viene de la inspiración que éstos le ocasionan y trata de no forzar un tema. Constantemente se encuentra probando nuevas experiencias de juego, por ejemplo comenta que ahora ha regresado a los juegos de mesa.

Los beneficios profesionales que ha obtenido con su trabajo en los videojuegos son la obtención de sus títulos de posgrado, publicaciones para obtener becas, apoyo para mantener espacios el seminario de investigación de metodología prospectiva y la oportunidad de ser tutora de tesis de sus alumnos. El hecho de ser profesora es una motivación importante para Helena ya que ella menciona en varias ocasiones que su razón para producir contenido de análisis sobre videojuegos es el vincular campos del conocimiento, le interesan los estudiantes es por eso que sus razones se encaminan a la creación de planes de estudio para el diseño apoyados en los juegos. A la pregunta de quiénes son los receptores de su trabajo ella contesta:

...mis estudiantes. Ni siquiera a mis colegas. Sólo a mis estudiantes. Pero si mi trabajo le sirve a alguien más, será una afortunada “war casualty”. Helena

Estos espacios académicos también se combinan con su vida personal ya que ella comenta que el hablar con sus amigos sobre su trabajo también le brinda satisfacción y sobre todo el hecho de dedicarse a hablar sobre lo que a ella le gusta.

En otro ámbito, también reconocimiento por parte de pares académicos, por ejemplo. Pero por encima de todo, que yo puedo dedicarme a pensar sobre videojuegos y hacer una carrera interesante con ello. Muchos de mis amigos que trabajan en medios, agencias, despachos y televisoras, quisieran tener mi trabajo. Los juegos me hacen feliz. Helena

En cuanto a los obstáculos que ha tenido Helena en su trabajo ella comenta que por una parte la academia es su espacio de expresión al mismo tiempo ella se ha encontrado con dificultades para validar sus intereses ahí, además de que tiene que enfrentarse a las estructuras de la misma para poder expresar sus ideas.

Los videojuegos eran algo que me interesaba pero en la mayor parte de los espacios académicos no los entendían y, cuestión generacional, ni siquiera los encontraban relevantes. De hecho, temas como la construcción de género en ambientes digitales, onda chats, eran ya temas muy descabellados... No importa si lo que construyes es bueno, malo o regular, el asunto es qué tanta legitimidad goza tu campo, tu postura y tú como investigador. Helena

Helena, en sus trabajos académicos reflexiona sobre experiencias límite, yendo y viniendo de lo que experimenta en el juego a lo que le sucede en la vida real, es por esto que sus productos y reflexiones también modifican su propia experiencia de juego. Ella misma ha declarado que prefiere dejar algunas cosas sin analizar para no reducir el placer que esos elementos le dan en el juego. Sin embargo su experiencia de juego no necesariamente se reduce, en muchos casos puede enriquecerla con sus reflexiones, además de que estas le han ayudado a encontrar y valorar cosas dentro del juego que antes se le escapaban. El análisis de juegos puede descubrir ciertos elementos del diseño que producen la experiencia, por ejemplo mecánicas, elementos de azar en el juego o elementos estéticos creados a propósito para provocar ciertas emociones en el jugador. Este análisis puede echar a perder la experiencia o puede llevarla a hacerse nuevas preguntas sobre la

intención de los creadores y las posibilidades del juego. Ella describe su experiencia de juego actual de esta forma:

Menos goce, más placer, supongo. Me fijo en diferentes cosas y he aprendido a identificar un objeto bien hecho de uno deficiente en muchos aspectos. También me ha ayudado a valorar la simplicidad y la eficiencia, juegos que sin ser espectaculares ofrecen muy buenas historias y gran jugabilidad por ejemplo. Pero sobre todo, he regresado a los juegos de tablero; por el momento disfruto más de un buen sistema de juego sin importar su soporte técnico. Helena

Amata

Desde que inició la maestría en filosofía en la UNAM Amata se ha dedicado a reflexionar y escribir sobre videojuegos. Ella estudia el campo de la filosofía y el juego que inspiró su primer trabajo fue FallOut 3 de Bethesda Game Studios (2008). Ya que este juego permite a los usuarios elegir diferentes caminos en base a sus decisiones las cuales ponen al jugador en dilemas éticos que son centrales para el desarrollo de la historia. Ella considera que el tema que ha elegido es diferente a lo que ha leído e interesante, su experiencia con los videojuegos le permite verlos desde diferentes perspectivas, en este caso como un objeto de estudio.



Ejemplo de interacción con los personajes en el juego FallOut 3. Fuente www.reddit.com

Su experiencia creando esos productos la ha llevado a continuar sus estudios ahora en el doctorado en filosofía, en donde su tesis trata también sobre videojuegos. A Amata la motiva la idea de formar parte del mundo académico, es por esto que se ha esforzado por crear trabajos de investigación y seguir estudiando.

Como me gustaría formar parte del mundo académico, en este momento me enfoco en preparar artículos que puedan ser publicados en revistas académicas internacionales. También he presentado mi trabajo en coloquios y congresos de filosofía en México. Amata

Ella menciona que su razón para dedicarse a la reflexión filosófica sobre videojuegos viene de su propia experiencia como videojugadora, y de su deseo de combinar su pasión por los videojuegos con su pasión por la filosofía. Amata ve en los juegos un vínculo con su vida profesional sobre todo en los que tienen ricas experiencias narrativas en el sentido que permiten al usuario una interacción con diferentes vertientes. De esta forma Amata ha conjugado su gusto por jugar con otro espacio de su vida cotidiana que es la academia.

Las personas a las que se ha acercado gracias a su experiencia de jugar, a excepción de su hermano, son en su mayoría colegas interesados en el tema de los videojuegos, ella reconoce que una parte importante de su trabajo es la interacción con otros ya que esto enriquece su reflexión, además de haber entablado amistad con algunas de las personas con las que comparte su interés por los videojuegos, no solo en el campo de la filosofía.

Lo más satisfactorio es poder compartir ideas con otras personas quienes comparten mi pasión por la filosofía y los videojuegos, y establecer diálogos enriquecedores que permitan fomentar la reflexión, compartir conocimientos, comparar cosmovisiones y conocer más gente que se dedique a estos temas, para promover diálogos interdisciplinarios que enriquezcan la discusión. Amata

He obtenido beneficios profesionales, como el realizar una estancia en el extranjero con un filósofo experto en el campo de la filosofía y los videojuegos, así como conocer a distintas personas que trabajan con videojuegos que no son del ámbito académico, lo cual me ha

permitido intercambiar experiencias y aprender sobre otros aspectos del mundo de los videojuegos que no sean necesariamente académicos. Amata

Para Amata ver a los videojuegos desde el campo de la filosofía conlleva a que haya una constante reflexión en el momento de juego. Lo que ha aprendido y las conclusiones a las que ha llegado la llevan a pensar diferente el juego mientras lo experimenta, llevando algo de su experiencia personal hacia adentro del círculo mágico.

...la reflexión se hace a la par que juegas, por todas las situaciones moralmente complejas que atraviesas como jugador. Ciertamente, después de hacer un análisis serio y profundo, te das cuenta cómo el juego te cambia como jugador, cómo puede enriquecer tu visión del mundo, comparar situaciones que has pasado con situaciones que suceden en el juego, y, en pocas palabras, maravillarte con algunos títulos que son una experiencia estéticamente sublime. Amata

Cometa

Actualmente Cometa estudia el séptimo semestre en Ingeniería en Tecnología Interactiva en Animación Digital, es game designer en Wozlla México y Generalista 3D. Además es shoutcaster⁵⁴ amateur de videojuegos y manager de un equipo competitivo de LoL⁵⁵ que se llama Lightning Strikes. Entre sus hobbies está el hacer cosplay, interpretar el bajo eléctrico y hacer sus propias rutinas de ejercicio para entrenar tae kwon do. Desde que estudia la licenciatura ha desarrollado algunos videojuegos, algunos para hackatones o por iniciativa propia.

⁵⁴ The people who commentate over the tournament games and such. Fuente foros de League of Legends, <http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2522615>

⁵⁵ League of Legends.



Un ejemplo de desarrollo de videojuego en el que ha participado cometa.

Fuente <http://paulineryuusei.itch.io/pantsu-my-pet>

Cometa comenta que su interés por los videojuegos la ha llevado a conocer a otros creadores independientes con los que ha colaborado en Jams, espacios de diálogo y le ha ayudado a encontrar empleo. En su proyecto de "bombocha" participó con personas del Unity user group. Su participación y creación la han llevado a conocer a más interesados en el tema. Con su trabajo ha creado a su alrededor una comunidad de personas que la soportan en sus decisiones y gustos. Esto la ha ayudado a encontrar un camino en el área que le interesa y a seguir aprendiendo. Lo que hacía en su adolescencia al hacer amigos en los juegos en línea ha evolucionado en interactuar con otros interesados en el desarrollo, profesionales y amateur. Mientras tanto ella sigue descubriendo nuevas formas de crear y delimita su camino mientras crea. Muchas de las interacciones que tiene ahora son con personas que comparten sus intereses ya que su trabajo la ha llevado a encontrar nuevos amigos y algunos seguidores de lo que ella hace.

Los beneficios que ella menciona como resultado de su actividad tienen que ver con las relaciones que ha logrado de forma profesional, como el reconocimiento de la

gente en el medio y los vínculos con ellos. Además su gusto por los juegos la ha llevado a encontrar un trabajo en la industria. A cometa le interesa compartir su pasión por los videojuegos ya que lo ha expresado en la entrevista, a pesar de las dificultades que puede haber enfrentado en el camino ella ha trabajado en hacer realidad su objetivo.

Su experiencia de juego está presente en su día a día ya que convive con diferentes personas en múltiples actividades que tienen relación con los videojuegos, ya sea como desarrolladora, comentarista, manager o jugadora. Para Cometa llevar a cabo todas estas actividades es posible gracias a su pasión por los videojuegos.

Todo se alinea gracias a la pasión que tengo por los videojuegos, por la plasticidad que tienen para crear lo que uno imagine y con la comunidad videojugadora que ha resultado ser casi como una familia sólo por el hecho de compartir gustos en juegos. Cometa

Las personas a su alrededor tienen un papel fundamental en sus actividades, forman un vínculo tanto en su vida personal como profesional, es a través de ellos que conocen nuevos espacios de expresión y posibilidades de experimentar su pasión por los videojuegos. De esta forma las personas con las que convive le proporcionan nuevos ángulos de perspectiva de lo que puede ser y hacer.

A cometa le apasiona el crear mundos en donde otras personas pueden entrar y vivir experiencias. Le motiva el hecho de que las personas disfruten con lo que ella hace y esa es su motivación.

De la pasión que siento al crear los contenidos y de la satisfacción de ver a alguien disfrutando el contenido que yo creé.

Me emociona mucho que alguien pueda tener una aventura épica o vivir un cuento que yo cree. Siento que estoy haciendo que las personas sientan lo que yo sentí al jugar videojuegos por primera vez, y bueno, que sigo sintiendo ahora. Para mí eso es lo que importa, lo que me hace querer hacer esto de crear videojuegos. Cometa

Seguir aprendiendo es uno de los objetivos que tiene Cometa y esto lo quiere hacer para lograr mayor calidad en sus proyectos y para poder desarrollar cosas que sean diferentes a lo que ya existe, en este sentido podemos decir que busca la innovación.

En cuanto a los obstáculos que ha encontrado en su trabajo más reciente ella menciona que se ha dado cuenta de que para lograr sus objetivos hace falta trabajar en equipo. Pero el trabajo en equipo también lo considera una dificultad, sobre todo por el hecho de encontrar a las personas correctas. Ha necesitado viajar para encontrarse con los espacios que le permitan desarrollarse ya que siente que la comunidad en donde vive (Toluca, estado de México) hacen falta más espacios para compartir su trabajo.

A diferencia de Helena, Cometa comenta que su experiencia de juego se ha sofisticado al tener mayor conocimiento sobre la producción de videojuegos, sin embargo el placer que encuentra en la interacción con otras personas sigue igual.

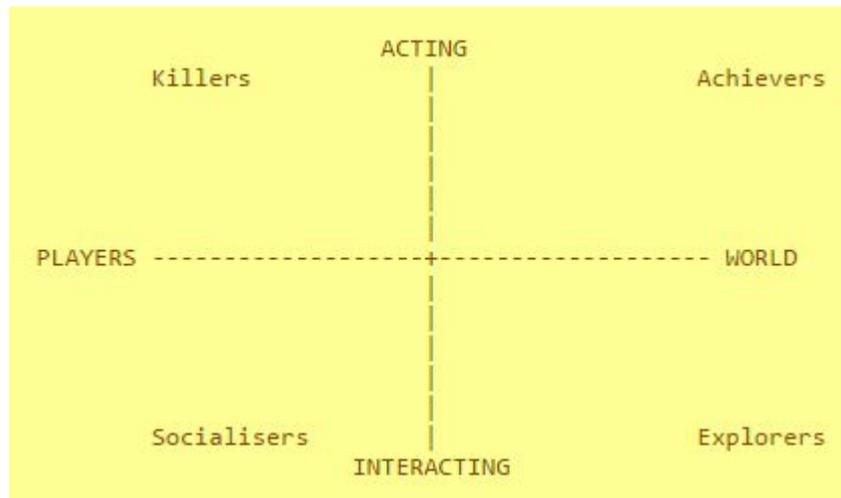
Definitivamente, ahora que entiendo cómo funcionan muchas cosas me he vuelto un poco más crítica y un tanto menos impresionable. Sobre todo que antes era el tipo de persona que se impresiona con el aspecto gráfico y ahora busco más el gameplay y las mecánicas.

Algo que curiosamente no ha cambiado es que siempre he buscado la interacción social y el multiplayer smile emoticon. Cometa

Conclusiones, a lo que ellas juegan

La experiencia de juego prevalece al apagar la consola y se entrelaza con las demás experiencias de la vida cotidiana. Al mismo tiempo, las experiencias de la vida entran en el momento de juego, desde la decisión de qué jugar, con quiénes, seleccionar o crear a los personajes con tales o cuales características y la forma en la que jugamos. Estas decisiones pudieran estar relacionadas con la manera en la que nuestras experiencias anteriores y personalidad moldean nuestros intereses y por lo tanto podrían decidir qué tipos de experiencias buscamos dentro de un videojuego. Según el modelo de Bartle que aparece en un artículo en el año de

1996, el cual construye a partir de su experiencia con jugadores de MUD⁵⁶, en donde define que las personas generalmente disfrutan cuatro actividades en el juego.



Gráfica de intereses, fuente: <http://mud.co.uk/richard/hcnds.htm>

Los ejes de la gráfica representan la fuente de interés de los jugadores en un MUD. El eje x va desde un énfasis en los jugadores (izquierda) a un énfasis en el medio ambiente (a la derecha); el eje y va desde actuando con (parte inferior) a actuando para (parte superior). Las cuatro esquinas extremas de la gráfica muestran las cuatro preferencias de juego típicas asociadas a cada cuadrante. Para ver cómo funciona el gráfico, es apropiado considerar cada uno de los cuatro estilos en detalle:

1) “Achievers” o jugadores basados en logros, están interesados en hacer las cosas del juego, es decir, actuar sobre el mundo. Lo que encuentran interesante es el hecho de que el entorno de juego es un mundo en sí mismo en el que pueden sumergirse; el compartir el juego con otras personas simplemente añade un poco de autenticidad, y tal vez un elemento competitivo. El punto de juego es dominar el juego, y hacer que haga lo que el jugador quiere que haga; para este jugador no hay nada intrínsecamente valioso en observar los detalles irrelevantes del juego que nunca van a ser de utilidad, o en detenerse a platicar con otros jugadores por el puro placer del chisme.

Estos tipos de jugadores se sienten orgullosos de su estado formal en función de la jerarquía de nivel del juego que tienen, y de cómo pudieron alcanzar ese nivel en poco tiempo.

⁵⁶ **MUD** son las siglas de *Multi User Dungeon* que literalmente traducido del inglés al español significa “mazmorra (o calabozo) multiusuario”. Un MUD es un videojuego de rol en línea ejecutado en un servidor. Es la base de la que parten los actuales MMORPG. Fuente Wikipedia

2) Exploradores. Están interesados en que el juego los sorprenda, es decir en interactuar con el mundo. Es el sentido de maravilla que el mundo virtual imbuye lo que anhelan; jugar con otros jugadores añade profundidad al juego, pero no son componentes esenciales de su experiencia, excepto tal vez como fuentes de nuevas zonas a visitar. Anotar puntos todo el tiempo es una ocupación inútil para estos jugadores, porque esto desafía el carácter abierto que hace al mundo del juego parecer algo vivo y que respira. La mayoría de los exploradores consumados podrían obtener fácilmente los puntos suficientes para llegar a la cima, pero para este tipo de jugadores tal comportamiento unidimensional es signo de un intelecto limitado.

Exploradores están orgullosos de su conocimiento de los puntos más finos del juego, sobre todo si los nuevos jugadores los tratan como fuentes de conocimiento del juego.

3) Socializadores. Están interesados en interactuar con otros jugadores. Esto generalmente significa hablar, pero puede extenderse a un comportamiento más exótico. Presentarse con la gente y conocerlos es mucho más digno que tratarlos como forraje para ser mangoneados. Para estos jugadores el mundo del juego es simplemente un espacio; lo que hace atractivo el juego son las personas que se encuentran en él.

Los socializadores están orgullosos de sus amistades, sus contactos y su influencia.

4) Asesinos. Están interesados en hacerle cosas a la gente, es decir, actuar en otros jugadores. Normalmente, esto no es con el consentimiento de estos "otros jugadores" (incluso si, objetivamente, la interferencia en su juego puede parecer "útil"), pero a los asesinos no les importa; su deseo es demostrar su superioridad sobre los demás seres humanos, preferiblemente en un mundo que sirve para legitimar acciones que podrían significar el encarcelamiento en la vida real. El conocimiento acumulado es inútil a menos que se puede aplicar; incluso cuando se aplica, no hay diversión a menos que pueda afectar a una persona real en lugar de una entidad sin emociones, computarizado.

Los asesinos están orgullosos de su reputación y de sus habilidades de lucha frecuentemente practicadas. Bartle. 1996

Esta tabla fue creada para analizar la experiencia de juego en jugadores de MUD, sin embargo es utilizada para analizar diversas experiencias de juego en diferentes ambientes. En las entrevistas sobre la experiencia de juego de las participantes podemos ver como existen diferentes formas de disfrutar el juego y en algunas ocasiones podemos ver como ellas mismas vinculan su forma de experimentar el

juego con las experiencias que les han ocurrido en otros espacios de su vida, como cuando Helena habla de su interés por los escenarios distópicos, cuando Peach comenta sobre su relación sentimental con los personajes o cuando Cometa menciona que su mayor placer en el juego es el que tiene al convivir con los demás jugadores. En el caso de Helena, Peach y Amata vemos que sus intereses en el mundo de juego están más bien encaminados a la experimentación de la narrativa del juego, entrando las tres en la categoría de exploradoras, sin embargo Helena ha mencionado que ella se siente orgullosa al derrotar a otros jugadores en el campo de batalla, de esta forma ella toma el rol de una asesina según la tabla. Cometa por otra parte ha mencionado que lo más placentero que encuentra en el juego es el hecho de convivir con otros jugadores (no inteligencias artificiales). Estas diferentes formas de experimentar el mundo de juego podrían tener su correspondiente forma de experimentar el hecho de ser videojugadora. Ya que el mundo de juego y por lo tanto la experiencia que existe en él no es un espacio cerrado al resto de las experiencias cotidianas y las jugadoras no dejan de ser quienes son al entrar en el mundo de juego. Por ejemplo a Helena le interesa analizar o explorar a fondo el juego, mientras juega y en sus reflexiones como investigadora. Le interesa entender los pequeños detalles del juego que mueven algo dentro de ella como una exploradora. Ella considera que el juego es una herramienta que le permite entender cosas de su experiencia como persona, y que estos descubrimientos pueden ser compartidos con otros, sus alumnos, por medio de su trabajo. Al mismo tiempo ella menciona como el juego la ha enseñado a estar alerta y a saber cuando atacar como en un juego de shooter.

Ya que los juegos son representaciones simplificadas de nuestra realidad estos contienen elementos con los cuales los jugadores se pueden identificar. La necesidad de pelear y vencer, física o intelectualmente puede convertirse en una experiencia placentera si experimentamos el juego como un espacio libre de consecuencias en donde podemos entrenarnos para estas situaciones. Los problemas de la vida cotidiana pueden encontrar una forma de solucionarse cuando entramos en la seguridad del juego.

Cometa ha relatado cómo en el inicio de su adolescencia ella tenía problemas para comunicarse con las personas a su alrededor, sus compañeros de clase y su familia. La interacción con personas reales dentro de un mundo de juego le ayudó a encontrar lo que necesitaba para poder hablar con las personas de nuevo en ámbitos fuera del juego. Ella sigue disfrutando mucho de la convivencia social dentro del juego, posiblemente porque necesitaba encontrar un espacio seguro para convivir con otros, practicar y aprender lo que necesitaba para convivir con los demás.

Gracias al análisis realizado sobre las entrevistas, preguntas y productos de comunicación de las participantes en diferentes momentos de esta investigación, he podido encontrar algunas de las experiencias que resultan significativas en las vidas de las videojogadoras mexicanas que participaron en esta investigación, así como los espacios fuera del juego hasta donde se extienden. Se ha encontrado cómo las experiencias de juego interfieren en su convivencia con otras personas, en sus elecciones de vida como su trabajo o los amigos y en su forma de aprender, percibir y entenderse a sí mismas.

Dentro de la teoría fenomenológica de Alfred Schütz él propone el concepto del mundo de la vida cotidiana o mundo de la vida, este es el espacio social que se nos da al nacer, con sus reglas y sentidos previamente organizados. Recordemos que Husserl menciona que la ciencia del mundo de la vida se refiere a las “experiencias subjetivas relativas”. Los individuos tienen diferentes “líneas” de vida, las diferentes dimensiones en donde una misma persona vive el mundo que lo rodea al entrar a diferentes espacios o grupos, los cuales tienen sus reglas y contexto espacial y temporal determinado, a lo cual hay que añadir que existen coordenadas particulares para cada persona, las cuales provienen de su historia. Podemos entender al juego como una dimensión más en la vida de la personas. Cuando jugamos un juego aceptamos sus reglas previamente establecidas, comprendiendo que la forma de comportarnos en ese mundo se irá aprendiendo mientras estemos en él, ya sea por que alguien explique las reglas del juego o porque el juego mismo tenga la capacidad de explicarse por medio de tutoriales o por el

autodescubrimiento. Este espacio con el tiempo se vuelve natural para los jugadores, llegado a ser otra línea de vida en la que interactúan en ambientes de juego, obtienen logros y conviven con otras personas o con personajes artificiales. Podemos ver cómo estas interacciones no quedan suspendidas cuando los usuarios salen del juego, la conexión con estos espacios puede continuar a través de la exposición a contenidos transmediáticos (películas, cómics, machinima), la compra de productos para el juego o relacionados a este, o simplemente el ir a visitar a nuestros amigos con los que jugamos en línea. Todo lo que sucede fuera del juego alimenta la experiencia al entrar de nuevo al círculo mágico, cuando las condiciones son las adecuadas el jugador se va involucrando cada vez más no solo en el juego, sino en todos los elementos alrededor de este y en algunos casos también lleva su experiencia de juego a otros espacios generando vínculos con otras personas y adjuntándose a prácticas relacionadas con la cultura del videojuego.

La experiencia sólo puede ser alcanzada por medio de la reflexión sobre sucesos pasados, lo que ocurre en el presente no puede ser procesado hasta que ya ha pasado. Por esto solo tenemos acceso a la experiencia del sujeto por medio de sus relatos o los productos que ha elaborado. En el proceso de recordar cómo han sucedido los eventos, algunas partes de la historia podrían perderse, omitirse o cambiarse a propósito o no. Muchos elementos entran en juego, la habilidad para expresarse, las intenciones, el actual estado de ánimo, la técnica o la prisa que tenga quien cuenta el relato. De cualquier forma el mensaje estará distorsionado, sin embargo esta alteración nos puede ayudar a conocer mejor a quien nos cuenta su experiencia. Durante el trabajo de campo me pude dar cuenta de cómo emerge la personalidad de las entrevistadas durante la conversación y cómo esta empapa su relato dejando al descubierto elementos implícitos en sus historias. Me parece importante considerar estos elementos de que añaden color al relato para comprender mejor las necesidades y el contexto de cada individuo. Todas las entrevistadas en este proyecto han llevado su experiencia de juego a terrenos de su vida que trascienden más allá experiencia lúdica y hacen más compleja su relación con lo que juegan, porque al involucrarse de esa forma le van sumando importancia y relevancia. Al contrario de lo que Hiuzinga propone sobre que el juego es una

actividad “no seria” ellas encuentran la forma de reinterpretar el juego de forma que les ayude a entender el mundo que las rodea, como una forma para reflexionar o un medio para expresarse y conocer a nuevas personas. Su experiencia de juego es un importante vínculo con lo intrasubjetivo y lo intersubjetivo, es decir, su experiencia de juego les ha ayudado a entenderse y a entender a los demás.

La experiencia de jugar videojuegos influye en sus vínculos sociales, He encontrado que el gusto por las experiencia de jugar ha determinado parte de su convivencia social, ya que esta actividad en algunos casos las aleja de ciertos grupos sociales o de personas cercanas que por prejuicios rechazan el hecho de que ellas se involucren en este tipo de actividades. Estos prejuicios han resultado estar, según las entrevistas, relacionados con el género de las participantes. Cuando hablan de los detractores de su actividad como videojugadoras, me parece que es muy importante tomar en cuenta que he encontrado una gran cantidad de determinación de las participantes a hacer lo que les apasiona sin importar las críticas o el rechazo de los demás, aún cuando proviene de personas cercanas. Se encontró que en todas ellas existe una persona o grupo de personas que las apoyan en sus intereses.

El círculo social que apoya y comparte sus decisiones e intereses suele estar cerca de ellas desde la infancia, pudiendo ser un hermano, la madre un primo o un grupo de amigos. Muchas de las actividades que han desarrollado han necesitado de un otro con el cual compartir el momento del juego y socializar las experiencias que se han tenido en él. La experiencia de juego en este sentido genera una conversación entre personas con intereses similares, que puede trascender al juego mismo, usándolo como un trampolín para plantearse otras cuestiones, por ejemplo cuando Helena se interesó por las historias de horror gracias a su contacto con videojuegos, películas y cómics que tratan este tema. En su caso los juegos de *survival horror* fueron un trampolín para llegar a otras preguntas sobre las personas, los monstruos y las relaciones humanas. Preguntas que nacen de ella pero que producen una conversación cuando las comparte con los demás.

La retroalimentación que un grupo proporciona, ya sea que se trate de una comunidad dentro del juego, en foros, o de forma presencial fue necesaria para agregar el elemento identitario a la experiencia. La relación con el otro, con el alter ego nos ayuda a encontrar significado o definir la situación, comparar nuestras reacciones, logros, derrotas e intereses con los de los otros nos forma un criterio y crea una complicidad y pertenencia en el grupo. Posiblemente las conversaciones e interacciones con inteligencias artificiales dentro del juego puedan estar relacionadas con esta formación de identidad al producir también reflexiones, emociones y sentido en los jugadores.

Las entrevistadas comentan que las experiencias que tienen en los juegos que más les interesan las dejan pensando o reflexionando sobre los objetos y las situaciones presentadas en el juego, los conflictos morales, la forma en la que técnicamente se creó el juego, las razones por las que la historia o los personajes se construyeron de tal forma y los sentimientos que tuvieron al estar en contacto con el juego, entre otras cosas. En todos estos casos podemos ver como la resolución del juego, a pesar de que este llega a su fin no queda del todo completa, pues ellas siguen analizando y repensando incluso generando productos como textos en donde reflexionan sobre el juego. Raph Koster en su libro *a theory of fun* habla de cómo los juegos son acertijos que disfrutamos porque nos ayudan a analizar patrones, una vez resuelto el patrón el juego se vuelve aburrido.

*Games are puzzles to solve, just like everything else we encounter in life. they are on the same order as learning to drive a car, or picking up the mandolin, or learning your multiplication tables. We learn the underlying patterns grok them fully, and file them away so they can be rerun as needed.*⁵⁷(Koster, 2005. pp.34)

La reflexión sobre los eventos emotivos del juego es algo que aparece constantemente. A las entrevistadas les interesa tener experiencias de juego que les

⁵⁷ Los juegos son acertijos para resolver, como todo lo demás que nos encontramos en la vida. Están en el mismo orden que aprender a conducir un coche, o tocar la mandolina, o aprender las tablas de multiplicar. Aprendemos los patrones subyacentes y los guardamos para que puedan volver a efectuarse cuando sea necesario.

permitan reflexionar, esas parecen ser las experiencias que les parecen más ricas, más allá del placer inmediato de otro tipo de juegos como shooters, juegos de recolectar objetos, peleas o carreras.

El interés por estas experiencias las ha llevado a tomar su experiencia de juego y colocarla en el terreno de lo profesional. Ellas han mencionado que son las experiencias las que las mueven a crear algo para los demás. Esta necesidad de expresión encuentra su forma en diferentes productos de comunicación que a su vez son soportes de reflexión para ellas mismas y de experimentación con los otros. El hecho de tomar la iniciativa de crear a partir del juego es una muestra de la profundidad e importancia que la experiencia lúdica tiene en ellas. Helena menciona que los juegos *“te vacunan con su posibilidad de diégesis contra la idiotez”*. Los juegos, dependiendo de cómo los leemos, nos pueden ayudar a darnos cuenta de las cosas que damos por hecho, esos mundos de la vida cotidiana se pueden dejar en pausa para observar las cosas desde una perspectiva diferente, con otras reglas. Los juegos nos dan la posibilidad de imaginar otras formas de ser, por ejemplo, nos brindan la posibilidad de cambiar físicamente, de ponernos en los zapatos de otras personas u otras creaturas, nos modifican la perspectiva desde donde vemos las cosas, ya sea en primera persona, en tercera persona o en una vista panorámica como en los juegos de dios. Peach menciona que la experiencia de juego le abrió la posibilidad de experimentar el rol de un cuerpo diferente.

si, me gustaba.... Zelda no me gustaba antes, hasta que apareció el rollo Zelda en el ocarina pero por el rollo de este personaje como es, primero es la niña esta y despues resulta que es como un ninja y después es la princesa fuerte no? hace lo que quiere.. o en los juegos de pelea me gustaba muchoo.... a pesar de que Chun Li fue la primera no me latía tanto hasta que apareció esta sakura o la mala que tiene el ojo de luz que no me acuerdo como se llama, y el soul calibur 2 que es uno de los juegos que más he explotado.. este Tándem, es como el personaje con el que más me he identificado en mucho tiempo y pues también Jade de beyond good and evil. ha sido, como que ese es mi arquetipo de personaje incluso hasta en perfiles éticos como que es un poco similar entre ellas, o son así o son personajes tipo por ejemplo como los que te mencionaba, niñas, básicamente pelirrojas, ya ver los personajes Scully de los expedientes, Rina Inverse, mi personaje en mass effect también es pelirroja o todos los personajes que cree en monster hunter o algo tienen como ese mismo atributo -Peach.

La experimentación del juego cambia al ser productoras de contenido e involucrarse más en conocer las formas en las que se produce un videojuego. Algunas de ellas han comentado que, si por una parte se pierde algo de la “magia” que provoca el no saber como se hace, también el saber ha sofisticado su forma de disfrutar el juego. Su selección de juegos es más cuidadosa, reconocen los elementos que hacen a un buen juego y pueden elaborar críticas sobre estos. Esto depende también de la etapa de vida en la que se encuentren ya que algunas de ellas han tenido más años de experiencia en esto. Schütz menciona las conductas, las cuales al tener una intención se convierten en acciones de dos tipos, motivos para y motivos porque. *Los motivos que implican fines a lograr, objetivos que se procura alcanzar son denominados motivos para; los motivos los que se explica sobre la base de los antecedentes, ambiente o predisposición psíquica del actor son denominados “motivos porque”.* La estructura temporal de ambos tipos difieren, los “motivos para” están dominados por el tiempo futuro; los motivos porque, por el pasado (Schütz, 1962. pp. 26). Los motivos para son los que tienen que ver con la subjetividad del actor, entendiendo la subjetividad como la relación que guarda la acción con la conciencia del actor (idem); se trata de las razones para actuar ancladas en lo que la persona proyecta a futuro. Es esta subjetividad la que interesa a Schütz. En las entrevistas las videojugadoras presentan algunas conductas que se convierten en acciones o motivos para, por ejemplo Cometa busca y entra a una carrera que le permita desarrollar videojuegos, su motivo para hacer esto es la búsqueda de conocimiento que le permita crear experiencias de juego que hagan que otras personas sientan lo que ella siente al jugar. Los motivos para de cometa la han llevado a tener diferentes experiencias y a tomar acciones conforme a eso, es decir motivos por, acciones cuyas razones están ancladas en el pasado, por ejemplo en su caso, los motivos por los que estudió la universidad en Toluca tienen que ver con sus intereses y las limitaciones que tiene desde su familia ya que ellos no quieren que viva lejos de ellos. Helena ha expresado que sus motivos para están enlazados con su interés por mostrar a otros, en su casos sus alumnos ideas, conceptos y perspectivas distintas de entender la realidad en la que vivimos. Su forma de hacer

esto es por medio de sus cursos, conferencias que tratan sobre videojuegos, películas y cómic.

La forma en la que yo me relaciono con el tema de investigación tiene que ver con que yo también he jugado videojuegos por mucho tiempo y comparto con las entrevistadas muchos de los códigos, expresiones y experiencias de juego. La idea inicial de este estudio inició siendo un intento por comprender las diferentes experiencias de juego, cómo son, y que provocan en las jugadoras, esto con el fin de poder replicar o mejorar estas experiencias para el diseño y desarrollo de videojuegos con un target específico en mujeres. Durante los dos años de maestría el tema mutó en este estudio del alcance del hecho de jugar a otros espacios de la vida de las jugadoras. Este proyecto me ha llevado a ver a la comunidad de videojugadores desde la perspectiva de la investigación. Desde este nuevo punto de vista veo como la actividad de jugar ha producido las prácticas que se comparten como una forma de identificación y algunas veces de identidad entre los videojugadores, no solo en México, sino en otras partes del mundo. Estas prácticas no se quedan en el espacio lúdico, ya que la comunidad gamer tiene su área de profesionales que se dedican al desarrollo, la difusión, la comunicación y el estudio de los videojuegos. La relación que tienen los videojuegos con la tecnología y el arte atrae a personas de diferentes disciplinas, lo cual me parece muy interesante en cuanto a su aporte y al hecho de poder fusionar diferentes campos de trabajo en un producto final. Los videojuegos son una disciplina que se puede nutrir de muchísimos campos, las experiencias narradas por las entrevistadas muestran cómo su gusto por los videojuegos las ha llevado por diferentes caminos profesionales, pero su inspiración en común han sido los videojuegos. Las personas con las que colaboré han sido muy abiertas y dispuestas a brindar su apoyo, además mi historia como gamer y parte de la comunidad de desarrollo me ayudó a encontrar rápidamente los contactos.

Alcances y limitaciones de la investigación

Me parece que es necesario explorar el tema del alcance de la experiencia de juego desde diferentes perspectivas, por ejemplo desde la construcción de la identidad o agregando a nuevos actores como las comunidades o los jugadores hombres, los amigos y familiares. Me parece también necesario hacer este análisis desde el punto de vista masculino ya sea como análisis comparativo o mixto. También podrían agregarse diferentes técnicas de recolección de información como el de las entrevistas grupales.

Un tema que me parece interesante es el de investigar más sobre el cómo una comunidad de apoyo, ya sea amigos o familia impacta en el involucramiento de una persona, ya sea hombre o mujer en alguna actividad, sobre todo en aquellas en las que típicamente se encuentren detractores por su género, raza, religión o cualquier tipo de distinción. Por último parece necesario que la investigación sea cual sea tenga un cauce práctico desde su concepción y que sirva para mejorar algo en nuestra sociedad, al menos por medio de la creación de bases para diseñar estrategias de comunicación para implementar alguna mejora real.

En cuanto a la aportación que esta investigación hace para la comunicación, he aportado elementos que ayudan a entender cómo las experiencias de juego son espacios para la creación de significado para las videojugadoras, el cual reproducen en diferentes ámbitos de su vida llegando incluso a crear productos de comunicación a partir de estas. Esta investigación permite abrir nuevas preguntas sobre la forma en la que los juegos pueden ser aplicados como herramientas de crecimiento, conocimiento y comunicación, entendiendo que estos pueden ser (y en muchos casos son) herramientas para la difusión de la ciencia y la cultura.

Reflexiones finales

Me gustaría presentar cuál fue el proceso de creación de este trabajo de tesis para la Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura. Al inicio mi propósito fue abordar el tema de la cultura del videojuego y me llamaba la atención en específico el grupo de mujeres que juegan porque he estado interesada en la producción de

juegos para este público en específico. Mi objetivo al inicio era articular una investigación que me permitiera encontrar propuestas útiles para el diseño de videojuegos. Conforme avanzó el proyecto me di cuenta de que era necesario presentar una investigación de corte más académico y mis intenciones iniciales me estaban llevando hacia pensar en algo más parecido a una investigación de mercado. Además mis fundamentos teóricos estaban más bien en el área de diseño de videojuegos y esta teoría no alcanza las expectativas de este proyecto. Por lo tanto busqué un concepto que se adecuara a las necesidades académicas de esta tesis y llegué primero a la búsqueda del cómo se construye la identidad de las videojugadoras. Con el paso del tiempo me di cuenta de que la identidad no era lo que yo quería analizar ya que mi interés está más en cómo los videojuegos pueden tener influencia sobre las personas, es por esto que cambié el concepto de identidad por el de la experiencia, más concretamente el de la experiencia de juego. Esto me llevó a la teoría de la fenomenología de Alfred Shultz, la cual la experimenté como un vasto espacio de información del cual tomé lo que me pareció que funcionaba para el proyecto y lo uní a lo que me parecía pertinente sobre teoría de diseño de juegos.

La búsqueda de las participantes la realicé en el evento anual Dev Hour que se lleva a cabo en la ciudad de México y en el evento Campus Party que ahora tiene su sede en Guadalajara y que también es anual. En estos espacios conocí a muchas personas, gamers o no, que me apoyaron con su participación y me compartieron sus experiencias para poder llevar a cabo este proyecto.

Este proyecto me permitió empezar a darme cuenta de cómo funciona el mundo académico de la investigación en ciencias sociales. Pude conocer a buenos amigos a lo largo del camino, los cuales ya forman parte de nuevas e importantes experiencias en mi vida. Fue una etapa de transición personal en donde al final de este recorrido pude vislumbrar la vocación que he tenido en mí desde siempre y que por cuestiones de todo tipo no había querido voltear a ver.

Referencias

| |
|--|
| Arjoranta, J. 2011. Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games. Department of Art and Culture Studies. University of Jyväskylä. Agora Game Lab, PL 35 (Agora), 40014, Finland. |
| Bartle, R. 1996. Hearts clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD research 1 (1, June). http://mud.co.uk/richard/hclds.htm |
| Carnagey, N. Anderson, C. 2005. The effects of reward and punishment in violent videogames on aggressive affect, cognition and behavior. Psychological Science. |
| Castronova, E. (2005). Synthetic worlds: The business and culture of online games. Chicago: The University of Chicago Press. |
| Castronova, E. (2005). Synthetic worlds: The business and culture of online games. Chicago: The University of Chicago Press. |
| Castronova, E. 2005. Synthetic worlds: the business and culture of online games. University of Chicago Press |
| Cole, H. Griffiths, M. 2007. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR Volume 10, Number 4, 2007 © Mary Ann Liebert, Inc. |
| Craig, R. T. (2006). Communication as practice. En G. Shepherd, J. St. John & T. Striphos (Eds.), Communication as... perspectives on theory (pp. 38-47). Thousand Oaks, CA/Londres/Nueva Delhi: Sage Publications. |
| De Kort, Y. Wijnand, A. Gajadhar, B. 2007. People, Places, and Play: A research framework for digital game experience in a socio-spatial context. Game Experience Lab, Human-Technology Interaction Group Eindhoven University of Technology, Netherlands. |
| Dreher, J. (2010). Fenomenologia: Alfred Schütz y Thomas Luckmann. Universidad de Konstanz, 71-113. |
| Dreher, J. (2010). Fenomenologia: Alfred Schütz y Thomas Luckmann. Universidad de Konstanz, 71-113. |
| Enevold, J. 2012. Domesticating Play, Designing Everyday Life: The Practice and Performance of Family Gender, and Gaming Jessica Lund University Department of Arts & Cultural Sciences Biskopsgatan 7, 223 62, LUND, Sweden |
| Huizinga, J. (1949). Homo ludens. |

| |
|--|
| Huizinga, J. (1949). Homo ludens. Beacon; Edición |
| Juul, J. 2004: "Introduction to Game Time". In First Person: New Media as Story, Performance, and Game, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131-142. Cambridge, Massachusetts: MIT Press |
| Kim-Phong, H. Si-Wei, L. Skoric, M. 2013: Stepping out of the Magic Circle: Regulation of play/Life Boundary in MMO-Mediated Romantic Relationship. Article first published online |
| Koster, R. 2005. A theory of fun for game design. Paraglyph press, Inc. |
| Lamerichs, N. 2014. Cosplay Material and Transmedial Culture in Play. University Grote Gracht |
| Mateas, M. Zagal, J. 2010. Time in Video Games: A Survey and Analysis. Simulation & Gaming |
| Mitchell, B. 2005. Gaming Mind, Gaming Body: The Mind/Body Split For a New Era. Indiana University |
| Poels, K. de Kort, Y. 2014. World of Warcraft, the aftermath: How game elements transfer into perceptions, associations and daydreams in the everyday life of massively multiplayer online role-playing game players. University of Antwerp, Belgium. Wijnand A Ijsselsteijn Eindhoven University of Technology, The Netherlands. New Media & Society. |
| Rodriguez, H. 2006. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens, en: http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues |
| Rodriguez, H. 2006. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens, en: http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues |
| Salazar, J. 2009. "Cultures of Virtual Worlds" Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs. Tohoku Gakuin University, Japan. Journal of virtual worlds research. Vol. 1. No. 3 ISSN: 1941-8477 |
| Schütz, A. (1945). On Multiple Realities. Philosophy and Phenomenological Research, Vol. 5, No. 4, 533-576. |
| Schütz, A. (1945). On Multiple Realities. Philosophy and Phenomenological Research, Vol. 5, No. 4, 533-576. |
| Schütz, A. 1972. Fenomenología del mundo social. Psicología social y sociología Paidós. Buenos Aires, Argentina. |

Schütz, A. 1972. Fenomenología del mundo social. Psicología social y sociología Paidós. Buenos Aires, Argentina.

Schütz, A. 1974. El problema de la realidad social. Amorrortu editores Buenos Aires.

Schütz, A. 1993. La construcción significativa del mundo social. Traducción de Eduardo J. Prieto. Ed. Paidós, Barcelona, España.

Schütz, A. Luckmann, Th. 1977. Las estructuras del mundo de la vida. Ed. Amorrortu, Buenos Aires, Argentina.

Schutz. A. 1974. El problema de la realidad social. Amorrortu editores buenos aires.

Scott, J. 1991. Experiencia, Feminists Theorize the Political, editado por Judith Butler y Joan W. Scott, reproducido con el permiso de Routledge, Inc. Taylor & Francis.

Scott, J. 1991. Experiencia, Feminists Theorize the Political, editado por Judith Butler y Joan W. Scott, reproducido con el permiso de Routledge, Inc. Taylor & Francis.

Simons, I. Newman, J. 2003. All Your Base Are Belong To Us: Videogame culture and textual production online. DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2014 Volume: 2

Stevens, Reed, Satwicz, and McCarthy. 2008. "In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' Lives." The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press.

Stevens, Reed, Satwicz, T. McCarthy, L. 2008. "In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' Lives." The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press

Thompson, J.B. El concepto de cultura. En ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas. Capítulo 3. Editorial Casa Abierta al Tiempo.

Weinsheimer, J. & Gadamer, H. (1985). Gadamer's hermeneutics: A reading of Truth and method. New Haven: Yale University Press.

Weinsheimer, J., & Gadamer, H. (1985). Gadamer's hermeneutics: A reading of Truth and method. New Haven: Yale University Press.

Whitehead, A. 1949. Mentor-book.

Young, B. 2005. Gaming Mind, Gaming Body: The Mind/Body Split For a New Era.
Indiana University

Zagal, JP. Mateas, M. 2010. Time in video games: A survey and analysis

Simulation & Gaming