



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Videojuegos y sociedad

Unidad 1

Docente
Marcela Rosales

CONTENIDOS

I. LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA CONVERGENTE	2
I.1. Sobre la sociedad y cómo estudiarla.....	2
I.2. Sobre los videojuegos.....	4
I.2.1. Los juegos	5
I.2.2. Las pantallas.....	6
I.3. Tecnología y sociedad: la generación Einstein, entre convergencias y abismos culturales	9
I.3.1. De la sociedad y la cultura de masas a las culturas juveniles.....	9
I.3.2. Relación tecnologías-sociedad	10
I.3.3. Nativos e inmigrantes digitales.....	12
I.3.4. Convergencia cultural, popular, generacional, mediática, tecnológica	13
BIBLIOGRAFÍA.....	15

I. LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA CONVERGENTE

En esta primera parte, generaremos acuerdos en torno de dos ejes sobre los que discurriremos en esta asignatura: ¿de qué hablamos cuando decimos *sociedad*? ¿Qué sentidos sociales tiene este dispositivo que mencionamos con el ensamblaje de otros dos conceptos básicos: *video* y *juego*?

Además, trabajaremos algunos conceptos que nos permitirán explorar y analizar las vinculaciones de los videojuegos con el medio en que se ponen a rodar y con los actores que se apropian de ellos, tanto como con los que se afectan indirectamente con su uso.

I.1. Sobre la sociedad y cómo estudiarla

«Cuando sus informantes mezclen organización, hardware, psicología y política en una frase, no la divida en distintos recipientes; trate de seguir el vínculo que establecen entre esos elementos que hubiesen parecido por completo inconmensurables si hubiera seguido los procedimientos normales».

Land, Avgerou, Ciborra (2004)

Los estudiosos de la ontología del lenguaje muestran cómo la realidad, que va cambiando constantemente, va demandando la construcción de un bagaje discursivo específico. El concepto de sociedad (y sus múltiples variantes: socialización, social, hasta sociología) es un ejemplo de esto.

La sociedad como «agrupación natural o pactada de personas, que constituyen unidad distinta de cada uno de sus individuos, con el fin de cumplir, mediante la mutua cooperación, todos o alguno de los fines de la vida», tal como la define [la Real Academia Española](#), existe desde el principio de la humanidad. Sin embargo, fue en la Modernidad cuando empezó a usarse el término *sociedad* como modo de referirse a grupos determinados.

Hasta la concentración de la vida en las ciudades industrializadas, cuando la urbanidad cobró dimensiones imprevistas e inéditas, no hubo necesidad de diferenciar a los grupos humanos. Pero, a partir de entonces, se empezaron a nombrar como *comunidades* a las agrupaciones más primitivas, de menores proporciones, las tribus; y como *sociedades*, a las agrupaciones organizadas por y en instituciones claves de la Modernidad (la familia, la escuela, la iglesia, el Estado). Estos últimos grupos comparten normas, lenguaje, símbolos y valores, además de recursos: territorio, tecnologías, sistemas de transporte, obras intelectuales y de arte.

Y junto con el surgimiento de estos grupos, *multitudes urbanas*, nace en los estudiosos de la vida de los hombres —por decirlo del modo más general posible— la necesidad de crear una disciplina de estudio específica (con cuerpo teórico y con método propio) de lo social: la sociología (primero llamada *física social*, derivada de las ciencias duras conocidas hasta principios del siglo XIX). Esta ciencia aplicada al estudio de las acciones de los sujetos en relación con la sociedad empezó a configurarse como herramienta para desentrañar las causas de los desequilibrios, la desorganización, la alienación de los hombres, mujeres y niños hacinados en urbes cuyas lógicas de aún no estaban trazadas. Fundamentalmente, la sociología se creó para intervenir en esas situaciones percibidas como conflictivas para el pretendido progreso de la humanidad.

La sociología es una ciencia que nació para abordar una gran crisis de la sociedad: debía comprender y buscar recetas para el hacinamiento, el delito, la congestión, la anomia, productos de la velocidad y la magnitud del crecimiento urbano devenido de las transformaciones cuyo motor podemos resumir en un acontecimiento: la [Revolución Industrial](#). Y fue en el marco de la generación de este campo disciplinar de estudio e

Revolución industrial: Considerando que fue un proceso el que llevó a esta Revolución, pero a los fines de estudio de esta materia nos sirve enfocarlo con un punto. Para ampliar sobre este proceso ver: por ejemplo, Bengoechea: El Mundo Moderno.

intervención de los llamados problemas sociales que se especifica el sentido de *lo social*. Como le gusta decir a Emilio Tenti Fanfani (2002: 118), «la sociología inventó a la sociedad».

En la definición teórica de estudio de las acciones sociales, es decir, desde la configuración de la intención hasta la consumación de los actos de los hombres, y sus repercusiones a nivel grupal, dos grandes perspectivas de estudio echaron raíces: el positivismo (August Comte, Emile Durkheim), cuyos mentores estaban convencidos de que, al igual que la física, se podrían construir leyes que permitieran no solo funcionar como recetas para curar a la sociedad de sus males, sino también para prever las posibles futuras disfunciones, y evitarlas; y el materialismo histórico, que observaba que las repeticiones sistemáticas de crisis en la historia de la humanidad implicaban una evolución que conduciría, luego de esta crisis particular, a una revolución tras la que no habría conflictos, dado que se configuraría, por primera vez, una sociedad de iguales (Karl Marx).

Con distintas herramientas de estudio que fueron creando (cuantitativas y cualitativas), ambos lineamientos de abordaje sociológico sentaron las bases de las vertientes posteriores de estudios de la sociedad que se fueron configurando hasta la actualidad. Pronto, las teorías construidas para estudiar y explicar una sociedad como entidad homogénea (aunque tuviera composiciones muy diferentes: obreros y burgueses, para mostrar un par de grupos opuestos) fueron resultando insuficientes. Fue cuando los sociólogos empezaron a advertir que los devenires políticos y culturales y los atributos subjetivos, que condicionaron tanto a las instituciones como a los actores sociales, configuran constantemente nuevos colectivos (en tanto grupos sociales) que se construyen y desmantelan permanente e impredeciblemente.

Mientras para los sociólogos el primer problema puede radicar en decidirse por un agrupamiento privilegiado, nuestra experiencia más común, si somos fieles a ella, nos indica que hay muchas formaciones grupales contradictorias y enrolamientos en grupos (Latour, 2008: 49).

La evolución de la sociología como ciencia y de la idea de sociedad que se fue construyendo hasta nuestros días es un recorrido interesante que, sin embargo, no vamos a abordar aquí. De cualquier modo, sí conviene decir que el desarrollo y la complejización del concepto de sociedad demandaron una focalización más minuciosa sobre aspectos de lo social como objetos de estudio cada vez más específicos y, por tanto, autónomos. Así como en la Modernidad la sociología se despegó de las grandes ciencias sociales: la filosofía, la política y la economía, a lo largo del siglo XX hubo (también) escisiones dentro de la disciplina.

La educación, el trabajo, las problemáticas de género, las comunicaciones, los deportes, las religiones, todos esos aspectos —y más— empezaron a visualizarse como campos de relaciones en los que se ponen de manifiesto características de las conductas sociales. Y la sociología general fue armando un bagaje teórico y metodológico específico para cada campo de estudio, dando lugar a la sociología del trabajo, de la educación, de género, de la comunicación, del deporte, etc.

Ante este escenario, conviene entonces preguntarnos —ya en relación específica con nuestro propósito de estudio—: ¿los videojuegos son un campo de estudio social, en el mismo sentido que el aquí mencionado?

Más allá de su construcción como objeto social complejo, la respuesta a esta pregunta es negativa. No existe una sociología del videojuego. Específicamente respecto de estos dispositivos, medios que surgieron en la segunda mitad del siglo pasado, las disciplinas científicas (por lo menos en el abordaje de su carácter de fenómeno social) reaccionaron bastante más tarde para tomarlos como objeto de estudio —y varias perspectivas se autoproclaman las más indicadas para hacerlo: lúdica, tecnológica, informática, narratológica, psicológica, comunicacional, económica, y no solamente la sociológica—.

Carlos Scolari (2008: 130) explicita esta duda científica: «[los videojuegos] ¿se deben estudiar desde una teoría de los medios? ¿O conviene construir una semiótica o una sociología de los videojuegos? ¿O tampoco es suficiente y se debe desarrollar un espacio teórico específico?».

El mismo autor resume las líneas teóricas que se trazaron con mayor coherencia:

[...] mientras algunos jóvenes investigadores apuestan por el camino semiótico y trabajan para desarrollar una semiótica aplicada a los videojuegos (Maietti, 2004) otros impulsan la creación de una nueva ciencia –basada en los trabajos de Huizinga y Callois– y proponen llamarla ludología (Frasca, 2003, 2004). A algunos no les convence el nombre y prefieren Electronic games porque justamente la interactividad mediatizada es la que marca una diferencia con otras experiencias lúdicas (Scolari, 2008: 130).

Para los fines de esta materia, basta considerar que la vinculación de los videojuegos con la sociedad es una relación permeable desde varias perspectivas de estudios sociales (aunque el sentido común o la rigurosidad teórica –de acuerdo con el nombre de la materia– nos remitan a la sociología). En ese sentido, y enfocados en los objetivos que nos planteamos para esta materia –hacernos partícipes de las grandes discusiones que se construyen en torno de las repercusiones de los videojuegos en la sociedad–, tomamos la siguiente decisión académica: con conciencia de su carácter inacabado, nuestro recorrido de estudio prioriza la integralidad que habilitan las perspectivas multi e interdisciplinarias.

El uruguayo [Gonzalo Frasca](#), en su [tesis de Maestría](#) dirigida por [Janet Murray](#), una de las pioneras en estudiar los videojuegos en su vinculación con distintos aspectos de la vida social, pone una clave que indica las razones por las que es necesario –como en la crisis que motivó el surgimiento de la sociología– instaurar enfoques específicos de las vinculaciones entre los videojuegos y la sociedad: «Videogames have the potential to represent reality not as a collection of images or texts, but as a dynamic system that can evolve and change» (Frasca, 2001: IX).

Sostenidos en ese argumento, es decir, avalando que en los videojuegos se pueden construir representaciones sobre la realidad y que los cambios sociales pueden motorizarse a través de estos dispositivos, en nuestro recorrido intentaremos responder a estas dos preguntas claves:

¿Qué problemas sociales (de identidad, de conductas, de relaciones, éticos) pueden identificar determinados actores mirándose en el espejo de los videojuegos?

Y ¿cómo se pueden utilizar sus percepciones para diseñar y desarrollar videojuegos adecuados a distintas características –problemáticas o no– de los grupos sociales?

Las respuestas podrán darnos un marco que necesariamente tendremos en cuenta a la hora de diseñar un videojuego. Pero, antes de buscarlas, nos debemos la construcción de una base más: generar algunos acuerdos sobre qué es un videojuego y por qué se posiciona como objeto de estudio social (además de objeto de estudio tecnológico).

1.2. Sobre los videojuegos

Con el término *videojuego* entendemos, de acuerdo con la definición básica de comunidad de hablantes expresada por la [Real Academia Española](#), un «dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador».

Los conceptos sobre los que pondremos la lupa en esta sección son los dos que nutren de atributos específicos a estos dispositivos, en relación con el uso social: *juegos* y las *pantallas*.¹

I.2.1. Los Juegos

«Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en los animales. Basta ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja del compañero. Aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados. Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con todo esto».

J. Huizinga, 1968.

Los juegos, que ya aparecen en las sociedades primitivas, según dan cuenta de ello las pinturas egipcias de hace 4000 años (Murray, 1997), fueron abordados desde la perspectiva social (aunque más específicamente antropológica) por el holandés [J. Huizinga](#) en la década del 60 del siglo pasado, con su obra *Homo Ludens*.

En su estudio, Huizinga parte de la tesis de que el juego es una actividad llena de sentido y de función social, y que la cultura humana se constituye y desarrolla en el juego. El holandés pretende demostrar que, mejor que *homo sapiens* y *homo faber*, resulta más apropiado definir al hombre como *homo ludens*.

Cuando se vio claro que la designación de *homo sapiens* no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII en un ingenuo optimismo, se le adjuntó la de *homo faber*. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de *faber*. Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar, ocurre con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber* (Huizinga, 1968: 7)

En este sentido, conviene identificar su definición de juego, que ha sido enriquecida por posteriores estudiosos de la dimensión lúdica de las acciones sociales (Piaget es uno de ellos).

El juego es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador [...], se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio y se desarrolla en un orden sometido a reglas (Huizinga, 1968: 27).

Despejemos algunos elementos claves de esta definición, que retomaremos a lo largo de nuestro trayecto por esta asignatura, para pensar los videojuegos:

1. Una idea de actividad libre, voluntaria, en la que cualquiera pueda involucrarse cuando desee y hasta el momento que quiera.

¹ La RAE ofrece tres definiciones para video que no evocan específicamente el sentido que ofrece el término antepuesto a juegos, para el objeto de estudio de esta materia:

1. m. Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética.
2. m. Grabación hecha en **video**.

3. m. Aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de **video**.

Dado que no nos referimos con video ni al sistema de grabación, ni a una grabación ni al aparato que graba y reproduce videos, preferimos desarrollar las ideas vinculadas con la "pantalla" como dispositivo electrónico de proyección de los componentes visuales de los juegos por computadora. La decisión no es antojadiza. Puesto que el término *video* proviene del latín *yo veo*, trabajaremos en este punto las dimensiones de las imágenes (lo visual) en las pantallas electrónicas.

2. En el juego hay límites temporales y espaciales. Nadie juega todo en tiempo ni en cualquier espacio.
3. Las reglas aparecen como un elemento esencial. No se juega de cualquier manera, ni como a alguno de los jugadores se les ocurra, sino que hay pautas consensuadas o heredadas, que se aceptan y se respetan porque son obligatorias.
4. Siempre hay una conciencia de «estar jugando» como una instancia diferente de la realidad. Esa conciencia del juego no impide «jugar con seriedad y entrega».
5. El juego «crea un orden» y se realiza en un marco de tensión, que se concreta en cierta «ansiedad» para resolver la situación a que convoca el juego.

Un revisionismo muy superficial sobre los estudios anteriores acerca del juego, le muestra a Huizinga que «se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital» o, también, que «el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo» (Huizinga, 1968: 12).

Sin embargo, el mismo autor considera que ningún análisis biológico explica la intensidad del juego; y precisamente en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial (Huizinga, 1968: 13).

La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma (Huizinga, 1968: 13).

Desde esta perspectiva, coincidimos en que, más allá de sus consecuencias catárticas o de ensayo para la vida posterior, el juego es una acción de goce en la que se ponen de manifiesto, se representan y hasta se realizan los actos de los hombres en sus vinculaciones con los demás.

I.2.2. Las pantallas

«[...] Una antropología cultural de las superficies, capaz de rendir cuentas de las mediaciones visuales, al mismo tiempo técnicas, semánticas y estéticas que organizan la producción y reproducción de los Sujetos humanos concretos de una Cultura especial: se podría hablar de algo así como, por ejemplo, el Hombre-Cuadro, o el Hombre-Cliché, o también del Hombre-Pantalla: por ello, bajo la unidad de esta misma noción –el Hombre– estaríamos obligados a tomar profundas diferencias de identidad internas y externas entre reales humanos que se completan según procedimientos ópticos / iconográficos radicalmente diferentes.

[...]

En el seno de estos dispositivos de visión, la superficie pantalla merecería sin duda un examen especialmente afinado: así de la pantalla cine a la pantalla informática se podría demostrar que no hay continuidad sino ruptura cualitativa».

Alain Renaud, 1989.

La otra característica intrínseca e nuestro objeto de estudio en esta materia, además de su dimensión lúdica, es la visual, plasmada –proyectada, dinamizada– en ese caso en las pantallas. Las imágenes mediadas por tecnologías, especialmente aquellas en movimiento, históricamente enfrentadas con el virtuosismo cognitivo de la escritura, no

han gozado de la atención que los estudiosos más destacados ofrecieron, en cambio, para el mundo del libro.

Desde las juegos ópticos con espejos utilizados en la Antigüedad para la ilusión y la simulación, hasta los videojuegos en ordenador, en la historia técnica de las imágenes en movimiento y complementadas con audio podemos reconocer algunos hitos: la cámara oscura, la linterna mágica, la fotografía, el estereoscopio (que buscaba la ilusión del relieve), la animación, el telégrafo, el teléfono, la radio, el cine, la televisión, la informática.

Sin embargo, la historia no es lineal, ha tenido sus idas y vueltas, sus retrasos y aceleraciones, y aunque no sobran estudios sobre los usos sociales de cada progreso técnico, aparece en la explicación de sus avances un fuerte enlace con la utilidad y la necesidad de estas tecnologías. Estas «máquinas de comunicar ejercen una fascinación de los usuarios sobre la esfera técnica que les llevó a imaginar y proponer incansablemente nuevos empleos» (Perriault: 1991: 60).

Aunque no podemos desconocer que el anclaje primero del videojuego se podría situar en el mito de la caverna de Platón, y sería un interesante recorrido el planteado desde allí, vamos a focalizar nuestra atención en el *Hombre-Pantalla*, en términos de Renaud (1989), un sujeto que construye sus modos perceptivos, sus sentidos y saberes en un contexto de pantallas (cine, televisión, computadora, teléfono celular), que incluye, cómo no, a los videojuegos.

La historia nos muestra infinitos ejemplos de *batallas mortales* —muchas veces solo imaginadas— entre un adelanto técnico y el objeto al que mejora, o al que sucede sin necesariamente superar y eliminar, como es el caso de la fotografía con la pintura, o de la televisión con la radio y el cine. El caso es que entre el consumo televisivo (la pantalla televisiva) y el consumo letrado (el libro, la prensa) se prolonga un duelo para el que parece no haber tregua. Excepto, la que algunos especialistas están hallando en internet, como soporte de convergencia de ambos códigos.

Así, la problematización sobre la imagen intervenida —en su producción o reproducción— por tecnologías que facilitaron su consumo masivo, y que ofreció un punto fuerte de discusión en la Escuela de Frankfurt, tuvo otro momento polémico con la publicación de *Homo Videns*, una obra sobre los efectos de la televisión (la denominada segunda pantalla, por su aparición posterior a la primera: el cine), identificada allí como un medio perverso que seduce y manipula.

Este libro, publicado en 1997 por el italiano Giovanni Sartori, contiene los argumentos más detractores de la cultura de la imagen en pantalla: considera que la imagen televisiva —y más aún la cibernética— transforma al *homo sapiens*, el ser moldeado por la cultura escrita, en un *homo videns*, para el cual la imagen destrona a la palabra. Sartori quiere demostrar que la imagen en pantalla, primero en la televisión y luego en la computadora, modifica y empobrece el aparato cognoscitivo del *homo sapiens*, anula su pensamiento, hasta llegar a fabricar un *proletariado intelectual*.

Abordemos sus ideas de primera mano:

Hasta la llegada de la televisión a mediados de nuestro siglo, la acción de 'ver' del hombre se había desarrollado en dos direcciones: sabíamos engrandecer lo más pequeño (con el microscopio), y sabíamos ver a lo lejos (con el binóculo y aún más con el telescopio). Pero la televisión nos permite *verlo todo* sin tener que movernos: lo visible nos llega a casa, prácticamente gratis, desde cualquier lugar. Sin embargo no era suficiente. En pocas décadas el progreso tecnológico nos ha sumergido en la edad cibernética, desbancando —según dicen— a la televisión. En efecto hemos pasado, o estamos pasando, a una edad 'multimedia' en la cual, como su nombre indica, los medios de comunicación son numerosos y la televisión ha dejado de ser la reina de esta multimedialidad. El nuevo soberano es ahora el ordenador. Porque el ordenador (y con él la digitalización de todos los medios) no sólo unifica la palabra, el sonido y las imágenes, sino que además introduce en los 'visibles' realidades simuladas, realidades virtuales (Sartori, 1997: 19).

En 1998, Roberto Maragliano edita un manual sobre didáctica multimedial, donde explica que estos lenguajes son una combinación de tres componentes: «el

componente analítico y objetivante de la prensa, el componente inmersivo y sensualizante de lo audiovisual, el componente interactivo y operativizante del vídeo juego» (Maragliano, 1998: 48-52).

No sabemos si Maragliano intentó provocar a Sartori, pero lo cierto es que este autor sí le respondió explícitamente en la tercera edición italiana de *Homo Videns* (1999): [«Al decir que los tres componentes se combinan sugiere que su relación da como resultado una suma positiva. ¿Pero por qué no podría tratarse, en cambio, de una suma negativa?»](#).

Queda claro que, para Sartori, no solo la televisión implica un problema, ya que a través de la imagen —que no alcanza al valor cognitivo de la palabra— se desarticula la posibilidad del saber.

Para este autor, la cuestión se agrava cuando las imágenes se perciben en las computadoras —imágenes virtuales que construyen una irrealidad mayor y más dañina para la cultura que las imágenes televisivas—, como si lo sensorial —exacerbado por los videojuegos, como ejemplo de un producto visual de ordenador—, no ameritara ninguna legitimación para la construcción de conocimiento.

La televisión —escribe— nos muestra imágenes de cosas *reales*, es fotografía y cinematografía de lo que existe. Por el contrario, el ordenador cibernético (para condensar la idea en dos palabras) nos enseña imágenes *imaginarias*. La llamada realidad virtual es una *irrealidad* que se ha creado con la imagen y que es realidad sólo en la pantalla (Sartori, 1997: 32).

[Martín Barbero](#) (2003), para citar un ejemplo entre los estudiosos que se acercan al medio televisivo desde una perspectiva menos apocalíptica, no desconoce la polémica, y la enuncia con un tono que ofrece otra posibilidad de abordaje del problema que —suficiente planteo hasta aquí— retomaremos en la unidad 3:

Buena parte del mundo adulto, y especialmente el académico, carga en los medios audiovisuales la causalidad de la crisis de la lectura y el empobrecimiento cultural en general. Mientras el libro es declarado el espacio propio de la razón, del cálculo y la reflexión, el mundo de la imagen masiva es reducido a espacios de las indentificaciones primarias y las proyecciones irracionales de las manipulaciones consumistas (Barbero, 2003).

Así, durante años (y en muchos casos, aún hoy) las pantallas podían ser legítimamente ignoradas o bien fuertemente resistidas para contrarrestar sus influencias negativas, ya que se oponían a la esencia educadora de la escuela, máxima protectora de la cultura (Morduchowicz, 2008: 20).

Más allá de la perspectiva —positiva o negativa— que se adopte ante los medios de comunicación cuyo código principal es la imagen, la tendencia en profundizar los estudios sobre sus códigos, atributos, modos de significar y las interpretaciones y los usos que de ellas hacen los grupos sociales es notable. El argumento que trabaja Levis (1999) sobre la imagen —que aunque de naturaleza distinta a los signos lingüísticos, comparte con éstos la responsabilidad de asegurar los actos comunicativos— se comenzó a extender en las últimas dos décadas, especialmente anclado en estudios de fenómenos sociales considerados —peyorativamente— populares y, por tanto, hasta entonces poco meritorios de las tintas teóricas. Entre ellos, por ejemplo, desde estudios como los de Barbero en Latinoamérica o los más recientes de Jenkins en el MIT, se puso la mirada académica en las culturas de los fans de series televisivas, radioteatros, historietas, obras de divulgación, novelas románticas, y —objeto en el que nos centraremos— *la cultura de los videojuegos*.

I.3. Tecnología y sociedad: la generación Einstein, entre convergencias y abismos culturales

«Sociedad de consumo, sociedad de ocio, de la información, de la comunicación, o del conocimiento, sociedad postindustrial, postmoderna, sociedad digital o transparente: las definiciones se suceden y enciman sin orden de continuidad. Búsqueda incesante y estéril de un concepto llave que permita expresar el fundamento de la sociedad occidental contemporánea. Sociedad múltiple creada de la sedimentación de tiempos y culturas diversos, en la que coinciden intereses y modos de hacer divergentes, miradas ancladas en el pasado y las proyectadas hacia utopías (y distopías) de futuro.»

Diego Levis, 1999.

Abarcar en esta instancia el [contexto social en el que se desarrollan los videojuegos](#), como objetos y como prácticas que exceden la acción de jugar frente a una pantalla en un dispositivo electrónico, implica una empresa titánica. Por tanto, en este punto de nuestro recorrido nos centraremos en definir algunas ideas claves que nos permitirán identificar con mayor claridad cómo los sujetos perciben a los videojuegos y cómo su (no) uso condiciona, a la vez, a los actores sociales. ¿Qué sentidos los sujetos pueden construir con estos objetos y con estas prácticas? ¿Y qué posibilidades —en tanto oportunidades, pero también como desafíos— se abren en Argentina y el mundo, específicamente en el terreno de los videojuegos?

Referimos en el comienzo de este recorrido que el entramado social resulta complejo y, por tanto, los modos y las herramientas para estudiarlo cobran las mismas características.

Algunos conceptos ampliamente trabajados por sociólogos, antropólogos, politólogos, comunicadores sociales, entre otros estudiosos, facilitarán la detección de los aspectos trascendentes que les permitirán describir, comprender, explicar e intervenir como técnicos especialistas en los grupos para los que diseñarán y desarrollarán videojuegos, y también para aquellos que no participen directamente de estas experiencias. Veremos por qué.

I.3.1. De la sociedad y la cultura de masas a las culturas juveniles

«Los jóvenes, cuyas identidades se trazan en la intersección del texto escrito, la imagen electrónica y la cultura popular, viven una experiencia cultural distinta, nuevas maneras de percibir, de sentir, de escuchar y de ver.»

Morduchowicz, 2008.

Según Blanco (2002: 42), con el concepto *cultura de masas* se reconoce a la «cultura producida de forma masiva y con la sola finalidad de obtener una ganancia». Es la cultura propia de la sociedad industrial avanzada, y que, para ser rentable, «está obligada a fabricar productos homogéneos y estandarizados con el fin de alcanzar públicos masivos» pertenecientes a los estratos inferiores de la sociedad y antes excluidos de los consumos culturales. Y en ese sentido, se constituye —según sus críticos— en una cultura vulgar, mediocre, conformista y conservadora, y como tal, una amenaza para la cultura superior.

Entre los productos de la cultura de masas, por supuesto, encontramos todos aquellos cuya esencia se construye en las imágenes, en el sentido sartoriano, desprestigiadas por las argumentaciones que ya trabajamos.

Los años dorados del bienestar (1945-1970), el triunfo del imaginario de la vida moderna —un conjunto de sueños y promesas vinculadas a la tecnología y el confort— y el avance de los medios masivos de comunicación y de las industrias culturales audiovisuales acompañaron el florecimiento de las condiciones de vida de las clases media en expansión (Urresti, 2002: 47).

Fue en la década del 60 cuando se empezó a restar verosimilitud a esos vestigios de *ilustración* con los que se reforzaba la degradación de la cultura de masas en relación con otra cultura, la de elite: de la ópera, el museo y las bellas artes. Entre tanto, se empezaron a identificar las diversas innovaciones generadas al interior de unas culturas que habían sido oscurecidas por los discursos de académicos, y empezaron a salir a la luz producciones alternativas, productos de sensibilidades originales, de indudable valor artístico y simbólico, por ende, cultural.

Y también se introdujo, en el campo de los estudios sociales, la idea de *cultura juvenil*. Cuenta Urresti (2002: 48) que «no siempre los estudios que tuvieron a los jóvenes como objeto de reflexión y de investigación se refirieron a su atmósfera inmediata de códigos y valores en términos de “cultura juvenil”». El surgimiento del rock y la revolución sexual marcaron los puntos nodales de la constitución de grupos, estilos y tendencias que descollaron en los 60 en todo el mundo y que generaron, en resistencia a los órdenes capitalistas dominantes, los conocidos movimientos contraculturales (los hippies, por ejemplo). Si bien los primeros estudios culturales juveniles datan de principios del siglo, fue recién en los 60 que los estudios culturales se enfocaron con métodos y conceptos a los grupos juveniles.

Vale este sucinto recorrido a los efectos de llegar con cierto bagaje a pensar a la cultura juvenil, popular y ahora digital —o todas esas capas juntas, como dice Levis en el comienzo de este apartado del trabajo—, a fin de situar a esta cultura en las nuevas discusiones y demandas teóricas para identificar sus características y construir sentidos sobre sus prácticas, especialmente las vinculadas con los videojuegos.

Pero antes de describir esta cultura, es necesario que recorramos desde más atrás hasta aquí la incorporación masiva de las tecnologías —especialmente de la información y la comunicación— y su intervención en la cotidianeidad de los distintos grupos culturales.²

I.3.2. Relación tecnologías-sociedad

«Todas las tecnologías tienden a crear un nuevo ambiente humano [...] Las tecnologías no son simplemente inertes contenedores de seres humanos: son procesos activos que remodelan igualmente a los seres humanos y las otras tecnologías [...] cuando una sociedad inventa o adopta una tecnologías que da predominio o nueva importancia a uno de sus sentidos, la relación de los sentidos entre ellos se transforma. El hombre se transforma».

Mc Luhan, 1985.

Como explica Levis (1999: 35-48), desde las primeras pinturas rupestres y la muy posterior invención de la escritura, las técnicas de representación³ se han ido perfeccionando paulatinamente, convirtiéndose no solo en un eficaz medio de conservación de la memoria sino también en una sofisticada herramienta para la creación artística y científica.

Nos concentramos aquí en las tecnologías de representación digitales, que empezaron a usarse masivamente desde avanzada la mitad del siglo XX, y evolucionaron en dispositivos inteligentes en los últimos años.

² Elegimos el concepto *grupos culturales* para no sesgar las dimensiones generacionales o económicas, que pueden constituir una decisión acertada para el recorte de los grupos, pero que —a nuestro entender— no hacen a una configuración grupal compleja, como lo es en realidad.

³ Trabajaremos la noción de *representación* en la unidad 2.

El desarrollo y la incorporación de estas tecnologías ha modificado y sigue condicionando las maneras en que los sujetos se relacionan, se comunican, se educan, trabajan, ejercen sus derechos, hacen compras, trámites y se divierten. Sin embargo, para entender este proceso es necesario esforzarse por enfocar en el centro de la escena a los hombres, puesto que los discursos actuales sobre las condiciones sociales en general suelen dar a las tecnologías —equivocadamente, claro— el rol de agentes de transformación. Es lo que conocemos como determinismo tecnológico.

Como explica Levis (1999: 59):

[...] la evolución de las técnicas digitales hacia formas cada vez más sofisticadas de simulación sensorial y su progresiva utilización en diferentes campos de la actividad humana no pueden explicarse solo a partir de sus aspectos meramente tecnológicos. Deben entenderse también como el resultado de una evolución de la economía, de nuestra relación con el cuerpo y de un conjunto de factores sociales y culturales.

En sintonía con las tesis de McLuhan (1985), la tecnología entra a formar parte de la trama cultural de una sociedad, cuyos paradigmas de sentido son los que le imprimen sus significaciones y resignificaciones.

Consideradas estas dimensiones, podemos avanzar y explorar aspectos, tanto intrínsecos como consecuentes de la relación tecnologías-sociedad.

Fue en un corto lapso —mirando la historia de la humanidad— que el desarrollo tecnológico alcanzó niveles impensados. En *La Pantalla Ubicua*, Levis recupera el momento en que la informática ingresó a los hogares y señala 1975 como el año clave: la computadora entró en las casas «oculta en la aparente inocencia de las consolas de videojuegos. Poco después hacen su aparición las primeras microcomputadoras pensadas para ser usadas por un público no experto» (Levis, 1999: 76).

Aunque los estudios sobre estos dispositivos sean más recientes que los que se realizan sobre los dispositivos informáticos en general, y las plataformas digitales web en particular:

[...] los videojuegos, pioneros del multimedia interactivo, han cumplido un papel relevante en el proceso de informatización de la vida social al haber sido el primer vehículo de entrada de informática en el hogar (Levis, 1999: 111).

Para Levis es importante señalar ése aspecto porque en esta vorágine de progreso tecnológico se tiende a:

[...] desdeñar la necesaria articulación de lo nuevo con lo antiguo, a olvidar la existencia de anclajes culturales con el pasado, a juzgar como inadecuada la herencia del conocimiento humano como medio para interpretar el presente. Y eventualmente impone la técnica, convertida esta última, en el imaginario de los tecno-utopistas, en hacedora de la sociedad (Levis, 1999: 112).

¿Qué significa que una máquina sea hacedora de la realidad? Lo advertimos antes: si bien una técnica no determina las configuraciones sociales, sí influyen en la visión que nos formamos de nosotros mismos. La tecnología ha participado —por decisión de los sujetos, claro— en la transformación no solo de los aspectos materiales de la vida, sino en los parámetros de sentido desde los que nos pensamos y decimos a nosotros mismos.

En relación con el progreso tecnológico, de saberes y prácticas, ya Umberto Eco escribió en 1965 *Apocalípticos e integrados*, una obra en la que desentraña la dicotómica visión que la sociedad tiene sobre la incorporación de las innovaciones en su seno, y propone una salida: la integración. No es posible aventurar que Eco vislumbrara este estado de evolución, las nuevas dicotomías entre tecnófilos y

tecnofóbicos. Pero su obra sirve de base para pensar los des/encuentros entre grupos de características similares a aquellos, pero en un nuevo contexto.

I.3.3. Nativos e Inmigrantes digitales

«Una instantánea del futuro: la antropóloga Mizuko Ito ha documentado el papel cada vez más relevante de las comunicaciones móviles entre los jóvenes japoneses, describiendo a parejas jóvenes que se mantienen en contacto permanente a lo largo del día, gracias a su acceso a diversas tecnologías móviles. Se despiertan juntos, trabajan juntos, comen juntos y se acuestan juntos aunque vivan a km. de distancia y solo puedan tener contacto cara a cara unas cuantas veces al mes».

Jenkins, 2008.

Por primera vez en la historia, los chicos nacidos entre mediados de la década de los 80 y principios del año 2000 se están introduciendo en los medios (en la cultura, en el mundo, coproduciendo en el ínterin su subjetividad cada vez en forma más colaborativa), a través de intermediarios digitales y ya no a través del papel o de la imprenta (Piscitelli, 2008: 26).

En *La migración digital* (2001), el chileno Vilches trabaja sobre el argumento de que el mundo ya no se divide entre quienes favorecidos y desfavorecidos económicamente, sino entre los que tienen acceso a la información a través de las redes de conocimiento y quienes han quedado fuera.

Otros autores, como Piscitelli, usan la variable generacional para definir grupos que, en el nivel de las prácticas, coinciden con la división de Vilches:

[...] se trata de personas de entre 35 y 55 años que no son nativos digitales: ellos son inmigrantes digitales [...] Los consumidores y próximos productores de casi todo lo que existe (y existirá) son los nativos digitales⁴, y entre ambos cortes generacionales o poblacionales las distancias son infinitas, y las posibilidades de comunicación y de coordinación conductual se vuelven terriblemente difíciles, sino imposibles, a menos que existan mediadores tecnológicos intergeneracionales (Piscitelli, 2008: 41).

La brecha digital, que siempre evocó la dimensión económica —la distancia que se abre entre quienes tienen acceso a las tecnologías digitales y los que no—, ahora también refiere al abismo generacional (adultos cada vez más lejos de los usos cotidianos de la tecnología), o alfabetodigital⁵ (grupos que desconocen los códigos de la comunicación digital) o «cognitiva/emocional» (Piscitelli, 2008: 42).

Los chicos que hoy tienen entre 5 y 15 años son la primera generación mundial que ha crecido inmersa en estas tecnologías. Han pasado su vida rodeados de computadoras, videojuegos, celulares y el resto de los gadgets digitales, pero especialmente respirando la atmósfera de Internet (Piscitelli, 2008: 45).

Si bien estas categorías sirven para clasificar, describir y analizar a los grupos, volvemos a una de las ideas que desarrollamos al principio de esta recorrida: en el campo social nada es tan lineal ni homogéneo. Por lo tanto, entre los jóvenes encontramos muchos que no se han acercado a las computadoras más que en raras

⁴ También conocidos como los milenaristas, la Generación Einstein, las generaciones interactivas. (Don Tapscott's (1998) "net generation", Kaiser Family Foundation "Generation M" de media, Mark Prensky (2006) y los "digital natives" y John Becky Mitchell Wade (2004) "gamer generation", la generación de los nuevos medios, como denominan aquí a las Generaciones Interactivas.

⁵ Otros autores como Bernardi, 2003, hablan de brecha alfabetogeneracional, pero aquí preferimos presentarlas como dos posibilidades no necesariamente enlazadas.

ocasiones, que no tienen móviles, que no administran sus propios blogs, que no juegan con videojuegos. Y también encontramos adultos que hacen todo, lo mismo, que cualquiera de los llamados *nativos*, aunque no haya sido su ambiente natural de crecimiento y formación.

Estas situaciones se entienden desde el enfoque de la convergencia, que propuso Jenkins (2008), y que desarrollaremos brevemente a continuación.

I.3.4. Convergencia cultural, popular, generacional, mediática, tecnológica

El término «convergencia describe los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en la circulación de los medios en nuestra cultura. Entre las ideas comunes a las que refiere el término, figuran el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas» (Jenkins, 2008: 25).

Y el término tiene implicancias, tanto en los modos de producción como en la recirculación y el consumo de los contenidos informativos, educativos y de entretenimiento.

Con el mismo término pueden intervenir distintos ámbitos de la vida social: así, si la convergencia es mediática, estamos hablando de la relación entre las tecnologías, las industrias, los mercados, los géneros y el público de los medios masivos (Jenkins, 2008: 26). Pensar como ejemplo en los multimedia como el Grupo Clarín.

La convergencia mediática, entendida como la confluencia de medios en Internet, por ejemplo, incide en nuestra manera de consumir los medios. Un adolescente que está haciendo sus deberes puede hacer juegos de malabares con cuatro o cinco ventanas: navegar por la red, escuchar y descargarse archivos de MP3, chatear con amigos, escribir un trabajo con procesador de textos y responder a correos electrónicos, cambiando rápidamente de tarea (Jenkins, 2008: 27).

Aplicado a las lógicas con las que opera la cultura, enfatizando el flujo de contenidos a través de los canales mediáticos, Jenkins habla de convergencia cultural. Y dice que la convergencia es popular cuando el flujo normal —y a veces no autorizado— de contenidos mediáticos a los consumidores le resulta fácil de archivar, comentar, apropiarse y volver a poner en circulación.

Lo que nos interesa tomar de este ámbito de discusiones —aunque también de categorías y conceptos definidos— para continuar esta materia es que, se les llame como se les llame, estos grupos culturales que *viven* con las tecnologías digitales se destacan por la participación social, y aprenden y construyen innovaciones experimentando desde lo —a la vez— individual y colaborativo, operando sobre los mismos objetos tecnológicos que antes solamente construyeron y manipularon profesionales con saberes específicos.

Es decir, esta cultura de la convergencia encuentra a grupos sociales de diferentes composiciones, pero que tienen en común algunos de los siguientes puntos, basados en el [estudio](#) de las generaciones interactivas que Fundación Telefónica llevó adelante junto con la Universidad de Navarra:

Son equipados: las computadoras, las consolas y los celulares ocupan un lugar importante en la pirámide de la dieta digital de estos sujetos.

Son «multi»: multifuncional, multimedia, multitarea.

Son movilizados: la del móvil parece ser la pantalla más característica y convergente para las nuevas generaciones.

Son interactivos: prefieren de forma más marcada los dispositivos cuanto más interactivos son.

Son emancipados: «bedroom culture», niños y adolescentes suelen tener pantallas en su propio espacio (televisión, ordenador, etc.), consumiendo, creándose en los nuevos medios de forma emancipada.

Son autónomos: aprenden por sus propios medios a usar estos dispositivos.

Se divierten en digital: los tiempos de conexión suben los fines de semana: se reparten entre videojuegos y relaciones sociales. Y todo ello en mayor medida para los chicos (el videojugador *duro* suele ser ya adulto, con una media de 24 años).

Son creadores de contenidos: creativos, y muchas veces con página propia y perfiles en redes sociales.

Estos son los atributos que atraviesan a los diferentes grupos culturales para los que ustedes se preparan al momento de diseñar y desarrollar videojuegos. No se trata de sujetos que pasivamente reciben un objeto para jugar. El videojuego, si consigue que los actores sociales se lo apropien, excede su primer objetivo lúdico para ser parte de una representación de la realidad, un elemento condicionante, un espacio para el aprendizaje, la socialización, o para nada de eso, como prefieren los detractores de estas piezas.

Para construir ideas sustentadas en el saber, y no solo en las opiniones, les proponemos ingresar al campo conceptual de la comunicación, que nos ofrecerá algunas herramientas más para comprender a nuestro objeto de estudio en sus relaciones con la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

Barbero, Jesús Martín (2003) *La Educación desde la Comunicación*. Grupo Editorial Norma, Bogotá.

Blanco, Andrés en Altamirano Carlos (dir) (2002) *Términos críticos de sociología de la cultura*. Paidós, Buenos Aires.

Frasca, Gonzalo (2001) *Videogames of the oppressed: videogames as a means of critical thinking and debate. Master´s thesis*. Georgia Institute of Technology, Estados Unidos.

Huizinga, Johan (1968) *Homo Ludens*. Emecé, Buenos Aires.

Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture*. Paidós, Barcelona.

Land, Frank (autor), Avgerou, Chrisanthi (editor), Ciborra, Claudio (editor) (2004) *The Social Study of Information and Communication Technology*. Oxford.

Latour, Bruno (2008) *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial, Buenos Aires.

Levis, Diego (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Gedisa, Barcelona.

Levis, Diego (1999) *La pantalla ubicua*. La Crujía, Buenos Aires.

Maragliano, Roberto (1998) *Nuovo manuale di didattica multimediale*. Laterza, Bari.

Mc Luhan, Marshall (1985) *La galaxia de Gutenberg*. Planeta, Barcelona.

Morduchowicz, Roxana (2008) *Los jóvenes y las pantallas*. Gedisa, Barcelona.

Perriault, Jacques (1991) *Las máquinas de comunicar y su utilización lógica*. Gedisa, Barcelona.

Piscitelli, Alejandro (2008) *Nativos digitales*. Santillana, Buenos Aires.

Real Academia Española (2001) *Diccionario de la lengua española* (vigésima segunda edición) [en línea]. <http://www.rae.es/rae.html> [Consulta: 28 julio 2010].

Renaud, Alain (1989) *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid.

Sartori, Giovanni (1997) *Homo Videns La sociedad teledirigida*. Taurus, Buenos Aires.

Scolari, Carlos Alberto (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona: Gedisa.

Tenti Fanfani, Emilio en Altamirano, Carlos (dir) (2002) *Términos críticos de sociología de la cultura*. Paidós, Buenos Aires.

Urresti, Marcelo en Altamirano, Carlos (dir) (2002) *Términos críticos de sociología de la cultura*. Paidós, Buenos Aires.

Vilches, Lorenzo (2001) *La migración digital*. Gedisa, Barcelona.