

Julián González²
julian.gonzalez@correounivalle.
edu.co

2 Profesor Escuela de Comunicación Social. Universidad del Valle. Doctor en Psicología del Instituto de Psicología de la Universidad del Valle. Integrante del Grupo de Investigación en Periodismo e Información, Escuela de Comunicación Social, y del Grupo de Investigación en Educación Popular, de la Universidad del Valle.

Fecha de recepción: 17 de octubre de 2013 / Fecha de aprobación: 8 de noviembre de 2013

El murmullo incesante del videojugador

The constant murmur of the gamer

O murmúrio constante do jogador

Resumen

Analizar las “ejecuciones” es una manera de salir del tramoso énfasis en el que se cae comúnmente a la hora de estudiar los videojuegos, centrándose en los “efectos sobre la conducta” o en los “contenidos” de los mismos, por el contrario, una reflexión alrededor de las “ejecuciones” permite reconocer las formas de cognición situada y corporalizada que entraña el “videojugar”. Este artículo examina las formas del *self* y las orientaciones temporales en la actividad elocutiva de un niño que “videojuega”.

Palabras clave: *videojuegos, cognición situada, cognición corporalizada, actividad elocutiva.*

Summary

Study the executions allows to avoid the emphasis on the effects on the behavior or the content of video games, and recognize the situated cognition. This article examines the ways of self and the orientation of the time in the speech of a child playing video game.

Keywords: *video games, situated cognition, embodied cognition, utterance.*

Resumo

Estudo as execuções evita a ênfase nos efeitos sobre o comportamento ou o conteúdo dos jogos de vídeo, e permite-nos reconhecer a situada cognição. Este artigo examina as formas do self e a orientação do tempo da fala de uma criança jogando vídeo.

Palavras-chave: *jogos de Vídeo, situada cognição, cognição corporal, atividade elocutiva.*

Más acá de los efectos: estudiar lo que hace un niño cuando videojuega

Es claro que una comprensión simplista y esquemática de lo que hacen los medios con nuestras vidas y lo que hacemos con los medios en nuestras vidas, está lejos de parecerse a las representaciones más bien mecánicas que han animado los estudios sobre el tema desde la década de 1950. Ni las personas responden y se comportan de manera simple en relación con lo que ven, leen, escuchan y juegan; ni aquello que ven, leen, escuchan y juegan es simple. Poco a poco hemos perdido la inocencia, y sabemos que si deseamos entender lo que le hacen, por ejemplo, los videojuegos a los niños y lo que los niños hacen con y en los videojuegos, estamos obligados a atender lo que efectivamente hacen, y no lo que esperamos que hagan o lo que suponemos que hacen. Los automatismos y prejuicios no nos ayudan mucho a ver y comprender qué es “videojugar” y qué podemos aprender los adultos acerca del “videojugar” de los niños.

Este artículo examina un aspecto de lo que, en efecto, hace un niño de siete años cuando “videojuega”: habla. Incluso lo hace cuando juega solo. Cuando en este artículo se trata de la actividad elocutiva del niño que videojuega, se quiere subrayar una idea simple: el “videojugador” aporta y le pone al videojuego, trabaja en el videojuego, dispone recursos que el videojuego no provee. La riqueza de los videojuegos debe comprenderse en relación con lo que las personas le ponen y aportan para que puedan ser disfrutados y usados. Esto considerando que al menos la mitad de los niños de Colombia, entre 5 y 11 años (Departamento Nacional de Estadísticas, DANE, 2008), ha permanecido algún momento de sus vidas en un videojuego, esto sin contar a los casi 7 mil millones de personas que hay en este mo-

mento sobre la Tierra, de las cuales, para Juul (2010), también la mitad comparte la misma estadística.

El grueso de la investigación psicológica sobre videojuegos ha hecho énfasis en dos aspectos: el primero, el estudio de los efectos sobre la conducta, lo que demanda clasificar sus contenidos y puntuar comportamientos para verificar de qué manera son afectados los usuarios por el uso y ejecución de los videojuegos. El segundo, el examen de las habilidades cognitivas exigidas y estimuladas por distintos tipos de videojuegos.

Tras una revisión de cerca de 70 estudios psicológicos sobre videojuegos, realizados entre 1957 y 2010, se ha encontrado que ambas perspectivas -la de los efectos sobre los comportamientos y la de las habilidades cognitivas desplegadas al “videojugar”- nos han arrastrado hacia un panorama un poco extraño y esquizoide: los videojuegos serían, por un lado, prodigiosas máquinas de afinamiento cognitivo y puesta a punto de habilidades de atención visual, de seguimiento de objetos en movimiento, de atención dividida, de rotación mental de objetos, de reconocimiento icónico, de valoración de velocidades, de extrapolación de patrones espaciales, etc.; y, por otro, elaboradas trampas de alteración y reconfiguración del comportamiento, “gatilladoras” de comportamiento agresivo y desadaptación conductual, promotoras del retraimiento y aislamiento social, afianzadoras de estereotipos, inductoras de adicciones, entre otras. Cuando la psicología aborda los videojuegos en clave cognitiva los encuentra decididamente beneficiosos; cuando los aborda en clave comportamental, casi derivan en problema de salud pública (Tabla 1).

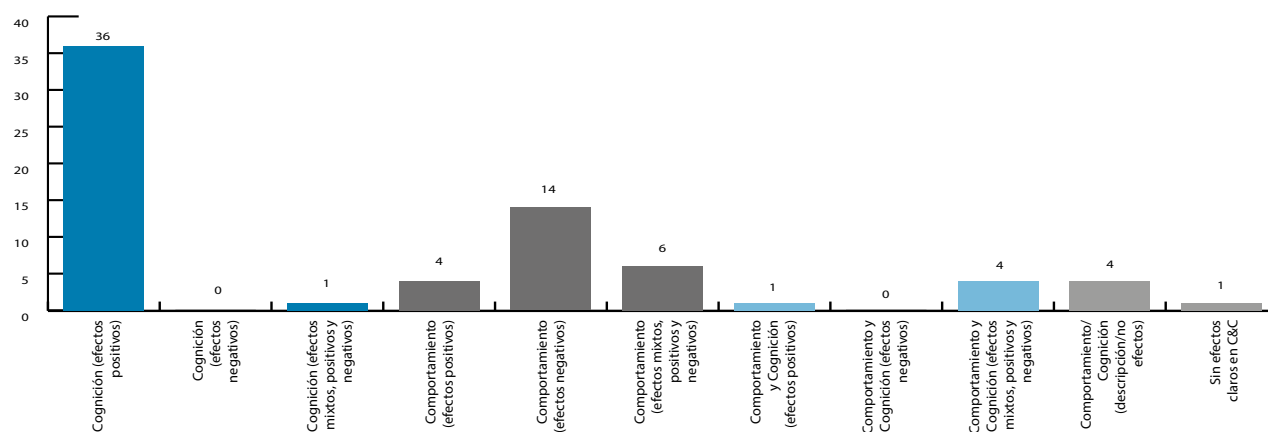


Tabla 1. Distribución de cerca de 70 estudios psicológicos sobre videojuegos, según las valoraciones (positivas o negativas) que hacen acerca de los efectos comportamentales y cognitivos del “videojugar”.

Por fortuna, una diversa y amplia comunidad académica y técnica entiende que, para comprender las implicaciones y consecuencias de los videojuegos en las vidas de los “videojugadores”, se hace indispensable atender no sólo a las gramáticas y contenidos aislados del videojuego, sino a la actividad compleja y corporalizada que constituye el “videojugar” (Bayliss, 2007; Susi y Rambusch, 2007), o la situación de juego en tanto rica oscilación entre el *ludus* y la *paideia*.

Liberarse del restrictivo interés por los efectos sobre la conducta o la clasificación de los contenidos, le ha permitido a la investigación sobre videojuegos incursionar en los últimos años en aspectos de relevancia y alcance renovados³: algunos estudios relativamente recientes están intentando comprender las formas de cronogénesis⁴ y la naturaleza temporal de los videojuegos y del “videojugar” (Juul, 2004; Nitsche, 2007; Zagal y Mateas, 2007). Este es el campo en que se inscribe el presente artículo, derivado de un estudio de González Mina (2013), que examina los videojuegos, su despliegue en el tiempo, atendiendo la práctica social del “videojugar” en las condiciones más naturales posibles. Examinar cómo se despliega la actividad de videojuego en el tiempo

parece constituir una vía regia de análisis que permite superar, en parte, el énfasis clásico en el estudio de los contenidos y los efectos sobre el comportamiento y la conducta.

De acuerdo con Callejas (2010), los estudios sobre videojuegos se han concentrado en tres aspectos fundamentales: su análisis como objetos mediáticos, los aspectos experienciales y subjetivos del “videojugar”, y los aspectos socioculturales de las comunidades de jugadores (p. 8). Pero los abordajes experienciales siguen siendo precarios y limitados. El estudio de la experiencia del “videojugador” sigue siendo una tarea por adelantar con más detalle en la investigación sobre videojuegos (Frasca, 2007; Smith, J. H., 2006; Calleja, 2010), y hacerlo significa rastrear no sus opiniones y relatos sino, sobre todo, sus ejecuciones y la perspectiva del jugador (Rushkoff, 2005); un tipo de objeto empírico menos frecuente.

En síntesis, tanto en la investigación sobre videojuegos, como en la investigación psicológica sobre videojuegos, reconocer y comprender la actividad real del videojugador, el modo cómo crea, avanza y encara las tareas de videojuego, en condiciones y situaciones específicas, sigue siendo, en general, una empresa intelectual poco acometida.

El videojuego: un lugar al que va la persona, su voz y su cuerpo

El videojuego como entorno tiene varios rasgos muy particulares: primero, no es un entorno gravitacional y de bajo rozamiento, lo que implica que la persona debe suspender sus arraigados hábitos gravitacionales para operarlo y, literalmente, contener el cuerpo⁵; segundo, los videojuegos son tareas dinámicas, es decir, son particularmente sensibles al tiempo: un acto realizado en el tiempo t_1 modifica el estado del sistema afectando sus condiciones en el tiempo t_2 y así sucesivamente. La actividad del “videojugador” varía y modifica, en el tiempo, el desarrollo del juego. ¿Pero, eso no ocurre con cualquier actividad humana? Es cierto, pero lo interesante es que estamos ante una actividad en que interactúan un ser humano y una máquina sensible a las acciones y

decisiones humanas; y ese es el tercer rasgo: “videojugar” implica la interacción entre agentes humanos y no humanos⁶. En cuarto lugar, muchas de estas tareas dinámicas que son los videojuegos, no pueden ser anticipadas de manera lógica cuando se las empieza a jugar por primera vez, lo cual exige *entrar* en ellos para desentrañarlos.

En quinto lugar, en la medida en que los videojuegos comprometen un margen significativo de incertidumbre respecto al futuro inmediato, “videojugar” se asemeja a cualquier sistema dinámico y abierto: ante la incertidumbre los videojugadores recurren y apelan a todos los recursos disponibles, incluso de manera redundante, no optimizante, para resolver o, al menos,

3 Para un apretado y notable resumen en castellano de lo que ha sido el reciente devenir de la investigación sobre videojuegos, recomendamos la lectura de Piscitelli (2009), en particular el tercer capítulo: Los videojuegos y la simulación de la realidad. Lo que tiene después de la inducción y la deducción (p.73-96).

4 Sobre la investigación psicológica relacionada con la cronogénesis, se recomienda ver Sato y Valsiner (2010), y Rudolph (2006).

5 Uno de los aprendizajes más importantes de quien controla y manipula los nuevos entornos tecnológicos refiere a las dificultades para abandonar los hábitos gravitacionalmente conquistados de presión, aprensión, manipulación de objetos en el mundo no digital y no sintético. Aprender a pulsar un teclado o dirigir un puntero en la pantalla implica reducir los impulsos orientados a tratarlos como las cosas densas y macizas del mundo ordinario.

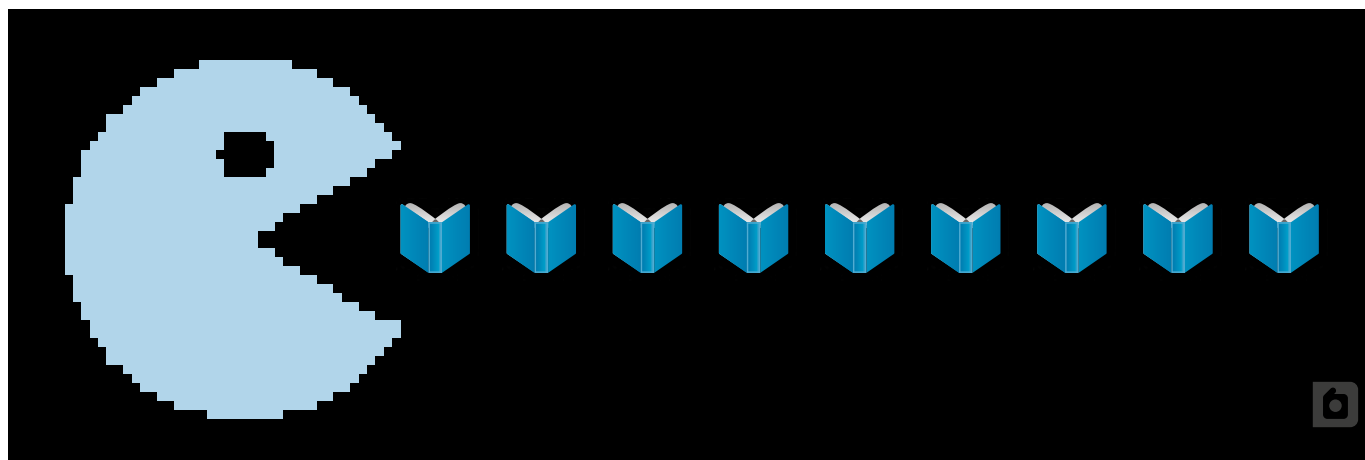
6 Parte de lo que le ponen los videojugadores a la máquina es justamente transformarla en algo más que una cosa, una máquina: continuamente la humanizan, la tratan como una entidad con atributos humanos: autonomía, inteligencia, voluntad, sensible.

permanecer en la tarea de modo satisfactorio. En sexto lugar, el “videojugador” no interactúa con una máquina en sentido estricto, sino con una diversidad de eventos que adquieren sentido dentro de la situación de videojuego: un evento es un cambio abrupto o súbito del estado del sistema, un cambio que la persona puede reconocer y expresar (“pasó X, pasó Y, ocurrió Z”). El “videojugador” opera con eventos que proceden del videojuego, pero también de sus propias operaciones y acciones, los ruidos de la calle, una interrupción del fluido eléctrico o la solicitud expresa de los padres para que deje de “videojugar”, son eventos que el “videojugador” debe modular para permanecer en el *juego*.

Es decir, “videojugar” es una práctica social dispuesta en un espacio y tiempo concretos, en la que se pueden distinguir tres fuentes de eventos: los que derivan del dispositivo de juego o eventos del *mundo del videojuego*; los que derivan de la actividad del jugador o eventos del *mundo del juego/jugador*; y los que procura

el entorno social, *eventos del mundo social*⁷. La primera tarea de un “videojugador” consiste en *permanecer dentro del juego* atendiendo el flujo incesante de eventos –del mundo del videojuego, del jugador, del entorno social- que amenazan con hacer colapsar toda la situación. Y encarar una verdadera marejada de eventos más o menos críticos en cada unidad de tiempo (segundos, decenas de segundos, minutos), este hecho explicaría el siguiente rasgo del videojugar.

En séptimo lugar, “videojugar” supone un régimen impresionante de expresión y volubilidad emocional, acciones corporales y elocutivas⁸. Ni las variaciones emocionales, ni la diversidad de movimientos corporales, ni la actividad elocutiva del “videojugador” son requisitos para resolver las tareas dinámicas que son los videojuegos. Sin embargo, hacen parte de la *situación* de videojuego, y estructuran la práctica del mismo, constituyen un cinturón de recursos que le permiten



7 Por esta razón, el estudio diferenció tres planos temporales para los eventos que se suceden durante la práctica social del videojuego. Para su denominación conservé la sigla en inglés e introduje variaciones a la terminología y distinciones empleadas por Juul (2004) y, en particular, Zagal y Mateas (2007), entre otros investigadores embarcados en la tarea de mapear el tiempo en los videojuegos. El primer plano es el de los eventos temporales dentro del mundo del videojuego (Game Event Time, GET); el segundo plano, el de los eventos temporales de la actividad de jugar (Play Event Time, PET), y el tercer plano, el de los eventos sociales en que está inmersa la actividad de juego (Social Event Time, SET).

8 El estudio diferenció cinco tipos de estados emocionales: Neutro, Positivo + (euforia, felicidad expresa intensa), Positivo (alegría, celebración moderada), Negativo (aburrimiento, desconsuelo, pereza), y Negativo + (excitación, tensión extrema, expectativa, rabia). Más (+) y Menos (-) no son calificaciones morales. Subrayan, más bien, la intensidad del estado emocional y la posibilidad de que, en virtud de tal intensidad, el videojugador pierda el control y dominio sobre el videojuego. Los estados más (+) implican momentos específicos de mayor pérdida de control sobre la situación. Los estados menos (-) devienen moderados. El estado neutro indica un cierto equilibrio y dominio de la situación en marcha. El estudio, además, reconoció varias maneras de reorganización del cuerpo durante la ejecución del videojuego: Reacomodos Corporales Mayores (cambios de posiciones corporales: sentado, parado, acostado, arrodillado, y sus variaciones, boca-abajo, bocarriba, de medio lado, etc), y Reacomodos Repetitivos Menores –ReARM- que son movimientos, casi tics, que suelen emerger en los videojugadores en cualquier parte del cuerpo. Habría ReARM operativos o con efectos sobre el mundo del videojuego –los que se ejercen sobre los controles y comandos del videojuego-; ReARM gravitacionales o compensatorios (movimientos del cuerpo que imitan los movimientos de los personajes en el videojuego) y ReARM no operativos. Adicionalmente, examinó diferentes tipos de comportamientos elocutivos, aspecto en el que se concentra este artículo.

al “videojugador” atender y mantenerse en el juego, esto es, encarar el enjambre de eventos que amenaza continuamente con sacarlo de la situación. Es decir, “videojugar” implica un conjunto de conexiones inextricables, sólo analíticamente diferenciables, aunque operacionalmente no sea posible separarles, entre percepción, movimientos neuromusculares o neuromotores, cognición y emoción.

Reconocer este complejo perceptual, neuromotor, cognitivo y emocional, implica asumir qué aspectos que se consideraban subsidiarios o periféricos a la resolución de las tareas de videojuego, deberán entenderse como constitutivos de la misma. Susi y Rambush (2007, p. 731), sintetizan en los siguientes términos lo que implica una aproximación “situada, corporalizada y distribuida” de la cognición: en primer lugar, significa asumir que hay una conexión profunda entre el mundo y la mente, y que el mundo emerge con características y atributos particulares en virtud de la actividad del agente, gracias a un conjunto de posibilidades y restricciones que obran en el cuerpo, cerebro y contexto físico y social del agente. Esta idea ha sido bien establecida por Varela a lo largo de su obra y su enfoque “enactivo” (Varela, 1990; Varela, Thompson, y Rosch, 1992; Varela, 1992; Varela, 1997; Varela, 2000).

El estudio: 24 horas de “videojugar” examinadas segundo a segundo

El estudio en que basa este artículo fue realizado durante un año con la colaboración de un niño llamado HMG, quien tenía 7,2 años cuando empezó su participación en el proyecto, y 8,4 cuando terminó; residía en la ciudad Popayán, Colombia, al suroccidente del país. Pertenece a una familia de clase media, con padres profesionales y estudia en un colegio de desempeño alto según la clasificación del ICFES. Su desempeño escolar es muy bueno, de acuerdo con los registros de calificaciones suministrados por los padres del niño. En la actualidad tiene 10 años y sigue siendo un “videojugador” asiduo.

El chico fue seleccionado porque a los siete años algunos niños como él presentan un amplio dominio en diversos tipos de videojuegos, e interesaba para el estudio contar con un individuo con pericia y experticia en videojuegos, esto es, con suficiencia en la manipulación y operación de los controles y en posesión de un corpus de videojuegos diverso que incluyera al menos tres de los cuatro tipos de videojuegos clasificados⁹. También importaba que el entorno usual de la actividad de videojuego fuera su propia casa, para poder operar los registros en

En segundo lugar, una aproximación de este tipo supone que no se requiere el prerequisite de una representación previa del mundo para comprender la actividad y despliegue cognitivo de una entidad viva. Además de Varela, otros autores, entre ellos Thelen, plantean esta idea (Thelen y Bates, 2003; Smith y Thelen, 2003). En tercer lugar, esta perspectiva implica entender que el conocimiento no está situado en el cerebro exclusivamente, sino que distribuido y localizado en un conjunto de relaciones que involucran a personas y artefactos implicados en sistemas de actividad culturalmente densos. Es decir, la cognición es mediada y distribuida a través de artefactos y personas embebidos en culturas específicas.

En cuarto lugar, una aproximación “situada, corporalizada y distribuida” de la cognición, exige entender que ésta es *oportunistamente e improvisada*, despliega soluciones aquí y ahora, no constituye la pura puesta en marcha de un programa pre-existente y pre-establecido cuyas computaciones están previamente delimitadas. Para comprender las dinámicas de una cognición *situada*, Susi y Rambush creen que es preferible privilegiar la manera en que se despliega en las actividades diarias, más que la forma en que se da a través de tareas “basadas en la lógica formal” (Susi y Rambush, 2007, p. 731).

video y para que la actividad de videojuego se realizara sin las presiones de tiempo que imponen los entornos de videojuego pago o las condiciones inusuales de un laboratorio o un lugar que resultara ajeno¹⁰. Era fundamental que el niño hubiera desarrollado y afianzado la lectura de textos, mapas e indicadores de tiempo, elementos muy frecuentes en los videojuegos contemporáneos más complejos. En una palabra, interesaba un niño que constituyera lo que llamé un *videojugador fluido*, análogo al usuario competente de una lengua¹¹.

Este niño competente ejecutó 47 juegos a lo largo del seguimiento, de los cuales sólo terminó uno (dos veces): Bloody Roard 3 (Eighting/Hudson Soft, 2001). El resto son derrotas abrumadoras globales (abandonos, game over, suspensiones, retiros). Pero en medio de las derrotas globales, hay una miríada de pequeñas victorias, descubrimientos, tramos exitosos, que me llevaron a plantear y profundizar en la centralidad, no de los videojuegos, sino de los eventos del mundo del videojuego, en torno a los cuales el “videojugador” despliega su actividad.

La actividad elocutiva: poner la palabra y a sí mismo en juego

Las elocuciones del videojugador son de tres tipos: en las que se refiere a los videojuegos sin implicarse en ellos, sin hacer referencias a sí mismo (elocuciones referidas al videojuego); en las que se implica a sí mismo en relación con la dinámica del “videojugar” (elocuciones *self*), y las elocuciones que no tienen que ver con la dinámica del videojuego (elocuciones no referidas). Las *self*, a su vez, consideran tres distinciones: elocuciones en que el sujeto se implica a sí mismo pero en relación a eventos que tienen lugar en el mundo social (*self-Social Event Time*¹² o *self-SET*); aquellas que refieren eventos que tienen lugar en el plano del jugar/la actividad del jugador (*self-Play Event Time* o *self-PET*), y, por último aquellas que están en relación con los eventos del mundo del videojuego (*self-Game Event Time* o *self-GET*).

Las elocuciones *self-GET* señalan una íntima implicación del “videojugador” con los eventos y desarrollos del mundo del videojuego. Además de prolongar, expresar, inhibir y regular los estados emocionales del “videojugador”, probablemente la eficacia cognitiva de las elocuciones *self-GET* consiste en situar al sujeto (en este caso, el niño que “videojuega”) en la dinámica cambiante del videojuego, procurando orden y sentido mientras se desarrollan los eventos del mundo del videojuego: por ejemplo, si las operaciones sobre el control de videojuego movilizan las secuencias au-

diovisuales, que son la expresión de una interacción entre máquinas (el control y el programa informático en la consola)¹³, o si las secuencias audiovisuales comandadas por el videojugador se transforman en acontecimientos que se le aparecen al sujeto como si tuvieran vida propia; así, las elocuciones *self-GET* sitúan al sujeto en el orden temporal del videojuego, revelan la orientación de su intencionalidad en el tiempo irreversible (Sato y Valsiner, 2010).

Las elocuciones *self-GET* en ocasiones parecen reforzar la dinámica de los acontecimientos en curso (↓), otras reconfiguran, valoran o tratan de moderar el impacto de los acontecimientos pasados (←), y otras anticipan y modulan (prevén) el futuro inmediato (→). Durante los videojuegos todas las elocuciones *self-GET* operan sobre un presente-futuro-pasado inmediatos. De hecho, sólo las elocuciones referidas al videojuego parecen referir y obrar sobre plazos y rangos de tiempos mucho más largos (el videojuego que acabo de terminar, el videojuego que deseo jugar). Entonces, las elocuciones *self-GET*, agolpadas sobre la inmediatez del juego, inscriben al sujeto como actor de los acontecimientos en curso, contribuyen a modular los eventos y estructurar el devenir del juego.

Las elocuciones *self-GET* pueden diferenciarse según su duración, su función respecto a los estados emocionales del video-

9 Se ha preferido apelar a un conjunto de distinciones sugeridas por Levy (1999) -real, potencial, actual y virtual- y construir a partir de allí un modelo de clasificación de los videojuegos que, con independencia de los contenidos, se atenga al tipo de tareas que implican. Habría cuatro tipos de videojuegos: de realización (de elecciones o escogencias oportunas y adecuadas); de potenciación (organización de recursos preexistentes); de actualización (resolución de problemas), y de virtualización (creación de mundos, problemas y recursos). Estas diferencias señalan tendencias o predominios y no formas puras y radicalmente diferenciadas en los videojuegos. Lo importante es que no se trata de diferencias atribuibles a la materialidad del juego, a la complejidad del software, ni exclusivamente al dominio o habilidad del “videojugador”, sino a la gramática y estructura de metas del juego. La saga de Mario Bros. (Miyamoto, Videojuego Super Mario Bros., 1985), los juegos de carreras de autos o los de combates son, en general, videojuegos de realización, esto es, de escogencia de opciones. Tetris (Pházhitnov, 1984, 1986) es un ejemplo de videojuego de potenciación u organización de recursos disponibles. The Grand Theft Auto (Rockstar North, 2004) o los videojuegos de escapes, son videojuegos de actualización o resolución de problemas. Y los Sims (Wright & Humble, Videojuego Los Sims, 2000) y Simcity (Wright, 1989) serían ejemplos acabados de videojuegos de virtualización o creación de mundos, recursos y problemas.

Finalmente, nótese que, en términos lógicos, habría una cierta jerarquía: crear mundos y recursos, crear problemas, esto es, virtualizar, supone resolver problemas previos (actualizar); actualizar o resolver problemas, supone organizar recursos previos (potenciar); y, finalmente, potenciar supone hacer elecciones entre recursos preexistentes. De esta manera, un videojuego de virtualización entraña hacer elecciones, organizar recursos y resolver problemas; mientras que un videojuego de realización, en principio, demanda básicamente hacer elecciones.

10 Se filmaron, con dos cámaras de video (una enfocada en lo que sucedía en la pantalla y la otra cubriendo tanto las acciones del “videojugador” como los eventos del entorno), doce sesiones o situaciones de videojuego, con una duración promedio de 134 minutos por situación.

11 Sobre las recientes analogías entre dominar una lengua y dominar los nuevos repertorios tecnológicos, hay viejos antecedentes en Gassée y Rheingold (1991), y actualmente en Martín Barbero (2000; 2002); Piscitelli (1995), y Levy (2004; 2007).

12 Conservé las nomenclaturas en inglés por la brevedad y poder sintético de las mismas.

13 El “videojugador” no interactúa, en sentido estricto, con el programa informático que es el videojuego; lo hace con el control del videojuego que, a su vez, deriva en interacciones técnicas con la consola y el programa de computador.

jugador y su orientación respecto a los eventos del mundo del videojuego. En este estudio las elocuciones *self-GET* de HMG duraron entre un segundo (1s), las más breves, y seis segundos (6s), las más largas¹⁴.

Pero, adicionalmente, las elocuciones *self-GET* pueden ser neutras, esto es, tienen la tonalidad de un comentario, una mención general; pueden ser expresivas, esto es, prolongan el estado emocional derivado de la experiencia de juego y del impacto de los eventos del mundo del videojuego; o pueden intentar inhibir los estados emocionales, esto es, consideran algún nivel de contención de las emociones experimentadas en virtud de la dinámica de juego. Finalmente, las elocuciones *self-GET* pueden estar atadas a un evento del mundo del videojuego que está desplegándose en ese momento, en el presente inmediato; que acaba de suceder en el pasado inmediato o que ocurrirá en el futuro inmediato.

Algunos resultados

A lo largo de las ejecuciones de algunos videojuegos, HMG permanece más bien en silencio; pero en otras, resulta particularmente ruidoso. En 14 de los 47 videojuegos ejecutados permaneció casi en completo silencio. En los 33 restantes la actividad elocutiva varía. Si atendemos únicamente a la actividad elocutiva *self*, esto es aquella en la que HMG habla como si fuera un personaje del mundo del videojuego (*self-GET*), como un jugador (*self-PET*), o como una persona del mundo social (*self-SET*), se aprecian baja, media y alta actividad elocutiva *self* en todos los tipos de ejecución (fragmentada, semi-fragmentada, semi-continua y continua).

Las ejecuciones fragmentadas refieren a videojuegos en que hay una elevada frecuencia de interrupciones y pausas derivadas de una presencia intensa de eventos críticos (del mundo del

videojuego), muchas rondas de corta duración o reiterados fracasos del “videojugador”. Las ejecuciones continuas suponen largos períodos y turnos de juego, sin mayores interrupciones. Entre estos dos extremos están los videojuegos ejecutados de manera semi-fragmentada y semi-continua¹⁵.

Es decir, dos videojuegos de ejecución fragmentada están en las antípodas de la actividad elocutiva *self* (Tabla 2): Bloody Board Extreme (Eighting/Hudson Soft, 2001), un videojuego de realización con presencia de actividad elocutiva *self* en cerca del 10% de las unidades; y, en el otro extremo, Super Mario All Star (Miyamoto, 1993), un videojuego de realización con presencia de más del 60% de actividad elocutiva en las unidades. Igual ocurre con videojuegos de ejecución continua: en la zona de baja actividad elocutiva *self* están Aliens vs Predator (Rebellion, 1994) y Harry

14 El ritmo de los videojuegos, su estructura temporal, produce un efecto al que, como otros mencionados en este estudio, se le ha prestado poca atención: la brevedad de las elocuciones. Las conversaciones se contraen y las elocuciones duran excepcionalmente más de 3s. Lo interesante no es la duración, sino que elocuciones tan breves tengan una eficacia tan elevada: “No, no”, una elocución *self-GET* pronunciada durante la ejecución del videojuego Mario Kart, cuando el avatar conducido por HMG casi se precipita a un abismo marino al borde de la playa, resulta eficaz si se tiene en cuenta que anuda con la operación manual en el comando que, en fracciones de segundo, evita el error.

15 Tres factores explican la pauta rítmica de una ejecución: a) El tipo de estructura de turnos (la manera en que se combinan estados de juego y estados de no juego durante la ejecución de un videojuego); b) Los lapsos entre turnos, y c) La saturación de eventos críticos con micro-interrupción. Entonces hoy podemos afirmar que es importante distinguir entre videojuegos que permiten ejecuciones continuas y videojuegos que fuerzan ejecuciones fragmentadas. Hay videojuegos de ejecuciones semi-continuas y semi-fragmentadas. Hay videojuegos semi-continuos y, sin embargo, fragmentados en virtud de la amplia saturación de eventos críticos que procuran micro-interrupciones incesantes. En fin, cadenciosos y continuos, vertiginosos y fragmentados, al tomar en préstamo metáforas musicales pareciera revelarse de mejor manera el rastro y carácter rítmico de los videojuegos en acto. Para mayores detalles ver González Mina (2013).

Potter Goblet of Fire (Electronic Arts, 2005), ambos videojuegos de realización, con amplios pasajes de actualización; y en la zona de elevada actividad elocutiva *self* está Oddworld: Munch's Oddysee (Lanning, 2001), un videojuego de actualización, con pasajes de realización. Dos videojuegos de ejecución semi-fragmentada ocupan los extremos de la producción elocutiva: CastleVania X (Hagihara, y otros, 1993), videojuego de realización, con baja actividad elocutiva y Grand Theft Auto: San Andreas(2) (Rockstar North, 2004), videojuego de actualización con elevada actividad elocutiva. Las ejecuciones semi-continuas implican videojuegos con mediana y elevada actividad de elocutiva *self*, esto es, por encima del 30% (Tabla 2).

La actividad elocutiva *self* y *self-GET* parece en general intensa¹⁶. Esto sugiere que la actividad elocutiva *self-GET* parece regular emocionalmente al “videojugador” lo que redundante, a su

vez, en mejoras durante la operación y control del videojuego. El “videojugador” se auto-sitúa en el centro mismo del mundo del videojuego a través de la actividad elocutiva *self-GET*, lo que puede constituir un modo privilegiado de control para encarar del futuro inmediato del videojuego, entendiendo –como ha planteado Valsiner (2006b; 2006c)-, que los sistemas sociales y biológicos, de cara a la incertidumbre y en el tiempo irreversible, se procuran control maximizando las oportunidades mediante la generación, incluso redundante, de recursos. Algunos videojuegos al ofrecer al videojugador la oportunidad de controlar un avatar en vez de controlar, de manera “directa” un conjunto disperso de objetos en el mundo del videojuego, favorecen el compromiso afectivo y emocional con el entorno virtual, tal como lo ha demostrado Miller (2007).

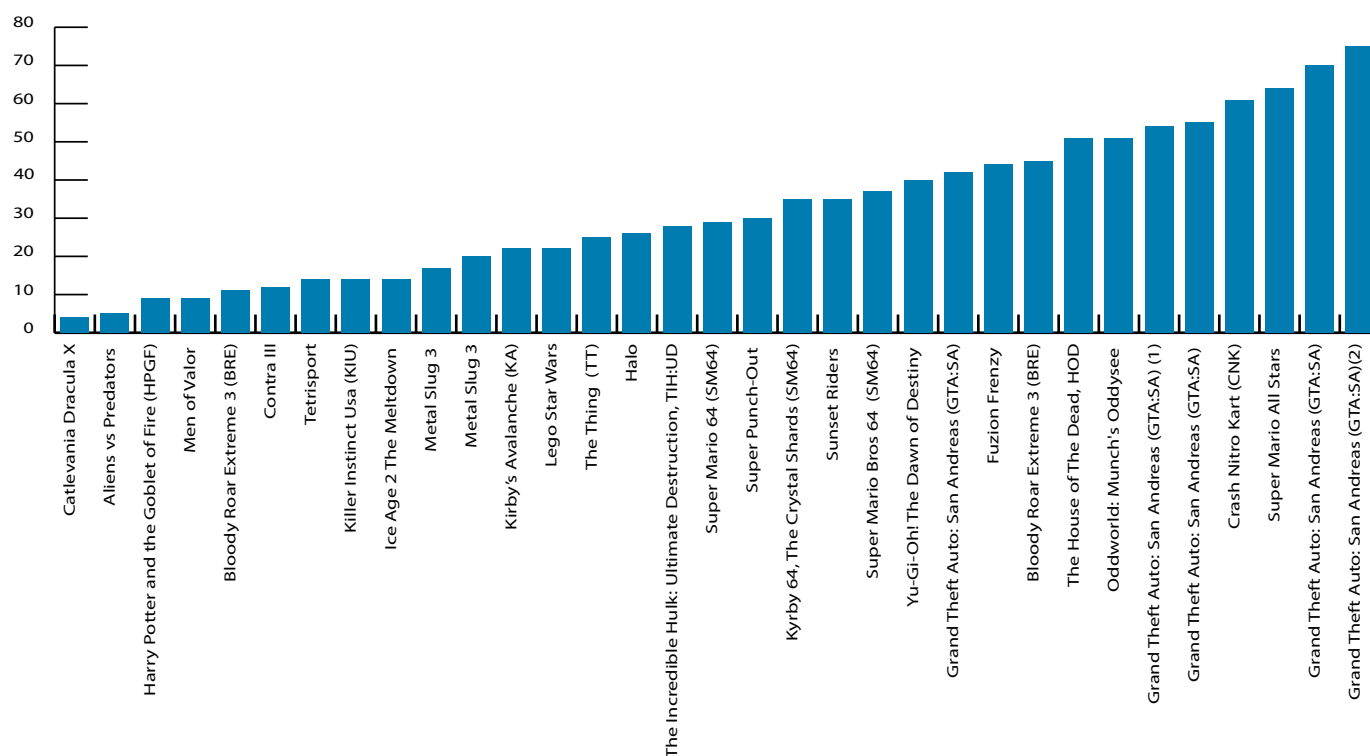


Tabla 2. A la derecha, los videojuegos con mayor actividad *self* (*self-GET*, *self-PET* y *self-SET*), y a la izquierda los de menor presencia de actividad *self*.

16 En promedio, hay registro de actividad elocutiva *self* en el 30% de la ejecución de un videojuego. Un poco más del 60% de la actividad elocutiva *self* es, en promedio, *self-GET*. Es decir, en términos generales, cerca del 20% de las ejecuciones de videojuegos consideran actividad elocutiva *self-GET*, en promedio.

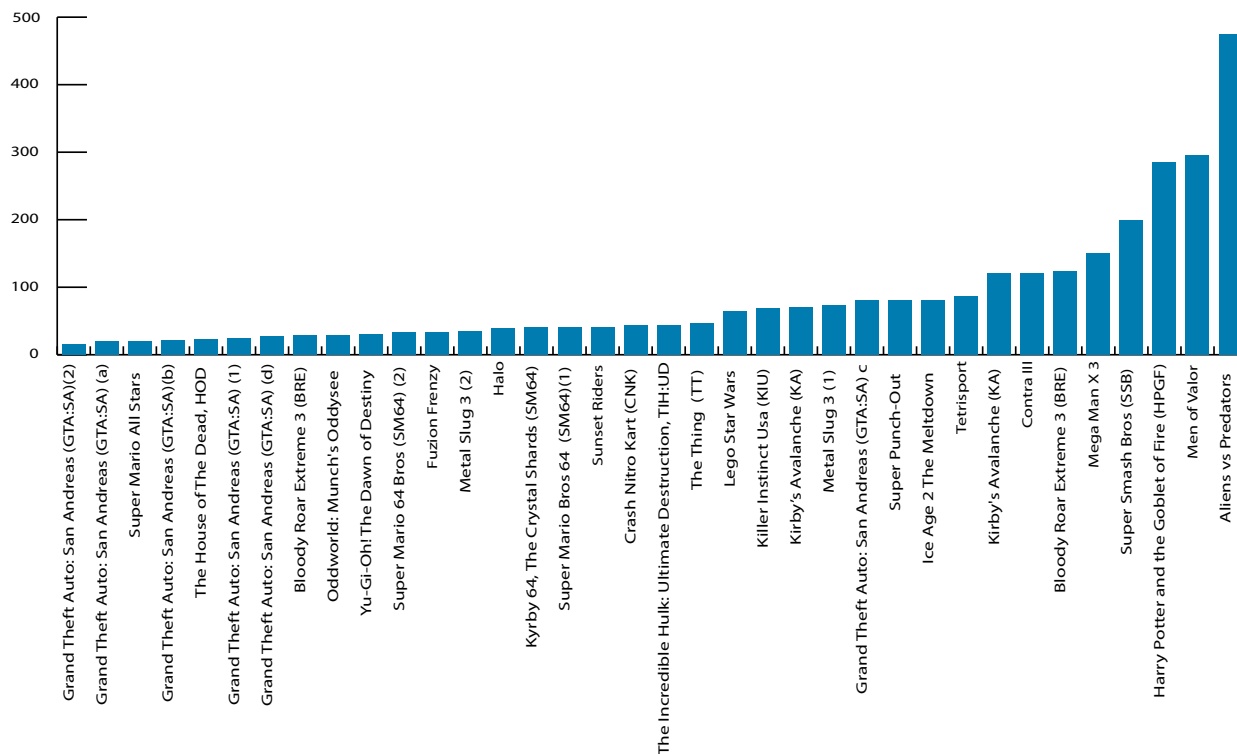


Tabla 3. A la izquierda los videojuegos con mayor frecuencia de elocuciones *self-GET*, y a la izquierda los de menor frecuencia.

Rastrear el comportamiento elocutivo *self* y, en particular, el *self-GET*, puede ser útil para comprender, por ejemplo, la dinámica de la auto-inscripción de la persona en entornos virtuales como los videojuegos; entender qué papel desempeñan en la construcción de la propia identidad estas duplicaciones de sí mismo durante la práctica de videojuego o, en general, en entornos electrónicos e interactivos, es un desafío nada despreciable. Se sabe que este tipo de duplicaciones no se presentan únicamente al “videojugar”, sino que son propias de muchas actividades, incluidos los juegos escénicos y teatrales, los juegos verbales y narrativos, y las fantasías y simulaciones que niños de todo el mundo disponen cotidianamente en sus vidas. Pero es posible que este tipo de entornos esté introduciendo oportunidades de presentación y representación de sí mismo sin antecedentes, dado que ofrecen elementos y atributos multimedia y lenguajes icónicos (Salimkhan, Manago, y Greenfield, 2010) mucho más fluidos y dinámicos.

El comportamiento *self-GET* de HMG durante la situación, nos revela un aspecto que en los estudios sobre la práctica de videojuego no parece haberse subrayado lo suficiente: un “videojugador” continuamente está moviéndose y adaptándose a la dinámica temporal del juego. Su cuerpo, sus emociones, sus palabras van dejando y revelando las trazas de este continuo ir y venir hacia adelante, hacia atrás y junto a los eventos del mundo del videojuego. Aunque buena parte de las elocuciones *self-GET* de HMG están decididamente orientadas por los eventos que van emergiendo en el presente inmediato del juego. Es interesante notar que un porcentaje importante de su actividad elocutiva *self-GET* está volcada hacia el futuro inmediato. En una de las situaciones de videojuego estudiadas, casi el 60% de las elocuciones están atadas a aquellos eventos del mundo del videojuego que están ocurriendo, pero casi un 40% están relacionadas con aquello que podría ocurrir en el futuro inmediato; y un 6% aluden al pasado inmediato (Tabla 4).

En otras palabras, uno de los hallazgos del estudio consiste en haber constatado que, aunque el videojuego se juega momento a momento, en tiempo real, ese “*tiempo real*” aparece- en la práctica situada y corporalizada-, desdoblándose en tres tipos de “presente continuo”: uno que es proyectado hacia el pasado inmediato del videojuego, esto es, hay acciones corporales y

elocuciones orientadas a comentar, moderar, actuar sobre lo que aún perdura del pasado inmediato (unas centésimas o décimas de segundo atrás); hay otras que operan sobre el presente inmediato, el instante en curso; y hay otras que anticipan el presente futuro inmediato (apenas unas centésimas o décimas de segundo antes).

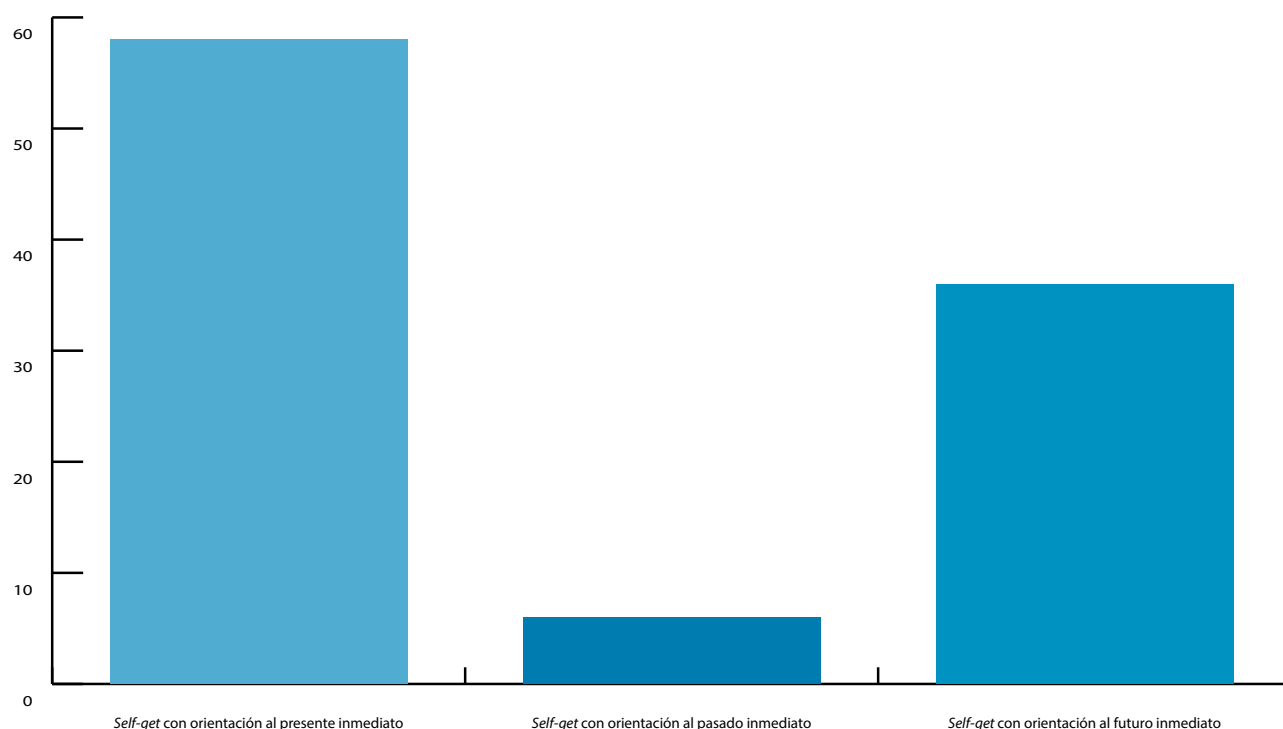


Tabla 4. Distribución de orientaciones temporales de las elocuciones *self-GET* en una situación de videojuego.

Al “videojugar”, las niñas y los niños despliegan con mucha frecuencia, y en lapsos muy breves, un número importante de elocuciones. Este parloteo que incluso opera en la soledad del cuarto, considera dos fenómenos valiosos: por un lado, la multiplicación y proyección del sí mismo, del *self*, de conformidad con los tres planos de eventos temporales de que está hecha una situación de videojuego (el plano temporal del mundo del videojuego o *Game Event Time*, el plano temporal del mundo del juego/jugador o *Play Event Time*, y el plano temporal de los eventos del mundo social o *Social Event Time*). Esta intensiva triplicación del *self* a través del lenguaje, constituye en sí misma una habilidad y

un recurso conquistado y recurrentemente invertido en el videojuego. El flujo de eventos, la regularidad y frecuencia de las crisis y frustraciones, y la necesidad de mantenerse *en el juego* a pesar de la intensa marejada de fracasos, explicaría esta recurrente apelación a las elocuciones *self* como manera de dirigir, controlar y modular el juego. Por otro lado, la actividad elocutiva es un vector que orienta al “videojugador” en el tiempo, lo sitúa respecto a la corriente temporal de los eventos. En HMG, un hábil “videojugador”, es interesante notar cómo las elocuciones *self-GET* son modos de inscribirse y modelar tanto los eventos futuros del mundo del videojuego como los eventos en desarrollo.

Preguntas

¿Qué le dicen estos fenómenos a la escuela, a los educadores y a los adultos responsables del cuidado y crianza de los niños?

Reconocer la inestimable presencia de actividad elocutiva cuando se “videojuega”, saber cuándo se produce y cuánto, nos ayuda a tener una comprensión menos estereotipada del “videojugar”; por ejemplo, los niños que “videojuegan” parecen hablar mucho más de lo que suele admitirse, y el peso de las elocuciones *self* y, en particular, *self-GET*, nos impone el desafío de pensar cómo, en tiempo real, el sujeto en interacción con la máquina procura toda suerte de desdoblamiento y circulaciones subjetivas, migrando continuamente del mundo del videojuego (GET) al mundo del videojugador/videojugar (PET) y al mundo social, su entorno inmediato de juego (SET), o desafiando una visión más o menos mecánica y lineal del tiempo.

Pero es interesante notar que la actividad elocutiva *self-GET* no se despliega de la misma manera en todos los videojuegos. He establecido qué proporción de cada videojuego ejecutado registra actividad elocutiva y qué proporción de esa actividad elocutiva es *self-GET*, *self-SET*, *self-PET*, y referida al videojuego. De esta manera, hay videojuegos en que, sistemáticamente, HMG invierte una intensa actividad *self-GET*, esto es, videojuegos que consideran una intensiva implicación personal con el mundo del videojuego; y hay videojuegos más refractarios a este tipo de procesos de identificación e implicación personal. ¿No habría que

diferenciar entre videojuegos mucho más *self-GET* y videojuegos que claramente no lo son? ¿Y deberíamos celebrar o temer por los videojuegos en que los niños parecen, de acuerdo con su comportamiento elocutivo, incorporarse e implicarse más intensivamente? ¿Deberíamos, más bien, preocuparnos por aquellos en que permanecen en silencio?

No lo sé.

Lo que sí podemos saber, con relativa certeza, es que siguiendo y examinando las pautas de ejecución en el tiempo, se puede comprender, de manera privilegiada, cómo los videojuegos y sus estructuras modulan la experiencia emocional del “videojugador”, y cómo éste se adapta creativamente al entorno dinámico, procurando toda suerte de anticipaciones y regulaciones para mantenerse dentro, persistiendo y encarando tareas en que, más de las veces, fracasa y es derrotado.

Al fin y al cabo son estos parlanchines del “videojugar”, derrotados una y otra vez mientras “videojuegan”, hábiles maniobrando en medio de un enjambre de eventos críticos, volubles emocionalmente en virtud del talante y alcance de los eventos que se despliegan durante el videojuego; en fin, son estos niños los que, cada mañana, ponen un pie en la escuela y, en la tarde, ponen un pie en la casa. Vale la pena entender qué hacen mientras han estado adentro, bien adentro, del mundo de los videojuegos.

Referencias

Bayliss, P. (2007). *Notes Toward a Sense of Embodied Gameplay*. Obtenido el 29 de Agosto de 2008, desde www.digra.org: www.digra.org/db/07312.19059.pdf (pp. 96-102).

Calleja, G. (2010). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.

Departamento Nacional de Estadísticas, DANE. (2008). *Encuesta Nacional de Consumo Cultural, DANE*. Obtenido el 17 de Marzo de 2009, desde: <http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/cccultural/InfoResultECC.pdf>

Dye, M. W., Green, S., y Bavelier, D. (2009). *The development of attention skills in action video game players*. Obtenido el 12 de Febrero de 2011, desde <http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/VisionPDF/>

[DyeGreenBavelier2009.pdf](#)

Eighting/Hudson Soft. (2001). *Bloody Roar 3*. Videojuego.

Electronic Arts. (2005). *Harry Potter and The Goblet of Fire*. Videojuego.

Frasca, G. (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Copenhagen: IT University of Copenhagen, PhD Dissertation.

Gassée, J. L., y Rheingold, H. (1991, Octubre). La evolución de las herramientas del pensamiento. *Revista David y Goliath* (58).

González Mina, J. A. (2013). *Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos: cognición en los bordes del tiempo irreversible*. Tesis doctoral no

- publicada. Cali: Universidad del Valle. Instituto de Psicología. Doctorado en Psicología.
- Green, C. S., y Bavelier, D. (2006). Games, The Cognitive Neuroscience of Video. En Messaris, P., y Humphreys, L. *The Cognitive Neuroscience of Video Games*. New York: Peter Lang, 211-223.
- Green, S., y Bavelier, D. (2005). *Enumeration versus multiple object tracking: the case of action video game players*. Obtenido el 18 de Abril de 2009, desde <http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/VisionPDF/GreenBavelier2006a.pdf>
- Greenfield, P. (2010). *Video Games Revisited*. En Van Eck, R. *Gaming and Cognition. Theories and Practice from the Learning Sciences*. Hershey and New York: Information Science Reference, 1-21.
- Hagihara, T., Yamada, Y., Akiropito, Nakamura, H., Sano, T., y Saito, M. (1993). *Castle Vania Dracula X: Rondo of Blood*. Videojuego.
- Juul, J. (2004). *Introduction to Game Time/Time to play: An examination of game temporality*. Obtenido el 10 de Noviembre de 2009, desde <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts; London, England: MIT Press.
- Lanning, L. (2001). *Oddworld: Munch's Oddysee*. Videojuego.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Obtenido el 1 de Marzo de 2007, desde <http://inteligenciacolectiva.bv-salud.org>.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: An-thropos, Universidad Autónoma Metropolitana.
- Martín Barbero, J. (2000). *Culturas/Tecnicidades/Comunicación*. Obtenido el 18 de Marzo de 2009, desde <http://www.oci.es/cultura2/barbero.htm>.
- Martín Barbero, J. (2002, Julio-Diciembre). *Transformaciones del saber y del hacer*. Obtenido el 25 de Octubre de 2012, desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99817897009>
- Miller, G. (2007, Septiembre). *The Promise of Parallel Universes*. Obtenido el 9 de Mayo de 2008, desde <http://www.sciencemag.org/content/317/5843/1341.short>
- Miyamoto, S. (1985). *Super Mario Bros*. Videojuego.
- Miyamoto, S. (1993). *Super Mario All Stars*. Videojuego.
- Nitsche, M. (2007). *Mapping Time in Video Games*. Obtenido el 10 de Diciembre de 2008, desde <http://www.digra.org/dl/db/07313.10131.pdf>
- Pházhitnov, A. (1984, 1986). *Tetris*. Videojuego.
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos Digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Rebellion. (1994). *Aliens vs Predators*. Videojuego.
- Rockstar North. (2004). *Grand Theft Auto San Andreas*. Videojuego.
- Rudolph, L. (2006). The Fullness of Time. *Culture & Psychology Review*, 12(2), 169-204.
- Rushkoff, D. (2005). Renaissance Now! The Gamers' Perspective. En Raessens, J., y Goldstein, J. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press, 415-421.
- Salimkhan, G., Manago, A. M., y Greenfield, P. M. (2010). *The Construction of the Virtual Self on MySpace*. Obtenido el 10 de Febrero de 2011, desde <http://www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2010050203>
- Sato, T., y Valsiner, J. (2010). Time in Life and Life in Time: Between Experiencing and Accounting. *Ritsumeikan Journal of Human Sciences*, 79-92.
- Smith, J. H. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour (Dissertation for the degree of PhD at the IT University of Copenhagen)*. Obtenido el 10 de Septiembre de 2011, desde <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>

- Smith, L. B., y Thelen, E. (2003, Agosto). Development as a dynamic system. *TRENDS in Cognitive Sciences*, Vol.7, No.8, 343-348.
- Subrahmanyam, K., y Greenfield, P. (2008). Media Symbol Systems and Cognitive Processes. En Calvert, S. L., y Wilson, B. J. *The Handbook of Children, Media, and Development*. Malden, MA; Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd, 166-187.
- Susi, T., y Rambusch, J. (2007). *Situated Play-Just a Temporary Blip?* Obtenido el 2 de Agosto de 2008, desde www.digra.org/dl/db/07311.31085.pdf (pp. 730-735).
- Thelen, E., y Bates, E. (2003). Connectionism and dynamic systems: are they really different? *Developmental Science*, 6:4, 378-391.
- Valsiner, J. (2006). *Culture in Minds and Societies: Foundations of Cultural Psychology*. Worcester: Clark University.
- Valsiner, J. (2006a). *The Overwhelming World: Functions of pleromatization in creating diversity in cultural and natural constructions*. International Summer School of Semiotic and Structural Studies. Imatra.
- Varela, F. (1990). Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. *Cartografía de las ideas actuales*. Barcelona: Gedisa.
- Varela, F. (1992). El segundo cerebro del cuerpo. En Fischer, H., Retzer, A., y Schweizer, J. *El final de los grandes proyectos*. Barcelona: Gedisa, 107-113.
- Varela, F. (1997). Patterns of Life: Intertwining Identity and Cognition. *Brain and Cognition* 34, 72-87.
- Varela, F. (2000). *El fenómeno de la vida*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Varela, F., Thompson, E., y Rosch, E. (1992). *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa.
- Wright, W. (1989). *SimCity*. Videojuego.
- Wright, W., y Humble, R. (2000). *Los Sims*. Videojuego.
- Zagal, J. P., y Mateas, M. (2007). *Temporal Frames: A Unifying Framework for the Analysis of Game Temporality*. Obtenido el 9 de Diciembre de 2009, desde <http://www.digra.org/dl/db/07312.25239.pdf>

