



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO

EXPERIENCIAS Y HABILIDADES DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 10 A 12
AÑOS

TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL QUE
PRESENTAN:

CASTILLO AYALA ROSARIO

DURÁN FLORES GRISELDA

LÓPEZ PÉREZ JESÚS SÓCRATES

LUNA JUÁREZ FELIPE

PÁEZ JIMÉNEZ DANIELA

ASESORES RESPONSABLES:

ENRIQUE DE JESÚS QUIBRERA MATIENZO

MARÍA DEL CARMEN DE LA PEZA CASARES

ALEJANDRO JUAN PINEDA

MÉXICO, D.F., JULIO DE 2012

*Experiencias y habilidades de
los videojuegos en niños de 10
a 12 años*

RESUMEN

El juego es parte importante de la formación social, intelectual y motriz del hombre. Los niños dedican parte de su tiempo libre a esta actividad, a la que incluyen herramientas tecnológicas como celulares, computadores, tabletas y consolas de videojuegos, lo que les permite a los niños interactuar con la tecnología y explorar otras formas de juego.

Basándonos en el método cualitativo, mediante la observación participante y la aplicación de encuestas a niños de quinto y sexto de primaria en dos escuelas diferentes, indagamos sobre los modos de jugar, así como los juegos favoritos de los infantes.

El videojuego resaltó como una de las formas favoritas que tienen los niños para jugar, así investigamos cuáles son los temas y títulos predominantes en nuestro grupo de estudio; con ello buscamos saber las experiencias y habilidades que de ellos derivan.

Después de analizar los diez videojuegos preferidos, encontramos que quien los juega puede adquirir destrezas, coordinación visomotora y psicomotriz, capacidad para la toma de decisiones, socializar y trabajar en equipo. Asimismo, puede ayudarle a comprender y asimilar las reglas de su entorno social.

Palabras clave: juego, experiencias, habilidades, videojuegos.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Agradecimientos..... | 7 |
| Introducción..... | 12 |
| 1. El Juego..... | 16 |
| 1.1. Experiencia del juego..... | 17 |
| 1.2. Desarrollo de habilidades..... | 23 |
| 1.3. El videojuego..... | 29 |
| 2. El Juego y las TIC..... | 34 |
| 2.1. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)..... | 34 |
| 2.2. Historia de los videojuegos..... | 34 |
| 2.3. Ciberespacio..... | 36 |
| 2.4. Interactividad y videojuegos..... | 38 |
| 2.4.1 La interfaz..... | 42 |
| 3. Los niños y el videojuego: usos y preferencias..... | 48 |
| 3.1. La observación participante..... | 48 |
| 3.2. Las encuestas..... | 50 |
| 4. La función diferenciada del juego en niños y niñas de dos grupos sociales..... | 57 |
| 4.1. Las condiciones sociales y el juego..... | 57 |
| 4.1.1. Los niños y el juego..... | 57 |
| 4.1.1.1. Martín Luis Guzmán..... | 57 |
| 4.1.1.2. Colegio Madrid..... | 58 |
| 4.1.2. Las niñas y el juego..... | 58 |
| 4.1.2.1. Martín Luis Guzmán..... | 58 |
| 4.1.2.2. Colegio Madrid..... | 59 |
| 4.2. Los videojuegos..... | 59 |
| 4.2.1. Niños..... | 59 |
| • Halo 3..... | 59 |
| • Gears of War..... | 62 |
| • FIFA..... | 65 |
| • Plantas vs Zombis..... | 67 |

| | |
|---|------------|
| • Bob Esponja..... | 69 |
| 4.2.2. Niñas..... | 72 |
| • New Super Mario Bros Wii..... | 72 |
| • Mario Party 8..... | 76 |
| • Mario Kart 7..... | 80 |
| • Super Mario Galaxy..... | 83 |
| • GTA San Andreas..... | 85 |
| 4.3. Conclusiones (proceso de síntesis) | 87 |
| 4.3.1. Condición del juego y videojuego..... | 87 |
| 4.3.1.1. Niños Martín Luis Guzmán..... | 87 |
| 4.3.1.2. Niños Colegio Madrid..... | 88 |
| 4.3.1.3. Niñas Martín Luis Guzmán..... | 89 |
| 4.3.1.4. Niñas Colegio Madrid..... | 89 |
| 4.3.2. Condiciones generales..... | 89 |
| 4.3.2.1. Diferencias de clase entre escuelas..... | 89 |
| 4.3.2.2. Diferencias de género entre niños y niñas..... | 90 |
| Conclusiones..... | 92 |
| Bibliografía..... | 101 |

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo lo queremos dedicar principalmente a nuestras familias y amigos, así como nuestros profesores de área, Enrique Quibrera, Carmen de la Peza y Alejandro Juan. Gracias por su paciencia, apoyo y comprensión; pero sobre todo por regalarnos sus conocimientos, este trabajo no hubiéramos podido acabarlo sin ustedes; tienen un lugar especial en nosotros, han marcado nuestra vida para pensar y seguir trabajando día con día.

Gracias al Colegio Madrid y la escuela primaria Martín Luis Guzmán por abrirnos sus puertas para realizar nuestro trabajo de campo, así como a los contactos que nos ayudaron a entrar, Mtra. Sofía de la Mora y la Directora Ahimed Pérez.

En primer lugar quiero agradecer a mis padres, Elena y Efrén por creer en mí, por escucharme y apoyarme cuando he tenido problemas. Gracias por encaminarme y por inculcarme el valor de la disciplina y responsabilidad. Gracias por la familia tan linda que me han dado, los amo y son el motor de mi vida.

A ti hermano Efrén, gracias por escucharme, apoyarme, brindarme consejos y resolver toda una serie de dudas que ya sabes que nunca me surgen jeje y por estar conmigo en las buenas y en las malas, también. Te adoro.

A mis abuelos María, Cristina y Beto, ustedes se me fueron antes de tiempo, me hubiera encantado compartir este momento con uds., pero sé que se sienten muy orgullosos de mí. Abuelo Efrén, te quiero mucho, gracias por tenerme siempre en tu pensamiento. Gracias por creer y preocuparse por mí, pero sobre todo por su inmenso cariño.

A mi familia, tíos y primos, aunque luego los dejo un poco abandonados, sé que me desean lo mejor, gracias por confiar, escucharme e interesarse en lo que hago. Los quiero mucho.

A mis amigas y amigos que conozco desde niña hasta esta etapa de la vida, secundaria, prepa, universidad, muchas gracias por apoyarme y seguir presentes en mi vida. Con cada una/o he compartido grandes momentos que llevo siempre conmigo, aunque en ocasiones estemos distanciados, saben que los quiero mucho, mucho, con el corazón.

A mis maestros y maestras u otras personas que me he encontrado en mi camino, llevo a muchos en mi mente. A los de UAM por enseñarme día a día sus conocimientos de diseño, radio, cine, tele. Mtra. Sofía gracias por creer en mí e impulsarme para seguir trabajando.

Finalmente, a mi equipo con el que trabajé, reí y discutí. Gris, lloramos, reímos, nos enojamos, platicamos, mil cosas pasamos con este trabajo y la carrera, gracias por estar presente en mi vida y sobre todo por ser mi amiga. Felipe y Socri gracias amigos por aparecer en mi camino. Rosario, gracias por estar en las buenas y en las malas conmigo. Los quiero mucho y les deseo mucho éxito a todos.

Gracias a todos y cada uno de ustedes por permitirme conocerlos, respetarlos y quererlos.

Atte. Dany Páez

Agradezco infinitamente a Dios por permitirme formar parte de una gran familia. Pero agradezco aún más a mi MADRE por darme la vida.

Gracias mamá por dedicar tu vida, tiempo y amor para cuidar de mí, de mi educación, de mis valores y mi futuro. Emy es a ti quien le debo lo que soy; gracias por tenerme paciencia, por levantarme cuando estoy por rendirme, porque en ningún momento de mi vida dejas de animarme, por ser feliz cuando yo lo soy, por estar a mi lado cuando estoy triste, por los regaños y consejos, por muchas cosas, GRACIAS. Eres un gran ejemplo de mujer, amiga y madre; esto es para ti, TE AMO.

A ti Andy por estar a mi lado todas las noches y los días, por soportar mis momentos de histeria, pero sobre todo por compartir conmigo mis éxitos y alegrías. Porque eres la mejor hermana que alguien pueda tener y porque sé que siempre estarás a mi lado, esto también es para ti. Tú y mamá son mi todo. Gracias hermanita, TE AMO.

A mis abuelos maternos, Ernesto y Lupita, que son la cabeza de mi familia, que siempre han estado a mi lado, y se han sentido orgullosos de mí, gracias. Abuelitos los amo con toda mi alma, no hay manera de agradecer lo que han hecho en mi vida.

A mis sobrinos Diego y Yarezi por ser una de mis mayores inspiraciones en la vida; porque verlos sonreír, jugar, aprender y crecer me hace feliz. Mis niños, los amo y quiero ser un buen ejemplo para ustedes.

A mi familia en general porque siempre se han preocupado por mí, por saber qué hago de mi vida, por apoyarme tanto moral como económicamente: tíos (as), padrinos, primos (as), sobrinos (a), a todos por igual, muchas gracias.

A mis amigas y amigos de prepa, universidad y de Tona que siempre me echaron porras. A mis compañeros y amigos de este trabajo: Socri y Felipe porque me han hecho reír con sus locuras, gracias; Rosario por las alegrías y tristezas vividas; y a ti Dany gracias por ser mi amiga, porque hemos compartido buenos y malos momentos, hemos reído y llorado juntas. Los quiero mucho amigos, esto es el comienzo de una vida encaminada al triunfo, les deseo lo mejor.

Y finalmente, gracias a quien me enseñó que esto es sólo el principio de una vida llena de éxitos, que debo luchar por mis ideales y defenderlos. A todos y cada uno de ustedes, GRACIAS!!

”El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños”

Eleanor Roosevelt

Atte. Gris Flores

*A la mujer que me ha impulsado cada día y cada etapa de esta vida juntos, para superarnos y sembrar la semilla de un gran porvenir para nuestra futura descendencia, **Aura Citlalli**, mi amiga, mi esposa, mi todo. Por brindarme su amor incondicional. Gracias por hacer de mis sueños tus sueños, por la motivación constante, por tu apoyo perfectamente distribuido a lo largo del tiempo.*

*A mis dos grandes pilares, mis padres: **Dora Luz Juárez y Felipe Luna**. Gracias por darme la vida y apoyarme en cada decisión que he tomado en ella, por sus consejos y valores transmitidos, por los ejemplos de perseverancia y constancia que los caracterizan y que me han inculcado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.*

*A mi hermana, **Doris**, por los consejos y palabras de aliento que ha sabido darme y por enseñarme a caminar en esta vida.*

*A mis hermanos, **Emmanuel y Luis Angel**. Para que mis pasos guíen los suyos, puedan caminar firmemente y alcanzar el éxito deseado. Gracias porque a pesar de ser los menores me han enseñado mucho.*

*A mi equipo, **Gris, Dany, Rosario y Sócrates**. Por su esfuerzo y dedicación, por todos los momentos que fortalecen nuestra amistad. Porque llegamos al pío de la montaña con sueños y promesas, y ahora en la cima nos damos cuenta que el vuelo apenas comienza. Suerte en todo amigos.*

A todas las personas -familiares y amigos- que han formado parte de mi vida, a los que siguen en ella. A los que ya han partido de este mundo y que han dejado huella en mí para hacerme un hombre de bien.

A todos ustedes, GRACIAS.

*Atte. **Felipe Luna***

Quiero agradecer a Dios en primer lugar por esta oportunidad que me brindó, ya que sin su ayuda no hubiera alcanzado el éxito.

A mis padres, Gabina Pérez Cruz y Sócrates López Andrés, porque creyeron en mí, aún cuando había momentos de tristeza y desesperación tuvieron las palabras para apoyarme y darme ánimos para seguir adelante y a quienes brindo este triunfo. Por toda su dedicación, comprensión, entrega, tiempo, trabajo y sobre todo amor para darme una formación académica y hacer de mí una mejor persona. De ellos es este triunfo y para ellos es todo mi agradecimiento ya que nunca podré pagarles lo que han hecho, los amo.

A mi hermana Ruth Berenice López Pérez por ser mi consejera y confidente y sobre todas estas cosas por ser mi amiga. Esperando que este triunfo sea una motivación para que tú también te sigas superando.

A todos mis amigos en especial Griselda Flores y Daniela Páez, muchas gracias por estar conmigo en todo este tiempo, donde hemos vivido momentos de felicidad y tristeza, gracias por demostrarme que un amigo puede ser considerado como un hermano, recuerden siempre los llevare en mi corazón.

A mi amigo, compañero y hermano de tesis Felipe Luna Juárez que me apoyó en este proceso para poder culminar la tesis y me enseñó el valor de una verdadera amistad, no tengo como pagarte todo lo que has hecho por mí, muchas gracias.

A Kenia Pantoja Pérez, por tu paciencia y tu grata compañía, gracias por permitirme compartir mi vida y logros contigo.

Son muchos las personas especiales a las que me gustaría agradecer su cariño, apoyo, ánimo y compañía en las diferentes etapas de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos. Sin importar en dónde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

A todos ustedes

MUCHAS GRACIAS

Atte. Jesús López

INTRODUCCIÓN

El problema general de nuestro trabajo es la relación que los niños establecen con el juego y las nuevas tecnologías. Por ello, el objetivo fue conocer la percepción que ellos tienen específicamente del videojuego en su vida cotidiana, y posterior a eso, estudiar la experiencia y las habilidades que resulta de esta interacción.

Para abordar este objetivo planteamos una investigación que consistió en estudiar el impacto que produce el videojuego en las maneras de jugar de los niños y niñas, por lo que tomamos en cuenta la etapa de desarrollo entre diez y doce años de edad. De acuerdo con Jean Piaget en esa etapa es cuando los niños comienzan a realizar operaciones formales y a proponer conceptos más elaborados.

Consideramos relevante este trabajo, ya que el juego es fundamental en la vida del ser humano, sin distinción de edad. Al iniciarse en su etapa infantil, con él desarrolla habilidades fisiológicas-psicomotrices, simbólicas y sociales, adquiere experiencia a través de una actividad libre y voluntaria.

Esto permite al niño verse a sí mismo como papá, mamá, héroe, villano, abogado, cocinera, futbolista, etcétera, es decir, copian actividades reales con base en lo que han observado, sin ser éste un factor determinante para que en ello se conviertan en su vida adulta; sin embargo, les beneficia para entender la realidad.

Con el desarrollo de la tecnología, se han transformado y creado nuevas formas de jugar. Un ejemplo claro de ello, son los videojuegos. Estos dispositivos ocupan parte importante en el juego infantil; en el aspecto cognitivo favorecen la coordinación visomotora y psicomotora (movimientos a partir de la percepción visual, emocional y conocimientos), y fomentan la agilidad para tomar decisiones rápidas.

Los videojuegos establecen una relación dinámica con la máquina a través del diálogo, y en comparación con los juegos tradicionales tienen diferencias. Los espacios son virtuales, por ejemplo, y podría decirse que los valores y reglas que se establecen dentro de ellos son universales, porque lo mismo que se juega aquí se puede jugar en otro lado, sin entender parte de su cultura o lengua nativa.¹

Para alcanzar el propósito de nuestra investigación, nos dimos a la tarea de conocer en qué consiste el juego y cuáles son las funciones que cumple en el desarrollo de los niños. Con este

¹ (Rodríguez, M. y Ketchum, M., 2008: 80)

planteamiento encontramos diversas teorías y clasificaciones acerca del juego, que llevan sus explicaciones a considerar el juego como una condición instintiva y necesaria del ser vivo.²

Otras teorías afirman que esta actividad libera la energía excedente ya que existe una abundancia de energías nerviosas y musculares, como parte de la fisiología del cuerpo del niño³. Con ello busca vivir actividades propias de la edad adulta⁴; por ejemplo, el infante que maneja un triciclo como si fuera un taxi, le permite imaginarse en una calle, tratar con personas y cobrarles dinero.

A su vez, Sigmund Freud⁵ dice que el juego satisface instintos del ser humano y pasa de la actividad lúdica a lo laboral, como jugar al médico. Por otro lado, Claparède⁶ menciona que “*en el niño, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar.*”⁷

Como observamos existe un universo de explicaciones sobre el juego. No obstante, y no por carecer de importancia las anteriores, para el presente trabajo decidimos enfocarnos únicamente en las teorías propiciadas por dos autores que centran su atención en la experiencia y habilidades respecto al juego, plataforma conceptual que nos sirvió para fundamentar el análisis de los videojuegos.

En el primer capítulo, que lleva por título “El juego”, consideramos importante abordar la teoría de Roger Caillois, quien nos explica por qué el juego es una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia, y que al clasificarlo en cuatro cuadrantes: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, expone la experiencia que de cada uno resulta.

² (Gutiérrez, 2004: 158-164)

³ Herbert Spencer (1820-1903), utilizó los conceptos de estructura y función, se dedicó a construir su sistema de filosofía evolucionista y consideró la evolución natural como clave de toda realidad. Entre sus obras destacan: *La estática social* (1850), *Principios de psicología* (1855), *Primeros principios* (1862), *Principios de biología* (1864), *La clasificación de las ciencias* (1864), *La sociología descriptiva* (1873), *Principios de sociología* (1877-1896) y *El individuo contra el Estado* (1884).

⁴ Édouard Claparède (1873-1940), psicólogo y pedagogo suizo, sus trabajos de pedagogía tuvo relación con la psicología infantil. Entre sus obras destacan: *La asociación de las ideas* (1904), *Psicología del niño y pedagogía experimental* (1909), *La educación funcional* (1921), *Moral y política* (1940). Datos tomados de: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/claparede.htm>

⁵ Sigmund Freud (1853-1939), fue un neurólogo austriaco, considerado el fundador del psicoanálisis, forjó conceptos como “inconsciente, represión y transferencia”, asimismo, los conflictos del subconsciente en la interacción de: el Ello, el Yo y el Super-Yo. Algunas de sus publicaciones fueron *La interpretación de los sueños* (1900), *Tres contribuciones a la teoría sexual* (1905) e *Introducción al psicoanálisis* (1916). Datos tomados de: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/freud/>

⁶ (Hameliné, 1993: 6-7)

⁷ (Citado por Gutiérrez, 2004: 158-164)

En otro apartado, de esta misma sección, hablamos de las características que aporta Jean Piaget sobre el juego, en donde asegura que el niño “imita lo real”. Asimismo, detallamos la clasificación que hace, es decir, los juegos de *ejercicio, símbolo y regla*, significativos para el desarrollo de habilidades psicomotrices y cognitivas del niño.

Finalizamos el capítulo con la clasificación temática de los videojuegos propuesta por Begoña Gros. Con ello es posible entender el desarrollo de los juegos en el marco de las nuevas tecnologías. Es decir, explicamos y ejemplificamos cómo dentro de ellos existen diferentes tópicos como: acción, aventura, de rol, estrategia, simuladores, deportivos y otros, los cuales incluyen juegos educativos y de agilidad mental.

Posteriormente, en el capítulo II “El juego y las TICs”, nos enfocamos a las tecnologías de información y comunicación, en especial a los videojuegos, ya que en la actualidad el panorama de los juegos se ha transformado, por lo que la industria del entretenimiento ha ido ganando terreno a través de los juegos tecnológicos.

Con lo anterior, los niños han asimilado a los videojuegos como parte de sus actividades, por lo que consideramos preciso entender la manera en que podrían ayudarles en diferentes etapas de su vida. Asimismo, mencionamos brevemente la historia de los mismos.

Para cerrar este capítulo, damos la definición de ciberespacio, donde señalamos su importancia como espacio simbólico de juego; la interactividad como parte importante en el consumo de videojuegos y finalmente, la interfaz como herramienta tecnológica fundamental de los mismos.

El capítulo III “Los niños y el videojuego: usos y preferencias”, definimos la metodología utilizada para realizar nuestro análisis. Está dividido en dos secciones, la primera aborda la observación participante que aplicamos en diversos establecimientos en los que se reúnen los niños para jugar videojuegos; dicha técnica nos permitió establecer las bases para centrar nuestro análisis.

En la segunda parte, explicamos también el proceso que establecimos para llegar a la conformación del corpus, es decir, toda la información que utilizamos, como las respuestas obtenidas de cuestionarios aplicados en dos escuelas primarias y la lista de videojuegos preferidos.

Dentro del capítulo IV “La función diferenciada del juego en niños y niñas de dos grupos sociales”, resumimos la serie de datos recabados en las escuelas, y en varios apartados se ejemplifican las condiciones sociales del juego, separadas por niñas y niños. En otra sección,

analizamos cada videojuego que fue seleccionado de la lista de preferidos, y los detallamos con base en la historia, la experiencia y las habilidades que se obtienen a partir de ellos.

Por último, el capítulo de conclusiones aborda de manera general la reflexión que provoca toda la información que obtuvimos. Asimismo, reflejamos las perspectivas e inquietudes que nos quedaron pendientes.

1. EL JUEGO

El juego forma parte importante del ser humano ya que le proporciona herramientas para desenvolverse en su entorno social, consideramos que dicha actividad cumple la misma función que los videojuegos, ya que ambos contribuyen en sus capacidades psicomotrices, así como su nivel intelectual, afectivo y la manera de relacionarse con los demás.

Por ello, el propósito de este capítulo es retomar algunas teorías acerca del juego, para resaltar su relevancia en el desarrollo de los niños. Con ello nos proponemos sustentar que las mismas pueden verse aplicadas a los juegos tecnológicos.

Para llevar a cabo nuestro análisis, hemos seleccionado a dos autores que enmarcan la experiencia y las habilidades desenvueltas en el juego infantil, características que son abordadas por parte de Roger Caillois y de Jean Piaget respectivamente. Finalizamos con otra autora, Begoña Gros, cuyo aporte nos ha permitido relacionar las categorías que definen los teóricos anteriores, con la clasificación temática de videojuegos que ha desarrollado.

Antes, queremos señalar la esencia del juego, en general, que rescata Johan Huizinga⁸. Él afirma que “el juego pertenece tanto a hombres como animales, ya que ambos juegan lo mismo”. Incluso, comparten las mismas características y en consecuencia no puede limitarse a lo racional, porque de ser así estaría ligado sólo a los humanos.⁹

*“Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional.”*¹⁰

EL autor asume que “todo juego significa algo,” debido a que “es una función llena de sentido”. Así reconoce que éste se encuentra presente tanto en las actividades de los hombres como en el lenguaje (en un juego de palabras), en el mito (en las fantasías juega con alguien inventivo), y finalmente en el culto (en el juego sagrado: representación dramática).

⁸ Johan Huizinga fue un historiador holandés, reconocido por sus trabajos sobre la Edad Media, la Reforma y el Renacimiento. Tuvo actividad de docente en Harlem y Amsterdam, después fue profesor de historia en la Universidad de Groninga en 1905 y en la Universidad de Leiden en 1915. Él vio la historia “como un juego y la cultura como una estilización, sin otros fundamentos políticos o éticos.” Algunas de sus obras: *El otoño de la edad media* (1919), *Erasmus* (1924), *Exploraciones de historia de la cultura* (1929), y *Homo ludens* (1939). Estuvo arrestado desde 1942 durante el régimen nazi, hasta su muerte. Datos tomados de: <http://www.epdlp.com/>

⁹ (Huizinga, J., 2005: 14)

¹⁰ (Huizinga, J., 2005: 14)

Además, es sustancial mencionar que todo juego se desarrolla en un espacio y tiempo; para entrar en su territorio se requiere precisar las reglas de cada organización colectiva, porque cada familia, región, país, etcétera, trata esta actividad de manera diferente.¹¹

Los juegos pueden realizarse dentro de un espacio físico, ya sea abierto como un parque, o cerrado como la casa y la escuela. Mientras que el espacio simbólico será el sitio en el cual la realidad externa se sumerge en el mundo interior del que juega.¹²

Con respecto al niño, en esta área de juego podrá “moverse y expresarse liberado de una vigilancia estricta”¹³, conocida como espacio lúdico. Éste le permite distinguir la realidad de la fantasía, adquirir conocimientos, igual le proporciona la oportunidad de conocer al otro y conocerse a sí mismo.

En consecuencia, invitamos a conocer las aportaciones por parte de Roger Caillois y Jean Piaget, para ejemplificar más aún el juego y por qué es importante para la vida del hombre, en específico en la etapa infantil.

1.1. Experiencia del juego

Hemos dicho ya que existen varias teorías así como clasificaciones y autores que han enfocado su trabajo en el tema del juego. Sin embargo, y para fines de esta investigación, consideramos importante analizar la teoría de Roger Caillois¹⁴, ya que observa al juego desde la perspectiva de la experiencia.

Primeramente, el autor nos menciona lo que para él es el juego. Afirma que éste “evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real”¹⁵ en donde el juego, no sólo es una actividad, sino que engloba todos los elementos que éste requiere para que se pueda llevar a cabo.

Por otra parte menciona que “todo juego es un sistema de reglas”, ya que éstas “definen lo que es o no es *juego*, es decir lo permitido y lo prohibido”. Y, aclara que los juegos nada tienen que ver

¹¹ (Duvignaud, J., 1982:49)

¹² (Abad, J., 2011: 52)

¹³ (García, A., 2009:50)

¹⁴ Roger Caillois fue un escritor, antropólogo y ensayista francés, miembro del grupo surrealista. Estudió Lingüística e Historia de las Regiones; fundó el Colegio de Psicología junto a George Bataille y la revista Diogéne (1953). Algunas de sus obras son: *El mito y el hombre* (1938), *Estética generalizada* (1962), *El río Alfeo* (1978), el texto clásico “Piedras” en *La escritura de las piedras* (1970), dirigió la colección de literatura *La cruz del sur*. En 1971 fue elegido miembro de la Academia Francesa. Murió en París en 1978. Datos tomados de: <http://www.epdlp.com/>

¹⁵ (Caillois, R., 1986: 7)

con la realidad, o no en su totalidad, ya que no son decisivos en la vida de quienes juegan; esto no quiere decir que carezcan de importancia, puesto que “cada juego refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual”¹⁶.

Por ejemplo, cuando los niños juegan a construir con palitos carreteras o edificios, esto no significa que en el futuro serán albañiles o arquitectos. Así como cuando las niñas juegan a cuidar una muñeca, no implica necesariamente que al crecer tendrán como única actividad ser madre.

Pese a que existe una estrecha relación entre lo que se juega y lo que se vive, el autor menciona que, por ejemplo, en los niños, “el juego no es aprendizaje de trabajo. Sólo en apariencia anticipa las actividades del adulto”, es decir, lo que se juega no determina el futuro próximo de quien juega. Sin embargo, es útil ya que “en cierto sentido, nada como el juego exige tanta atención, tanta inteligencia y resistencia nerviosa”¹⁷, elementos que le ayudarán probablemente en la resolución de un conflicto.

En concreto, según Caillois, se juega porque se quiere jugar, por el mero placer de hacerlo, y sólo cuando se está dispuesto¹⁸:

“...el juego descansa sin duda en el placer de vencer el obstáculo, pero un obstáculo arbitrario, casi ficticio, hecho a la medida del jugador y aceptado por él. En cambio, la realidad no tiene esas delicadezas”.

Para llegar a una definición de juego, Caillois utiliza el aporte de, quien define el juego de la siguiente manera:

“Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego en su aspecto formal, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni que se obtenga en ella provecho alguno...”

Por otra parte cita a Paul Valéry, quien a su vez menciona que el juego:

“... es aquello donde “el hastío puede desligar lo que había ligado el entusiasmo”. El juego sólo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y si juegan, así fuera el juego

¹⁶ (Caillois, R., 1986: 11 y17)

¹⁷ (Caillois, R., 1986: 18-19)

¹⁸ (Caillois, R., 1986: 21)

*más absorbente o más agotador, lo hacen con intención de divertirse y de escapar de sus preocupaciones, es decir, para apartarse de la vida corriente”.*¹⁹

Posteriormente, Caillois nos dice que jugar requiere de un espacio único y es una actividad que se ejecuta por voluntad propia y de manera libre, ya que “el juego no tiene más sentido que el juego mismo”.²⁰

Es así que, después de hacer el análisis, concluye que el juego es una actividad:²¹

1° *Libre*: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.

2° *Separada*: circunscrita en límites de espacio y tiempo preciso y determinado por anticipado.

3° *Incierta*: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.

4° *Improductiva*: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.

5° *Reglamentada*: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.

6° *Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Sin embargo, aclara que estas cualidades son meramente formales y no prejuzgan sus contenidos. Además, señala que debido a que los juegos son tan diversos y presentan aspectos diferentes - dependen de la suerte o la actitud, de los instrumentos que se usen, etcétera- es difícil hacer una categorización exacta de ellos. Por ello, en su clasificación propone una división en cuatro secciones principales, donde en “los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo...”, aclarando que jamás se hizo distinción entre juego infantil y juego para adulto. Así la clasificación es la siguiente:

¹⁹ (Caillois, R., 1986: 32)

²⁰ (Caillois, R., 1986: 33)

²¹ (Caillois, R., 1986: 37)

- *Agon*

En esta clasificación, la competencia se puede dar de una persona a otra, o de grupo a otro, y aparece...

*“... como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. Por tanto, siempre se trata de una rivalidad en torno de una sola cualidad...que se ejerce dentro de los límites definidos y sin ninguna ayuda del exterior, de tal suerte que el ganador aparezca como el mejor en cierta categoría de proezas”.*²²

Por ejemplo, en un torneo de fútbol, los equipos buscan a toda costa ganar, si no todos, la mayoría de los partidos a los que se enfrentan; de esa manera cuando uno de ellos logra vencer a los demás son reconocidos “como los mejores”. Al principio todos los equipos se encuentran en igualdad de condiciones, y conforme el juego avanza, cada uno de ellos hace uso de sus habilidades y estrategias para sobresalir.

Asimismo, en el ajedrez dos personas que disponen de 16 piezas, juegan en un tablero con el propósito de llegar al rey del adversario. Este juego requiere de inteligencia, ya que conforme los jugadores mueven las piezas, el mejor logra derribar al oponente.

Por tanto, el eje principal de este tipo de juego es exaltar la superioridad de quien gana.

*“...supone por ello una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer. Implica disciplina y perseverancia...se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo.”*²³

- *Alea*

En este tipo de juego, lo que suceda no depende del jugador, ya que éste deja prácticamente todo a su suerte, la victoria depende de lo que el destino le depara. Contrario a lo que pasa con al *agon*, en el *alea*, quien o quienes juegan no basan el éxito en sus decisiones, habilidades o algún esfuerzo; el azar es lo predominante. A lo largo de la jugada ellos siempre tendrán que estar en espera de lo que pueda o no suceder. Por ende son:

“...todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de

²² (Caillois, R., 1986: 43)

²³ (Caillois, R., 1986: 45)

*vencer al adversario que de imponerse al destino. Mejor dicho, el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido”.*²⁴

En el juego de *lotería*, por ejemplo, los jugadores al mínimo disponen de un tablero que contiene de 9 a 16 imágenes diferentes, mismas que corresponden a una serie de 54. Una persona -“el gritón”- va anunciando las imágenes al azar para que los participantes las marquen en sus tableros. Así, el primer jugador que verifique que ha cubierto todas las imágenes grita “¡lotería!” y gana. Aunque el juego requiere de mucha atención y rapidez, la victoria depende únicamente de la suerte.

Por tanto, en el azar se busca una sensación de inseguridad, se juega no sólo por el placer de ganar, también por el placer de no saber lo que va a suceder.

*“Es desgracia total o favor absoluto. Ofrece al jugador afortunado infinitamente más de lo que podría procurarle una vida de trabajo, de disciplina y de fatigas. Parece una insolente y soberana burla al mérito”.*²⁵

- *Mimicry*

En esta categoría, el juego se basa en adoptar una personalidad ajena a la propia, es decir, se crea una ilusión. De esta manera se busca aparentar que se es alguien más o un personaje inventado, lo que requiere capacidad de imaginación.

*“Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión, cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no sólo en desplegar una actividad o soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo, un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia...el sujeto juega a creer, hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo”, se “olvida, disfraza, despoja pasajera de su personalidad para fingir otra.”*²⁶

Por ejemplo, cuando una niña juega a ser mamá de una muñeca, asume el personaje a su manera, toma un rol ya establecido, es decir, imita lo que ya ha visto. Finge alimentar, cuidar y educar a su supuesta hija, con sus reglas ya que es ella quien tiene el poder.

²⁴ (Caillois, R., 1986: 48)

²⁵ (Caillois, R., 1986: 49)

²⁶ (Caillois, R., 1986: 52)

De la misma forma, en una representación teatral, los actores asumen una personalidad que puede o no ser similar a lo que ellos son. Es aquí donde sus vestuarios fungen como el disfraz que les ayuda a interpretar su nueva personalidad.

“...la mímica y el disfraz son así los resortes complementarios de esa clase de juegos²⁷, y además “presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempo delimitados”.²⁸

- *Ilinx*

Finalmente, en esta categoría, a través del vértigo se busca mover las estructuras de estabilidad, creando en el sujeto emociones como perturbación, miedo, sobresalto, entre otras, que lo alteran totalmente. Por un momento, esas sensaciones lo apartan de la realidad y sacan del sistema normativo al jugador.

“... consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la consecuencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de transe o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana.”²⁹

Por ejemplo, en el sube y baja³⁰, dos niños se sientan en los extremos del juego y se impulsan uno a otro para subir y bajar alternativamente, experimentando así el placer que el movimiento les provoca. De igual forma, cuando un niño da vueltas sobre su propio eje, experimenta por propia voluntad el mareo, mismo que le causa cierto placer.

Pese a lo anterior, Caillois aclara que esas clasificaciones no cubren enteramente el universo del juego, sólo los reparte en cuadrantes, ya que además “dentro de esos sectores, los distintos juegos se escalonan en el mismo orden de acuerdo con una progresión comparable. Así al mismo tiempo se les puede situar entre dos polos opuestos”: *paidia* y *ludus*.

²⁷ (Caillois, R., 1986: 55)

²⁸ (Caillois, R., 1986: 57)

²⁹ (Caillois, R., 1986: 58)

³⁰ El sube y baja o subibaja es un juego infantil tradicional, el cual se encuentra regularmente en parques o deportivos. Está constituido por una barra metálica larga, la cual se apoya en su centro de otra barra; además, ésta tiene en cada extremo un asiento. El objetivo es en cada lado debe sentarse un niño y alternadamente impulsarse para subir y bajar.

En donde *paidia* lo define como “el vocablo que incluye las manifestaciones espontáneas del instinto de juego”, y *ludus* “aparece como complemento y como educación de la *paidia*, a la cual disciplina y enriquece”.³¹

Como hemos visto las cuatro clasificaciones de Caillois abordan de manera específica al juego respecto de las diversas experiencias que se obtienen de éste, mismas que más adelante nos serán de utilidad para analizar lo que respecta al videojuego. Antes, presentamos los conceptos del segundo autor que seleccionamos.

1.2 Desarrollo de habilidades

En este apartado veremos las características del juego aportadas por los estudios de Jean Piaget, los cuales están centrados en el desarrollo cognitivo del niño; en ellos se resalta la importancia de dicha actividad para ayudarlo a comprender el mundo.

Para Jean Piaget³², el juego es “esencialmente asimilación o acomodación que prima sobre la acomodación³³” y le concede que el niño pueda adquirir reglas o símbolos, incluso espontáneos, pero que “imitan lo real”.³⁴

Por ejemplo, si un niño asiste a un concierto de música, al regresar a su casa, querrá ser él quien cante o toque algún instrumento y se imaginará frente a muchas personas, que pueden estar simuladas por sus muñecos. Lo mismo puede suceder con los videojuegos, cuando un pequeño ve a sus hermanos o amigos pasar cierto nivel de algún juego que conoce, querrá después aplicar las estrategias que vio para superarlo e incorporar a su criterio otras; tal vez incluso lo haga más lento o más rápido.

Además, este autor cree que jugar le aporta al niño las herramientas necesarias para incorporarse a la sociedad y forjar su personalidad en ella.³⁵

³¹ (Caillois, R., 1986: 65 y 68)

³² Jean Piaget, (Suiza, 1896-1980), psicólogo y pedagogo suizo, estudió ciencias naturales en la Universidad de su ciudad natal, después se interesó por la psicología, inició su trabajo en Zurich y París, donde desarrolló su teoría sobre la naturaleza del conocimiento. Reconocido por sus trabajos sobre psicología infantil y por identificar cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño. Entre sus obras destacan: *El lenguaje y el pensamiento en el niño* (1923), *La representación del mundo en el niño* (1926), *El nacimiento de la inteligencia en el niño* (1936), *La formación del símbolo en el niño* (1946), *Tratado de lógica* (1949), *Seis estudios de psicología* (1964), y *El desarrollo del pensamiento* (1975). Datos tomados de: <http://www.epdlp.com/>

³³ Entiéndase asimilación como “la aplicación de la experiencia pasada a la presente”, y acomodación como “el ajustamiento de esa experiencia para tomar consideración de la presente.” Datos tomados de: Graham, Peter. *Introducción a Piaget*, Fundamentos, 1993, p. 129.

³⁴ (Piaget, J., 1961: 123 y 124)

³⁵ (Duvignaud, J., 1982: 43 y 44)

Al inicio, se originan conductas sensorio-motoras por puro “placer funcional”, después, la acción se dirige hacia la *asimilación* que sin reglas ni limitaciones, asimila “todas las cosas y todas las cosas al yo,” es decir, se acopla la realidad exterior en la actividad propia.

Cuando se pasa al nivel de la representación, el símbolo se ve como “significante³⁶” y prolonga la imitación, mientras que las significaciones como “significados³⁷” pueden adaptarse entre la inteligencia (*asimilación* y *acomodación* equilibrada) y la libre satisfacción (*asimilación* que se subordina a la *acomodación*).

En este caso, podemos referirnos al niño que juega al médico, tendrá en su mente alguna experiencia pasada o la imagen de lo que significa hablar de éste, por lo tanto al jugar adquirirá las características e incluso la personalidad del doctor que vio, para acoplarse a ello y repetir los mismos patrones, ya sea mejorarlos o exagerarlos.

Así este proceso concluye como sigue:

*“Finalmente, con la socialización del niño el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aun espontáneas, pero que imitan lo real; bajo estas dos formas el símbolo de asimilación individual cede el paso, o bien a la regla colectiva o bien al símbolo representativo u objetivo, o a ambos.”*³⁸

Ahora bien, si el niño representa conductas simplemente por placer, con una “mímica de sonrisa o risa” y sin la búsqueda de resultados característica de la reacción circular³⁹, no presentarían un carácter lúdico.⁴⁰

Lo anterior es característico de los niños que reaccionan riéndose ante alguna serie de cosquilleos, propiciados por otra persona, o algún bebé cuando sacude un móvil que se encuentra

³⁶ De acuerdo con Ferdinand de Saussure (lingüista suizo) el significante es la imagen acústica, la cual es la representación natural de la palabra en nuestra mente, como una serie articulada de sonidos: á-r-b-o-l. Para mayor referencia consultar: Saussure, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, Editorial Losada, Buenos Aires, 18ª edición, 1979.

³⁷ Mientras que el significante es la imagen acústica de un signo, el significado es el concepto, es decir, la imagen que representamos en nuestra mente de un significante, con el ejemplo de la cita anterior, al referirnos a este último, hablábamos de una cadena de sonidos á-r-b-o-l, entonces el significado será la representación mental de lo que es árbol (un tronco con hojas salidas de él). Para mayor referencia consultar: Saussure, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, Editorial Losada, Buenos Aires, 18ª edición, 1979.

³⁸ (Piaget, J., 1961: 124)

³⁹ La reacción circular, son acciones adquiridas en algún momento que tienden a repetirse.

⁴⁰ (Piaget, J., 1961: 127)

encima de su cabeza, al saber lo que éste se mueve, querrá repetir esa acción varias veces para que suceda de nuevo, sólo por el placer que le produjo al inicio.

El niño antes de poner en marcha los juegos motores, los asimila como objetivos nuevos, lo que permite al sujeto imitar o recordar los sistemas en cuestión.⁴¹ Cuando un infante da vueltas sobre su propio eje y se cae, la próxima vez que realice lo mismo, tendrá cuidado de no caer o tratará de repetir la misma experiencia, ya que ésta le pudo haber provocado cierta adrenalina.

Piaget también detalla los siguientes criterios⁴² sobre los juegos:

a) Todo juego en cierto sentido es altamente “interesado,” puesto que el jugador con seguridad se preocupa del resultado de su actividad. En el juego “serpientes y escaleras”, cuando el niño lanza el dado, esperará con ansiedad e interés su resultado para saber cuántas casillas debe avanzar y acercarse más a la meta final.

b) La espontaneidad del juego, contrapuesta a las obligaciones del trabajo y de la adaptación real. El juego aparece como actividad natural, como puede suceder en una situación aburrida, en la que buscará la manera de divertirse con cualquier objeto.

c) El juego es una actividad “para el placer” y puede reducirse a él, pero al subordinar esta búsqueda a la *asimilación* de lo real a sí mismo, el placer lúdico sería la expresión afectiva de ésta última. Por ejemplo: en el goce de la reproducción de acontecimientos dolorosos, el objetivo sólo es digerirlos y conservarlos como tal; sin embargo, el juego también hará que esos hechos puedan ser soportables y agradables, cuando se logran asimilar a la actividad propia.

Puede observarse cuando una mamá regaña a su hija pequeña, ésta última hará lo mismo con su muñeca, sin embargo, modificará la conducta que tuvo su mamá con ella, como consolándola después del regaño o ser menos dura.

d) A veces, se menciona que el juego carece de estructura organizada y no está “dirigido”, en comparación con el pensamiento serio que es siempre reglamentado.

e) Liberación de los conflictos: el juego ignora los conflictos o si los encuentra, es para liberar a la persona por medio de la compensación o de liquidación, mientras la actividad seria se debate en conflictos ineludibles; “el conflicto entre la obediencia y la libertad individual es

⁴¹ (Piaget, J., 1961: 135)

⁴² (Piaget, J., 1961: 200-205)

por excelencia la cruz de la infancia.” Cuando una niña es regañada por ensuciarse, podría ejercer la misma acción con alguna de sus muñecas.

f) La sobremotivación. El juego comenzaría por “la intervención de motivos no contenidos en la acción inicial”. Ejemplo descrito por Piaget: barrer un piso no es un juego, pero barrer describiendo una figura reviste un carácter lúdico.

g) El juego se reconoce por una modificación, de grado variable, entre lo real y la acción manifestada.

Logramos observar que el juego no es una actividad que debe verse aislada a los niños, ya que simboliza una condición de su infancia. Éste aumenta su complejidad durante su crecimiento, misma que veremos en la clasificación de juegos que propone Piaget.

Él hace mención de algunos tipos como imitativos, imaginativos (vivificación de juguetes), receptivos (escuchar cuentos), de movimientos corporales y cognitivos (memoria). Con base en ellos, este autor indicó que esas clasificaciones no suponen ejes intermedios existentes entre una y otra, por esta razón, encontró tres grandes estructuras que...

“...caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: el ejercicio, el símbolo y la regla; los juegos de “construcción” constituyen la transición entre los tres y las conductas adaptadas.”⁴³

- *Ejercicio*

Este juego es el primero en aparecer en los niños, sin símbolos ni reglas, porque es característico de las conductas animales.

“Por ejemplo, cuando el sujeto salta a un riachuelo, por el gusto de saltarlo y regresa luego al punto de partida para volver a comenzar, etcétera, ejecuta los mismos movimientos que si saltara por necesidad de atravesarlo, pero lo hace tan sólo por gusto y no por necesidad o para aprender una conducta nueva.”⁴⁴

Esta clase a su vez alberga otros tipos:⁴⁵

a) Juegos de ejercicio simple: producir una conducta ordinaria, “sacándola de su contexto y repitiéndola por el simple placer de ejercer su poder.” Por ejemplo: el niño tira con un hilo su

⁴³ (Piaget, J., 1961: 153)

⁴⁴ (Piaget, J., 1961: 155)

⁴⁵ (Piaget, J., 1961: 158-164)

carrito; ata y desata las agujetas de sus zapatos; hace montones de polvo y los mueve; o con un trozo de plastilina hace bolitas, las junta y las vuelve a separar.

b) Combinaciones sin objeto: el sujeto “construye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo”. El niño tiene contacto con materiales nuevos: alinea boliches de dos en dos y construye filas simples sin ninguna finalidad de conjunto, atraviesa un matorral varias veces seguidas, o amontona cartas sin importarle la correspondencia entre ellas y las tira para juntarlas de nuevo.

c) Combinaciones con una finalidad: “desde el comienzo tiene una finalidad lúdica”. Por ejemplo, hacer una fila de piedras, ordenándolas por tamaños y formas.

- *Simbólico*

Los niños se apropian de símbolos que copian de su entorno social para acopiarlos a su juego.

“El símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado.”⁴⁶

Este juego se dividen en:⁴⁷

a) Proyección de los esquemas simbólicos (se toma directa de la acción que ya le ha sido familiar al sujeto) e imitación sobre objetos nuevos (tomados de modelos imitados y no directo de la acción propia).

Por ejemplo: el niño hace como si leyera el periódico y murmura, o simula el vuelo de un avión con sus brazos abiertos.

b) Asimilación simple de un objeto a otro (copiar el objeto evocado simbólicamente) y la imitación (el niño se identifica con otros personajes). Por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginando que es un automóvil.

c) Transposición de escenas reales a desarrollos más extendidos: combinaciones compensadoras (“cada vez que se quiere corregir lo real más que reproducirlo por placer”), y combinaciones liquidadoras (en una situación desagradable, el niño puede compensar o aceptar, pero en este último intentará “revivirlas trasponiéndolas simbólicamente”).

Ejemplo de las primeras, una niña que no quiso ir al parque sola para hacer una obra de teatro con sus amigos, jugará al teatro con sus muñecas, para compensar o quitarse el miedo. De las

⁴⁶ (Piaget, J., 1961: 155)

⁴⁷ (Piaget, J., 1961: 165-194)

segundas, en la situación real una niña se rompe el labio, al jugar recrea la escena con una muñeca, misma que cura y consuela por haber llorado.

- *Regla*⁴⁸

Este tipo de juego maneja un elemento nuevo: la regla, que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas, por lo que implica relaciones sociales e interindividuales.

Se distinguen dos categorías, las reglas transmitidas que se convierten en institucionales, “se imponen por presión de las generaciones anteriores”, como el juego de canicas, el dominó o algunos de origen mágico-religioso; y las reglas espontáneas, que “proceden de la socialización” como resultado de los juegos de ejercicio o de los simbólicos⁴⁹.

Tal como lo resume Piaget, los juegos de reglas son...

*“...juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.), con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.”*⁵⁰

Estos juegos de *ejercicio, símbolo y regla* determinan una transición entre uno y otro, relacionados con el desarrollo cognitivo de estadios⁵¹ que ejemplifican a la infancia; se dice que a partir del juego simbólico, los niños pueden presentar juegos de construcción, en los que presentan la resolución de conflictos y hacer creaciones complejas, como sucede con los juegos de reglas.

Hasta aquí, hemos visto las dos clasificaciones que corresponden únicamente al juego. Sin embargo, consideramos importante mencionar una clasificación temática de los videojuegos, la cual tomamos de Begoña Gros, ya que implica la unión con el desarrollo tecnológico del juego. Además, nos ayudó para incluir las características mencionadas por Piaget y Caillois en los temas de esta autora, dentro del análisis efectuado en el capítulo tres.

⁴⁸ (Piaget, J., 1961: 157)

⁴⁹ (Piaget, J., 1961: 194-199)

⁵⁰ (Piaget, J., 1961: 196)

⁵¹ Jean Piaget estudió el desarrollo cognitivo del niño, mismo que divide en seis estadios que van desde la edad 0 hasta los 15 años, y se caracterizan por exponer las habilidades que adquieren los niños a dicha edad, desde un ejercicio sensoriomotor hasta la realización de operaciones formales (juegos de regla); para mayor información se sugiere consultar el libro de este autor titulado *La Psicología del niño*.

2.3 El videojuego

La clasificación de los videojuegos que presentaremos en este apartado fue realizado por Begoña Gros, quien mezcla distintos puntos de vista para realizarla. La relevancia de su propuesta consiste en que separa a éstos por temas o géneros.

Un género de videojuego designa un conjunto de juegos que son muy similares o que tiene elementos comunes. Desde el inicio de éstos, los creadores han hecho rasgos parecidos entre uno y otro, con base en el tipo de interacción entre jugador- máquina y la ambientación de dicho juego.

Según Begoña Gros, se distinguen siete géneros⁵² observables en los videojuegos:

- *Juegos de acción*

En ellos entran los juegos de lucha que recrean combates, controlados tanto por el jugador como por la máquina. La mayoría de estos juegos ponen especial énfasis en las artes marciales (reales o ficticias), y también utilizan armas como pueden ser espadas, hachas, martillos, acompañados de poderes mágicos.

Por ejemplo, en el juego *Mortal Kombat* cada luchador tiene una historia propia para participar en el torneo del Combate Mortal y asimismo cada personaje tiene movimientos propios de pelea. Algunos son capaces de utilizar energías especiales para atacar al oponente, otros tienen trucos especiales como armas, cuerdas, garras, etcétera.

Un ejemplo similar es *Bloody Roar*, que es una saga⁵³ de videojuegos de peleas, el cual se juega “uno contra uno”. Lo particular es que el luchador tiene la posibilidad de transformarse en una bestia para pelear en esa forma, con lo que se hace mucho más poderoso y tiene acceso a los mejores *combos*⁵⁴. Cada personaje cuenta con combos, estilos de lucha y un ataque especial disponible sólo en modo bestia.

En los ejemplos anteriores podemos encontrar demasiada similitud, ya que en cada uno se eligen de uno a tres personajes como máximo. Los escenarios son diferentes, pero en cada uno es notoria la recreación de lugares aptos para un combate. Como mencionamos antes, en los juegos

⁵²(Gros, 2008: 10)

⁵³ El término saga se utiliza para referirse a una narración parecida a una epopeya familiar que se extiende a varias generaciones, dividida en episodios, actos o volúmenes; o simplemente de forma imprecisa a cualquier historia en varias entregas.

⁵⁴ *Combos* es una abreviación de combinación que indica una secuencia programada de movimientos que producen una serie de diferentes golpes. El combo requiere que un golpe inicial seguido por una secuencia predeterminada de otros golpes.

de lucha hay poderes mágicos y los personajes se convierten en bestias mitológicas, o sus poderes son dados por los dioses.

Otros juegos de acción son los designados en primera persona, o también llamados *juegos de mira* (FPS)⁵⁵. Este tipo de juego trata de atraer al jugador haciéndolo creer que él es el que se encuentra en la batalla o misión, así parece estar detrás del arma y permite una identificación más fuerte con los gráficos en tres dimensiones, es decir, se distinguen por el largo, el ancho y la profundidad que estos presentan.

Ejemplo de lo anterior es *Doom*, juego que se realiza en primera persona, es decir, el jugador experimenta la acción desde la vista del personaje. El objetivo del nivel es simplemente localizar el interruptor de salida, que permite pasar al siguiente nivel, sobreviviendo a todo los peligros en el camino. Los obstáculos son monstruos, pisos de lava o de residuos radiactivos, techos que caen y aplastan al jugador, y puertas que necesitan tarjetas o "llaves de calavera" para abrirse y que pueden ubicarse cerca del lugar. Los niveles tienen laberintos y áreas secretas con alguna recompensa cuando son exploradas.

Los juegos en tercera persona, a diferencia de los que son en primera, se juegan con un personaje visto desde atrás o desde diferentes ángulos y tienen mayor libertad de movimientos, contrario a lo que pasa con los FPS que tienen mayor precisión. Un ejemplo de esto es el juego de la saga *Prince of Persia*, en donde el jugador ve y maneja la acción fuera del personaje, mismo que debe esquivar una serie de trampas para pasar de nivel; si llega a morir regresa a un punto preestablecido; sin embargo, el juego termina si al paso de una hora de juego no se ha liberado a la princesa.

Y por último, se distinguen los juegos de infiltración, de género reciente, que se basan en el sigilo, precaución y estrategia, en vez de buscar la batalla directa contra los enemigos. Una de las sagas más populares que lo ejemplifica es *Metal Gear Solid*⁵⁶; en este juego en la misión 7, "Desconecta la torre de vigilancia", el jugador debe evitar que el enemigo lo vea, lo que implica no poder matar a ninguno de ellos para no ser descubierto.

⁵⁵ First Person Shooter.

⁵⁶El Metal Gear original debutó en MSX2 en 1987 en Japón y Europa. Este fue uno de los primeros juegos en que la infiltración y el sigilo fueron enfatizados sobre la confrontación directa con el enemigo.

- *Aventura*

Estos juegos tienen como objetivo la exploración y destreza del jugador para resolver problemas y situaciones estresantes. A su vez, este género se divide en:

a) Aventura clásica. Fue uno de los primeros géneros en aparecer y tuvo éxito desde 1970 hasta 1990. Básicamente se trataba de manejar a un personaje y resolver ciertos enigmas con rompecabezas o preguntas capciosas; estos videojuegos eran textuales, es decir, significaba que el jugador tenía que describir o dar órdenes por medio del teclado: “ir al norte” o “tomar la cuerda”.

Un ejemplo de ellos es *Zork*, un juego que se lleva a cabo en un mundo virtual⁵⁷, en el cual el jugador, a través de comandos simples escritos por el teclado (brinca, corre, pelea, etcétera), puede interactuar con diversos objetos, personajes y recorrer las diferentes fases del juego para poder solucionar el enigma o rompecabezas.

b) Aventura gráfica. En 1990 hubo un cambio que revolucionó esta etapa de aventura clásica, ya que apareció un nuevo término y nuevas variantes: “Point and Click”⁵⁸, en el cual ya no se necesitaban comandos, ahora el jugador puede hacer *click* en algún objeto o seleccionar hacia dónde caminar y el personaje lo realizará.

Por ejemplo, en el juego *King's Quest* la principal manera en que los personajes resuelven y avanzan en el juego es haciendo uso de objetos que han encontrado antes y que permanecen en su inventario, pero sólo pueden ser utilizados moviendo el *mouse* y seleccionándolos para tener el poder, vida o armamento necesario.

c) Plataformas. En estos juegos el jugador controla a un personaje que debe ir avanzando en cada misión, teniendo en cuenta que tendrá que pasar obstáculos de diferentes formas, además de saltar, correr y brincar; tiene la habilidad de realizar ataques tanto mágicos y/o con armamentos para destruir a sus enemigos.

Una muestra distintiva son varios de los juegos de *Mario Bros*, en donde el personaje Mario o su hermano Luigi deben recorrer el *Reino Champiñón* con el único objetivo de rescatar a la

⁵⁷Simula un mundo o entorno artificial inspirado o no en la realidad, en el cual los usuarios pueden interactuar entre sí a través de personajes o avatares, y usar objetos o bienes virtuales.

⁵⁸Point-and-click, que significa en inglés apuntar-y-cliquear, es el método usado en el género de videojuegos conocido como aventura gráfica que consiste en pulsar un botón del ratón (normalmente el izquierdo) sobre los objetos del escenario en 2D.

Princesa Peach; para ello deben enfrentarse a diversas pruebas y *enemigos* pequeños, pero sobre todo al Rey Koopa, en cada uno de los castillos.

- *De rol*

Este género tiene elementos similares al de Aventura, la diferencia radica en que el jugador debe evolucionar al personaje, es decir, crea la historia conforme las decisiones que toma, lo que conlleva a finales distintos, mientras que en los de aventura el juego sólo tiene un final y se resuelve de acuerdo a los enigmas. *Diablo* es un ejemplo de este género, y en él tienes que crear al personaje con la vestimenta, tipo de color de piel, color de ojos, estatura, etcétera. La experiencia que gana en sus aventuras lo transforma en más fuerte, con una variedad de habilidades, armas, hechizos y armaduras.

- *Estrategia*

Estos son muy parecidos a los de de infiltración, ya que se necesita un pensamiento lógico, una planeación y mucha precaución. También encontramos algunas características del género Aventura gráfica como el comando de selección por medio del *click*. Algunos cambios podrían ser que gran parte de los juegos de estrategia se juegan en línea.

Tales ejemplos son las sagas de *Age of Empire*, un videojuego de estrategia que consiste en vencer a todos los enemigos ya sean aldeanos o unidades de guerra. Para ello se deben utilizar diversas tácticas y estrategias de guerra, también existen diferentes formas de ganar, como construyendo una *maravilla* en la que destaquen los elementos de alguna civilización.

- *Simuladores*

Este tipo de juegos intenta recrear situaciones reales como la conducción de un avión, tomar un arma, bañarse, dominar un balón y reproducir ambientes. Aquí encontramos juegos como *Sims*, el cual consiste en crear un personaje y "construirle" una vida, es decir, quien juega debe cuidar de la *persona virtual* que fue creada, darle de comer, revisar su aseo personal, asignarle actividades como limpiar la casa que habita, cuidar su jardín, tocar la guitarra, todo de manera que parezca que los *Sims* actúan solos.

Además, este juego permite que los personajes interactúen con los *sims* de otras personas, haciéndolos sociables de formas distintas. Una de las características principales es que el jugador normalmente diseña a su personaje a su semejanza.

a) Simulación de combate. Estos son muy parecidos a los videojuegos de rol pero la diferencia es que ofrece combates en tiempo real, en este género lo más importante es la

habilidad, ya que se puede atacar casi en cualquier momento. Se caracteriza porque el movimiento de los personajes y el armamento, tratan de ser lo más realistas posibles.

Por ejemplo, *Operation Flash Point* es un videojuego centrado en una guerra entre Estados Unidos y Rusia, en la que el jugador tiene la posibilidad de actuar libremente, como si estuviera presente en una batalla dentro de un escenario y armamento similares a la realidad.

- *Deportivos*

Entre ellos encontramos fútbol, tenis, básquetbol, hockey, beisbol y hasta juegos olímpicos. Aquí, el jugador maneja directamente al personaje a través del control, el propósito es el mismo que en el juego real, sólo que a veces los objetos con que se juega varían, puede haber balones de diferentes materiales o jugadores que sean animales.

Por ejemplo, *Gran turismo* es un juego en el que se simula la conducción y carrera de autos; cada uno de ellos se escucha y se maneja de igual forma que en la vida real. Asimismo, cuando se requiere hacerle alguna modificación a un vehículo se lleva a cabo como si fuera en la realidad.

- *Otros (educación y agilidad mental)*

En los juegos de agilidad mental, el jugador debe pensar y agilizar la mente. El objetivo es realizar lo más rápido posible los ejercicios; regularmente el tiempo puede medirse a través de un cronómetro.

Puzzle Bobble, es un ejemplo claro de esta clasificación, el cual se lleva a cabo en un espacio de juego rectangular que contiene cierta cantidad de burbujas de colores. Aquí el jugador controla a través de un puntero su disparo hacia las burbujas, mismas que salen aleatoriamente, y que deben ser agrupadas en cuatro del igual color para que puedan desaparecer; así se evitan que se amontonen y se pierda, ya que el objetivo principal es impedir que las burbujas llenen el espacio de juego.

Aunque antiguamente sólo se ha usado para juegos infantiles, los juegos educativos son aquellos que enseñan mientras promueven diversión o entretenimiento. A diferencia de una enciclopedia, trata de entretener mientras se memorizan conceptos o información.

Para comprender mejor la clasificación de Begoña Gros, debemos entender el desarrollo de los juegos en el marco de las nuevas tecnologías. En consecuencia, en el siguiente capítulo hablaremos de la interacción y el espacio en que se juegan los videojuegos.

2. EL JUEGO Y LAS TIC

Como vimos en el capítulo anterior el videojuego significa un salto respecto a los juegos tradicionales mencionados por Jean Piaget y Roger Caillois, ya que implican una diferencia en los modos de jugar, con base en el desarrollo tecnológico que se explica a esos juegos.

En este capítulo analizaremos la especificidad de los videojuegos. Primero mencionaremos su historia, después las características tecnológicas de los videojuegos, tales como la definición de ciberespacio, la interactividad del jugador y la interfaz como herramienta tecnológica de dicha acción.

2.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Los videojuegos están incluidos dentro de las TIC, por lo tanto consideramos pertinente mencionar brevemente qué son, ya que en la actualidad se encuentran inmersas en distintos ámbitos de la vida cotidiana.

Al hablar de las TIC nos referimos al conjunto que forman la informática, las telecomunicaciones, comunicación y microelectrónica. Ya en forma particular o en conjunto, la materia que acopian, tratan y distribuyen es la información. En este sentido la digitalización aporta un lenguaje uniforme, la cual es la capacidad de convertir cualquier texto, imagen o sonido en un impulso digital binario (0 y 1).

La convergencia ha permitido que en un sólo aparato electrónico se cuente con varios servicios, exigencias de los consumidores. Por ejemplo, televisiones de alta definición, DVD interactivos, computadoras con conexión a internet y los videojuegos.

Estos últimos se han convertido en un medio de entretenimiento popular entre los niños y jóvenes, principalmente. Debido al interés que hemos puesto en ellos, en el siguiente apartado hablaremos de su historia para comprender un poco más la evolución que han tenido en el transcurso del tiempo.

2.2 Historia de los videojuegos

En este apartado, antes de continuar con la historia de los videojuegos, consideramos necesario definirlos:

“Un videojuego es un medio de entretenimiento que involucra a un usuario, denominado jugador, en una interacción constante entre una interfaz y un dispositivo de video”⁵⁹.

⁵⁹ (Morales,G., et.al, 2010: 25)

Los videojuegos han acaparado todos los gustos, circunstancias y bolsillos, ya que cuentan con gran difusión entre diversas culturas de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas tres décadas, especialmente para los niños y jóvenes.⁶⁰

Mientras que en la televisión se selecciona un canal y deja al espectador sólo con la atención fija, los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada, y desarrollar determinadas habilidades.

*“Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes, generalmente con tendencia a la hiperactividad; en este sentido el juego supone un desahogo de tensiones”.*⁶¹

- *Origen del videojuego*

El origen del videojuego data de los años 1950-1960, época en la que surgieron los primeros prototipos. Comenzaron como una investigación en diversos laboratorios de diversas universidades, y al final llegarían a convertirse en un gran negocio.

En los inicios de la computadora, se creía que sólo funcionaba para descifrar un código secreto de guerra o hacer cálculos matemáticos, por lo que no había variedad de juegos para este ordenador. Uno de los primeros fue el llamado *OXO*⁶², que se justificó como una investigación de la interacción entre humano y máquina.

Diez años después, en 1962, tres estudiantes del Instituto Tecnológico de Massachusetts crearon *Spacewar*⁶³, en el que dos jugadores controlaban cada uno una nave espacial con el objetivo de

⁶⁰ (Gil, A. y Vall-llovera, M., 2009: 26)

⁶¹ (Marqués, P., 2001: disponible en <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>)

⁶² *OXO* fue una versión electrónica del juego del tres en línea y es tal vez el primer videojuego de la historia. Aunque existen discrepancias a la hora de considerarlo como el primer videojuego de la historia, ya que no cuenta con video animación.

⁶³ *Spacewar* era un juego pensado para dos jugadores que se enfrentaban en una batalla entre dos naves espaciales, la aguja y la cuña, que debían intentar destruirse mutuamente sin dejarse atrapar por la fuerza gravitatoria de una estrella. Las naves contaban con un combustible limitado y unos misiles que también estaban limitados, además de contar con una especie de agujero negro (hiperespacio) que los movía a alguna de las esquinas de la pantalla de juego. Con estas condiciones, los jugadores debían disparar misiles al contrario controlando la rotación de su nave y

destruir al oponente. Éste fue muy importante ya que marcó la historia de los videojuegos y desde ese momento las computadoras no sólo fueron vistas como objeto de trabajo, sino también como una nueva herramienta de juego. De esta manera, los ordenadores se transformaron con el paso del tiempo, lo que implicó la evolución de los juegos de computadora, así como la implementación de nuevas plataformas (consolas).

Hace unos años, las consolas (como Nintendo o Sega) eran muy inferiores a las computadoras personales de la misma época. Sin embargo, compañías como Sony y Microsoft, han hecho enormes inversiones de investigación para crear nuevos equipos que contengan procesadores muy poderosos, con el objetivo de satisfacer a sus clientes al añadir mejores gráficas, sonidos, efectos, escenarios y conectividad con otros usuarios, para renovar los videojuegos.

Según un informe del Comité de Protección al Consumidor del Parlamento Europeo⁶⁴, “*los videojuegos estimulan el aprendizaje de hechos y habilidades como la reflexión estratégica, la creatividad, la cooperación y el sentido de la innovación*”. Pese a ello, reconoce que existen juegos que no son apropiados para los niños, porque la violencia expuesta en algunos podría estimular conductas violentas en ellos.

2.3 Ciberespacio

Con el término ciberespacio nos referimos a un entorno no físico creado con sistemas computacionales que puede aprovecharse mediante dispositivos electrónicos como computadoras, celulares, consolas de video, etcétera, para operar dentro de la red. La definición aportada por Dominique Nora⁶⁵ lo describe como:

*“...un espacio relacional donde los individuos, en vez de reunirse físicamente, conversan e intercambian datos por medio de terminales entrelazadas. Este espacio de comunicación virtual, que se encuentra más allá de nuestras pantallas y nuestras tomas telefónicas.”*⁶⁶

Esta palabra fue utilizada por primera vez en una novela de ciencia ficción llamada *Neuroamante*⁶⁷, escrita por William Gibson⁶⁸; según este autor el *ciberespacio* es:

contrarrestando la gravedad con los motores de ésta. La primera versión del juego se terminó en febrero de 1962 e incluía un fondo estrellado que se generaba de manera aleatoria.

⁶⁴ (Revista Comunicación y Pedagogía núm. 233, 2009: 6-7)

⁶⁵ Dominique Nora es un periodista francés residente en Estados Unidos, D. Nora ganó en el año 1988 el premio al mejor libro financiero en Francia, por un trabajo sobre el complejo mundo de Wall Street.

⁶⁶ (Dominique, N., 1997: 20)

⁶⁷ *Neuroamante se desarrolla en una época en la que prevalecen los microprocesadores y la información es el elemento principal. Un hombre llamado Henry Dorrett Case puede conectarse al ciberespacio para robar*

*“una representación gráfica de datos abstraídos de los bancos de cada computadora en el sistema humano. Complejidad impensable. Líneas de luz cruzando en no espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de datos. Como las luces de una ciudad en lejanía. (Gibson, 1986)”*⁶⁹

Muchas de las características futuristas que describe la obra se encuentran en la actualidad. El término *ciberespacio* ha sido introducido en la cultura contemporánea y ha sido plenamente aceptado.

En el *ciberespacio*, los usuarios interactúan en forma similar al mundo real, sólo que aquí no se requiere de movimiento físico para intercambiar información en diversas acciones, como el comprar, investigar o jugar.

“En esta cibernsiedad, espejo deformante de la vida real, todo está por hacerse, por inventarse, por organizarse. Esta tarea es urgente, pues el ciberespacio, lejos de ser un campo de juego para marginados y tecnoperversos, constituye un entorno que tiene el potencial para transformar nuestra vida futura”.⁷⁰

La cita anterior pertenece al libro *La Conquista del Ciberespacio de 1997*, donde la autora visualizaba un *ciberespacio* con algunas particularidades que observamos actualmente. Por ejemplo, el acceso a servicios públicos y privados desde cualquier lugar, la administración de redes, y la conformación de este espacio como escenario para la libertad de expresión.

Tal como menciona Nicholas Negroponte⁷¹: *“El ciberespacio ya no es cuestión de ordenadores, sino un modo de vida,”* es decir, una actividad comercial, de interés general, una función social, e incluso una forma de relación humana.

Las afirmaciones anteriores se reflejan en la realidad virtual, donde los que actúan dentro del *ciberespacio*, pueden observar gráficos similares al espacio real, además los usuarios interactúan como “avatares” o caracteres.

información como vaquero de consola, al inicio este personaje le roba dinero a sus jefes, ellos en venganza le inyectan una sustancia dañina para no volver a conectarse. Después se encuentra con dos personas que lo ayudan a curarse y viaja por Europa y Japón, en este libro también aparece la clonación.

⁶⁸ William Gibson es un escritor estadounidense, es reconocido por utilizar por primera vez la palabra *ciberespacio* con su primera novela *Nueroamante* en 1984, así nació el género de ciencia ficción: *ciberpunk*.

⁶⁹ (Citado por Unigarro, M. A., 2001: 44)

⁷⁰ (Dominique, N., 1997: 20)

⁷¹ Nicholas Negroponte, arquitecto estadounidense, es fundador y director del MIT Media Lab un laboratorio y Think tank de diseño y nuevos medios del Massachusetts Institute of Technology MIT.

Los participantes pueden realizar distintas acciones como caminar, volar, comprar casas o negocios virtuales, crear objetos, vender o comprar ropa; pueden recrear un negocio o construir algún edificio. Incluso pueden establecer contacto con otros avatares, como sucede en *Second Life*, y son tan convincentes que para muchas personas se convierte en adictivo.

Los juegos presentan una especie de esta realidad, conocida como simulación. Por ejemplo como *Sims*, que es un videojuego de simulación social y estrategia, cada persona debe crear un avatar, quien tiene personalidad propia y se controla individualmente de forma directa⁷².

Por otro lado, representan ambientes de la vida real con un realismo auténtico. En otro juego llamado *Second Life*, los usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder a *SL* mediante el uso de alguno de los múltiples programas de interfaz llamados viewers (visores), para permitirles interactuar entre ellos a través de su respectivo avatar.

Los residentes pueden así explorar este mundo para interactuar con otros, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en colectivo. Entre ellos crean y comercian una propiedad virtual y servicios⁷³; tienen características de fantasía, pero intentan ser lo más realista posible.

Los niños con los videojuegos pueden verse dentro de este *ciberespacio*, con la manipulación que realizan de los personajes en cuestión, a través del control de la consola o con el movimiento del cuerpo que es captado por medio de sensores de dicho dispositivo.

2.4 Interactividad y videojuegos

Dentro del *ciberespacio* que mencionamos antes, es posible llevar a cabo la acción conocida como *interactividad*.

Escuchar la palabra *interactividad* es muy común en estos días; por ejemplo, televisión digital interactiva, programas multimedia interactivos, interactividad en periódicos digitales, como sucede con *El Universal*⁷⁴. El término se maneja de una forma tan simple que pareciera que todo el mundo sabe de qué se trata.

⁷² Basado en: http://es.wikipedia.org/wiki/Los_Sims

⁷³ Basado en: http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life

⁷⁴ Periódico de circulación nacional en México, desde 1916. Para mayor información consultar la página de internet <http://www.eluniversal.com.mx>

En el diccionario de la Real Academia Española no hay una definición de *interactividad*, pero sí una de *interactivo*: “*adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.*”⁷⁵

Para entender mejor el significado anterior, encontramos que *interacción* es: “*f. Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.*”⁷⁶

Como podemos observar, no se especifica con exactitud que es *interactividad*, por lo que resulta necesario el efectuar su conceptualización con el apoyo de autores que han hecho estudios al respecto.

Pierre Lévy⁷⁷ define la interactividad como la participación activa del beneficiario de una transición de información: “*sería fácil demostrar que un receptor de información, salvo que este muerto, nunca es pasivo.*”⁷⁸

Lévy explica que el ser humano, al realizar cualquier actividad, tiene una interacción constante, es decir, siempre envía información de cualquier tipo para después recibir otra.

Por su lado, Alejandro G. Bedoya⁷⁹ define la interactividad como “*la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.*”⁸⁰

En resumen, entendemos la *interactividad* como un proceso donde el usuario (emisor-receptor) tiene una retroalimentación de información ocasionada por el uso o manejo de algún objeto.

Respecto a los videojuegos, la *interactividad* se basa en función de la interfaz y de la tecnología con la que cuentan:

“*...los primeros videojuegos permitían movimientos limitados al espectador (el mítico derecha-izquierda de Space Invaders, la sumamente estricta limitación de atrás y adelante por los pasillos laberínticos del Pac-Man)*”⁸¹

⁷⁵ Datos tomados de: Diccionario de la Real Academia Española. Vigésima segunda edición.

⁷⁶ Datos tomados de: Diccionario de la Real Academia Española. Vigésima segunda edición.

⁷⁷ Pierre Lévy nació en Túnez en 1956, reconocido por sus estudios en “cibercultura” e inteligencia colectiva en línea. Se ha desempeñado como profesor en el Departamento de Hipermedia de la Universidad de París VIII; en la actualidad trabaja como académico en el Departamento de Comunicación de Ottawa. Una de sus obras es *¿Qué es lo virtual?* (1999), en la que explica el concepto de “lo virtual”. Datos tomados de: http://www.politicas.unam.mx/razoncinica/site-papime-sep2011/sitio/Pierre_Levy/biografia.html

⁷⁸ (Levy, P., 2007: 65)

⁷⁹ Alejandro G. Bedoya ha escrito sobre el término *interactividad*, como en su ensayo titulado “¿Qué es la interactividad?”.

⁸⁰ (Bedoya, A. G., 1997: Revista electrónica en <http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>)

Debido a que el control sólo poseía dos botones (A y B) y el joystick o palanca de posición en forma de cruz, proporcionaba pocas combinaciones. Los movimientos eran escasos. Por ejemplo en Mario Bros, el botón A era destinado exclusivamente para saltar, y el B para correr, mientras que el *joystick* sólo determinaba el lado hacia donde avanzar.

Existen otros ejemplos de una libertad de opciones para el jugador consecuentes de los múltiples movimientos del *joystick*, de los más de seis botones de acción del control (depende de la consola) y de varias acciones que permite realizar la programación del videojuego.

Un ejemplo de esta *interactividad* lo encontramos en el juego de Batman, que es un videojuego de acción y aventura del año 2011, basado en el superhéroe ficticio de *DC Comics Batman*. Cuenta con una trama principal y misiones secundarias que desarrollan sub-tramas, la primera gira en torno al encarcelamiento de este personaje en Arkham City, donde debe evitar accidentes que ocurren en este lugar caótico ocasionados por los principales súper villanos de Gotham.

En este videojuego, disponible para las recientes consolas de XBox, Play Station y Wii, existen movimientos que sólo se pueden ejecutar al combinar una serie de botones; aunque esta libertad puede multiplicarse exponencialmente en los próximos años.

Pedro Berruezo, quien es periodista e investigador sobre cine y videojuegos, en una entrevista del sitio web *Educación* dio su punto de vista sobre *interactividad*:

*“El concepto de interactividad, una interactividad particular, sujeta a unas reglas que el jugador asume desde el principio, pero interactividad al fin y al cabo, es la gran aportación de la narrativa de los videojuegos a la cultura de finales del siglo XX.”*⁸²

Hemos observado que la *interactividad* como la posibilidad del jugador de desarrollar una historia, por muy predefinida que sea, vivir en persona las mismas sensaciones y experiencias del personaje que juega o mejor dicho que controla, además condiciona algunos elementos en el videojuego, como la música, cuando el jugador realiza una acción inesperada la musicalización cambia muy drástico y pierde el ritmo que lleva. Todos los elementos que integran al videojuego, tales como la música, ambiente, personaje, trucos y títulos, determinan el grado de *interactividad* en el mismo.

La interactividad de un medio puede medirse a través de variables diferentes, así Lévy⁸³ destaca:

⁸¹ (Castro, V., 2005: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/pedro-berruezo-el-concepto-de-1.php>)

⁸² (Castro, V., 2005: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/pedro-berruezo-el-concepto-de-1.php>)

⁸³ (Citado por Gros, B., 2000: Eductec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa)

- a) Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sea cual sea su naturaleza.
- b) La reciprocidad de comunicación.
- c) La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes.
- d) La telepresencia. Presencia remota, es un medio que proporciona a la persona la sensación de estar físicamente en otro lugar por medio de una escena creada por ordenador.

Por otro lado, Martí Parreño⁸⁴ basándose en la definición de *interactividad* de Steuer, asegura que:

*“la capacidad de los usuarios para participar y modificar la forma y el contenido de un entorno mediado en tiempo real”*⁸⁵

Y en la de Crawford dirigida a la interactividad en los videojuegos, argumenta lo siguiente:

“La interactividad en los videojuegos está filosóficamente relacionada con la dicotomía entre la libre voluntad y el determinismo”.

A partir de esto, propone dos tipos de *interactividad* en el diseño de videojuegos:

- a) El diseño de datos intensivos, donde la historia y trama del juego ya está predefinida.⁸⁶

Por ejemplo:

Pac Man (1979), de la compañía japonesa Namco. El objetivo es comer toda la secuencia de puntos de cada nivel para pasar al siguiente. Se debe esquivar los fantasmas, porque si tocan la bola amarilla pierde, pero si ésta se come una *súper bola* podrá comérselos también sin que ellos puedan eliminarla.

Tetris. Figuras geométricas compuestas por cuatro bloques cuadrados unidos de forma ortogonal, caen de la parte superior de la pantalla. El jugador no puede impedir esta caída pero puede decidir la rotación de la pieza (0°, 90°, 180°, 270°) y en qué lugar debe caer.

Cuando una línea horizontal se completa, ésta desaparece y todas las piezas que están por encima descienden una posición, para liberar el espacio del juego y por tanto facilitar la tarea de situar nuevas piezas. La caída de las piezas se acelera progresivamente en cada nivel. El juego acaba cuando las piezas se amontonan y no dejan espacio en el área de juego.

⁸⁴ Martín Parreño es doctor por la Universidad Politécnica de Valencia y Máster en Comunicación Multimedia por la misma. Obtuvo un diploma de Estudios Avanzados en marketing por la Universidad de Valencia.

⁸⁵ (Citado por Parreño, J. M., 2000:84)

⁸⁶ (Parreño, J. M., 2000: 25)

Mario Bros, el objetivo del juego es derrotar a todos los enemigos en cada nivel. Los dos extremos de cada nivel tienen una característica mecánica que le permite al jugador salir por la izquierda y aparecer a la derecha, y viceversa. Cuantos más niveles cruce Mario, mayor será la dificultad y el número de enemigos que aparezcan.

En resumen, estos juegos sólo tienen un camino que seguir, en donde hay una serie de reglas predefinidas y no puede modificarse el orden de la historia.

b) Diseño intensivo de procesos. No hay historias, tramas o procesos predefinidos, el jugador los especifica en tiempo real.⁸⁷ Los juegos de última generación poseen este tipo de *interactividad*, aunque existe una historia predefinida, el jugador puede modificar el orden debido a la cantidad de caminos a elegir.

Cabe aclarar que hay dos formas de interacción, la primera se lleva a cabo mediante dispositivos de salida de video como el monitor de PC, televisión, etcétera, y la segunda con joystick, un teclado y dispositivos que detectan movimiento. Éstas son herramientas o interfaces, que explicamos con más detalles en el siguiente apartado.

2.4.1 La interfaz

Al ser un instrumento tecnológico, los videojuegos requieren del empleo de una interfaz, como herramienta importante para que se sustente la interacción antes mencionada.

De esta manera, conforme con lo que explica Carlos Scolari⁸⁸ sobre interfaz, la consola de videojuegos es un instrumento que pasa a formar parte del niño, se convierte en una extensión más de su cuerpo que los hace entrar en la pantalla del televisor, para lograr la manipulación de los objetos simulados en el juego.

“A mediados de la década de 1980, las interfaces digitales, después de 20 años de cada latente en los laboratorios de informática se volvieron visibles. Las interfaces estaban ahí, en todos los hogares y oficinas, al alcance de la mano -bastaba hacer clic con el ratón para sentir las parte del propio cuerpo- pero no se sabía mucho de ellas [...]

⁸⁷ (Parreño, J. M., 2010: 23)

⁸⁸ Carlos Alberto Scolari es profesor titular de "Teorías de la Comunicación" y "Fundamentos de Comunicación Digital" en las carreras de "Periodismo", "Publicidad y Relaciones Públicas" y "Comunicación Audiovisual" en la Facultad de Empresa y Comunicación, Universitat de Vic, España. Se interesó particularmente en desarrollar la Teoría de la Interacción hombre-computadora desde una perspectiva semio-cognitiva, por medio de la interfaz. Con base en sus investigaciones, ha llevado a cabo una abundante y provechosa tarea de docencia en diversos cursos y talleres, y a su vez ha participado en numerosas conferencias sobre Comunicación Digital, Semiótica de las interfaces y Diseño Interactivo.

La interfaz, se decía por entonces y se repite todavía hoy, sería una especie de prótesis o extensión de nuestro cuerpo que, cuando ha sido bien diseñado desaparece cuando la utilizamos.”⁸⁹

Lo anterior, podemos observarlo comúnmente en los dispositivos tecnológicos que se encuentran en cada hogar, pues los usuarios perciben cada objeto como un elemento más de la casa que, incluso, en ocasiones se torna indispensable. Si bien las personas tienen los conocimientos necesarios para utilizar dicho objeto, es posible que ya no se pregunten qué función cumplen en ese entorno, porque se vuelve parte de la rutina diaria y dejan de ser extraños a la vista.

Varios autores han mencionado que una buena interfaz es la que al momento de usarla tiende a desaparecer, o bien, a hacerse transparente. Donal Norman explica que el usuario al convertirse en un experto con la máquina que maneja, cuando la emplea deja de ser consciente de todo lo que realiza a través de ella.⁹⁰

Lo mismo sucede con los videojuegos que llegan a formar parte de la vida cotidiana de los niños. En el momento que entran en interacción con ellos, se olvidan de la interfaz que manipulan, se apropian del juego en sí y comienzan a operarlo de manera natural, sin necesidad de observar los controles; así logran concentrarse en gran parte de lo que observan en la pantalla.

Según el Psicólogo italiano Giuseppe Mantovani, si una tecnología funciona bien tiende a desaparecer, hablando en forma metafórica, ya que se confunde con el entorno y el usuario se centra en aquello que quiere hacer⁹¹. Podemos decir entonces que la interfaz es transparente, y lo que importa son los usos comunicativos⁹² de la consola, puesto que exigen que el usuario (el niño) se concentre en la acción de jugar y ganar el juego reflejado en la pantalla. No aseguramos que la interfaz deje de existir, ésta sigue ahí; es posible que en ocasiones la tomemos en cuenta cuando se requiera, para después regresar a concentrarse en el videojuego.

Los dispositivos que nos ayudan a orientarnos en el juego son utilizados sólo en caso de necesidad. Y es que”...la mente no puede ocuparse de dos tareas al mismo tiempo: una de ellas debe *automatizarse* para que la otra pueda ser controlada con cierta eficiencia.”⁹³

⁸⁹ (Scolari, C, 2004: 23- 24)

⁹⁰ (Scolari, Carlos, 2004: 24)

⁹¹ (Scolari, C, 2004:)

⁹² Tal como lo menciona Carlos Scolari, sobre el funcionamiento de la computadora en el libro “Hacer clic” (2004)

⁹³ (Scolari, C, 2004: 220)

La interfaz es un dispositivo que garantiza la comunicación, en donde sucede un intercambio de datos entre dos sistemas diferentes. Se puede decir que se origina un intercambio bidireccional de información. Éste conlleva una serie de interacciones entre la mano, la mente del usuario y la consola de videojuegos.

Entonces, se concibe un puente o un enlace entre el usuario y el objeto a utilizar. Dentro de esta interfaz se crea y se transporta toda la información necesaria para comprender la manera en la que funciona. Y en consecuencia, se genera una constante comunicación, pues cada uno de los datos avanza en un flujo persistente de un lado a otro.

Ahora bien, es importante mencionar que la interfaz debe ser entendida también a través de las metáforas que la acompañan:

- a) Metáfora conversacional: Se puede conversar con la consola a través de los controles de la misma; el usuario y la consola actúan como emisores y receptores.⁹⁴ Implica una elaboración interactiva, en donde el niño es capaz de modificar los datos y las instrucciones, para adaptarlas al juego. La conversación se produce entonces cuando el cuerpo del niño aparece como una simulación en la pantalla del juego, bajo la funda de un personaje.
- b) Metáfora instrumental: “...*un objeto permanece visible mientras el usuario realiza una acción física sobre el objeto. Cuando el usuario realiza una operación, el impacto de esa operación sobre el objeto es inmediatamente visible.*”⁹⁵

La manipulación directa permite a la gente sentir que controlan directamente los objetos representados por el ordenador. Por ejemplo, en un videojuego tenemos contacto directo con el control (que es el instrumento), le damos ciertas instrucciones que se reflejan en el personaje y si hay un enemigo, con tan sólo mover los botones o el joystick, podemos ordenar dispararle al mismo a través de esta interfaz.

En este tipo de operaciones, el usuario se interna tanto en el personaje, que pareciera son uno solo, pero toma en cuenta que actúa a través de las instrucciones que provienen de los controles.

- c) Metáfora superficial: En este contexto Pierre Lévy entiende la interfaz como <<una superficie de contacto, de traducción, de articulación entre dos espacios, entre dos especies u órdenes, de

⁹⁴ (Kammersgaard, 1988, citado en Scolari, 2004)

⁹⁵ (Scolari, C., 2004: 59)

la realidad diferentes>> donde se produce el paso << de un código a otro, de lo analógico, a lo digital, de lo mecánico a lo humano>>. ⁹⁶

Hay una doble función en esto, el control transmite información a la consola, mientras que la pantalla y las bocinas las envían sólo al usuario. Es aquí cuando el niño ya inmerso en el mundo de los videojuegos reconoce los objetos virtuales que aparecen a través de la pantalla, ya sea el caso de su personaje, o bien, de sus enemigos.

d) Metáfora espacial: Se puede definir como el “...*espacio donde el usuario puede realizar las actividades deseadas como si estuviera en un entorno que le resulta familiar*”. ⁹⁷

Lo anterior lo observamos con la representación de lugares parecidos a la realidad, que crea el videojuego con los gráficos, por lo que resultan entornos conocidos y será más fácil interactuar en ellos.

De esta manera, la interfaz se caracteriza por ser ese puente mediante el cual el usuario y el objeto reciben información de sí mismos, por lo que el jugador podrá manipularlo en ese espacio virtual.

En ese mismo contexto, refiriéndonos a Huizinga, señalamos que los niños pueden retomar experiencias y acoplarlas en su vida cuando interactúan con videojuegos, puesto que la realidad que se encuentra inmersa en ellos les resulta parecida a su entorno normal. Sin embargo, toman conciencia que las acciones realizadas se llevan a cabo en un ambiente virtual.

Por otra parte, cada interacción que realizamos con el instrumento se instaura en nuestra mente en forma de guiones, “...*operaciones como abrir una puerta, encender la luz o destapar una botella son programas de acción registrados en nuestra enciclopedia*.” ⁹⁸

Schank ⁹⁹ expone que los guiones son estructuras flexibles que permiten el uso de todas las experiencias previas en la interpretación de otras nuevas, para no basarse sólo en experiencias normalizadas estándar.

⁹⁶ (Scolari, C, 2004:69)

⁹⁷ Ibid, pág. 70

⁹⁸ (Scolari, 2004: 130)

⁹⁹ Roger C. Schank es un crítico severo del sistema educativo actual. Es, además, uno de los principales investigadores del mundo en Inteligencia Artificial, Teoría del Aprendizaje y en la construcción de entornos virtuales de enseñanza. Durante 35 años, fue profesor de Universidades como Stamford, Yale y Northwestern. Ahora está empeñado en acabar con el actual sistema educativo, y ofrece sistemas alternativos de aprendizaje desde su compañía Socratic Arts y su organización sin ánimo de lucro, Engines for Education.

Tal vez un usuario inexperto al aplicar los guiones de sus experiencias pasadas, en una actividad u objeto que desconoce, falle en ocasiones; sin embargo, a través del error aprende una nueva línea de seguimiento.

Si bien no conocemos por completo los dispositivos tecnológicos que están a nuestro alcance, hemos tenido experiencias pasadas con artefactos parecidos, por lo tanto creamos un modelo conceptual que nos permite usarlos sin tener un gran margen de error.

El modelo del usuario es una *imagen del sistema* que explica –en términos para él comprensibles- su funcionamiento; si éste no sabe cómo funciona el sistema, lo mismo buscará dentro de su enciclopedia el modelo mental que más se le aproxima y lo aplicará durante la interacción sin mayores contemplaciones.¹⁰⁰

Con base en lo anterior, podemos contrastar con lo que Claudia Giannetti¹⁰¹ nos explica,¹⁰² al decir que la interfaz humano-máquina propicia cambios cualitativos radicales respecto a las formas de comunicación basadas en medios digitales, entre los cuales destacamos los siguientes:

- a) Un replanteamiento del factor temporal: tiempo real, tiempo simulado, tiempo híbrido, simultaneidad.
- b) El énfasis en la participación intuitiva mediante la visualización y la percepción sensorial de la información digital.
- c) La generación de efectos de translocalidad como el Internet y de inmersión, como los sistemas de realidad virtual.
- d) El acceso a la información mediante sistemas de conexión ramificada, de nexos o asociaciones pluridimensionales.

Hasta aquí concluimos con este capítulo, recordemos que dentro de él definimos algunas características que nos parecieron importantes para comprender el videojuego en torno al manejo tecnológico en que se desarrollan. Está información es pertinente ya que ayudará a percibir la relación que existe entre el consumidor, en este caso el niño, y el videojuego.

En el siguiente capítulo, explicaremos la metodología que llevamos a cabo para desarrollar el análisis presente en esta investigación. Se mencionarán las técnicas utilizadas, la selección de

¹⁰⁰ (Scolari, 2004: 152)

¹⁰¹ Claudia Giannetti teórica y escritora, especialista en media art. Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona con especialidad en Estética Digital. Actualmente es profesora catedrática invitada en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad de Évora en Portugal. Datos tomados de: http://www.artmetamedia.net/bio_es.htm

¹⁰² (Giannetti, Claudia, 2001: 155)

nuestros sujetos de estudio, los problemas enfrentados, así como las soluciones que elegimos para concretar nuestro trabajo.

3. LOS NIÑOS Y EL VIDEOJUEGO: USOS Y PREFERENCIAS

En los capítulos anteriores explicamos los distintos tipos de juegos y la importancia que tienen en el desarrollo social del niño. Esta sección tiene como fin exponer el proceso que llevamos a cabo para realizar el análisis de algunos videojuegos, que se presenta en el siguiente apartado.

En la primera parte, ofrecemos un panorama general de la observación participante que realizamos, para determinar las cualidades de los niños que fueron los sujetos de nuestra investigación; asimismo describimos las encuestas que aplicamos para identificar y reunir información que resultara relevante.

Por otra parte, explicamos el paso para conformar nuestro corpus de análisis, aunado a ciertos problemas que enfrentamos y las decisiones tomadas que nos llevaron a cambiar algunas estrategias.

3.1. La observación participante

En esta investigación decidimos trabajar con niños y niñas entre diez y doce años de edad, ya que según Piaget se encuentran en una etapa en la que comienzan a realizar operaciones formales y conceptos más elaborados; para efectos de nuestro análisis mostraron en efecto una mayor disposición a responder las preguntas que les hicimos.

Al inicio de nuestra búsqueda tuvimos que elegir el lugar adecuado para realizar este estudio. Como primera tarea aplicamos la observación participante en distintos sitios en los que encontramos a niños que interactúan con videojuegos.

Cabe señalar, que la observación participante es un método cualitativo que se utiliza en el proceso de investigación, en el que existe cierta interacción entre el investigador y los sujetos de estudio en su entorno social. Mediante el mismo es posible recolectar algunos datos útiles sin invadir la privacidad de las personas.

Gracias a este método conocimos algunas características acerca del uso que le dan los niños a los videojuegos, también, cómo reaccionan cuando juegan, el acceso que tienen a ellos y el tiempo que les dedican.

Cuando realizamos esta técnica nos percatamos que el medio de acceso puede ser distinto, ya que depende del entorno social en el que se encuentren. Fue posible encontrar a niños en sus

casas con sus propias consolas de videojuegos o computadoras, pero fijamos nuestra atención en establecimientos con servicio de internet o juegos de video¹⁰³.

En estos lugares observamos que asisten niños y niñas de diferentes edades, algunos se les ve acompañados por sus padres y hermanos e incluso, otros van solos. Ciertos pequeños realizan alguna tarea escolar, pero acaban y entran a su perfil en una red social, buscan juegos o videos de sus caricaturas preferidas.

Quisimos establecer contacto directo con los dueños de esos negocios, para conocer con la misma técnica su percepción de los usuarios que los visitan; algunos de ellos no aceptaron y analizamos entonces la propuesta de visitar algunas escuelas.

Por parte de conocidos, recibimos algunas propuestas para realizar el ejercicio en algunas escuelas primarias; ello nos otorgó un primer contacto para entrar a ellas. Así logramos encontrar una privada y una pública, que por su ubicación nos permitieron establecer una diferencia económica. Antes, fue preciso pedir los permisos necesarios con la directora de cada escuela para explicarle el motivo de nuestra investigación y ganarnos su confianza.

La escuela privada se llama Colegio Madrid, que se encuentra ubicada a unas calles del Tecnológico de Monterrey Campus Ciudad de México, en la colonia Ex Hacienda San Juan de Dios, Delegación Tlalpan. Esta escuela cuenta con preescolar, primaria, secundaria y bachillerato; su nivel socioeconómico es medio alto.

Por otra parte, la escuela pública con el nombre Martín Luis Guzmán está ubicada dentro de la Delegación Magdalena Contreras de la Ciudad de México. Se encuentra en una zona alta y conurbada, para llegar hasta ella es posible encontrar calles en desnivel. Tiene nivel socioeconómico relativamente bajo, es posible percatarse que el nivel de ingresos es un obstáculo para el acceder a los videojuegos desde casa.

En cada escuela, seleccionamos los grupos entre quinto y sexto año, por encontrarse entre los diez y doce años de edad. Las diferencias socioeconómicas y de los usos del videojuego fueron dos temas evidentes en las encuestas que aplicamos a cada uno de los niños.

¹⁰³ Ver Anexo 1.

3.2. Las encuestas

La encuesta es un estudio mediante el cual se obtienen datos de interés sociológico, además es *“una de las escasas técnicas de que se dispone para el estudio de las actitudes, valores, creencias motivos.”*¹⁰⁴ Su objetivo es conocer lo que piensa el público en general acerca de algo en concreto.

En la investigación fue necesario aplicarla para conocer la opinión que tenían los niños en cuanto al juego y sobre todo a los videojuegos. Es así como nuestro estudio nos llevó a realizar 103 cuestionarios, de los cuales 53 fueron aplicados en la primaria Martín Luis Guzmán (escuela pública) y 50 en el Colegio Madrid (escuela privada).

Elaboramos un cuestionario de tal manera que los niños nos dijeran la forma en la que juegan y el tipo de juegos que realizan. Dichos cuestionarios constaban de 24 preguntas divididas en dos secciones.

La primera parte fue dedicada a los juegos tradicionales, en cuanto a los gustos y preferencias, el espacio de juego y la compañía que tienen para jugar. La segunda, se enfoca a los videojuegos, referente a las formas de acceso, los videojuegos favoritos, el tiempo que les dedican, si piden permiso a sus padres, etcétera.¹⁰⁵

Cuando aplicamos los cuestionarios percibimos que muchos de los niños son más despiertos ante las preguntas formuladas. Algunas de las dificultades que se presentaron fueron en la segunda parte, ya que varios pensaron que las preguntas estaban repetidas, debido a que en la primera sección incluyeron nombres de videojuegos al pedirles que mencionaran sus tres juegos favoritos.

Habíamos considerado adicionar los resultados que arrojaron las respuestas de niñas y niños de ambas escuelas. Sin embargo, por las diferencias encontradas en los gustos y las maneras de jugar, se decidió separar el análisis por escuela, y a su vez por género, con lo cual se obtuvieron cuatro grupos.

¹⁰⁴ ¿Qué es una encuesta? En: <http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/queesunaencuesta.pdf>, p. 1. (Fecha de consulta: 09 de Junio de 2012.)

¹⁰⁵ Para ver el cuestionario ir al Anexo 2.

Tabla 1. Grupos de niños y niñas

| <i>Colegio Madrid</i> | | <i>Martín Luis Guzmán</i> | |
|-----------------------|---------|---------------------------|---------|
| Grupo 1 | Grupo 2 | Grupo 3 | Grupo 4 |
| Niñas | Niños | Niñas | Niños |

De los resultados obtenidos¹⁰⁶, tomamos los que especifican la manera de jugar, en dónde y con quién, para aportar un panorama general de las condiciones en las que se encuentra cada grupo. Posteriormente, con la segunda parte del cuestionario, dirigimos nuestra observación a la pregunta sobre los videojuegos favoritos.

Con base en esa respuesta realizamos una lista con todos los videojuegos que escribieron, los cuales separamos de acuerdo con la clasificación de Begoña Gros para obtener los preferidos, ya que éstos constituyen el enfoque principal de nuestro análisis.

De los cuales seleccionamos estos juegos:

Tabla 2. Videojuegos favoritos

| <i>Colegio Madrid</i> | | <i>Martín Luis Guzmán</i> | |
|-----------------------|---------------|---------------------------|--------------------|
| Grupo 1 | Grupo 2 | Grupo 3 | Grupo 4 |
| Niñas | Niños | Niñas | Niños |
| -Super Mario Bros | -Halo | -Super Mario Bros | -Plantas vs Zombis |
| -Mario Galaxy | -Gears of War | -GTA San Andreas - | -Bob Esponja |
| -Mario Party | -FIFA | Bob Esponja | |
| -Mario Kart | | | |

Con esta tabla conformamos parte de nuestro corpus de análisis. De principio, habíamos considerado realizar un socio drama en relación con los videojuegos favoritos de los niños. Sin embargo las autoridades de cada escuela no dieron permiso para esta actividad, ya que en ella debíamos grabar con cámara de video o tomar fotografías. En consecuencia decidimos centrarnos sólo en las respuestas de los cuestionarios, gracias a la información pertinente que obtuvimos.

Con este corpus observamos que debido a varios factores era importante dividir el análisis en tres niveles que conjuntan la dimensión visual, discursiva y temática de los videojuegos; el punto de

¹⁰⁶ Para observar los cuadros de respuestas de cada grupo ir al Anexo 3.

vista sintáctico-semántico, y asimismo las acciones que ejercen los niños con el juego, como principio pragmático¹⁰⁷. Así se obtuvo:

1) Historia (fondo y forma): Describe la historia, la imagen y la función de los personajes conforme a las teorías de Roland Barthes, y el análisis del discurso recopilado por Alicia Poloniato. Estos autores apuntan lo siguiente:

Por un lado, *Roland Barthes* propone una forma de analizar las imágenes en donde puedan especificarse cada uno de sus significados. Así, explica su método a través de la imagen publicitaria, donde es más explícita su intencionalidad.

a) Los tres mensajes. Dentro de la imagen se encuentran diversos mensajes, y la inmediatez primero nos permite observar el mensaje lingüístico a manera de textos explicativos o etiquetas. Por otra parte, se encuentran una serie de significados y significantes, que ayudan a conformar la imagen y otorgan sentido a cada una de sus fracciones, lo que podríamos llamar mensaje icónico o cultural. Y finalmente, el tercer mensaje se caracteriza por conformarse de los objetos reales, en donde se halla la relación entre significado y significante; éste último mensaje depende de nuestra propia percepción¹⁰⁸. El detalle de cada uno de estos elementos se ofrece enseguida.

b) El mensaje lingüístico. "...está presente en todas las imágenes: bien bajo forma de titular, texto explicativo, artículo de prensa, diálogo de película o globo de cómic."¹⁰⁹ Y cumple con dos funciones: una de anclaje y otra de relevo.

Este mensaje es el que proporciona una primera descripción de la imagen, en donde podremos identificar cada uno de sus elementos. De esta manera, el anclaje como función puede orientar la lectura de la imagen:

*"...fuera de la publicidad, el anclaje puede ser ideológico, y ésta sin duda su función principal; el texto conduce al lector a través de los distintos significados de la imagen, le obliga a evitar unos y a recibir otros; por medio de un dispatching, a menudo sutil, lo teledirige en un sentido escogido de antemano."*¹¹⁰

A diferencia de lo anterior, la función de relevo es menos frecuente en una imagen, ya que es un elemento que sirve para que la acción pueda avanzar; esto es decir, se encuentra como un

¹⁰⁷ Para observar todo el proceso de análisis ver Anexo 4.

¹⁰⁸ (Barthes, R., 1987: 209).

¹⁰⁹ Ibidem, pág. 210.

¹¹⁰ Ibidem, pág 211

complemento que le otorga sentido. El relevo se aprecia principalmente en el humor gráfico y los comics.

c) La imagen denotada. Dentro de este mensaje, lo que podemos resaltar es el registro de lo que en primera instancia significa la imagen y se puede entender por los códigos culturales que tiene una persona. Es por ello que Barthes lo denomina como un mensaje no codificado, pues es simplemente lo que observa el espectador, puesto que ya tiene clasificado una serie de rasgos culturales. Sin embargo, es importante resaltar que por sí solo el dibujo, a diferencia de la fotografía, es un mensaje ya codificado:

“La naturaleza codificada del dibujo se pone de manifiesto otros niveles: primero, la reproducción de un objeto o escena por medio del dibujo obliga a realizar un conjunto de transposiciones reglamentadas; no existe nada como un estado natural de la copia pictórica, y todos los códigos de transposición son históricos...; después la operación de dibujar (la codificación) provoca de inmediato una separación de significante y significado: el dibujo no lo reproduce todo... finalmente, al igual que el resto de los códigos, el dibujo exige un aprendizaje.”¹¹¹

d) La imagen connotada. Se construye a través de una serie de signos, en los que se encuentran diversos léxicos¹¹². Por ello, es posible que surjan diferentes lecturas de una sola imagen, mismas que dependen de cada individuo.

Además, dentro de la representación de la imagen se encuentra una organización de los significados de connotación entre sí, en donde interviene el metalenguaje para su análisis.

En efecto, la connotación se encuentra ligada a las condiciones físicas de la propia imagen, es decir, en ella se puede recurrir a diversas figuras retóricas (metáfora, comparación símil, etcétera) que la complementen y que cambien gradualmente su significado.

Por otro lado, *Alicia Poloniato* aplica la metodología del discurso narrativo que busca los estereotipos dominantes. Para ello ocupa las funciones de la morfología del cuento (estructura de la historieta) propuesta por Vladimir Propp y el modelo de actantes dado por A. Greimas¹¹³.

¹¹¹ Ibidem, pág. 213

¹¹² Cabe mencionar que cada léxico se encuentra inserto en una serie de páticas y técnicas propias de cada cultura.

¹¹³ (Poloniato, A., 1980: 49-58)

a) Modelo de funciones:

1. Prohibición: Toda conducta que se sale de las normas establecidas por la sociedad.
2. Transgresión: Alterar el orden social, ésta se comete contra otros o contra sí mismo.
3. Falsa transgresión: Sucede algo en la historia que aunque aparentemente sea falsa, asume los rasgos de una desobediencia frente a las normas.
4. Descubrimiento: Los protagonistas, por ejemplo, descubren que el acusado como culpable de una trasgresión es inocente, o de su inocencia saben únicamente los receptores por lo tanto las sanciones recaen sobre el transgresor. Pueden afectar a individuos particulares, pero también a toda una comunidad.
5. Daño: Determina el nudo de la historia. Representa el estado de degradación específico y suele ser el resultado de una carencia; de la brusca eliminación del elemento auxiliar; del fracaso en una prueba; de la victoria del personaje negativo en la lucha.

Existen dos tipos de daño:

- 5a) Concretos: bienes (perder una fortuna), integridad física.
 - 5b) Abstractos: sentido moral (decepción, sufrimiento, auto rechazo), o sentido social (rechazo familiar, rechazo social).
6. Reparación del Daño: Es la recuperación del objeto cuya pérdida, por alguna influencia maligna había traído desdicha para el héroe o la heroína. Existen tres tipos de reparación: represión, destino y venganza personal. Para que haya reparación es necesario y suficiente que haya habido daño.
 7. Lucha: Es el enfrentamiento activo entre dos personajes o bien el debate interno al que se somete algún protagonista.
 8. Victoria: Cuando los contendientes son dos, uno alcanzará lo que fue causa del enfrentamiento y se llevará la victoria, mientras que el otro, el fracaso.
 9. Elemento auxiliar: Los protagonistas de la historia reciben ayuda de un elemento auxiliar que colabora para que el primero lleve a buen término sus propósitos o para que el segundo se salve. Ejemplo: poseer poderes mágicos u objetos a través de los cuales el destino se manifiesta para favorecerlos.
 10. Empleo del elemento auxiliar: El elemento auxiliar puesto a disposición del héroe o la heroína tienen dos opciones: emplearlo o no.

11. Prueba: El héroe o la heroína son sometidos a sí mismos o por alguien más, a pruebas que reflejan fuerza moral o física para premiar o rescatar al personaje.

12. Cumplimiento de la prueba: Independientemente de la cualidades morales o físicas de los protagonistas y del empeño que hayan puesto en la prueba, enfrentan una disyuntiva en cuanto a su cumplimiento: el éxito o la descalificación.

13. Partida: Algunos de los protagonistas abandonan el lugar habitual de residencia de manera voluntaria o involuntaria y este hecho cambia el rumbo de los acontecimientos.

14. Regreso: Un personaje regresa a algún lugar y sólo se alude la partida como algo acaecido en el pasado.

15. Carencia: Indica que un personaje determinado está privado de algo que le resulta necesario.

16. Recompensa: Asume el significado de premio, aunque a veces no esté muy claro lo que se premia. Por lo regular aparece como acto final, a veces, ocurre a mitad del relato.

17. Función ejemplificadora: es el acto mediante el cual ciertos personajes enseñan a los que no saben, resultan ser los guías, los maestros, etcétera.

b) Modelo de actuantes, éstos son los personajes o fuerzas que mueven el desarrollo de la historia.

1. Sujeto: Interviene en la mayor parte de las funciones como fuerza determinante del rumbo de la acción.

2. Objeto: Aquello que busca y por lo cual actúa el sujeto.

3. Destinatario: Actúa pero se ve limitado en su accionar porque la primacía la lleva el sujeto. Interviene en las funciones como receptor de las acciones del otro.

4. Destinador: No interviene directamente en los actos sino ordena al sujeto a realizarlos.

5. Ayudante: Se manifiesta como la función del elemento auxiliar que se brinda, ya sea al sujeto para favorecerlo en la obtención del objeto, o al destinatario para que lo reciba o lo eluda si le perjudica.

6. Oponente: Todas sus intervenciones tienen como finalidad entorpecer las acciones del sujeto para conseguir el objeto, o bien las del destinatario para recibirlo o salvarse.

c) Matriz de rasgos semánticos. Nos sirve para identificar los atributos del sujeto y el destinatario y a partir de esto, analizar las relaciones que se establecen.

Tabla 3. Matriz de rasgos semánticos

| <i>Sujeto</i> | <i>Destinatario</i> |
|------------------------|------------------------|
| Positivo / negativo | Positivo / negativo |
| Pasivo / activo | Pasivo / activo |
| Superior / inferior | Superior / inferior |
| Poseyente / desposeído | Poseyente / desposeído |
| Hombre / mujer | Hombre / mujer |

Con base en lo anterior, las relaciones que se establecen son:

Tabla 4. Relaciones entre sujeto y destinatario

| <i>Sujeto / Destinatario</i> | <i>Relaciones</i> |
|------------------------------|--|
| Positivo / positivo | Dominación, alianza, piedad, salvación, emulación, admiración. |
| Positivo / negativo | Represión, sometimiento, castigo, venganza, orden, redención, |
| Negativo / positivo | Violencia, engaño, seducción, violación, trampa, estafa, sadismo, incomprensión. |
| Negativo / negativo | Alianza, complicidad, antagonismo. |

2) Experiencia: Nuestro segundo nivel de análisis se basa en los argumentos dados por Roger Caillois, con respecto a su clasificación de juegos: *alea*, *mimicry*, *ilix* y *agon*. Aquí observamos la manera en que estos videojuegos provocan diversas reacciones y emociones en torno a la experiencia del juego.

3) Habilidades: El tercer nivel del análisis, lo conforman las clases de juego por parte de Jean Piaget: ejercicio, símbolo y regla. Con esto observamos las habilidades y capacidades que se necesitan y desarrollan en cada videojuego, ya sean psicomotrices o cognitivas.

Posteriormente, se observan las actividades cotidianas que realizan los niños desde el momento que llegan a casa, para verificar que el juego forma parte de ellas. Finalmente se realiza el estudio de las respuestas que se refieren a la manera de jugar y la condición en la que juegan.

En el capítulo siguiente se estructura el análisis individual de los videojuegos seleccionados, así como la interpretación de las respuestas de los cuestionarios con relación en las actividades que realizan en su tiempo libre, dicha elaboración está separada por los grupos que indicamos en este apartado.

4. LA FUNCIÓN DIFERENCIADA DEL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE DOS GRUPOS SOCIALES

De acuerdo con el capítulo anterior, en éste enfocamos nuestra atención a revisar la serie de respuestas tomadas de los cuestionarios, para abordar las condiciones sociales del juego y llevar a cabo el análisis de los videojuegos seleccionados como preferidos.

Cabe señalar que en forma paralela recabamos información detallada para tener un panorama general de los gustos y las preferencias que tienen los niños de las dos escuelas primarias.

En relación a los videojuegos el ejercicio fue similar. Realizamos un análisis minucioso de cada uno. Lo que nos permitió conocer la historia, personajes y la función de esos mismos. Debido a la abundante cantidad de información que reunimos, decidimos separar y resumirla en los siguientes apartados.

4.1. Las condiciones sociales y el juego

El juego tradicional sigue presente en las actividades cotidianas de los niños. Pese a ello, han aparecido nuevas formas de jugar. Con base en los resultados arrojados de las encuestas, pudimos comprobar que esta actividad se presenta de diversas maneras. En los siguientes apartados, mostraremos las similitudes y diferencias, tanto de escuela a escuela, como de niños a niñas.

4.1.1. Los niños y el juego

4.1.1.1. Martín Luis Guzmán

En la vida cotidiana de los niños de la escuela Martín Luis Guzmán, observamos que ninguno de ellos tiene una actividad extra-escolar, ya que la mayoría cumple con una rutina similar. Ésta consiste en salir de la escuela, ir a su casa, comer y hacer tarea. Algunos ocupan su tiempo libre en visitar a sus familiares, ver televisión, escuchar música, dormir y jugar.¹¹⁴

Comprobamos que los juegos de los niños se centran en actividades que consisten en ejercitarse y divertirse, como son los deportes. Otros incluyen en sus respuestas a los videojuegos.¹¹⁵

El espacio de juego, en la mayoría reside en su casa y en la calle, como patio y parques respectivamente. Gran parte encuentran la diversión acompañados, como puede ser con sus familiares y amigos. El resto de ellos se entretienen solos debido a condiciones como la falta de hermanos o amigos con quien jugar, e incluso algunos prefieren divertirse sin compañía.

¹¹⁴ Consultar la lista de actividades cotidianas en el Anexo 5.

¹¹⁵ Para observar las gráficas de preferencias de juegos ir al Anexo 5.

4.1.1.2. Colegio Madrid

En el caso de los niños del Colegio Madrid, no llevan una rutina específica que hagan todos los días, ya que sus actividades son muy variadas. Destacan el comer, hacer tarea, hacer ejercicio, ver televisión, jugar videojuegos y conectarse a internet¹¹⁶.

Entre sus juegos predilectos resaltan muchos tradicionales, como “atrapadas”, “escondidas”, juegos de mesa, etcétera. Otro porcentaje lo ocupan los deportes y videojuegos, preferidos por ser entretenidos y divertidos, además de que les gustan porque pueden demostrar sus destrezas y habilidades¹¹⁷.

La mayoría de estos niños prefieren jugar acompañados, ya sea por amigos y familiares; son pocos los casos en los que el juego es aislado, debido a que sus padres y hermanos están ocupados. Sus espacios de juego, principalmente hacen referencia a lugares cerrados, como casas, deportivos y la escuela.

4.1.2. Las niñas y el juego

4.1.2.1. Martín Luis Guzmán

Las niñas de esta escuela tienen una rutina que consiste en ir a su casa, comer y jugar. En algunos casos mencionan otras actividades como jugar con mascotas, muñecas, bicicleta y entretenerse en su computadora¹¹⁸.

En la mayoría se observa que tanto en juegos tradicionales como en deportes, predomina el gusto por la búsqueda de actividad física y diversión. En los primeros, encontramos juegos como “atrapadas”, “escondidillas”, saltar la cuerda y “resorte”, y en los segundos, resaltan el volibol, básquetbol y fútbol¹¹⁹.

Además, notamos que las niñas juegan en compañía de familiares y amigos, procuran no jugar solas. La mayoría suelen divertirse dentro de su casa o las de sus familiares, y pocas juegan en espacios abiertos como parques y la calle.

¹¹⁶ Consultar la lista de actividades cotidianas en el Anexo 6.

¹¹⁷ Para observar las gráficas de preferencias de juegos ir al Anexo 6.

¹¹⁸ Consultar la lista de actividades cotidianas en al Anexo 7.

¹¹⁹ Para observar las gráficas de preferencias de juegos ir al Anexo 7.

4.1.2.2. Colegio Madrid

En este caso, muchas de las niñas realizan actividades artísticas como ballet o gimnasia e incluso deportivas como fútbol o basquetbol. A pesar de esto, la mayoría sigue un patrón, pues además de desarrollar estas actividades, llegan a casa a cumplir con sus tareas escolares¹²⁰.

Los juegos tradicionales (escondidas, las traes) son predominantes en este grupo, además en algunos casos particulares notamos que instintivamente respondieron con los nombres de ciertos videojuegos, se percibe así que incluyen el uso de la tecnología como parte de su juego cotidiano¹²¹.

La mayoría juega acompañada por sus padres u otros familiares y amigas, una pequeña cantidad contestó que prefieren jugar solas. En cuanto a su espacio de juego, fue común encontrar que juegan en el interior de su casa, como en el patio, el comedor o su recámara.

4.2. Los videojuegos

Este apartado tiene como fin mostrar el análisis que se realizó en cada uno de los videojuegos seleccionados. Como mencionamos en el capítulo metodológico, la elección de dichos juegos se realizó de acuerdo con el resultado de las encuestas aplicadas en las dos escuelas a las que visitamos; en todos los videojuegos aplicamos tres niveles de estudio: historia, experiencia y habilidades.

4.2.1. Niños

En primera instancia nos dedicaremos a desarrollar los videojuegos favoritos de los varones de las dos escuelas, los cuales fueron *Halo 3*, *Gears of War*, *FIFA*, *Plantas contra Zombis* y *Bob Esponja*. Como podremos observar los tres primeros juegos son de tipo complejo y fueron elegidos por el Colegio Madrid. La primaria Martín Luis Guzmán optó por los otros dos con posibilidades para jugarlos en internet.

- *Halo 3*

Halo es un juego de guerra diseñado para que los usuarios jueguen en la consola de videojuegos llamada *Xbox*. Este juego desarrolla una historia lineal, representada a través de gráficos animados de personas y lugares que dan un aspecto real. Este juego sobresalió en los alumnos del Colegio Madrid, quienes cuentan con más posibilidad para adquirirlo y tenerlo en casa.

¹²⁰ Consultar la lista de actividades cotidianas en el Anexo 8.

¹²¹ Para observar las gráficas de preferencias de juegos ir al Anexo 8.

1) Historia (fondo y forma)

La historia del juego comienza en el año 2552, desde el momento que una nave cae a la atmósfera terrestre y se impacta en una selva de África; el pasajero de la nave es el Jefe *Spartan 117* y es el último soldado de un proyecto llamado *SPARTAN-II*, nombre clave del proyecto creado por el Comando Especial de las Naciones Unidas (UNSC). Ésta organización crea super soldados capaces de combatir a los alienígenas, sobre todo a los grupos dispuestos a destruir todo tipo de vida en el universo.

El Jefe tiene que impedir que destruyan la Tierra junto con sus compañeros: el Sargento Mayor, Avery Jr. Jonson, quien es una persona con un lenguaje muy coloquial y valiente al batallar; la comandante Miranda Keyes quien tiene poderes psíquicos y ayuda a salvar el planeta. Ésta batalla comienza cuando los alienígenas (Covenant) crean un portal para traer un ejército mas grande que el de los seres humanos, pero Avery logra destruir el portal y ganar la batalla.

La misión de Spartan 117 es salvar la Tierra; la dificultad de la misma podría llevarlo a perder la vida. El elemento auxiliar es el Escuadrón 00, un grupo de soldados que lo ayudaran a conseguir la victoria destruyendo al ejército de los Covenant y salvando a toda la galaxia que está en peligro. La victoria se observa cuando se hace un homenaje en la Tierra para los caídos en la guerra.

En cuanto a la matriz de rasgos semánticos, encontramos como sujeto activo a *SPARTAN-117* y como elemento pasivo al Universo y sus habitantes; podemos observar que el protagonista tiene superioridad ante los demás soldados y hacia la población; además posee el poder, la fuerza y el coraje para enfrentarse a los alienígenas, mientras que el universo es poseído por la invasión de los Covenant.

Al combinar cada uno de los atributos encontramos que hay solidaridad, salvación y alianza entre los que intervienen en la historia. Además podemos corroborar que en la historia del juego se busca establecer un equilibrio, el cual intenta obtener el protagonista.

1a. Análisis de la imagen

Los gráficos del juego son muy parecidos a la realidad. *Halo 3* se desarrolla en la selva, y los árboles y plantas se encuentran detallados, lo que hace que el jugador identifique fácilmente el lugar donde se encuentra. Además, las naves, las armas e incluso los gestos de los personajes son muy precisos, lo que le da más fuerza a la credibilidad de la historia que se desarrolla.

Los colores pueden parecer un poco opacos, sin embargo reflejan un poco la esperanza por la salvación. También con las imágenes se representa dolor y tristeza ante la destrucción que ha provocado el enemigo. Estas características aluden a una representación entre el bien y el mal.

A pesar de contar con cierta violencia, ésta no es tan explícita, ya que hay veces que los enemigos son derrotados de una forma simple, y en ocasiones realizan sonidos algo graciosos.

2) Experiencia

El *agon* (competencia) en el juego se representa desde el momento que un jugador debe obtener un puntaje mayor (mejor conocido como logros) al de tu compañero, estos logros consistirán en: la cantidad de alienígenas que mate, la menor cantidad de veces que muera el jugador, los objetos escondidos y el tiempo de terminar cada nivel, además del juego completo.

Todo el juego es una representación o simulación (*mimicry*) de un supuesto enfrentamiento bélico. El jugador debe tomar el papel de un soldado *Halo* (en primera persona) el cual tiene como misión salvar el universo al pelear con seres extraterrestres.

Por otra parte el vértigo (*ilinx*) está implícito, ya que las emociones más fuertes pueden provenir de ciertas escenas de la historia. El jugador toma el control del personaje en primera persona, es decir, es como si el jugador se volviera los ojos del personaje, pues no se ve de cuerpo completo en la pantalla, entonces los movimientos se ven más remarcados al momento de saltar, voltear y subir por los senderos de la selva.

3) Habilidades

Conforme a las características explicadas por Piaget en *Halo 3* localizamos el símbolo. El niño comienza a representar al personaje, de manera que la imaginación del jugador comienza a planificar las estrategias necesarias para continuar con la misión.

El *ejercicio* las realiza el niño cuando maneja los controles del juego. Realiza diversos movimientos con las manos, y principalmente de los dedos para manipular a su personaje. Para esto es necesario tener una coordinación viso motriz, pues los botones del control ya tienen funciones específicas con las que el jugador puede seleccionar armas, disparar, correr, o bien buscar los lugares a los que tiene que ir, y el usuario debe saber cuál es el botón que tiene que apretar.

La vista y la memoria se ejercitan constantemente, pues adquieres la capacidad para identificar los objetos con mayor velocidad y recordar los lugares que se recorren en caso de ser necesario el regreso.

Es importante decir que en todos los juegos ejercitas la mente, y éste no es la excepción. Aquí tienes la posibilidad de hacer un plan para destruir a los alienígenas que van apareciendo, además de que el juego constantemente implica una prueba en donde tienes que buscar algunos objetos para pasar de nivel y el nivel de dificultad incrementa.

Las *reglas* del videojuego son simples, sólo debes sobrevivir a los ataques de las alienígenas, destruirlos y encontrar las pautas para lograr salvar a los humanos. Terminar el juego en el menor tiempo posible es más que un reto que se plantea el usuario.

- ***Gears of War***

Gears of War se trata de un juego de guerra creado para la consola *Xbox*. Resaltó por ser el segundo título que mencionaron los de la escuela privada entre sus videojuegos favoritos. Además, cabe señalar que igual que el anterior, éste también cuenta con gráficos detallados con personas y objetos animados similares a la realidad.

- 1) Historia (fondo y forma)

El juego comienza en un planeta llamado *Sera*, en donde los humanos usan un satélite (*Martillo del Alba*) para extraer un tipo de combustible al que llaman *Imulsión*. Este satélite explota y ocasiona que seres extraños conocidos como *Locust* salgan a la superficie. Al salir, ellos y su Reina *Myrrah* (de aspecto humano), le declaran la guerra a la humanidad exterminando casi todas las ciudades del planeta.

En *Gears of War* el personaje principal es Marcus Fénix, sargento de una organización militar de ese planeta. La historia comienza catorce años después del día en que se detona el satélite, desde ese momento Fénix y su escuadrón deben obtener el *resonador*, un dispositivo que hace mapas subterráneos y crea una bomba que puede destruir a los enemigos.

En la última parte del juego, Hoffman, jefe máximo de dicha organización militar comienza a dar un discurso al creer que han obtenido la victoria tras hacer estallar la bomba, sin embargo, la voz de la Reina se escucha diciendo que los *Locust* van a pelear hasta obtener su venganza.

De acuerdo al modelo de actantes de Alicia Poloniato encontramos que la prohibición se orienta hacia el protagonista (Marcus Fénix), porque desobedece una orden de la organización. Éste es exiliado y permanece en la cárcel unos años, hasta que comienza la guerra.

En el juego hay dos tipos de *trasgresión*. La primera la cometen los humanos al activar el *martillo del alba* sobre el planeta Sera y dañar el hábitat de los Locust; y la segunda es consecuencia de la detonación de éste satélite, pues los Locust emergen de la tierra para iniciar la invasión y atacar a todas las ciudades del planeta.

En concreto, los Locust destruyen diversas ciudades y matan a todas las personas que se cruzan en el camino. Es así como los soldados comienzan una lucha por reparar el daño y atacan a los monstruos o Locust haciendo un esfuerzo por recuperar su territorio.

La *prueba* es casi todo el juego, pues Marcus y compañía tienen que pasar diversos obstáculos para poder vencer a los Locust y así continuar con las misiones. A pesar de las dificultades y de las muertes de varios integrantes del pelotón, usan la bomba como elemento auxiliar para enterrar a los monstruos.

Para obtener la victoria logran matar al General Raam (uno de sus enemigos) y hacen explotar la bomba. Por el momento salvan a los sobrevivientes del desastre, quienes esperan tener un mejor futuro.

Por otra parte, *Gears of War* tiene un modelo de actuantes muy similar a los juegos de tipo guerra, pues el protagonista es el que intenta rescatar a las personas de la invasión enemiga y vencer a su principal oponente, en este caso, el general Ramm.

En cuanto a la matriz de rasgos semánticos observamos que la relación que se crea entre el sujeto (Marcus) y el destinatario (la humanidad) es positiva. El primero muestra superioridad y es un elemento activo dentro de la historia, mientras que la humanidad se muestra pasiva e inferior al esperar que los salven del ataque.

De acuerdo a esta misma relación, existe solidaridad de los soldados hacia la humanidad, lo que propicia una alianza y al mismo tiempo el sujeto es visto como la salvación. Con esto podemos decir que en la historia se busca un equilibrio entre el bien y el mal que puede ser obtenido por el protagonista.

1a. Análisis de la imagen

Los principales escenarios del juego son muy decadentes. Las imágenes muestran una ciudad totalmente en ruinas, en donde constantemente se pueden observar objetos en llamas. Cada elemento que se encuentra en el lugar recrea espacios muy parecidos a los reales, por lo que el jugador se engancha más con la historia del juego, y es posible que se apropie fácilmente del personaje al que maneja.

Al igual que los escenarios, los otros personajes poseen características únicas que los hacen creíbles, tanto en el aspecto físico como en el carácter. Además, suelen parecer muy rudos, fuertes y con la valentía necesaria para combatir a sus enemigos.

Las armas han sido completamente elaboradas, tienen distintas funciones y es posible que en la vida real sean artefactos que utilizan las fuerzas militares. Por ello, cada uno de los elementos mencionados anteriormente hace que el usuario se sienta atraído, pues llaman mucho la atención. La imagen muestra una guerra futurista con armamento sofisticado y los colores muy oscuros que representan dolor, tristeza, desolación y angustia, en un paisaje sin salvación consumido por la llamas, en donde los soldados luchan por la humanidad.

2) Experiencia

En base a la experiencia de Caillois, Gears presenta en todo momento la cualidad de *agon* (competencia), pues en el juego se debe obtener un puntaje mayor que el del otro jugador. Para ello es necesario matar más Locust, encontrar objetos, terminar los niveles y el juego en sí en el menor tiempo posible, e intentar morir el menor número de veces.

Otra cualidad que observamos es la *mimicry* (simulación). Todo el juego es una representación o simulación de un supuesto enfrentamiento bélico. El jugador debe tomar el papel de un “Gears”, el cual se representa en la pantalla en tercera persona, es decir, es posible observar al personaje completo. Éste tiene como misión salvar al mundo empleando las armas que le sean más útiles.

El *ilinx* (vértigo) se encuentra implícito en el juego, pues al estar haciendo las misiones el jugador se puede sentir atrapado, o bien, cuando hay lugares altos experimenta la sensación de que su personaje caerá; además cuando el personaje está a punto de morir también puede experimentar miedo o adrenalina ya que tiene que esperar a que un compañero lo ayude.

Finalmente, el *alea* (azar) se experimenta cuando el personaje realiza una acción y no se sabe la manera en la que va a actuar el oponente. Otro ejemplo es cuando se oye una alarma y existe la incertidumbre de lo que pueda venir.

3) Habilidades

En todo videojuego se encuentra el *símbolo* ya que mediante los gráficos se representan historias lineales y no lineales, además el usuario también alude a una simulación, por ejemplo este juego representa una batalla futurista. Ésta característica está inmersa en la mente del jugador, quien se imagina que es un soldado y en el momento simula tener todos los conocimientos necesarios para combatir a los *Locust*.

Las *reglas* son las que establece el juego desde un inicio para ganar la partida: lo principal es no dejar que el enemigo te mate, además es necesario liberar y ayudar a las personas, destruir a todos los monstruos y, finalmente ayudar a los otros soldados.

Asimismo, el *ejercicio* se empieza desde que se ingresa al videojuego. Al usar los controles y con la emoción de la trama en la historia es necesario actuar con rapidez y destreza. La motricidad fina se desarrolla en este plano, ya que se ejercitan los músculos de las manos y los dedos.

A nivel intelectual, el jugador tiene que desarrollar diversas estrategias de ataque; es necesario analizar cada movimiento que se llevará a cabo y también debe tener una perspectiva de lo que pasa en la pantalla; por ende el niño desarrolla la capacidad de resolver los problemas que se le presentan.

- **FIFA**

FIFA, mencionado en tercer lugar por el Colegio Madrid, es un juego de deportes en el que convergen diversos equipos de fútbol de todo el mundo. Es posible interactuar con él en diversas plataformas de videojuegos y representar a jugadores famosos, por lo cual la animación la construyen lo más parecido posible a la realidad.

- 1) Historia (fondo y forma)

FIFA se trata de un juego deportivo, en él aparecen todos los equipos de fútbol del mundo pertenecientes a la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA), institución que rige las federaciones de fútbol en todo el planeta.

El juego tiene dos modalidades, por un lado juego de exhibición o torneo, y por otro solo o múltiple jugador¹²². Asimismo, el usuario elige el equipo que desea; la duración de cada partido; el estadio; el clima; tipo de uniforme; estrategia a jugar, etcétera.

El objetivo es ganar al equipo contrario por anotaciones (goles), ya sea en tiempo normal, tiempo extra o penaltis. Las reglas del juego son las mismas que en la práctica real del deporte.

Este videojuego posee interactividad desde que elegimos el equipo. También hay gráficos que simulan una auténtica lucha por la posesión del balón en el campo, ya que el usuario es capaz de

¹²² Las modalidades implican lo siguiente: si es juego de exhibición el jugador se enfrenta contra otro o con la máquina; en torneo contra otros equipos; solo y múltiple jugador, implica el número de usuarios que acepta la consola.

aportar libertad y creatividad durante el ataque; se genera la sensación de que el juego es en tiempo real, cuando capta la espectacularidad y espontaneidad de este deporte.

Los jugadores tendrán la habilidad de analizar el espacio, esforzarse más, ser más listos para romper la defensa, y planear dos jugadas por adelantado. Además, contraatacar, hacer que las defensas salgan de su posición y abrir espacios para mandar pases a sus compañeros.

Básicamente, el propósito principal del juego es ganar y aunque parezca fomentar el individualismo no es así, porque se debe jugar en forma cooperativa con los integrantes del equipo.

El discurso de *FIFA* no puede ser analizado de una forma completa basándose en Alicia Poloniato puesto que no tiene historia, es decir, es un juego deportivo no lineal (sin historia a seguir). Sin embargo encontramos elementos implícitos como *la trasgresión, daño concreto, lucha y elemento auxiliar* al momento de atacar al oponente o viceversa con el fin de obtener el balón y anotar gol.

Debido a lo anterior, tampoco es posible obtener una matriz de rasgos semánticos, a pesar de que existe un protagónico (equipo que ha elegido el usuario) y un antagónico (el rival), estos no reflejan o muestran algún tipo de comportamiento ni características ideológicas.

1a. Análisis de la imagen

En el análisis de la imagen podemos observar que todo el tiempo el juego se desarrolla en una cancha de fútbol, y aunque la estructura del estadio no es la misma, es posible percibir en las gradas lo que parecen ser espectadores y algunas veces luces que simulan flashes.

El juego tiene colores vivos y maneja distintos tipos de tomas, como panorámicas y *long shot*. Alrededor de la cancha aparece un cintillo con publicidad de la marca del videojuego y de la consola.

2) Experiencia

Este juego presenta las cuatro clasificaciones que plantea Caillois, *agon*, debido a que es un juego de deporte que en todo momento presenta competencia, ésta puede ser entre dos o más jugadores o contra la consola, también frente al tiempo, ya que si no se anotan más goles que el oponente en el tiempo establecido, el juego pasa de un tiempo normal a extra.

También es posible distinguir *ilinx*, porque el jugador experimenta sensación de adrenalina que le provoca tensión al intentar correr más de lo que el juego le permite, incluso cuando pelea por el balón, tira un penalti o está por terminar el tiempo.

Se presenta el elemento simulación (*mimicry*) cuando el usuario adquiere de forma inconscientemente el rol o papel de algún jugador, puesto que las acciones de éste dependen de las decisiones que tome el usuario.

Por último, *alea* aparece implícitamente cuando el jugador no sabe la técnica que utilizará el contrario o desconoce la dirección que toma el balón al momento de patearlo.

3) Habilidades

Según las categorías de Piaget encontramos que el *símbolo* es el elemento principal porque todo el videojuego está compuesto por gráficos, historias lineales y no lineales, similares a la realidad; así el niño que juegue con él podrá aplicar conocimientos sobre este deporte o sabrá quién es el equipo que está en cuestión.

Con base en lo anterior, este videojuego posee las mismas *reglas* que en el fútbol jugado físicamente, como mantener el balón dentro de la cancha, sólo el portero puede tomar el balón con las manos dentro del área de penal, etcétera.

Finalmente, el *ejercicio*, aunque depende del tipo de control (y consola) con que se juegue, en la mayoría de ellos se requiere destreza, capacidad de estrategia y coordinación viso motriz para oprimir el botón o manejar ese control, para que logre esquivar, dirigir el esférico, direccionar el balón, etcétera.

- ***Plantas vs Zombis***

Plantas vs Zombis es un videojuego de aventura con dibujos animados. Los niños de la primaria Martín Luis Guzmán lo marcaron como uno sus juegos favoritos y acceden a él a través de una computadora.

1) Historia (fondo y forma)

En este juego el objetivo principal es defender la casa con plantas para evitar que los habitantes no sean devorados por los zombis. El jugador cuenta con varias plantas que cuentan con habilidades para atacar, éstas se desbloquean conforme se avanza el juego. Asimismo, en ese transcurso se deben juntar gran cantidad de monedas solares.

En la historia existe una disputa entre el bien y el mal, en donde es necesario luchar por proteger a la humanidad. Si bien lo anterior fomenta el trabajo en equipo entre los personajes, una de las características más importantes en el juego es el esfuerzo y el valor para enfrentarse a un problema.

Propone la solidaridad, en este caso entre cada una de las plantas, para someter al adversario. Además, al vencer a los zombis las recompensas se ven reflejadas al momento de obtener nuevos especímenes de plantas, con armas distintas con las que es posible mejorar el nivel de juego.

En el modelo de actuantes, la prohibición se establece cuando las plantas impiden a los zombis llegar hasta la casa. Lo anterior provoca una lucha entre los dos bandos, por lo que la transgresión y posteriormente el daño es mutuo. Asimismo, el empleo de elementos auxiliares sólo está disponible para las plantas (pues en el caso de la energía, es la que les ayudará a seguir “con vida” y desbloquear nuevas plantas). En caso de no saber usar una función del juego, el *Loco Dave* es quien proporciona información importante que ejemplifica esto, y hace de alguna manera que el juego sea más fácil.

Respecto a la matriz de rasgos semánticos, los dos elementos son positivos. Si bien, la humanidad no aparece tal cual en el juego, es un elemento importante. En este caso aparece como la víctima, por lo que es inferior (por no poderse defender). Las plantas serán los que tomen la acción, pues poseen el valor para enfrentarse al enemigo; por lo que el juego da por hecho que es un personaje superior a los demás.

1a. Análisis de la imagen

Las imágenes son pasivas, es decir, a pesar de ser un juego en el que la batalla es lo importante, la violencia está implícita. Si bien, no se muestra mucha sangre y la manera de atacarse entre los personajes no es tan violenta. Como ejemplo, cuando uno de los zombis está a punto de ser derrotado se le caen los brazos y la cabeza; sin embargo, puede resultar hasta un poco gracioso.

En general, tiene colores muy vivos que atraen al espectador y le da vida a los escenarios. Las características de cada lugar pueden ser algo reales, pues su diseño se basó en los escenarios de suburbios de Estados Unidos. En cuanto a los personajes, los gráficos son algo exagerados, ya que las plantas también tienen algunas características humanas, como ojos y boca.

2) Experiencia

La competencia (*agon*) es la característica principal del juego. Sin duda, aquí se ejerce presión para ser mejor que el adversario y superar los obstáculos que en el juego se presenten. Se trata de una historia en la que ganar trae consigo más recompensas. Así, los buenos y los malos intentarán vencer al otro a toda costa, empleando sus mejores armas.

Además, el elemento *mimicry* o de simulación, también es un aspecto que se encuentra implícito, pues al jugar Plantas vs zombis el jugador siente como si fuera él quien realiza cada una de las

acciones de los personajes. Cuando el jugador se apropia del personaje comienza a sentir más emoción por el juego y éste se torna más interesante.

Finalmente, el vértigo (*ilinx*) es subjetivo en el juego, pues es un elemento que puede presentarse cuando el jugador teme ser vencido por la horda de zombis. Lo anterior hace que fluya cierta adrenalina, en el momento en que los zombis aumentan en número y se acercan más a la casa.

3) Habilidades

De acuerdo con lo que menciona Piaget, en el juego se realiza cierto nivel de *ejercicio*, por lo que es posible desarrollar algunos aspectos de motricidad fina, ya que es necesario coordinar los movimientos de las manos para que los personajes realicen las acciones. Al ser un juego por computadora es necesario también coordinar lo que se observa en la pantalla con el movimiento de las manos, es decir, la coordinación óculo-manual mejora.

La destreza visual del jugador mejora, pues el tiempo de respuesta ante los objetos que se observan en la pantalla es más rápido. El niño es capaz de reconocer varios objetos que aparecen en los escenarios representados, así su manera de actuar puede ser más acertada.

Además, al incrementarse la dificultad en el juego también aumenta la percepción del niño ante la historia que se desarrolla. El juego permite que la imaginación explore las distintas formas de acomodar las plantas, y crear así estrategias de ataque. Esto implica también cierto análisis y requiere de la atención de la persona para resolver los problemas que se presentan.

- **Bob Esponja**

Bob Esponja fue el videojuego más mencionado por la escuela pública, ya que tanto niños como niñas lo incluyeron entre los preferidos; mismo que está basado en una caricatura animada y es posible jugarlo en internet.

1) Historia (fondo y forma)

Es un juego de computadora -vía *online*- en el que Bob Esponja tiene que competir contra varios de los personajes de la caricatura. El *objetivo* principal de este juego es la *lucha* por ganar cada una de las peleas que se llevan a cabo, y lo importante es vencer a base de golpes y trucos al oponente.

Este juego no recrea alguna historia, los *actuales* sólo luchan por ganar y, podría decirse que, aquí el único personaje “bueno” es el protagonista, Bob Esponja, ya que quien juega no tiene otra alternativa más que jugar con él y contra sus *oponentes*.

Pese a que el juego implica violencia por parte de los personajes, éstos no la ejercen de manera común, es decir, no lo hacen como en los juegos de guerra donde es frecuente ver sangre, armas y sometimiento agresivo. Aquí, las acciones se llevan a cabo de manera más pasiva, los ataques se generan por medio de actos como patadas, manotazos “graciosos”, o trucos como: cosquillar, girar, aventar lágrimas, etcétera. La violencia está implícita: está presente, pero no es “notoria”.

En cuanto al *modelo de actuantes* de Poloniato, los elementos que se encuentran presentes son primeramente la trasgresión, daño concreto y lucha cuando ambos personajes se atacan físicamente. Además, el elemento auxiliar varía de acuerdo al personaje, por ejemplo, Bob Esponja aventará como truco especial a Gary –su mascota-; Arenita, da cosquillas con la cola; o Calamardo, gira en forma de remolino (como bailarín) para atacar. La *prueba* consiste en que en cada una de las peleas se deben ganar la mayoría de los rounds, para así conseguir la victoria (o el fracaso).

Respecto a la *matriz de rasgos semánticos*, podemos identificar que la relación que se establece entre Bob Esponja y los demás es de igual a igual, es decir, el protagonista y el personaje con el que juegue siempre serán *activos, superiores y poseyentes*. Puede notarse también que la única figura femenina en el juego es *Arenita*, quien además no pertenece al mundo marino.

1a. Análisis de la imagen

Este juego presenta un escenario bastante simple, el cual resulta fácil de identificar y relacionar con la caricatura y con aspectos marinos, ya que presenta elementos de él: el color del mar, conchas, burbujas, etcétera. Además, dicho escenario es sólo uno, durante todas las peleas es siempre el mismo, lo único que cambia es el personaje contra el que compite Bob Esponja.

En cuanto a los personajes, todos presentan elementos fantásticos, es decir, encontramos a la esponja marina con pantalones, a la estrella con una banda en la cabeza, a la ardilla con traje de submarino o al cangrejo con corbata.

En este juego no existe variedad de movimientos en la imagen, ya que independientemente de las burbujas flotantes que aparecen al principio de éste, el escenario es totalmente estático; sólo los personajes son quienes se mueven, bastante limitados por otra parte.

2) Experiencia

Vinculando esto con la clasificación de R. Caillois, es notoria la presencia de únicamente tres puntos. En primer lugar, el *agon* se exhibe desde el momento en que los personajes que se encuentran en el *ring* compiten físicamente. A diferencia de otros videojuegos, como los que se

ejercen en las consolas, aquí la competencia se expresa solamente de dos formas: el que juega (controlando a Bob Esponja) contra los demás y de niño a niño, es decir, si son dos los jugadores, cada uno competirá por no perder para seguir jugando y no darle el turno al otro.

El vértigo, o *ilinx*, lo encontramos en el momento en que, al pelear el jugador experimenta el placer de estar venciendo al oponente o, de lo contrario el sentimiento de frustración por estar siendo derrotado. Por ejemplo, cuando compite contra *Arenita* debe esquivarla siempre cuando con su cola quiere hacerle cosquillas, lo que puede provocarle un sentimiento de adrenalina al jugar.

Aunque se juega en tercera persona, también presenta el elemento *mimicry* o simulación, cuando el niño inconscientemente da por hecho que él es Bob Esponja y no que sólo está controlando al personaje. Por ejemplo, hay niños que tienen expresiones como: “¡No me mates!”, “¡Te estoy ganando!” o “¡Si, te gané!”, lo que nos muestra que adquieren el rol del personaje.

3) Habilidades

Respecto a los niveles de Piaget, encontramos que el nivel de *ejercicio*, se produce de en varias formas, por ejemplo, cuando el niño repite una serie de movimientos que le ayudarán a vencer a su oponente, coordinarse al presionar “S”, “D”, las flechas “izquierda”, “derecha” y “arriba”, así como la barra espaciadora para atacar y evadir.

En cuanto al nivel del *símbolo*, podemos decir que es fácil identificar y asociar el espacio de juego, en primer lugar porque éste es el mismo que los niños observan en la caricatura y, segundo, porque se asocia también con el mar por los elementos que tiene como: burbujas, algas, conchas, etcétera. Además, los personajes son casi en su totalidad seres marinos como: la estrella de mar, un calamar o el cangrejo.

Asimismo, toma como suya la acción del personaje que controla –Bob Esponja- ya que, como mencionamos antes, inconscientemente el jugador cree que es él el que pelea. Y finalmente, la *regla* se presenta tanto fuera como dentro del juego. Dentro, porque al jugar el niño sabe que para derribar a su oponente debe seguir ciertos lineamientos, tales como: golpear y esquivar. Además, para obtener el triunfo, debe obtener ganar en cada pelea dos de tres *rounds*.

Igualmente, entre los jugadores pueden crearse reglas, es decir, si hay dos niños que quieren jugar al mismo tiempo, deben turnarse para hacerlo. Por ejemplo, si un niño pide la primera pelea, al terminar el nivel o ser vencido tendrá que cederle el juego al otro y respetar su turno.

4.2.2. Niñas

Los videojuegos que resultaron favoritos entre las niñas de las escuelas primarias, fueron: *New Super Mario Bros Wii*, *Mario Party 8*, *Mario Kart 7*, *Mario Galaxy* y *GTA San Andreas*. A continuación presentaremos los análisis correspondientes de ellos, con la aplicación de los tres niveles de análisis: historia, experiencia y habilidades.

- ***New Super Mario Bros Wii***

Este videojuego contiene dibujos animados del personaje conocido como Mario Bros, en especial este título fue lanzado a su venta para la consola *Wii* de la compañía de videojuegos *Nintendo*. Pertenece a la temática de aventura-plataforma y resultó popular en ambas escuelas.

1) Historia (fondo y forma)

New Super Mario Bros Wii es un videojuego que aplica la mecánica de desplazamiento lateral¹²³ ya conocida por otros juegos de este famoso personaje; representa otra variante de los mismos.

El objetivo central del juego es rescatar a la princesa Peach que ha sido secuestrada por Bowser Jr., en su fiesta de cumpleaños. Para cumplir esta misión, se les impone a los jugadores varias pruebas con la elección de algún personaje; entre ellos los protagonistas de la historia: Mario y Luigi. Si se elige la opción *multijugador*¹²⁴ podrán ocupar a otros dos personajes.

Estos seres deberán atravesar ocho mundos divididos entre seis y siete niveles cada uno, los cuales se distinguen por los elementos que contienen, como agua, tierra, aire y fuego. La serie de misiones que el jugador tendrá que superar, podrá hacerlo con la ayuda de ítems, para incrementar su estatura, correr rápido y ser inmune a sus enemigos, lanzar bolas de fuego o hielo, volar, conseguir un traje de pingüino e incluso obtener una vida extra.

En cada mundo el paso de los niveles significa acercarse más al objetivo y en todos pasará por castillos para enfrentarse a los Koopalings. La dificultad de los niveles la impone el juego, pero también dependerá de la habilidad en el manejo de los controles que genere el usuario (jugador), así como de las estrategias que implemente para encontrar los ítems, recolectar monedas, avanzar sin que los enemigos lo toquen o se caigan por un precipicio. Si se efectúan estas dos últimas acciones, ocasionarán la pérdida de una vida y comenzar el nivel de nuevo.

¹²³ Cualquiera de los personajes del videojuego caminan de derecha a izquierda.

¹²⁴ Opción que otorga la consola *Wii* de *Nintendo*, con la cual es posible que dos o cuatro jugadores interactúen al mismo tiempo.

Como observamos, la historia es por demás conocida en todo el mundo, porque simboliza el clásico cuento de hadas, entre la damisela secuestrada y el valiente que acudirá por ella, para enfrentarse a los malos. En este juego, tal vez no hay una hada madrina que le otorgue un vestido o alguna espada al héroe, serán los ítems quienes cumplan con este encargo.

Por otro lado, lo más simbólico del juego resulta ser la superación personal que se propicia en los niños, en cuanto a las destrezas y habilidades que exponen. Por ejemplo si alguno de ellos no logra pasar algún nivel, querrá repetirlo con insistencia hasta que lo consiga, ya que no querrá darse por vencido tan fácil, tal vez para sentirse halagado o demostrar que tiene la capacidad para el videojuego en cuestión.

Con la opción *multijugador* dos o más *actuales* podrán jugar al mismo tiempo. Esta modalidad alienta la competencia sana porque no se atacarán entre ellos, sólo lucharán por recolectar la mayor cantidad de puntos y derrotar más enemigos, para ser el ganador de la partida.

De acuerdo con el *modelo de funciones*, sugerido por el análisis del discurso de Alicia Poloniato, encontramos que existe un enfrentamiento entre buenos y malos. Estos últimos causan *transgresión* y *daño* debido al secuestro de la princesa del reino por parte de Bowser Jr., por lo tanto un personaje valiente apoyándose con el empleo de los elementos auxiliares luchará por rescatarla. Al final este logro significará su *victoria*, mientras que para los malos, su *fracaso*.

Entonces, si seguimos con el *modelo de actuales*, el destinador de esta historia es la valentía y tristeza generada en el sujeto (Mario o Luigi) para acudir al auxilio de la princesa (destinatario).

La *matriz de rasgos semánticos*, indica que el sujeto (Mario o Luigi) es actuante positivo-activo, mientras que el destinatario (Princesa Peach) es positivo-pasivo. Por lo tanto, la relación que se establece es de alianza y salvación, ya que el primero supera y avanza para rescatar a la princesa, quien confía en él para obtener su libertad.¹²⁵

1a. Análisis de la imagen

En este juego uno de sus principales atractivos son los gráficos que contiene, además, como hemos señalado antes, los personajes son reconocidos por varias generaciones desde 1985, año en que fue creado.

¹²⁵ En esta parte no se consideró la modalidad multijugador porque depende de la opción que elijan los jugadores, además la tendencia significará la misma: rescatar a la damisela en peligro. Es posible encontrar la creciente selección de Mario por ser este un personaje ya famoso.

La acción principal se sitúa en el “Reino de los Hongos”, una ciudad llena de colores vivos, en la que prevalecen los primarios y la combinación de éstos. Depende de las características de cada mundo para percibir las tonalidades que se hacen presentes, por ejemplo, si es de nieve, todo será en azul y blanco; si es bosque, playa, montaña, predominan el verde, amarillo, azul, café, etcétera; o si es de fuego, habrá más rojo. En cuanto a los castillos, la mayoría es de tonos grises y cafés, que reflejan el peligro y la maldad de los enemigos.

Tal como se observa en la portada, el cuadro completo que se aprecia en la pantalla aparece siempre en plano general. Las imágenes que se distinguen en primer plano son las que guardan la carga más fuerte de colores, en éste se distinguen elementos como los personajes principales, enemigos, bloques de ladrillos o tuberías, en los que se centra la acción principal. Mientras que en segundo plano, las nubes, montañas o caminos que existen en algún nivel.

En cuanto a los personajes, los buenos tienen ojos expresivos que exaltan alegría y valentía, y los malos sugieren enojo, además llevan objetos y picos peligrosos para cualquiera.

Los escenarios dan la impresión de estar en mundos mágicos y desconocidos, lo que es gran detonante para motivar a los niños a ser los héroes de la historia e imaginarse dentro de ella. Aunque no debemos olvidar, que este juego es sólo una versión de las múltiples que existen sobre la esencia de este personaje, por lo que también será un punto para ganar atención, y en consecuencia, ventas.

Como otro factor importante, está la música que ambienta cada mundo, por ejemplo, si es un lugar con apariencia soleada, ésta suele ser alegre, pero si se trata del interior del castillo, da la sensación de suspenso.

Este videojuego, como indicamos anteriormente, es característico del cuento de hadas, en el que hay una princesa y un héroe, sólo que aquí en vez de un hada madrina, son los ítems y Yoshi quienes ayudan a los personajes a rescatar a Peach. A pesar de los obstáculos, los protagonistas siempre tendrán un final feliz y sus enemigos recibirán el castigo merecido, sin embargo es preciso señalar que estos últimos tratan de impedir que avancen los otros, para que ese desenlace no suceda.

En conclusión, observamos que los personajes reflejan la carga ideológica impuesta por la sociedad, entre buenos y malos, por ejemplo, los primeros, son valientes, alegres y no visten fuera del estatuto social. Si se trata de los segundos, su cabello puede ser naranja, azul, verde o

rosa, cargan objetos peligrosos, su rostro siempre se percibe enfadado, son rebeldes, roban, etcétera.

2) Experiencia

Cabe resaltar que en esta clasificación destaca la experiencia obtenida del juego, por lo que muchas categorías las encontramos implícitas en él.

Primero aparece *agon* (competencia) dentro del videojuego, éste se presenta hasta en tres ocasiones, la primera, entre los personajes buenos contra sus enemigos, por recuperar a la princesa o quedársela, respectivamente.

Los otros dos aparecen entre jugadores, por un lado, en la opción *multijugador*, la competencia será por obtener el mayor número de puntos para ser el ganador de la partida, sin embargo no tendrán que ponerse uno en contra del otro para lograrlo, porque los personajes no suponen el daño entre ellos.

Esta misma característica, se percibe cuando los niños juegan con un solo control, entonces consistirá en pasárselo cuando uno no logre superar un nivel. Cada uno querrá demostrar su habilidad para hacerlo, mientras que el otro esperará su turno con ansia, si el primero pierde, el otro pensará que él si podrá avanzar a la siguiente etapa.

También encontramos *ilix* (vértigo), expresado en la adrenalina que siente el jugador cuando vence algunos obstáculos antes de que un personaje malo lo toque o si se cae en un precipicio, es posible que con esto tenga frustración por no haber logrado su objetivo. La emoción provocada por el juego, tal vez aumenta cuando el control de la consola en una acción determinante.

Finalmente, este juego supone *mimicry* (simulación), debido a que cada jugador elige manejar un personaje de los “buenos”, esto ocasionará que tomen el rol de héroes y salvadores con todos los poderes que logran adquirir al comer hongos, plantas, etcétera.

3) Habilidades

El *ejercicio*, es adquirido al momento de comenzar el juego, ya que habrá una relación entre el jugador y el personaje, dentro del videojuego, Mario o Luigi aprenden junto con el usuario que si toca alguna criatura maligna puede morir o reducir su estatura y la emoción que le puede provocar podrá ser de decepción o frustración, por lo que no querrán cometerla de nuevo.

Asimismo, sabe que si brinca puede romper ladrillos con la cabeza y si camina directo a un espacio vacío puede caerse al precipicio. Además, el niño cada vez que juega practicará para qué

sirve cada botón de su control, esto le ayudará a agudizar su sentido de percepción y agilidad para manejar el videojuego.

Por su parte, el *símbolo* se hace presente en el espacio lúdico del niño (jugador) cuando recrea un ambiente con el videojuego, representará al héroe y valiente de la historia, porque el mismo es quien pasa los obstáculos y sabrá que la victoria fue gracias a su capacidad para realizarlo.

New Super Mario Bros, es un videojuego con reglas internas, aquí aparece el tercer elemento de Piaget: la *regla*. Por ejemplo: si no comes el hongo rojo, no creces; debes matar a los enemigos para que logres avanzar, o debes pasar todos los niveles para que salves a la princesa, de otro modo no puede ser.

En el espacio lúdico de los niños, si juegan en conjunto, ellos mismos establecen sus reglas, por ejemplo: “si pierdes, me toca”, “si pierdes dos vidas, me va a mí”, pero si juegan dos o más al mismo tiempo, con multijugador, seguirán las reglas impuestas por el videojuego.

Además, es necesario señalar que el videojuego incluye reglas impuestas por la sociedad, por ejemplo, que los buenos siempre triunfan y obedecen, mientras que los malos son los que las rompen y estos no pueden ser héroes.

- ***Mario Party 8***

Mario Party 8 es un videojuego de azar, ya que contiene una serie de mini juegos en forma de tablero, se puede jugar en la modalidad multijugador (4 jugadores), así cada jugador elige un personaje para dirigir de los ya conocidos por la historia clásica de Mario Bros. En las respuestas de las niñas del Colegio Madrid encontramos que éste forma parte de sus videojuegos predilectos.

- 1) Historia (fondo y forma)

Mario party 8 es la recreación de un tablero de juegos de mesa, en él los jugadores pasan por una serie de minijuegos con distintas misiones que deben cumplir. En la modalidad *multijugador*¹²⁶, dos o más personas pueden competir con la elección de un personaje de los catorce que conforman este videojuego.

Este juego no es la clásica aventura que vive Mario Bros para rescatar a una princesa, incluso la acción principal del videojuego no está centrada en él o Luigi, ya que aparecen en competencia otros personajes.

¹²⁶ En la consola Wii de la compañía de videojuegos Nintendo, es posible esta opción.

El principal objetivo de este juego es superar cada nivel y vencer a los otros oponentes, valiéndose de cualquier ítem para lograrlo. En este caso, los ítems son unos caramelos que aportan ciertos poderes para obtener ventajas sobre los otros, como mover los dados, reducir o robar monedas de los rivales, aplastarlos o mandarlos a la línea de partida.

Aquí sobresale como elemento principal la competencia, ya ésta se dará entre jugadores, debido a que cada uno controla un personaje y se derrotan entre ellos mismos. Si sólo hay un jugador competirá con otros seleccionados por el mismo videojuego.

Cabe resaltar que es un juego complejo que consta de seis tableros situados jungla, mar, en una mansión tétrica, una ciudad, un tren y una galaxia. Cada uno implica misiones diferentes para recolectar las estrellas y monedas existentes. Además, enfrentarse entre jugadores en batallas e impedir que avance el otro con ayuda de los caramelos.

Si lo vemos desde el punto de vista del análisis de Poloniato, las funciones que resaltan entre los actuantes son *lucha*, *elemento auxiliar*, *prueba*, *recompensa* y *victoria*. Es difícil especificar qué personaje realiza cada función porque en realidad todos efectúan las mismas, ya que depende de la selección, destreza y estrategia que realice cada jugador. Todos estarán en la *lucha* constante por vencer y superar las *pruebas* para recibir la *recompensa* constante (estrellas y monedas), al fin de coronarse “Superestrella” del Carnaval Estrella (máximo honor otorgado por el juego).

En cuanto a la *matriz de rasgos semánticos*, por la misma causa anterior, los personajes pueden cambiar constantemente de roles entre sujeto y destinatario. Para efectos de este análisis hemos tomado al jugador vencedor (Superestrella) como sujeto, mientras que los restantes como destinatarios, el personaje en cuestión cambiará con respecto al jugador y personaje elegido.

Al inicio del juego, todos constaron de las mismas oportunidades, debido a que tomamos al sujeto como ganador, éste tendrá un carácter negativo-activo, mientras que el destinatario negativo-pasivo. Los dos se valen de los mismos métodos para triunfar, como aplastar o robarse monedas al otro, pero el primero ocupa mejores estrategias para alcanzar la victoria.

En este sentido, la relación establecida es antagonismo, por la oposición que existe entre los jugadores, además que desean demostrarle a sus rivales que son mejores que ellos.

Sin embargo, cabe señalar que el jugador actuará conforme las reglas establecidas dentro del videojuego, ya que si es necesario aplastar, derribar o enfrentarse al contrincante para ganar, todos lo harán.

1a. Análisis de Barthes

En todas las escenas del juego predominan colores vivos en tonos naranja, verde, azul, morado, rosa, amarillo, azul y verde. Cada área guarda características y formas diferentes, pueden contener madera, vegetación, edificios, etcétera.

Todo está en forma de tablero dinámico, con presentación de los lugares en relieve y plantas en movimiento.

Este juego guarda una estrecha relación con los juegos de mesa conocidos comúnmente, por ejemplo, para tirar un dado y avanzar casillas. Así como los jugadores de manera física mueven las fichas de lugar, con el videojuego ordenan moverse a los personajes mediante los controles de la consola. Dentro de la pantalla, estos últimos son los que avanzan, se mueven y viven las acciones para vencer cada uno de los retos.

La portada llama la atención por la variedad de colores y personajes que aparecen en ella y debido a que no es el juego clásico de Mario Bros, se percibe como una novedad. Además los personajes simulan una competencia, porque sugieren que desean llegar a la meta.

Mario Party 8 es un videojuego que refleja competencia, en el que los jugadores aplican la estrategia, agilidad y rapidez para manejar el control de la consola; asimismo tomar previsiones y decisiones para usar algunos de los ítems, sin antes sabes a quién y qué debe vencer.

2) Experiencia

Con base en las características que aporta R. Caillois al juego, en *Mario Party 8* hemos encontrado que aparecen las cuatro. En primer lugar, *alea* (azar), precisamente es un juego mediado por la “suerte” y el puntaje arrojado por un dado, por lo tanto, nunca se sabe cuál será el resultado, por ejemplo, al inicio los jugadores tiran de este último para saber quién de ellos comienza el juego o en el transcurso de éste cuántas casillas deben avanzar los personajes.

En segundo lugar, sobresale *agon* (competencia), porque tanto personajes como jugadores compiten por recolectar el mayor número de estrellas. Los niños pueden capacitar su agilidad mental para calcular qué personajes y qué niveles debe sobrepasar para ser uno de los triunfadores o derribar a sus rivales.

Otra sensación que perciben es el llamado *ilix* (vértigo), por ejemplo, un niño puede sentirlo cuando otros jugadores derriban o aplastan a su personaje, también cuando lo envían a la línea de partida, con lo que pueden gritar o experimentar frustración, incluso el lado contrario, es decir, que él sea quien realice esas acciones con sus rivales, para sentir goce y triunfo. Asimismo, la

emoción puede aumentar cuando el control de alguna consola vibra al efectuarse una tarea ejecutada por el personaje.

Finalmente, siempre que los niños juegan, pueden tomar imágenes de la realidad para posesionarse de ellas, así introducen *mimicry* (simulación) al tomar el rol de algún personajes que hayan elegido manejar. Por ejemplo, dentro del videojuego el actuante es quien gana o pierde, sin embargo los jugadores no lo ven así, porque deciden ellos mismos autonombrarse ganadores o perdedores.

También cuando mandan una acción para que realice el personaje por medio del control, hay quienes gritan o indican verbalmente “¡ya me caí! ¡Ya me mataron!, en vez de que señalen “¡ya se cayó Mario! ¡Ya mataron a Mario!”

3) Habilidades

En cuanto a las habilidades que desarrollan los niños con este videojuego encontramos que el *ejercicio* se hace presente cuando mueven el dado, saltan, corren, caminan, etcétera, por medio del control de la consola descubren que si oprimen un botón o lo mueven esas actividades sobresalen en los personajes, así que si desean realizar lo mismo, estas acciones las repetirán una y otra vez. Además, sabrán identificar lo que sucede si comen algún caramelo (ítem) o si algún rival los quiere atacar.

El símbolo resalta en cada niño o niña que recrea su ambiente y toma posesión del personaje con el cual juegan, debido a que reconocen acciones que ejecutan en su vida cotidiana, como caminar, correr o saltar, también podrán identificarse con el actuante que elijan por ser alto, delgado, con cabello rubio o negro.

Por ejemplo, es común que las niñas quieran elegir a la princesa Peach, por querer ser como ellas, o los niños elijan a Mario por ser el personajes más famoso y el héroe de la historia clásica que conocen; en consecuencia, los niños pensarán que ellos son los que pasan por los niveles.

A su vez, por medio del símbolo, pueden identificar lugares por los árboles e imaginarse que se trata de un bosque, edificios de una ciudad o agua del mar. Asimismo, por ejemplo, tienen en mente que un personaje que camina por una ciudad es posible que se encuentre con automóviles.

Por último, cabe resaltar que este videojuego está mediado por *reglas* que siguen tanto dentro del juego como tirar del dado para obtener el número mayor y ser el primero en avanzar. En el espacio lúdico, los niños siguen esas normas y aprenden a esperar su turno, así como a respetar a quien se encuentre jugando.

- **Mario Kart 7**

Mario Kart 7 destacó en las respuestas de las niñas del Colegio Madrid; es un videojuego de carreras en el que participan los diferentes personajes de la serie de juegos de Mario Bros y cada jugador puede elegir a uno de ellos para competir montado en un carro o *Kart*. En comparación con los demás juegos de Mario Bros, éste no desarrolla una historia lineal.

- 1) Historia (fondo y forma)

Mario Kart es un juego en el que básicamente lo importante es el mérito personal, ya que plantea como *objetivo* principal una *lucha* constante por vencer siempre al otro, a costa de lo que sea, para ganar el primer lugar y obtener la tan ansiada copa (el premio principal).

El juego no implica el desarrollo de una historia, simplemente en él los *actuales* luchan constantemente por ganar la *Copa Champiñón*. Aquí no hay buenos ni malos, ya que todos son – dependiendo del personaje que se elija- en algún momento unos u otros, es decir, si quien juega elige a *Luigi* como corredor, éste será en ese lapso el bueno y los demás, sus *oponentes*, serán siempre “los malos” que quieren evitar su victoria.

Además de ser un juego que plantea la inexistencia de alianzas y solidaridad, también “advierde” que en lo posible se debe evitar el contacto con el oponente y, si llega a suceder, sólo será para golpear al enemigo y así tomar ventaja de ello. Ello puede interpretarse como una forma de “egocentrismo” implícito en el juego.

Respecto al *modelo de actuales* que plantea Poloniato, los elementos presentes como la *transgresión*, *daño concreto* y *lucha* se dan cuando los personajes se atacan físicamente unos a otros, dado que el conflicto es conseguir a toda costa como *recompensa*, *esto es*, la copa. Para ello, cuentan con la posibilidad de emplear cualquiera de los *elementos auxiliares* que el juego les proporcione para superar las diferentes *pruebas* y, con ello obtener la *victoria* (o de lo contrario el *fracaso*).

En cuanto a la *matriz de rasgos semánticos*, además de no encontrarse específicamente el elemento pasivo-activo, podemos identificar que la relación que se establece entre el personaje seleccionado y los demás son de igual a igual, es decir, todos son *activos*, *superiores* y *poseyentes*, sin importar el género que sean (masculino-femenino).

- 1a. Análisis de la imagen

En el juego podemos observar una gran cantidad de escenarios, mismos que resultan vistosos por la variedad de colores vivos. Las imágenes que presentan denotan la combinación de espacios

que se asemejan mucho a los reales, aunque se destacan elementos mágicos. Por ejemplo, una de las carreras la acción se lleva a cabo en una montaña, lo que permite apreciar cuevas, cuadros y estrellas mágicas y monedas flotantes que otorgan puntos, así como seres fantásticos.

Uno de los elementos principales es el *Kart*, el cual se puede personalizar de acuerdo al personaje que se escoja, es decir, cada uno posee características similares a las del protagonista (colores y símbolos). Además, pese a que en esencia tienen los mismos elementos que cualquier auto real, también poseen elementos mágicos como el *ala delta* que le ayuda a volar.

Asimismo, el área en que dichos personajes corren deja ver que cada uno de los circuitos reflejan elementos muy similares a los de las carreras reales; por ejemplo, hay líneas que se observan en la imagen que crean visualmente la sensación de velocidad, asimismo las letras que conforman el nombre del juego, como las que aparecen en cada carrera, son similares a las letras que se ocupan en carreras reales.

2) Experiencia

Referente a la clasificación que plantea R. Caillois, este juego presenta las cuatro categorías desarrolladas. Primeramente, *agon* es visible porque todos los personajes compiten constantemente. El jugador elige a un personaje para competir contra los otros, ya sean dirigidos por la consola o por sus compañeros de juego.

Así existe la competencia entre dos o más jugadores, es decir, en este juego es posible que la disputa no sólo se genere entre el personaje elegido contra los demás, sino también entre los mismos jugadores, ya que si deciden turnarse para jugar, cada uno de ellos “luchará” por obtener el mayor tiempo el control del juego.

Además en cualquiera de las carreras el jugador experimenta una sensación de vértigo – o *ilinx-*, ya que en diversos momentos siente la adrenalina que le provoca correr, incluso cuando choca, es golpeado por su adversario u obtiene superpoderes. Por lo tanto la sensación que se obtiene de cualquiera de las acciones que del personaje resulten será el jugador quien las reciba.

Por otra parte también presenta el elemento *mimicry* o simulación, esto cuando cada uno de los jugadores adquiere, inconscientemente, el rol del personaje que elija, mismo que dependerá de las decisiones de quien juega y así decidir lo que pueda o no pasar en el transcurso de la competencia.

Finalmente, el *alea* se da cuando a lo largo de las carreras, el jugador encuentra diversas cajas flotantes, mismas que al tocarlas le darán al azar algún beneficio, ya sea para derribar a cualquiera de sus oponentes o para hacerse inmune al ataque de ellos.

3) Habilidades

Simultáneamente a lo que se explica respecto a los niveles de Caillois, podemos encontrar también implícitos los niveles que plantea Piaget. En primer lugar nos referimos al del nivel de *ejercicio*; por ejemplo, cuando el que juega lleva a cabo movimientos que se necesitan para realizar las acciones del juego.

Aunque estas dependen del tipo de control (y consola) con que se juegue, en la mayoría de ellos se requiere de agilidad, equilibrio, rapidez, capacidad de estrategia y coordinación visomotriz¹²⁷ para que al jugar se logre esquivar, golpear, volar, saltar, etcétera.

Además, se comienza una relación entre lo que hace el jugador y el personaje, y es aquí donde esta característica – el *ejercicio*- también se ve reflejada, ya que si al perder una carrera, por no aplicar bien los elementos auxiliares o no idear “buenas” estrategias, al repetir el juego evitará lo que le impide el triunfo y repetirá las acciones que le resulten eficientes para obtenerlo.

Por otra parte, también encontramos en diversas formas el *símbolo*, ya que, por un lado, al jugar se recrean diversos ambientes; en general todos son lugares muy parecidos a los reales y quien juega los identifica rápidamente por sus características, por ejemplo, montañas, barcos, playas, selvas e incluso la galaxia.

Además al jugar, el o la que juega retoma para sí mismo las características del personaje que eligió, e inconscientemente toma la acción del personaje como suya. Por ejemplo, si al correr se elige a *Donkey Kong* en parte es porque puede existir una identificación con el personaje (por ser rudo o grande) y además en el momento del juego el niño sentirá que es él el que está jugando. Asimismo, puede identificar al control como el volante de su *kart*.

Finalmente, la *regla* está presente tanto fuera como dentro del juego. Decimos que se encuentra dentro del juego porque al jugar, el niño aprende que para vencer al oponente debe seguir una serie de reglas: atacar, esquivar tanto obstáculos como a rivales, saber tomar atajos, etcétera. Y, además para obtener la copa el jugador debe obtener el mayor número de carreras ganadas.

¹²⁷ Visomotriz: capacidad de estrategia y coordinación tanto de manos y vista para que al jugar se logre esquivar, golpear, volar, saltar, etcétera.

Asimismo, entre los jugadores se pueden crear distintas reglas, es decir, si establece que deben alternarse turnos para jugar, depende de cada uno estar el mayor tiempo posible el mando del control o de lo contrario respetar el turno del otro.

- ***Super Mario Galaxy***

Super Mario Galaxy es un videojuego de aventura-plataforma con el mismo objetivo de la historia clásica de Mario Bros –rescatar a la princesa-, sólo que en éste Mario o Luigi deben atravesar por distintas galaxias y planetas. Entre las niñas del Colegio Madrid sobresalió como uno de los títulos más populares.

- 1) Historia (fondo y forma)

En este juego se encuentran implícitos una serie de valores en los que se sustenta la historia. Si bien, el eje principal es la valentía del héroe, en donde interviene un sentimiento de solidaridad con otras personas que intentan salvar el universo (tal como la princesa Rosalina y las estrellas).

Super Mario Galaxy da por hecho que en cada historia hay un bueno y un malo, y que a pesar que existe algún tipo de daño moral o físico hacia una persona, con la ayuda de terceros es posible que el bien triunfe; todo implica un esfuerzo continuo para lograr una meta fija.

Además, existen los sacrificios que ayudan a ejercer el bien, como el momento en que Rosalina y sus estrellas se lanzan al hoyo negro para extinguir todo peligro. Y, en esa misma línea, en la historia hay un perdedor, pero a pesar de esto el personaje acepta que ha sido derrotado.

Por otra parte, mediante el modelo de actantes podemos observar que la prohibición, la transgresión y el daño ocurren desde el momento que *Bowser Koopa* (el malo) rapta a la Princesa Peach. Para rescatarla, *Mario* se enfrenta a una lucha con *Bowser*, para esto el personaje principal puede ayudarse de varios elementos auxiliares (representados como items), que le otorgan diversos poderes, o bien, se transforman en trajes que le ayudan a superar algunas pruebas. Todo esto determinará si es posible obtener la victoria y con ello llegar a la recompensa final, al convertirse en el héroe de la *Princesa Peach*.

Ahora, en la matriz de rasgos semánticos, encontramos que tanto el sujeto (*Mario*), como el destinatario (*Princesa peach*) existe un elemento positivo. Sin embargo, la diferencia radica en que el elemento femenino sólo aparece como la víctima que es inferior y no lleva a cabo acciones en el juego. Entonces, *Mario* al ser el héroe es un personaje activo en la historia, con superioridad y que posee la fuerza necesaria para lograr su objetivo.

1a. Análisis de la imagen

Dentro de las imágenes del juego se observa la manera en que el universo se encuentra en peligro, sin embargo hay elementos muy coloridos que otorgan al espectador un sentimiento de esperanza. Además, los gráficos son muy detallados, lo que le otorga cierto grado de realidad y, ya que cada uno de los planetas se visualiza en perspectiva el juego da la sensación de estar realmente en ellos.

Cada elemento del juego es exaltado, pues hay animales o plantas (como los hongos) que poseen un tamaño fuera de lo normal, de manera que dan la impresión de ser más peligrosos. El elemento fantástico es muy característico de cada uno de los lugares en los que se llevan a cabo las misiones.

De igual manera, hay textos que aparecen a lo largo del juego; éstos son complementos para que las acciones del personaje continúen y la historia adquiera más sentido.

Finalmente, el elemento colorido no puede faltar en cada una de las imágenes. Lo anterior se expresa como símbolo de vida, pues se resaltan frecuentemente el color verde y el azul.

2) Experiencia

El juego implica una simulación (*mimicry*), lo que permite que los jugadores salgan de la realidad y tomen el lugar del personaje en un mundo virtual; de ésta manera las acciones que realiza el personaje se las apropia el jugador.

En cuanto a la competencia (*agon*), ésta ocurre a través del personaje principal con otros elementos que complementan el juego. Si bien el personaje compite constantemente con hongos, gusanos y otros personajes secundarios, para finalmente enfrentarse en una batalla con *Bowser*.

El sentimiento de vértigo (*ilinx*) es lo que hace que el juego sea más divertido para los jugadores, incrementando así la adrenalina y las ganas de seguir experimentando esa aventura. Un ejemplo de esta característica se refleja en el momento en que Mario recorre un planeta y evita caer por los agujeros o los caminos inconclusos para no perder la vida y el juego.

3) Habilidades

A través del nivel de *ejercicio* que se lleva a cabo en el juego, es posible desarrollar habilidades como parte de una motricidad fina, éstas implican agilidad y rapidez (al saltar y correr dentro de cada planeta); equilibrio, pues como es a través del control del wii, en ocasiones es necesario coordinar los movimientos que realiza el cuerpo con los que debe realizar el personaje.

Además, el *símbolo* como representación es importante, ya que al caracterizar al personaje los reflejos son importantes en el niño, pues el juego indica cierto nivel de respuesta para poder realizar las actividades. La destreza en los músculos de los dedos y manos, al mover los controles del juego y al mismo tiempo ejercer un movimiento del personaje en la pantalla también son importantes del símbolo.

Por otra parte, el nivel cognitivo también se desarrolla por medio del juego. El niño es capaz de resolver los juegos que en él se plantean, la rapidez para crear estrategia de acción y así avanzar en cada uno de los niveles del juego, que gran parte de las veces implica una mayor dificultad. Esto a su vez implica una serie de *reglas* que se fija el jugador para lograr vencer a sus oponentes; éstas serán: ganar el juego y obtener un mayor puntaje.

- ***GTA San Andreas***

GTA San Andreas es reconocido por ser un juego de acción que se puede jugar a través de una computadora, o bien, alguna consola de videojuegos. Éste título lo seleccionaron las niñas de la primaria Martín Luis Guzmán como parte de sus videojuegos favoritos.

- 1) Historia (fondo y forma)

La trama de este videojuego se realiza en un lugar conocido como San Andrés, con algunas ciudades que en apariencia son Los Ángeles, San Francisco y las Vegas (Estados Unidos) y que además está basado en las pandillas que existieron en los noventas.

El juego está centrado en *Carl Johnson* CJ, un joven de 21 años que regresa a estas ciudades cuando se entera de la muerte de su madre y, junto a su hermano mayor, averiguará lo que sucedió para tomar venganza.

Ambos personajes enfrentan diferentes obstáculos para lograrlo, entre otros, la existencia de otras pandillas o la corrupción de las autoridades, en especial un sargento llamado Frank Tenpenny y su ex-amigo Melvin “Big Smoke” Harris, quien lo traicionó al aliarse a una pandilla conocida como *Ballas*. Además, estos dos “enemigos” (*oponentes*) se encuentran relacionados con la muerte de su madre.

Así, a lo largo del juego, Carl tiene que realizar distintas misiones peligrosas para Toreno (trabajador de una agencia del gobierno). El juego finaliza cuando CJ encuentra al asesino de su madre, *Lance “Rider”*, líder de los *Ballas*, al que mata y así logra el respeto de las pandillas de la ciudad.

Cabe resaltar que *San Andrés* ofrece la posibilidad de jugar libremente, ya que su desarrollo es no lineal, es decir, no se sigue una dirección predeterminada en él, así el jugador podrá realizar lo que quiera. Por ejemplo, si CJ se encuentra en una calle donde tiene la posibilidad de asaltar, golpear a alguien y/o robarse un auto, el jugador será quien decida qué acciones hacer y en qué orden.

Guiándonos del análisis del discurso de Alicia Poloniato, el objetivo principal del juego es encontrar al homicida que mató a la mamá de CJ. La *trasgresión* aparece en el momento que la pandilla de los *Ballas* se hacen responsables de esta muerte, seguido del *daño concreto* cuando atacan y eliminan a varios integrantes del barrio de CJ, Grove Stret.

Carl Johnson junto a su hermano, *luchará* por derrotar a los *Ballas*. Aquí, los *obstáculos* son propiciados por otros barrios que buscan dinero y mayor territorio. El *cumplimiento de la prueba* se muestra cuando CJ llega a la guarida de la pandilla *Ballas* y mata a su líder. En todo el proceso contó con dos *elementos auxiliares*: la pandilla de los Aztecas y su hermano Sean “Sweet”.

Después de obtener la *victoria* por vengarse de la muerte de su madre, obtiene como *recompensa*, el respeto de todas las pandillas y se vuelve el hombre más rico de la ciudad. Lo que podemos interpretar en este juego es que no importa el cómo lograr el objetivo, ni siquiera si es a base de violencia ya que ésta está justificada.

1a. Análisis de la imagen

En la portada de este videojuego, visible en el anexo 4, la parte central se encuentra el título de color blanco con bordes negros distinguido por el gran espacio que ocupa en la portada. El juego cuenta con una tipografía que asemeja mucho el estilo de los noventa y la escritura que utilizan las pandillas en Estados Unidos.

En el segundo plano podemos observar como las imágenes refuerzan el título con diferentes cuadros o escenas que muestran la violencia, apuestas, mujeres, armas y persecución, características presentes en el juego.

2) Experiencia

Este juego contiene también el elemento *agon*, ya que en él quien juega debe ganar más aliados que sus rivales para obtener grandes recompensas y ganar mayor territorio. La trama del juego plantea la *competencia* constante con los demás personajes, pues el protagonista tiene que pelear para conseguir su objetivo.

Además, también podemos encontrar la clasificación *mimicry*, ya que todo el juego es una representación o simulación de pandillas y las ciudades de los años 90 en Estados Unidos. El jugador debe tomar el papel de CJ (en tercera persona) el cual tiene como misión descubrir al asesino de su madre. El jugador experimenta estar en la posición del personaje, y siente emoción por poder hacer cosas que en la vida real no haría.

Y finalmente, *ilinx* está presente en el momento en que el jugador experimenta ciertas sensaciones, por ejemplo, cuando en las misiones se encuentra en peligro y hace todo lo posible por esquivar las situaciones que lo hagan perder la jugada.

3) Habilidades

El nivel de ejercicio que implica el juego está determinado por la plataforma en la que se juegue, sin embargo, podemos decir que en todas ellas el jugador tiene que manipular el movimiento y la fuerza que aplique en las manos y los dedos. Todo se trata de apretar botones, coordinar la vista, la mente del jugador y la velocidad con la que se muevan los dedos de las manos.

El símbolo lo retoma el niño cuando piensa como lo haría el personaje, incluso puede llegar a hablar como él en el momento que controla lo que pasa en el videojuego. La imaginación del usuario va más allá de lo que observa en la pantalla, pues recrea los paisajes y se imagina en verdad estar dentro de ellos.

Finalmente, las reglas son: cumplir las misiones, encontrar al malo de la historia, matarlo y ganar el mayor puntaje. Asimismo, el niño se establece la regla de no perder el juego y terminarlo.

En el apartado siguiente elaboramos las respectivas conclusiones del análisis de cada grupo. Primero, resaltamos las condiciones sociales del juego y videojuego de cada uno; posteriormente mencionamos las diferencias entre niveles sociales de las escuelas y las diferencias de género entre niños y niñas.

4.3. Conclusiones (proceso de síntesis)

4.3.1. Condición del juego y videojuego

4.3.1.1. Niños Martín Luis Guzmán

Como mencionamos al inicio de este análisis los niños de la escuela primaria pública Martín Luis Guzmán cumplen con una rutina parecida a diario, en la que incluyen al juego, sobre todo deportes y videojuegos.

Estos últimos ocupan parte importante de su tiempo libre, ya que para ellos designan de una a dos horas diarias, tan sólo una pequeña parte los utiliza en fines de semana; y en particular

requieren el permiso de sus padres para jugarlos. Es notoria la variedad de los lugares en donde juegan, ya que estos residen en su casa, ya sea en una consola, computadora o celular, y fuera de ella, como en las “maquinitas” en un café internet.

Además observamos en sus respuestas que se interesan particularmente en videojuegos que se basan en peleas y deportes, por considerarlos divertidos, y los cuales eligen de diferentes formas: al azar, por sus gustos y/o por las imágenes de la portada.

Los videojuegos ocupan parte importante de su vida, ya que cuando no juegan se sienten aburridos y buscan qué jugar. Además, según ellos, les gusta la sensación de ganar, sin embargo, si esto no sucede vuelven a intentarlo para mejorar.

En virtud de lo anterior, podemos asegurar que sus videojuegos favoritos fueron *Plantas vs Zombis* y *Bob Esponja*. Además, otros mencionados residen en deportes, posibles de jugar en consolas o maquinitas y juegos de peleas encontrados en la computadora. Cabe resaltar que la mayoría prefiere jugar en compañía y mencionan les gustan por ser divertidos; sólo un niño respondió que le agradan porque cree le ayuda a su mente a desarrollarse.

4.3.1.2. Niños Colegio Madrid

En cuanto a la primer parte del cuestionario (juegos) percibimos que sus actividades no son similares entre ellos ni todos los días, por sus respuestas notamos que les gusta la tecnología, ya que la mayoría ocupa videojuegos y computadora o algún otro dispositivo para conectarse a internet.

Puede apreciarse que en este grupo, los videojuegos ocupan parte importante en su vida ya que en las preguntas referidas a juegos tradicionales, en vez de responder “atrapadas” o “escondidillas” contestaron con nombres de videojuegos.

Éstos les llaman la atención por ser divertidos, además de parecerles emocionantes y causarles adrenalina porque piensan que ellos son los que están dentro de la pantalla. También porque les gusta salirse de la realidad en que viven a diario, utilizándolos de una a dos horas diarias, en el interior de su casa, y cabe resaltar que la mayoría no pide permiso a sus padres para jugarlos.

Asimismo, es notorio que prefieren los juegos de guerra y deportes, como los analizados *Halo 3*, *Gears of War* y *FIFA*, con esto podemos observar que les gustan las misiones, la “matanza”, como lo dicen ellos, así como competir. En general, eligen los videojuegos conforme a la búsqueda de información en internet, comerciales o de acuerdo a la categoría, otros revisan la reseña de la contraportada y se guían por los gráficos.

4.3.1.3. Niñas Martín Luis Guzmán

En cuanto a las niñas de la escuela pública, podemos decir que manifiestan una rutina en la que involucran mucho los juegos tradicionales. En realidad un veinticinco por ciento no juega videojuegos por considerarlos para “bobos” o porque sus padres no las dejan, debido a que los consideran dañinos para la salud.

De las niñas que si les gustan y juegan con videojuegos lo hacen en maquinitas, en un café internet o en el celular, son muy pocas las que tienen la posibilidad de jugar en su casa, y si juegan deben realizarlo con permiso de sus padres y de una a dos horas.

Centran su atención en juegos que las ponen a prueba con retos, como *Mario Bros* o un juego de guerra como *GTA San Andreas*. Además aseguran que cuando ganan se sienten muy felices, pero si pierden se enojan o en algunos casos argumentan sentirse “normal”.

4.3.1.4. Colegio Madrid

Diferente a lo que sucede en la escuela pública, en la privada niñas además de cumplir con sus labores escolares, ocupan su tiempo libre para realizar actividades artísticas como ballet o gimnasia, e incluso deportes como fútbol o basquetbol. Algunas consideran entre sus actividades a los videojuegos por considerarlos entretenidos o por causarles adrenalina y emoción.

Su interés por los videojuegos se centra en los retos, la música, la simulación o cocina, con personajes famosos como Mario Bros, el cual – aunque en diferentes versiones- prevaleció en sus respuestas. Así como los juegos tradicionales los realizan en espacios cerrados, lo mismo sucede con los videojuegos.

La mayoría asegura sentirse bien cuando no juega o cuando pierde, porque por más que intenten pasar un nivel que no puedan afirman llegará un momento de aburrimiento y lo dejarán sin ningún problema, sin embargo, cuando juegan les gusta ya que les causa emoción y felicidad.

4.3.2. Condiciones generales

4.3.2.1. Diferencias de clase entre escuelas

Cuando concluimos la visita de las dos escuelas fue notoria la diferencia respecto a la educación que reciben, desde su escritura hasta la forma de expresarse. En cuanto al Colegio Madrid es evidente que todos los niños llevan un patrón de escritura ya que todos escriben en cursiva, incluso quienes escribieron en letra script pidieron permiso para, y en general sólo presentaron algunos problemas de puntuación.

En la escuela Martín Luis Guzmán fueron pocos los niños que escribieron correctamente. La mayoría tuvieron faltas de ortografía, omitieron letras como la “h”, no dejaban espacio entre palabras; y además se presentó el caso de una niña de sexto que no sabía escribir.

En cuanto al comportamiento que presentaron también hubo diferencias notables. Los niños del Colegio Madrid se comportaron bastante ordenados y respetuosos, ya que al hablar y escribir son muy “propios”, levantan la mano para preguntar o pedir permiso de algo. La mayor parte del tiempo estuvieron sentados, incluso muchos nos hablaron de usted y otros nos decían *miss* o *maestro*.

En tanto los niños de la escuela Martín Luis Guzmán, a pesar del ambiente de respeto, se dirigieron hacia nosotros como “chavos”. Las niñas, por ejemplo, se acercaron más a los hombres del equipo, ya que querían tratarlos como amigos.

Lo anterior podría simular un reflejo de la condición económica que tienen, pero dejamos claro que no es un factor determinante. Al inicio no pensamos encontrar estas diferencias, pero resaltaron en las respuestas, así que consideramos importante retomarlas, aunque no fue nuestro enfoque principal y además, esto podría llevarnos a otro estudio.

Los niños del Colegio Madrid cuentan con mejores posibilidades económicas para acceder a distintas plataformas y videojuegos; la gran mayoría cuenta con estos, además fueron más específicos con los nombres y descriptivos en el tema de cada uno de sus videojuegos favoritos.

Mientras que los alumnos de la primaria Martín Luis Guzmán se enfocaron sólo a mencionar de qué trata el juego, sin explicarlo detalladamente, es decir, respondieron “de carreras”, “de peleas” sin comentar más. Aunque algunos cuentan con videojuegos, fue notorio que ellos deben salir para jugarlos en otro lado, como en las “maquinitas” o en un café internet.

4.3.2.2. Diferencias de género entre niños y niñas

Las niñas de la escuela privada casi no mencionaron juegos violentos, sus videojuegos favoritos se centraron en Mario Bros y otros personajes de películas y caricaturas, así como temas de cocina, muñecas, etcétera. Resulta interesante que en estos resultados sólo cuatro niñas son las que no juegan con ellos. En sus actividades cotidianas resaltaron los deportes y actividades como el ballet.

En la escuela pública hubo más niñas que dijeron que los videojuegos no les gustan, incluso obtuvimos respuestas como “son para bobos” o “secan los ojos” al referirse a ellos. Las niñas

que demostraron su agrado por los videojuegos mencionaron a Mario Bros, de competencia y violentos como *GTA San Andreas*.

Los niños tanto de la escuela privada como de la pública, destacaron en sus respuestas su gusto por los deportes y por los videojuegos. Además en estos últimos, mencionaron más juegos violentos y de competencia; fueron pocos los que señalaron a Mario Bros.

En este análisis nos percatamos que hay un gusto generalizado por la competencia, las guerras y por el personaje famoso Mario Bros. También es notable que los niños de la escuela privada cuenten con consolas de videojuegos, mientras que los de la pública se interesan más por los juegos en internet, sobre que *Bob Esponja* apareció tanto en las respuestas de niñas como de niños.

CONCLUSIONES

En esta investigación, de acuerdo con los objetivos planteados podemos concluir que existe una relación entre los niños y las TIC, ya que desde temprana edad se apropian de dispositivos tecnológicos como computadoras, celulares, televisión, DVD, reproductores de música y videojuegos.

Con este trabajo comprobamos que pese a lo anterior, el juego tradicional sigue presente en la vida cotidiana de los infantes. Aunque es verdad que los videojuegos se incluyen en su rutina, estos no acaparan todo su tiempo libre, ya que a los niños les gusta correr, bailar o practicar algún deporte.

Por medio de este trabajo conseguimos una aproximación en cuanto al comportamiento y las formas de jugar de los niños. Con la observación participante y el estudio que realizamos en las dos escuelas observamos que dichas formas de expresión pueden variar de acuerdo al entorno social en el que se desenvuelven.

Con base en las teorías de Caillois y Piaget confirmamos que el juego es una actividad que se realiza por placer, ya que en él los niños experimentan diversas emociones, además aprenden a competir, improvisar, comprender y aceptar cualquier situación que derive del mismo.

El juego es un sistema de reglas que puede ser flexible, así los niños aprenden a crear y respetar las propias. Aunque ellos están conscientes de lo que juegan, pareciera que no se dan cuenta de las reglas que aplican. Por ejemplo, el juego conocido como las escondidillas está predeterminado por la búsqueda de personas que se ocultaron en diversos sitios dentro de un espacio dado; serán los niños quienes decidan el modo de jugar, es decir, ellos imponen el número y la velocidad con la que deberá contar un jugador, para comenzar a buscar a sus demás compañeros.

Lo mismo puede observarse cuando los niños interactúan con videojuegos, ya que siguen las reglas establecidas en el juego. Ellos tendrán la capacidad de recrear y fingir ser un personaje, así como de aplicar otra serie de normas que ellos imponen para jugar, si es que lo hacen con otros jugadores; como decidir el turno o algún premio o castigo para el vencedor y el perdedor, cual sea el caso.

En el camino, encontramos personas que desacreditaban las oportunidades que pueden brindar los videojuegos para el desarrollo de ciertas aptitudes y capacidades. Los argumentos que

escuchamos fueron en torno al desapego que causan de otras actividades realizables al aire libre como correr, también se habla de la enajenación o a la adicción que estos pueden provocar.

Las conjetura final no la negamos, pero si comprobamos que el dejar de hacer otras actividades físicas no es algo generalizado o que se le tenga que atribuir a los videojuegos. De acuerdo con las escuelas visitadas encontramos que los videojuegos no sustituyen otras actividades, al contrario aparecen como un complemento para desarrollar más habilidades y actualizarse en cuanto a tecnología se refiere.

Asimismo queremos mencionar que el avance tecnológico también simboliza un atraso o adelanto en algunas comunidades de nuestro país, por lo cual hacemos referencia al término acceso. La situación socioeconómica con la que cuentan algunas familias, muchas veces impide que tengan algún dispositivo electrónico propio.

Dado que la mayoría de los niños del plantel Martín Luis Guzmán no cuentan con videojuegos propios, esto no implica que estén ausentes en su vida. Acceden a ellos a través de lugares públicos donde los rentan como “las maquinitas”, o bien en algunos establecimientos conocidos como cibercafés.

Es notorio que la condición socioeconómica en que se encuentra la mayoría de estos niños no les permite conocer la gama de posibilidades -“títulos”- que existen en torno a los videojuegos, lo que refleja menos oportunidades de desarrollar las habilidades que estos pueden proporcionarles.

En comparación con el Colegio Madrid, tanto niñas como niños conocen más títulos y marcas de consolas de videojuegos. Su condición económica les permite acceder a más de una forma de jugar, es decir, sus opciones se amplían a diferentes plataformas como el celular, computadoras o diversas consolas como Kinect, XBOX, Play Station o Wii.

Respecto al gusto por las temáticas preferidas, las diferencias radicaron en que los niños de la escuela privada prefieren videojuegos que abordan situaciones de acción, guerra, o deportes. Es por ello que en el análisis destacaron juegos como Halo 3, Gears of wars y Fifa. Con los que desarrollan habilidades visomotoras, capacidad de estrategia, compañerismo e incluso aprenden a convivir en un ambiente de situaciones inciertas.

En los videojuegos favoritos de los niños de la escuela pública, resaltaron juegos de computadora como Bob Sponja y Plantas vs Zombies, que implican menor desarrollo de habilidades por ser menos complejos- sin mucha historia y personajes- que los juegos de guerra o deportes; sin embargo, también ayudan a la capacidad de coordinación visomotora.

La mayoría de las niñas de ambas escuelas prefieren videojuegos que involucren la aventura, como es el caso de las diversas modalidades de los juegos de Mario Bros. Con los que aprenden principalmente a competir, asimismo desarrollan la coordinación visomotora, la capacidad de respuesta inmediata e incluso idear estrategias.

Son pocas las niñas que prefieren juegos donde puedan imitar actividades “reales” como hacer peinados, cocinar e incluso bailar. Cabe señalar que esto no sugiere que los videojuegos de guerra, lucha, acción o deportes sean menos interesantes para ellas, pero fueron pocas las respuestas que reflejan el gusto por estos. Incluso en la escuela pública uno de los juegos preferidos fue *GTA San Andreas*, en donde predomina la violencia.

Lo anterior, para nosotros reflejó la presencia de conductas marcadas en las niñas; logramos observar que en la escuela particular ellas son más pasivas en su forma de actuar, hablar y jugar; pareciera que siguen el estereotipo marcado por ser mujeres, es decir delicadas y femeninas. Mientras que las niñas de la escuela pública son más inquietas e incisivas, lo cual también captamos en sus respuestas, ya que fueron más directas y cortantes.

Como hemos visto, los videojuegos destacados entre las dos escuelas son de última generación, por lo mismo poseen una interactividad elevada, es decir gráficos y expresiones aproximados a la realidad, en especial *Halo* y *Gears of War*. Los personajes son actores animados y permiten movimientos de avatares poco limitados; incluso el contenido se asemeja más a una película, en la que se pretende que el usuario sea el protagonista.

Así los infantes se concentran tanto en la historia del juego que no apartan la vista de la pantalla, de hecho en algunos videojuegos tienen la posibilidad de construir los acontecimientos. Esos juegos necesitan ser guiados por un control de mando que requiere que los botones sean presionados en distintas combinaciones; con la repetición constante de dicha acción, los niños desarrollan un sentido de ubicación, pronta respuesta, coordinación psicomotriz y visomotora, además de conocer con exactitud donde se encuentran los botones, sin tener que mirarlos.

Aunque es necesario subrayar que esto último también depende del tipo de consola que se tenga, ya que hay unas, como el *Kinect*, que se activan por medio del cuerpo y no se requiere de algún control para jugar; así permite ejercitar la agilidad y rapidez de las acciones propiciadas por los movimientos de todo el cuerpo. Entonces aseguramos que cada consola y temática de videojuego demanda a los usuarios ejercer alguna o varias capacidades específicas.

Los videojuegos son un mundo virtual y muestran en su narrativa (contenido, historia y forma) una representación de personajes, con sus necesidades y características de lo que estos requieren, por lo que los jugadores se mueven en virtud de ellos y de la historia presentada.

Debido a la estrecha relación que podemos encontrar entre este ciberespacio y el espacio físico en donde se juega, pueden favorecer la cooperación entre jugadores y alimentar el optimismo para seguir adelante en el cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio.

Ese conjunto de videojuegos favoritos de ambas escuelas nos otorgó un parámetro de gustos generalizados en niños y niñas. Este grupo está compuesto de distintos temas de juegos en los que predominan las funciones de lucha y victoria.

Los varones especificaron juegos de acción en primera persona, como *Halo 3* y *Gears of War*, la característica principal de estos es que los jugadores representan al personaje, es decir, los ojos del actuante son ellos mismos. Con ayuda del control pueden ampliar su visión en ese mundo virtual para atravesar por caminos secretos y combatir diversos obstáculos como monstruos y extraterrestres.

Otros videojuegos del mismo género pero en tercera persona, fueron *Plantas contra Zombis* y *Bob Sponja*, en los cuales los niños observan a los personajes en diferentes ángulos mientras los manipulan. Estos cuatro juegos están enfatizados por la violencia con guerras, armas o ítems.

En un contexto diferente marcado por el fútbol apareció *FIFA*, en él se recrea un ambiente más apegado a la realidad con las reglas del deporte mismo. Todos los juegos anteriores tienen como objetivo derribar, enfrentar y atacar al oponente.

Por otro lado, los videojuegos preferidos de las niñas el elemento evidente fue el personaje conocido como Mario Bros. Entre los temas que resaltaron se presentó aventura-plataforma, con los títulos de *Super Mario Bros Wii* y *Mario Galaxy*. Estos dos muestran la historia clásica de este personaje con el propósito principal de rescatar a la princesa Peach. La única diferencia radica en que el primero se juega en un espacio terrestre y el segundo en una galaxia.

Con el mismo protagonista apareció *Mario Party 8* como juego de acción en forma de tablero o juego de mesa; plantea una lucha y competencia entre los distintos jugadores acompañados por ítems para superar sus pruebas y vencer a sus rivales. Asimismo *Mario Kart 7* promueve la batalla entre competidores, sólo que éste es un juego deportivo sobre carreras de autos.

Ellas en sus respuestas también señalaron el de *Bob Sponja* que explicamos en el apartado anterior. Otro tipo de acción señalada por la portación de armas o pandillas en las calles fue GTA

San Andreas, su principal característica es que puede ser un videojuego libre, es decir el jugador puede moverse y hacer lo que él quiera, como si realmente estuviera en la ciudad.

En esos videojuegos logramos captar las experiencias marcadas por azar, competencia, simulación y vértigo. Eso comprueba que a los niños les gusta sentir emociones que se comparten en todos los juegos, ya que estos videojuegos implican una lucha para obtener ciertas recompensas, como en Mario la principal es rescatar a una princesa, así el jugador compite contra seres malignos que impiden que llegue hasta ella. En otros juegos, la victoria será salvar al mundo de monstruos o extraterrestres, ganar un campeonato o llegar a la meta. En todas las misiones deberá competir contra otros personajes o jugadores. Incluso puede competir contra sí mismo, por querer superarse a sí mismo.

Azar o alea se presenta cuando alguna acción que ejerce alguno de los personajes y no se sabe en qué va a derivar la reacción del oponente. En especial en uno de los juego este elemento está presente todo el tiempo ya que se trata de un juego de mesa, sólo que éste es virtual, pero el jugador también avienta un dado y espera con ansia el resultado para ser el primero en avanzar o también en qué casilla va a caer y superar las pruebas y obstáculos.

Ilix o vértigo es una característica muy acentuada en los niños, ya que el juego les produce emociones, por ejemplo, si se encuentra en un nivel difícil eso les provocará frustración, si alguno de los personajes está a punto de ser derrotado el jugador puede tener un sobresalto. Los niños también pueden sentir adrenalina cuando alguna serie de obstáculos se les atraviesan para avanzar.

El último nivel, sin dejar de ser importante, es el elemento más presente en los niños, ya que la mayoría cuando juega sugiere ser alguien más, en este caso se apropia del personaje, asimismo el jugador lo elige conforme a sexo o raza. Esto es más presenciado en los juegos de guerra, los cuales son en primera persona, tal vez esté controlando a un personaje, pero finalmente está puesta la mirada del jugador, así podrá creer que está dentro la misión y podrá representar a un soldado.

Dentro de esos mismos videojuegos encontramos que están incluidos tanto el ejercicio, el símbolo y la regla. En el primer caso, es posible que los niños acentúen la coordinación visomotora y psicomotriz, así como ubicar los botones del control o moverse junto con el control de la consola, como es el caso del *Wii*, en los juegos de *Mario Bros* presentes en este trabajo.

También, cuando ejecutan una acción querrán reproducirla varias veces para producir el mismo efecto.

Cuando los infantes repiten esa operación, sin duda recuerdan lo sucedido cada vez que lo hacen, así se presenta el símbolo como el aprendizaje de experiencias pasadas. Sin embargo existen otras manifestaciones de dicha estructura, como simular que el control es un volante para manejar un automóvil en *Mario Kart 7*, aunque haya controles que están en forma de este mecanismo.

Asimismo los jugadores desarrollan este elemento cuando reconocen en el juego acciones o personajes similares al mundo real. Pueden identificarse como héroes en *Super Mario Bros* y *Mario Galaxy*, futbolistas en *FIFA* o mercenarios en *Gears of War*. En el caso del segundo videojuego los niños eligen a su ídolo o jugador preferido y es viable que desee las mismas destrezas que él tiene.

Además los niños captan las consecuencias que traen ciertos elementos reales, por ejemplo si *Mario Bros* cae al agua puede perder, ya que se considera que se ahogó en el juego. Otro ejemplo se percibe con las armas, captadas por las notas informativas o películas sobre violencia y guerra, los usuarios saben que si una bala salida de éstas toca a su personaje, éste sangra y puede morir, tal como sucede en *Halo 3* o *Gears of War*.

Finalmente, analizamos que la tercera estructura: regla, está presente entre los niños de 10 y 12 años, edad que fue parte de nuestro estudio. Debido a que se encuentran en esa etapa, ellos pueden estar más conscientes de las normas que hay en los videojuegos y es común que los entiendan mejor que los más pequeños. Además, en su espacio lúdico crean otras con sus compañeros de juegos, por ejemplo, toman decisiones como el tiempo y las oportunidades que cada uno tiene para cumplir cierto nivel.

Con lo anterior afirmamos que no sólo se trata de jugar para divertirse, sino de aprovechar todos los elementos positivos que los videojuegos permiten obtener: superación personal, trabajo en equipo, disciplina, capacidad de estrategia, toma decisiones, desarrollar la coordinación visomotora y habilidades psicomotrices. También pueden fomentar la lectura y el aprendizaje de otro idioma como el inglés, lo cual le servirán al niño no sólo en el momento de jugar sino en su vida diaria.

Todos estos resultados que mencionamos, los obtuvimos con una serie de etapas en las que aplicamos muchas de las cosas aprendidas en esta licenciatura en Comunicación Social, desde la

búsqueda de información hasta poseer una actitud crítica ante las observaciones que realizábamos, así como efectuar entrevistas y análisis de discursos o imágenes.

Este proceso estuvo definido al principio por la observación participante que aplicamos en lugares donde los niños se concentran a jugar videojuegos. Elegimos establecimientos comerciales como cibercafés o centros de renta de los mismos; en ellos encontramos niños entre ocho y trece años que interactuaban tanto con consolas de videojuegos como computadoras.

El panorama que obtuvimos del análisis anterior, fijó las características de nuestro campo de estudio; por un lado, la edad de los niños que observamos fue relevante, para ayudarnos a determinar con qué niños trabajaríamos, además de apoyarnos en la teoría de Jean Piaget sobre su desarrollo cognitivo.

Por otro lado, conocimos las limitaciones para acercarnos y entrevistar a los niños directamente sobre la opinión que tienen de los juegos. Así optamos por la aplicación de los cuestionarios en las escuelas primarias, con las cuales conseguimos toda la serie de datos mencionados.

Debido a la gran cantidad de información que recabamos con las respuestas, fue complejo hacer una relación que explicara la importancia del juego en la vida de los niños. Por lo cual, centramos nuestra atención en conocer sus actividades cotidianas, juegos y videojuegos favoritos, así como los modos de jugar.

Las encuestas que realizamos nos permitieron conocer mejor el entorno social en que se desarrollan los niños. Por un lado, la diferencia socioeconómica de cada escuela, misma que se notó desde de la zona de ubicación, en las dimensiones de sus edificios y por ser particular y pública. El Colegio Madrid es de proporciones grandes, consta de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato, cada sección cuenta con su patio propio. Mientras que la otra escuela es de menor medida además de que sólo consta con el nivel primaria.

Aunque en lo anterior no haya estado nuestro principal objetivo, cabe señalar que se refiere a las oportunidades que puede tener cada niño. La privada les ofrece actividades extracurriculares que llegan a formar parte de su vida cotidiana, éstas les otorgan una serie de posibilidades para su vida adulta, como futbol, ballet o robótica, por las cuales sus padres pagan una cuota además de la colegiatura que cobra el colegio cada mes.

En tanto, la pública mantiene únicamente las materias escolares, lejos de ofrecer a los niños otras actividades que también beneficien su formación. Esto puede simbolizar un problema actual, el cual se define porque no todos los niños constan de las mismas oportunidades y podrían

encontrarse en desventaja para ejercer las mismas capacidades, en comparación con los que tienen una posición económica alta.

Aunque no hayamos buscado estas diferencias sustanciales entre escuelas, fueron muy evidentes por cuestiones de comportamiento, escritura y sobre todo por el acceso a la tecnología, en especial si contaban o no con videojuegos propios. Además, de que esto nos aportó ciertas características sobre los modos de juego.

Por ejemplo, los niños de la escuela particular cuentan con videojuegos propios, por lo que juegan en casa y sólo salen para a la calle para jugar con sus vecinos, pero ninguno necesita salir en búsqueda de uno de estos dispositivos. En cambio, los de la pública mencionaron más que salen de su casa a las “maquinitas” o algún café internet para acceder a esta tecnología.

Asimismo logramos percibir el control de los padres sobre el uso de estos aparatos, aunque por los contenidos de los juegos, pueden no estar enterados cuáles son los indicados para sus hijos; sin embargo, la mayoría aseguró que piden permiso para utilizarlos, además de tener establecido un horario de juego.

También fue evidente la ideología o personalidad que pueden aludir los papás sobre sus hijos, sobre todo en niñas que indicaron que no juegan con videojuegos. Por ejemplo, una niña aseguraba que no le gustaba jugar con ellos porque sus papás le dicen que son dañinos para el cerebro y los ojos. Otra niña afirmó que en vez de usarlos podría hacer más actividades, ya que ella expresó su deseo por ser bióloga y convertirse en mamá.

Con las respuestas obtenidas logramos confirmar que el juego es parte importante de la etapa infantil y el videojuego no se encuentra aislado de ella en la mayoría de los niños. No resultó lo que se pensaba con respecto a que la tecnología aleja a los infantes de actividades que pueden realizar al aire libre, ya que ninguno dejó de mencionar juegos tradicionales, e incluso unos niños reconocen el aprendizaje que reciben de los videojuegos.

Pensamos encontrar más respuestas y personas que involucraran a los videojuegos como dañinos, aunque si prevén un control sobre ellos, muchos aceptan el desarrollo de habilidades que propician en los niños. Tal como sucedió en la última fase de este trabajo, el cual consistió en la realización de un producto comunicativo que involucrara los elementos aportados a lo largo de la carrera, él cual se llevó a cabo por cinco cápsulas televisivas en las que mencionamos las aptitudes y opiniones en torno a ellos.

Comenzamos con la creación de un blog en internet dirigido para niños, lo acondicionamos con colores llamativos, videos y algunos consejos sobre el uso de los videojuegos. Este blog nos ayudó a fijar mejor nuestra propuesta de dicho producto, por un lado, delimitamos al público para difundirlo.

Consideramos que los padres y maestros son quienes deben guiar a los niños para un mejor aprovechamiento de los videojuegos, ya que los infantes, en principio juegan por placer y porque les gustan, por ello sugerimos conocer las habilidades y las temáticas de los videojuegos, para ejercer un mayor control y tomarlos en cuenta para un fin educativo.

Si estos dispositivos llaman mucho la atención de los niños, deberían proponerse para fomentar y colaborar en las materias escolares como español, matemáticas, historia, etc., y aprender otros idiomas. Asimismo, pueden favorecer a pensar y solucionar una serie de conflictos que podrían presentarse en su vida cotidiana, así como enfrentar problemas de lenguaje o conducta.

Finalmente, queremos expresar que la presente investigación nos dejó un gran aprendizaje tanto profesional como emocional; amplió nuestra mirada crítica. Con lo que además reforzamos nuestras habilidades de búsqueda de información y la capacidad para pensar, asimismo se buscó aplicar lo aprendido en cada trimestre de la licenciatura en el proceso de la investigación.

También mejoró las condiciones del trabajo en equipo, ya que al principio fue difícil concretar las opiniones, ideas y emociones que cada uno tuvo para realizar este tema, al final se logró aumentar el apoyo, la responsabilidad y respeto hacia uno mismo y para los demás.

BIBLIOGRAFÍA

1. Abad Molina, Javier, et. al., *El juego simbólico*, Grao 2011, ISBN 84998000742.
2. Barthes, Roland. “Retórica de la imagen”. En: *Lo obvio y lo obtuso*. Editorial Paidòs. Buenos Aires, 1987, pág. 209.
3. Bedoya, G. Alejandro. Publicado en *Usuario, Revista electrónica*, septiembre 1997, disponible en: <http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>
4. Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México, 1986. ISBN: 968-16-2481-5
5. Castro, Verónica, “Entrevista a Pedro Berruezo” en *educ.ar El portal educativo del Estado argentino*, junio de 2005. Disponible en: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/pedro-berruezo-el-concepto-de-1.php>
6. Centro de Comunicación y Pedagogía, “Los videojuegos pueden ser buenos para los niños” en *Revista de Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, No. 233, 2009. ISSN 1136-773
7. Diccionario de la Real Academia Española. Vigésima segunda edición. Disponible en: <http://www.rae.es/rae.html>
8. Dominique, Nora. *La conquista del ciberespacio*, Editorial Andres Bello, 1997.
9. Duvignaud, Jean. *El juego del juego*. Traducido por Jorge Ferreiro Santana. París, Fondo de Cultura Económica, 1982. ISBN 968-16-1133-0
10. García, Alfonso, *El juego infantil y su metodología*, Editex, 2009. ISBN 8497713036, 9788497713030
11. Giannetti, Claudia, Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego, En Revista: *Análisi* 27, 2001, Pág. 151- 158.
12. Gil, Adriana y Vall-llovera, Montse. *Género, TIC y videojuegos*, Editorial UOC, 2009. ISBN 849888472.
13. Graham, Peter. *Introducción a Piaget*, 4ª edición, Fundamentos, 1993. ISBN 8424500180, 9788424500184.
14. Gros, Bogoña, “Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones” en: *Videojuegos y aprendizaje*, Grao, 2008, ISBN 8478275398

15. Gros, Begoña, “La dimensión socioeducativa de los videojuegos” en *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, No. 12, junio 2000. Disponible en: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>
16. Gutiérrez Delgado, Manuel. “La bondad del juego, pero...”. En: *Escuela Abierta*, No. 7, 2004, p. 158-164. ISSN 1138-6908
17. Hameliné, Daniel. “Edouard Claparède.” En: *Perspectivas: revista trimestral de la educación comparada*. Vol. XXIII, No. 3-4, Unesco: Oficina Internacional de Educación, París, 1993, p.7. Disponible en: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/publications/ThinkersPdf/claparedes.PDF
18. Huizinga, Johan. *Homo Ludens: El Juego y la Cultura*, FCE, 2005. ISBN 9681676394, 9789681676391.
19. Levy, Pierre, *Cibercultura: Informe al consejo de Europa*, Barcelona, Anthropos Editorial, 2007, pág. 65.
20. Marqués Graells, Pere, “Los Videojuegos” en: *DIM*, Depto. de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB, 2001. Disponible en: <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>
21. Morales, Gerardo, et. al, “Procesos de desarrollo para videojuegos” en: *Culcyt/Videojuegos*, año 7, No. 36/37, 2010. Disponible en: <http://www2.uacj.mx/IIT/CULCYT/enero-abril2010/7%20Art%204.pdf>
22. Parreño, José M., *Marketing y Videojuegos. Product Placement, in Game Adverstising*, ESIC, 2010.
23. Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. Traducido por José Gutiérrez. Francia, Fondo de Cultura Económica, 1961. ISBN 968-160270-6
24. Poloniato, Alicia. “Mensajes retóricos: estereotipos dominantes”, en *Cuadernos de Comunicación*, No. 57, México, 1980, pp.49-58
25. ¿Qué es una encuesta? En: <http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/queesunaencuesta.pdf>, p. 1. (Fecha de consulta: 09 de Junio de 2012.)
26. Rodríguez, Mauro y Ketchum, Martha. *Creatividad en los juegos y juguetes*, 2ª. Edición, México, Pax, 2008. ISBN 9688604364, 9789688604366.

27. Saussure, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, Editorial Losada, Buenos Aires, 18ª edición, 1979.
28. Scolari, Carlos, *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, 1ª Ed., Barcelona, Gedisa, 2004, 253 p.
29. Unigarro, Manuel Antonio, *Educación virtual: encuentro formativo en el ciberespacio*, UNAB, Colombia, 2001.

• **BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA**

1. Antures, Celso A. *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*, 2ª edición, Narcea Ediciones, 2005. ISBN 8427714106, 9788427714106.
2. Bilton, Nick. *Vivo en el futuro... Y esto es lo que veo*, Centro Libros PAPP, S.L.U. 2011.
3. Borja, Fco. “Del Juego Antiguo al Juego de Computadora, papel histórico del juego en el desarrollo de la tecnología digital.” En: *Icono 14*, Revista de comunicación y nuevas tecnologías, No. 8. 2006. ISSN 1697-8293.
4. Coll, César. *Psicología de la Educación Virtual*, Morata, 2008.
5. Fernández, Esther. *Juventud y ocio: Televisión, videojuegos y juguetes, implicación familiar desde las primeras edades*, Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Dos Hermanas, 2004. ISBN 849559109X.
6. Goffman, Erving. *Ritual de la interacción*. Buenos Aires, Ed. Tiempo. Contemporáneo, 1970.
7. Navarro Adelantado, Vicente. El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. INDE, 2002, p. 78. ISBN 8497290186, 9788497290180
8. Garvey, Catherine. *El juego infantil*, 4ª edición, Morata, 1985. ISBN 8471121026, 9788471121028.
9. Ortiz, Alexander. *Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*, ISBN 9589897053, 9789589897058.
10. Piscitelli, Alejandro. “Inmigrantes digitales vs. Nativos digitales” en *Educ.ar*, 15 de agosto de 2005 <http://weblog.educ.ar/educacion-tics/archives/005652.php>
11. Piscitelli, A., *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*, Santillana, 2009.

12. Prensky, Marc, “Digital Natives, Digital Immigrants” en *On the Horizon*, Vol. 9, No. 5, MCB University Press, 2001. Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>
13. Valdetaro, Sandra, Notas sobre la “diferencia”: aproximaciones a la “interfaz”., en Dossier de Estudios semióticos, La trama de la comunicación, Volumen 12, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Argentina. UNR Editora, 2007, Pág. 209-223.
14. Verdú, Vicente. Fiesta, juego y ocio en la historia. Editado por Ángel Vaca Lorenzo. Universidad de Salamanca, 2003, p. 10. ISBN 8478007148, 9788478007141