

Investigación sobre los contenidos ideológicos en el videojuego de rol y estrategia



Manuel Omar Caycedo Motato

Director: Mag. Federico Medina Cano

Universidad Pontificia Bolivariana

Facultad de Comunicación Social

Maestría en Comunicación Digital

Medellín, 2016

Tabla de contenido

1. Introducción	6
2. Objetivos	10
2.1 Objetivo General	10
2.2 Objetivos específicos.....	10
2.3 Preguntas de investigación.....	10
3. Justificación	11
4. Marco referencial	12
4.1 Estado del arte y contexto sociocultural.....	12
4.1.1 El desarrollo del Videojuego	12
4.1.2 Algunas cifras que mueven los videojuegos.....	25
4.2 Marco conceptual	27
4.2.1 Oliver Pérez Latorre y el tema del significado en el videojuego.....	27
4.2.2 Diego Levi, aspectos sobre la virtualidad y la violencia online.	29
4.2.3 Alejandro Piscitelli, el impacto contemporáneo de los videojuegos.	30
4.2.4 Gonzalo Frasca, la experiencia frente al videojuego en relación con lo educativo.	31
5. Metodología	33
5.1 Técnicas e instrumentos	34
5.2 Categorías de análisis	34
5.2.1 El significado de los videojuegos de rol y estrategia.....	34

5.2.1.1	Serious y Persuasive Games.....	37
5.2.1.2	El significado transmediático en los videojuegos.	41
5.2.2	El videojuego como industria cultural.	42
5.2.3	El Jugador y las estéticas del videojuego.....	46
5.2.3.1	El Jugador como protagonista: actor y usuario.	47
5.2.3.2	El avatar como encarnación del sujeto en el juego.	49
5.2.3.3	Mecanismos y artefactos para la virtualidad como prolongación del sujeto.....	52
5.2.4	El otro en el Juego: Contenidos ideológicos	53
6.	Resultados	60
7.	Conclusiones	74
8.	Reflexión final	766
9.	Glosario.....	788

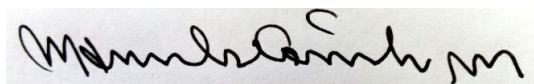
Lista de tablas

Tabla 1. <i>Descripción de elementos utilizados por los videojuegos “Battlefield” y “Call of Duty” en la promoción de contenidos ideológicos.</i>	66
---	----

Lista de figuras

<i>Figura 1. El sistema de juego como un</i> Fig. 02 <i>La acción de jugar como un subgrupo de la actividad de juego - componente de los juegos</i>	15
---	----

"Declaro que esta tesis (o trabajo de grado) no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad". Art. 82 Régimen Discente de Formación Avanzada, Universidad Pontificia Bolivariana.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mauricio...', is centered below the declaration text.

Resumen

El presente trabajo es de tipo exploratorio de corte cualitativo, surge a partir de las inquietudes en los mensajes hallados en la experiencia misma de juego de dos videojuegos de rol y estrategia “Call of Duty” y “Battlefield”. Tales cuestionamientos aparecidos desde la experiencia de jugador llevaron a generar un interés creciente en el tema, que propició la búsqueda y consumo de temas afines al videojuego y abrió la pregunta sobre la presencia de contenidos ideológicos. Por tanto, se inició un camino de indagación sobre los contenidos ideológicos presentes en los videojuegos de rol y estrategia, sobre una relación de elementos físicos que posibilitan la experiencia e interacción virtual en el videojuego y finalmente, sobre el sentido de realidad que promueven como interpretación posible los conflictos mundiales.

Abstract

The subject of this research is an exploratory qualitative work, arising for the author long ago, about the concerns created from the messages found in the experience itself of playing two games strategy role-playing named "Call of Duty" and "Battlefield". Such questions have appeared since the player experience led to generate a growing interest in the subject, which led to the search and consumption issues related to the game and opened the question on the presence of ideological content. This ultimately opened a path of inquiry into the ideological contents in video games RPG and strategy, a relation of physical elements that enable the experience and virtual interaction in the game and finally, on the sense of reality that promote as possible interpretation of world war conflicts.

PALABRAS CLAVE: videojuego, rol y estrategia, virtualidad, jugador, ideología, gamer, serious game, persuasive games, industria cultural.

1. Introducción

La última década del siglo XX y la primera del siglo XXI significaron un avance, un salto inconmensurable en el desarrollo tecnológico mundial. Esto dio pie -entre otras cosas-, a una suma de condiciones tecnológicas propicias para el nacimiento y desarrollo de los videojuegos en medio de la que se podría denominar una ciber cultura virtual, que desarrolló dos vertientes principales: una línea lúdica y otra de aplicaciones y mediaciones tecnológicas frente a lo educativo. El presente trabajo es una indagación sobre el uso actual de los videojuegos de rol y estrategia y su impacto ideológico (a modo de colonización encubierta), que sin mucha atención de los medios, ha penetrado diferentes esferas de los ámbitos en que se juega, y que, si bien no surgió como tal con los videojuegos de rol y estrategia¹, hoy día es indudable cómo toma partido y se nutre de los sucesos y el día a día de la historia en el mundo, aunque siempre su versión no sea la más fidedigna a los hechos reales.

Esta investigación se enfoca desde la línea lúdica, en una reflexión sobre el videojuego como industria cultural, su contexto, inicios y algunos de sus desarrollos a la fecha. Y de otra parte, como relato, sus significados y particularmente el análisis de su discurso que llevará a presentar algunos aspectos con relación a sus mensajes implícitos y explícitos de contenido ideológico y propagandístico.

Los videojuegos de rol y estrategia, específicamente como objeto de estudio, no se circunscriben como se pensaba en otrora, sólo para la etapa infantil, juvenil, sino que hoy cobran especial reconocimiento y uso por parte de la población adulta en diferentes esferas. En la misma

¹ Un juego de rol y estrategia es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Su inicio se atribuye al profesor de sociología del Boston College William A. Gamson, creador en 1966 del SimSoc (Simulated Society).

línea, los avances del mundo de los videojuegos no se han quedado en la parte de entretenimiento y no han sido meramente técnicos o económicos, sino también conceptuales (Pérez, 2002) porque los diferentes entornos en donde se mueven, han ido aportando diferentes formas de ver el mundo, desde la comodidad de lo virtual, al tiempo que han ido atrayendo todo tipo de jugadores: jóvenes y adultos, hombres y en menor proporción mujeres.

Desde el punto de vista de los artefactos y tecnologías empleadas para jugar, cada día estamos asistiendo a algunos cambios revolucionarios en el modo de jugar, cambios propiciados por la integración con el mundo de Internet y los nuevos desarrollos en la industria. En este contexto tecnológico los videojuegos son utilizados por el usuario de dos maneras: uno, de forma offline, en la que se encuentran los que se juegan con un ordenador o una video consola conectada a un monitor, individual o en grupos pequeños de personas. Y segundo, los que se juegan a través de una video-consola o un computador pero en red, en la que normalmente participan muchos usuarios al mismo tiempo. Esta última, hoy día ha cobrado mayor popularidad debido al mejoramiento y acceso a sistemas de banda de Internet también mucho más veloces y de gran capacidad de soportar el acceso de los jugadores, además del desarrollo de artefactos con procesadores y motores gráficos cada vez mucho más rápidos. Operados en solitario o con varios controles, su atractivo principal reside en la posibilidad de compartir el escenario con un gran número de personas gracias a la conexión de Internet (González, 2009).

Esta nueva forma de jugar online se produjo de forma paralela o dentro del ámbito de lo que en su momento se llamó la Web 2.0. Un término que surgió alrededor del año 2004 definido como una segunda generación de servicios basados en la utilización de Internet, como las páginas de redes sociales y las herramientas de comunicación interpersonal, que enfatizaba la colaboración online entre los individuos, lo que además favoreció la llegada de los videojuegos y

mundos virtuales online. Hoy día, las tecnologías web han evolucionado hasta permitir que los desarrolladores puedan crear experiencias web de diversa índole incluyendo el tema de los videojuegos y aportando variedad en su expansión global como un ítem autónomo, que ha ganado su propio espacio en las autopistas virtuales.

La Web actual es el resultado de los continuos esfuerzos de una comunidad abierta que ayuda a definir estas tecnologías y garantizar que todos los navegadores web las admitan y en este ámbito el juego online también ha salido beneficiado pudiendo llegar a más usuarios desde diferentes plataformas².

Aunque tradicionalmente los videojuegos en general, se vieron principalmente como un medio de entretenimiento, la convergencia del diseño del juego con el medio audiovisual/digital y la velocidad del Internet que se sumó, abrió un potencial extraordinario para crear otras narrativas posibles en el videojuego que asumió una identidad propia y creció como expresión y como discurso de diferentes partes interesadas que vieron en esa suma de tecnología, diversión, inmediatez, globalidad y multirelatos, la oportunidad de plantear otras narrativas ideológicas que trascendieron el acto de jugar (divertirse), entregando al usuario otros contenidos, un discurso que planteaba otra forma de ser, de interactuar, de cultivar una nueva manera relacionarse y ser ciudadano del mundo por este medio. En este sentido Pérez (2010), uno de los autores que más ha aportado al tema señala que el videojuego ha dejado de ser considerado únicamente como un

² Las plataformas son los artefactos que sirven para poder jugar. Son de 2 tipos: PC y Consolas. La PC, varía en sus componentes necesarios de funcionamiento para un videojuego, los periféricos van desde el teclado y mouse, hasta joystick (palancas), tapetes, cascos, gafas, aditamentos especiales. Las consolas según las empresas dominantes en el mercado: Xbox 360 es una consola de Microsoft. Wii. Es la consola de Nintendo que tiene una mayor interacción por parte del jugador debido a su control simple e intuitivo. Es la menos poderosa de las consolas pero su fuerza radica en que puede jugar desde un niño hasta un abuelo. La consola PlayStation 3 (PS3). de Sony. La mejor dotada gráficamente.

objeto tecnológico o un medio de entretenimiento, para llegar a ocupar un lugar importante en el ámbito cultural social.

Desde esta perspectiva en que el videojuego se posiciona en el ámbito cultural - social, se convierte en un canal adicional para contar historias y participar de ellas interactivamente en el plano geopolítico. Esto crea, una relación adicional entre los videojuegos, su vinculación con los acontecimientos mundiales y el tratamiento que sus desarrolladores les dan. Esta como forma de mediatización, ha dirigido desde lo lúdico una nueva mirada hacia el acontecer político del mundo, en donde los escenarios conflictivos en los diferentes continentes se convirtieron en materia prima para el desarrollo de muchas historias, de muchas temáticas que empezaron a mostrar la realidad no necesariamente acorde con lo que realmente estaba sucediendo en los diferentes puntos geográficos, sino también brindando desde su propia versión una propuesta interactiva de la historia, una interpretación propia de la realidad para ser presentada al jugador.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

El objetivo de este estudio fenomenológico es indagar sobre los juegos de rol y estrategia como industria cultural y su relación con contenidos ideológicos o propagandísticos en los jugadores en línea.

2.2 Objetivos específicos

Examinar el uso propagandístico que se hace en los videojuegos de rol y estrategia a los conflictos mundiales.

Describir los elementos utilizados en la creación de contenidos ideológicos en los videojuegos de rol y estrategia.

2.3 Preguntas de investigación

¿De qué manera utilizan los videojuegos de rol y estrategia los conflictos globales para generar mensajes propagandísticos?

¿Qué elementos utilizan los videojuegos de rol y estrategia en la creación de contenidos ideológicos?

3. Justificación

El tema de juegos de rol y estrategia ha sido un campo fértil para la producción académica, desarrollando de él cada vez elementos de estudio. No obstante, dada la variedad de tantos ángulos de estudio que presenta el tema, en este trabajo se dirige la atención sobre un elemento en su contenido: el ideológico, en aras de reconocer el mensaje alegórico que pasa desapercibido y que puede ser motivo de una lectura más atenta dada su vigencia y su creciente desarrollo. La industria cultural y los teóricos interesados en el tema aportan diariamente contenidos para enriquecer los denominados “game studies”, a la par que un trabajo como éste es válido para la identificación de los mensajes y significantes de influencia ideológica presentes a través del videojuego de rol y estrategia.

Los videojuegos -como agente socializador, como cualquier otro medio de comunicación y de expresión- transmiten valores e ideas. Las discusiones acerca de los límites de los videojuegos, sus contenidos violentos y el sexismo que algunos de ellos muestran son algunos ejemplos de la importancia que tienen para construir modelos de vida. En este sentido, no es de extrañar que las grandes campañas políticas, el mercadeo -entre otros sectores- hayan puesto el punto de mira en estos, en su afán de construir un escenario y generar una ideología que favorezca a sus intereses. Es necesario leer entre líneas, explorar en el momento histórico, y buscar las claves necesarias para mostrar cómo son usados los videojuegos desde las realidades políticas como canal propagandístico en diferentes escenarios mundiales. Entonces será posible observar cómo los videojuegos han sido un gran almacén de tópicos, lugares comunes, mitos racistas y sobre todo un trampolín para la propagación de ideologías (Gómez, 2001). Este trabajo quiere aportar elementos de discusión y análisis público, ya sea entre comunidades escolares o de grupos de interés cuyo objeto de estudio esté relacionado con el tema.

4. Marco referencial

4.1 Estado del arte y contexto sociocultural

4.1.1 El desarrollo del Videojuego

Para aquellos que generacionalmente, de una u otra forma, fueron testigos del surgimiento y avance de los videojuegos, que coexistieron con la época de sus inicios, vale señalar la aparición de artefactos como el “telebolito” o Pong³, significaron una revolución en la forma tradicional de jugar y de divertirse con los amigos después de la jornada académica. Pocos años después, aún más novedoso, fue la llegada de las pesadas consolas de mesa de vidrio negro que guardaban los laberintos del Pac-man⁴ y los combates de luchadores Street Fighter⁵. Para esa época ya se dejaba entrever la preocupación de los adultos para que los jóvenes hicieran una mejor inversión de tiempo dedicando más tiempo al estudio en casa en vez de estar disparando a las naves alienígenas o estar saltando los escalones del juego de Mario Bros⁶. En esa época aún no se invertían horas jugando en línea con alguien al otro lado del planeta ni había señales de entrada del colosal martillo de energía usado por los guerreros Brutes en Halo⁷ o más tarde los gráficos realistas de Call of Duty⁸, un juego de disparos en primera persona, con un motor gráfico eficaz, buen sonido y personalización del jugador. En los primeros años, tampoco se había formalizado

³ Pong fue un videojuego de la primera generación de videoconsolas publicado por Atari, creado por Nolan Bushnell y lanzado el 29 de noviembre de 1972. Pong está basado en el deporte de tenis de mesa.

⁴ Pac-Man, es un videojuego arcade creado por el diseñador de videojuegos Toru Iwatani de la empresa Namco, y distribuido por Midway Games a principios de los años 1980.

⁵ Street Fighter es una serie de videojuegos de lucha creada por la empresa japonesa Capcom. El primer título, Street Fighter, apareció en el año 1987 en Arcade.

⁶ Super Mario Bros. es un videojuego de plataformas, diseñado por Shigeru Miyamoto, lanzado el 13 de septiembre de 1985 y producido por la compañía Nintendo, para la consola Nintendo Entertainment System.

⁷ Halo: Combat Evolved, comúnmente conocido como Halo o Halo 1, es un videojuego de disparos en primera persona desarrollado por Bungie Studios y publicado por Microsoft Game Studios en 2001.

⁸ Call of Duty es una serie de videojuegos en primera persona, de estilo bélico, creada por Ben Chichoski, desarrollada principal e inicialmente por Infinity Ward, y distribuida por Activision en 2003.

una relación manifiesta de esas tecnologías con la escuela en los que en palabras de los expertos y los de corte educativo contenían grandes oportunidades y eran señalados entre otras cosas, como una importante motivación para el trabajo de aspectos relativos a la autoestima B.Gross- (2000). Hoy día, a la par de la mirada reflexiva sobre los contenidos ideológicos contenidos en los videojuegos, subyace otra mirada desde el usuario, sobre cómo los videojuegos inciden en las conductas de los jugadores, en la que padres, docentes o figuras de autoridad deben resolver situaciones análogas respecto al efecto de los videojuegos violentos a mediano y largo plazo, a la sobreexposición al juego y al tiempo invertido en este.

La raíz ludológica del videojuego

El videojuego en su contexto sociocultural está enmarcado en el estudio propiamente de la ludología que tiene como objetivo primordial el estudio de las estructuras universales del juego. El juego tiene como principales rasgos: la libertad de elección, unos límites de espacio y tiempo, unas reglas obligatorias y genera la conciencia de mira en realidades paralelas. Sus fuentes características son la teoría del diseño de juego, la teoría de los juegos que analiza los comportamientos estratégicos de los jugadores y el comportamiento económico (Morggenstern, 1944), y elementos teóricos de origen sociológico/ antropológico de (Huizinga, 1938) sobre el carácter de alteridad del juego: el juego no es la vida corriente, ésta se halla suspendida mientras se juega, ya que el juego crea su propio mundo; o (Callois, 1977) al hablar entre otras cosas del juego como un fenómeno total, problema central que deben reconocer las distintas disciplinas en su pretensión de acceso.

Pérez (2010) en su análisis de la significación del videojuego, señala que: “desde la definición de (Huizinga, 1938) ha proliferado las definiciones sobre el concepto del juego y sobre el elemento lúdico del videojuego, destacando los estudios (Salen & Zimmerman, 2004), (Juul,

2005) (Egenfeldt & al., 2008) y (Ruiz, 2008). A partir de estos estudios y los propios resultados de esta investigación el juego se puede definir como una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, con una relación situada desde la vida cotidiana como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la ley del lugar y capacidades del participante como sujeto protagonista del juego, así como la identidad y dinámica propia del entorno de juego y las relaciones fundamentales entre ambos. Cabe añadir que todo juego proporciona al usuario un conjunto de evidencias con sentido pleno, por su desarrollo ligado a objetivos claros (sean éstos reglados o simplemente definidas por el usuario), cuya emergencia está limitada y generada al mismo tiempo por el sistema de reglas. El videojuego se distingue del juego tradicional por sus cualidades electrónica y audiovisual, junto a un dispositivo de interfaz”.

Por otro lado, evidentemente el videojuego se distingue de otro tipo de experiencias audiovisuales de carácter cultural o de entretenimiento, como el visionado de una película, por la influencia determinante de la participación del usuario en el desarrollo de la experiencia (Pérez, 2010). Ampliando la cita anterior, con Salen y Zimmerman (Zimmerman and Salen 2004, pp. 72-73), la relación entre estos dos términos -jugar y juego-, resulta un tanto compleja ya que jugar (play) puede ser al tiempo un término que contiene al juego (game) o que forma parte del mismo, según de cómo se encuadre y el juego (game), es el sistema diseñado, la estructura que contiene la actividad de juego. Aunque algunas formas de jugar (play) sí se estructuran como juegos (games). Desde este punto de vista parece que los juegos (game) son un subconjunto que forma parte de la actividad de jugar (play).



Figura 1. El sistema de juego como un Fig. 02 La acción de jugar como un subgrupo de la actividad de juego - componente de los juegos

Fuente: (Salen & Zimmerman, 2004)

Estas distinciones que señala Latorre son especialmente ilustrativas en la medida en que más allá de las experiencias que pueden ofrecer otras expresiones artísticas como un performance, un libro, una pintura, una película, en el videojuego se pasa de ser un espectador a convertirse en alguien que vive y de alguna manera controla la experiencia al jugar, convirtiéndose en una situación de realidad no solamente más inmediata sino participativa, más intensa. Los videojuegos se convierten en el vínculo más inmediato entre la imaginación y la realidad, generando una experiencia personal en el jugador.

El Videojuego en contexto de la cultura audiovisual juvenil

Es importante mencionar en el contexto del desarrollo de los videojuegos, que su crecimiento se ha dado en un espacio preciso de una generación de jóvenes para los cuales el video juego se convirtió en la reivindicación de un momento histórico personal. Una manera de transitar por su época, de habitar los espacios materiales del entorno que les tocó vivir, pero también de la mano de los mencionados desarrollos tecnológicos, una oportunidad de fortalecerse en medio de una cultura audiovisual que fue el medio propicio para expresar una manera de ser y de experimentar la cultura audiovisual cargada de video, de imagen y de audio, interactuando con ella y haciéndola parte de la huella generacional por la que transitaban (Henriquez, 2013), señala que las culturas audiovisuales juveniles, contienen jóvenes participativos, gregarios, que forman

verdaderas comunidades virtuales en torno a sus afinidades y desarrollan vínculos emocionales tan fuertes en esos espacios, como en las relaciones cara a cara. Incluso -señala la autora-, pueden llegar a ser tan participativos que asumen el rol de prosumidores o segundos productores de los contenidos que circulan en esa cibercultura dentro de un nuevo modo de producir información. La juventud en el contexto de los videojuegos, es un segmento de personas que exponen su intimidad usando especialmente los blogs, fotoblogs y redes sociales para publicar instantáneamente cada momento de sus vidas, recreando el concepto de ciber desinhibición que nada tiene que ver con el sentido de privacidad de generaciones anteriores.

Esto que menciona la académica, es especialmente cierto al observar las profundas relaciones en línea que se tejen entre pares a través del juego de rol y estrategia online. La autora también señala que esta generación se mueve por el elemento lúdico, el juego es parte central de su vida. “Los videojuegos en los que han crecido son el pan de cada día, pero además ha impregnado sus días de máxima estimulación sensorial, máxime interactividad y gratificación constante, por lo que fuera de ellos siguen buscando estos elementos” (Henriquez, 2013, p. 14).

A lo anterior, se suma un elemento en el ámbito educativo para el videojuego, dado que las ciber culturas juveniles en el ámbito escolar muestran un problema relacionado con el esquema tradicional de aprendizaje, en tanto que los elementos tradicionales de la palabra escrita, la linealidad de los textos y el estatismo de los medios tradicionales se enfrentan a unos usos diferentes de los jóvenes conectados en red que realizan actividades instantáneas y multitarea, ya que están estimulados hiper mediáticamente, en definitiva, en un ritmo muy diferente en el que fueron formados sus tutores. En esa línea, respecto al aporte de los juegos educativos al nuevo esquema de enseñanza en la escuela, no se trata de "perder" el tiempo jugando, sino que hay que aprender algo durante el juego. Esta diferencia en cuanto a intención encierra unas consecuencias

importantes como lo dice la investigadora (Gross, 2000), ya que subraya que en su mayoría los juegos de multimedia educativos contienen unos diseños instructivos muy poco elaborados y fundamentados, falseando con su presentación la intensidad, convirtiéndose en algo rutinario, diferente a los juegos de rol y estrategia que están en su mayoría diseñadas con un cuidado milimétrico, revelados en su trama desde la vigencia en la actualidad en las historias que narra, para el caso de este estudio nutriéndose de los conflictos mundiales, acercándose con realismo al jugador ávido de acción pero también de una sensación de realidad.

En adición al aporte de los videojuegos de la cultura audiovisual juvenil, (Ramírez, 2007) señala que en la actualidad los videojuegos son una nueva forma cultural de esparcimiento, de la misma forma que no pueden ser las películas. Autores que han resultado muy importantes en el estudio de los videojuegos como (Estallo, 1995) integraron aspectos al tema de los videojuegos a favor al señalar cómo la práctica con videojuegos facilita la interacción con los computadores, además de comprobarse que mientras más se usen los videojuegos hay una mayor estadística positiva con el uso de los computadores. (Casteleiro, 1998) a su vez, afirmaba que se hace más necesario potenciar la utilización de los juegos como una actividad natural y como un medio para el aprendizaje. (Levis, 1997) consideró a los videojuegos como los primeros en usar y desarrollar el concepto de multimedia interactiva, ya que éstos fueron el primer medio que combinaron varios estímulos como lo son el audio y video y el dinamismo visual de la televisión, con la participación activa del usuario, formando una interactividad propia y la relación entre medios y usuarios, ya que no hay juego sino existe una interacción del usuario con el medio, esto es, no hay juego si no se pueden obtener puntos, trabajar colaborar activamente, resolver objetivos o simplemente ganar o perder.

En el mismo contexto de la cultura audiovisual juvenil los videojuegos han alcanzado una magnitud diferente a la de cualquier otra actividad lúdica, en general jugar con ellos no es otra actividad más, sino que constituye un reto para los sujetos que ponen a prueba su competencia, su autoestima y su propio autoconcepto (Estallo, 1995), algunos teóricos como (Bandura, 1987); (Castillejo & Colom, 1987) en su trabajo investigativo en torno a los videojuegos, señalaban entre los determinantes principales de la conducta humana para jugar, factores de motivación en necesidades, tendencias e impulsos que con frecuencia eran inconscientes. El desarrollo de la tecnología en consolas y en los ordenadores ha dado la posibilidad de crear entornos virtuales que asemejan a la visualización de tercera dimensión simulada dentro de los juegos. Crear la sensación de profundidad en un lugar ha dado la posibilidad de crear entornos simulados de realidad virtual, los cuales crean espacios increíbles para el desarrollo de complejas tramas y de la búsqueda de objetos complicados (Ramírez, 2007) esta característica se ha hecho especialmente importante en el fomento del videojuego como industria cultural ya que ha permitido a las culturas audiovisuales juveniles participar de diferentes entornos virtuales, en escenarios donde se simula una realidad alternativa a la propia trayendo relatos muy diferentes a la cotidianidad de los jóvenes.

Un protagonismo que los transporta a universos alternos en los que ellos como usuarios de los videojuegos determinan el curso de los acontecimientos, que para el caso de los videojuegos de rol y estrategia involucrados con el tema geopolítico los lleva a ser actores de primera mano en un contexto presentado como histórico real.

El desarrollo del videojuego como creación de una realidad virtual de interacción amparada en el marco tecnológico, ha sido una construcción muy compleja en muy corto tiempo en comparación del surgimiento de otras artes audiovisuales. "Virtual" significa lo implícito o

tácito, y también la existencia aparente y no real, frente a la existencia efectiva y real, un concepto que han explorado las nuevas tecnologías a la par de sus adelantos en el surgimiento de videojuegos como entrada a otros mundos y que en sus comienzos significó un desafío entre el ser y la apariencia -desde las ideas platónicas-, que le quitaba a lo aparente o virtual toda relevancia ontológica y lo dejaba con un valor secundario respecto de lo real. Hoy la realidad virtual según (Lanier, 2010) describe la simulación por computador de distintos procesos que se presentan en los distintos ámbitos de la realidad -física, social, biológica, etc.-, como la invención de nuevos fenómenos y procesos receptivos. El fenómeno virtual es tan antiguo como el propio hombre, y es inaceptable que pueda haber ser humano sin que exista virtualidad (Echeverría, 2001)

Evolución del juego de rol y estrategia

El videojuego en sus inicios no fue concebido como un objeto cultural sino que se asumía solamente como un medio de entretenimiento sin mayores pergaminos ni análisis frente a su aparición. Después surgieron los primeros trabajos teóricos sobre el videojuego en los que fundamentalmente se mencionaban los efectos que podrían provocar en los niños. “Así, las primeras publicaciones sobre el tema concebían generalmente el videojuego como una rareza para fans y para ociosos aficionados a la electrónica, o bien como un juguete, nuevo y quizá nocivo, pero, al fin y al cabo, un simple juguete” (Wolf & Perrón, 2005 como se citó en Pérez, 2010, p. 17)

Los primeros videojuegos no se caracterizaban por tener historias profundas, puesto que muchos de sus objetivos se centraban en la repetición de acciones predeterminadas. En los 70's y 80's las máquinas tipo Arcade centraban su propuesta en que el jugador hiciera puntos. Desde los 80 las computadoras personales fueron evolucionando hacia algunos videojuegos cuyas historias

presentaban propuestas cada vez más innovadoras. Luego vino la consola de video juegos de Nintendo cuyo personaje principal fue Super Mario Bros, superando así la etapa de los video juegos que buscaban hacer puntos, para dar paso a videojuegos de progresión donde el objetivo era resolver conflictos en un relato. Así en los juegos de progresión, la historia fue lo más importante; dando paso a juegos históricos como “La Leyenda de Zelda” de 1986 en donde el personaje principal recorría un mundo de fantasía, no se acababa en una sola sesión y requería algunas horas para llegar hasta el final (Garfias, 2010).

En los años 90 empezaron a aparecer estudios sobre el videojuego como medio de significación, tomándolo como un fenómeno cultural para el análisis y estudios de la época. Libros como el de (Provenzo, 1991)-Making sense of Nintendo-, empezaron a indagar sobre el potencial comunicativo de este medio. También aparecieron revistas académicas y aproximaciones rústicas del videojuego. Los hermanos Le Diberder mostraron el diseño de videojuegos como un nuevo arte, en L'universe des jeux vidéo. Siguieron los pasos de Crawford -1984- cuando éste denominaba los videojuegos como el arte del diseño de los juegos de computadora. En esta misma línea Provenzo en 1991 señaló:

Podemos interpretar los videojuegos como instrumentos clave de mediación entre el niño y su forma de entender la cultura que le rodea. En este contexto, videojuegos como los de Nintendo no son ‘neutrales’ ni ‘inofensivos’, sino que representan construcciones sociales y simbólicas muy específicas. En efecto, estos videojuegos devienen poderosas máquinas pedagógicas, instrumentos de transmisión cultural. (p. 43)

El año 2001 se puede señalar como el año de inicio de la teoría del videojuego, Espen Aarseth fundó la primera revista académica dedicada específicamente al estudio del videojuego (Game Studies) en la Universidad de Copenhague, en una nueva era de videojuegos que se cataloga

como el inicio del videojuego contemporáneo: “Los Sims”(Maxis, 2000), “Grand Theft Auto” (Rockstar,2001), “Metal Gear Solid” (Konami,2001) “Black and White” (Lionhead Studios,2001) e “Ico” (Team ICO,2001) (como se citó en Pérez, 2010).

Pérez (2010), también señala como dato imperdible en la evolución del video juego de rol y estrategia que, en los comienzos del nuevo milenio, tras muchos años eludiéndose, la teoría y el videojuego se encontraron.

Desde entonces, las teorías orientadas o al menos próximas al estudio de la significación y la estética del videojuego han crecido progresivamente, desde distintas perspectivas teóricas: teoría sobre la proyección de valores a través de estructuras lúdicas (Bogost, 2006 ; Sicart ,2009^a); Frasca, 2007, 2009), estudios centrados en la narratividad (Ryan,2001; Tosca,2003,2004,2009); teorías semióticas (Maietti, 2004, 2008), modelos de análisis textual(Consalvo y Dutton, 2006), así como libros de artículos donde convergen diversas contribuciones afines a esta misma perspectiva(Atkins y Krzywinska, 2007; Scolari, 2008b). (p. 19)

Para los tipos de juego en primera persona la tecnología evolucionó hasta incorporar los denominados motores gráficos, que son aquellos que crean el entorno tridimensional en el que se desarrollan los juegos. Acá lo más interesante es la cercanía que tienen “los objetos” dentro del juego, pues al golpear algo la reacción física es prodigiosa, haciendo aparecer como si se respetaran las leyes de la física. Este tipo de tecnología se podría emplear para desarrollar simuladores de la realidad que permitan, por ejemplo, por las circunstancias en un templo o en un accidente de auto, en versiones más avanzadas, generar una calidad que se acerca a la del video (Universidad Politécnica de Valencia, 2012), de hecho las simulaciones empleadas en robótica y entrenamiento militar avanzan cada vez en esta parte.

Los adelantos en la última tecnología “Wii” de Nintendo, incorporan un mando a control remoto el cual reconoce el movimiento de la mano del usuario y el juego reacciona a este, crea una simulación más cercana a la realidad, esta nueva forma de interactuar ha cambiado el concepto de juegos de video, pues anteriormente era considerado muy difícil por el uso del control con botones y palancas para el movimiento del juego, lo que ya no sólo lo hace sólo cercano y dirigido a las habilidades motrices de los más jóvenes, sino que permite que casi cualquiera tenga la facilidad y la intensidad de participar en este tipo de juegos que anteriormente no eran del dominio tan popular.

Frente a los avances anteriores, y con la perspectiva diaria vivir en una regeneración constante de nuevas formas de interactuar, de relacionarse y operar los videojuegos, las nuevas casas desarrolladoras de tecnologías para los videojuegos, con toda seguridad no cesarán en el lanzamiento constante de novedades tanto en los artefactos para jugar como en los juegos como tal ya que ésta es una industria que como un ave Fénix se va renovando constantemente además de proporcionar experiencias sorprendentes y cada vez más perfectas a los ojos del jugador, son también la posibilidad de recrear de una manera virtual sucesos que de alguna manera no sería posible experimentar en primera persona como se hace a través de los videojuegos.

(Ramírez, 2007), señaló que el desarrollo de este tipo de tecnología da la posibilidad de acercarnos mucho a la realidad, además de que se pueden construir lugares increíbles o que serían difíciles de conocer al mismo tiempo que obtenemos toda la seguridad de un entorno en el que estaremos seguros, pues no podemos ser heridos realmente en un juego de guerra desde la virtualidad.

En esta misma línea de ideas (Gross, 2000), investigadora del tema de los videojuegos señaló que la simulación da posibilidades únicas, pues algunas circunstancias sólo se dan en

condiciones muy poco comunes y en este caso se pueden tener al alcance de la mano y sin mucho problema. Las imágenes producidas por el computador pueden crear modelos de cualquier fenómeno real, posible o imaginario. En este sentido, la creación de simulaciones y entornos virtuales se va haciendo cada vez más sofisticada y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla B.Gross (2000). Valga reiterar el sentido de validez que esta última afirmación tiene sobre simulación y trabajo con entornos virtuales como oportunidad de estudio en los ambientes educativos para una reflexión ampliada frente a las implicaciones posibles del jugador en las historias presentadas por los videojuegos de rol y estrategia desde el panorama mundial vigente.

Las comunidades en línea

El tema de la interconexión y la creación de comunidades en línea han sido elementos que definitivamente han creado las condiciones necesarias para que el tema de los videojuegos haya evolucionado de la forma como ha hecho. Desde el origen de Internet con la creación de Arpanet por el Sistema de Defensa Americano y en sus computadoras interconectadas para las transmisiones de la época de la Guerra fría.

El juego “Plato”, se constituyó en una de las primeras comunidades en línea con un entorno gráfico que permitía mandar correo electrónico, consultar noticias, tener chat y jugar videojuegos. Después, “Habitat”, que fue el primer antecedente virtual gráfico en línea para una comunidad de videojuegos, pues a partir de él muchos especialistas comenzaron a aprovechar recursos e ideas para desarrollar productos más complejos y optimizados. La década de los noventas trajo como resultado la creación de servicios online más complejos como Compuserve, además de la creación de un elemento muy importante para los videojuegos en línea que fue la

“World Wide Web” que además es considerada como el punto de partida para Internet como se conoce hoy en día (Garfias, 2010).

Es de especial significación en el desarrollo de los videojuegos, la aparición de la Web 1.0 que se alimentó de contenido proveniente de las grandes empresas de manera vertical y de la Web 2.0 que trajo una producción de contenidos horizontales en donde los usuarios producían contenidos para ser consumidos por ellos mismos. La web 2.0 generó un nuevo modelo de negocios para la red que trajo nuevas herramientas de los servicios que se ofrecían en los sitios, como las redes sociales, los blogs o los wikis, los que fueron muy atractivos y difundidos en la red, penetrando en la década de los 90 en diversos ámbitos mercados y hogares. De la mano de esta coyuntura, se generó la entrada también de los videojuegos, ejerciéndose así desde diferentes regiones del globo un lugar multicontenidos, fuera para competir, para ayudarse o para ser espectadores de esta nueva cultura de entretenimiento ligada al juego.

La actual generación de consolas de videojuegos como las Xbox, Play Station o la línea de Nvidia en forma de tablet adaptada para hacer streaming desde el Pc o el portátil, han desarrollado los beneficios de los grandes avances en el tema de tarjetas gráficas en la entrada paulatina del usuario al mundo de realidad virtual de la mano de desarrollos importantes en el tema de interconexión para poder posicionarse e integrar más usuarios de unas comunidades que se hacen fuertes alrededor del videojuego. En particular, las llamadas consolas de novena generación cambian a dispositivos diferentes, por la transición que se vive entre el formato físico y el digital y la mayor oferta a través de la red. Un hecho que reduce muchos gastos tanto a las compañías creadoras de videojuegos como a los usuarios para adquirirlos. Además, la difusión de la distribución digital potencia un uso de internet cada vez mayor, teniendo que ver con todo,

haciendo casi impensable la vida sin esta autopista de información y de posibilidades de interactividad.

4.1.2 Algunas cifras que mueven los videojuegos

Desde una definición general, el desarrollador de videojuegos es un desarrollador de software sea individual o como empresa, que crea videojuegos para diferentes plataformas o de video consola o en un computador personal. Éstos se especializan comúnmente en juegos de rol (RPG “Rol Playing Games”) o en videojuegos de disparos en primera persona (FPS “First -person shooter) en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista. También en este ámbito, hay empresas que se dedican a la portabilidad de un sistema a otro, referida como la propiedad que posee un software que le permite ser ejecutado en diferentes plataformas y/o sistemas operativos, en traducir juegos de un lenguaje a otro, segmentándose también en las empresas que se encargan de la distribución o del desarrollo, siendo estas últimas por lo general, menos conocidas que las grandes multinacionales distribuidoras.

Desde esa variedad de negocio, las cifras económicas de los videojuegos están hablando de un punto desde el cual no se puede negar el alcance y lo significativo del videojuego desde la parte económica en la sociedad contemporánea. La industria mundial del videojuego facturó unos 85.000 millones de euros en 2014, que comparativamente con el cine por su parte alcanzó los 34.000 millones en taquilla (Sucasas, 2015).

En lo que respecta a los artefactos más utilizados en los videojuegos se destacan por orden de preferencia el portátil, el computador personal, el móvil de última generación, la consola PlayStation y la Wii. Señalando adicionalmente el crecimiento de la forma de juego online a través de los mencionados dispositivos para los que un estudio en 2012 señalaba un 83% de los video jugadores participantes afirmando jugar online (ISFE, 2012).

El streaming es una de las grandes apuestas de la industria de los videojuegos. En un ámbito cercano a los videojuegos de rol y estrategia, el mundo de los e-sports -como se denomina a las competiciones de videojuegos genera unos 70.000 millones de dólares, una suma mucho más significativa de lo que producen las taquillas. Ya no solo se juega, también se contemplan las partidas de alto nivel. En una tendencia que ha ido ganando fuerza, -por ejemplo- la empresa Amazon compró a Twitch, ya que a través de esta plataforma se puede ver en directo en línea partidos de videojuegos como si se tratara de un partido de fútbol o de tenis, o eventos relacionados con el mundo de los videojuegos además de interactuar con los jugadores y otros participantes, casi como una red social. A la par el portal Youtube Gaming, está diseñado para enfocarse en los juegos y jugadores favoritos mencionaba un portavoz de la agencia AFP en 2015. La firma Oculus, que forma parte de Facebook, se ha comprometido a hacer demostraciones en tamaño real de juegos en inmersión total⁹. Recientemente presentó su casco de realidad virtual Rift.

Prosiguiendo con las cifras, en 2011, el valor de la industria coreana de videojuegos ya ascendía a 2,000 millones de dólares, sólo en España alcanzó en 2013 la cifra de 762 millones de euros y en Estados Unidos se hablaba de 76,000 millones de dólares estadounidenses a finales de 2013. “En Europa, el gobierno de Francia declaró oficialmente el diseño de videojuegos "Nuevo arte" (2006) y ha promovido la industria nacional a través de ayudas públicas que pueden alcanzar los 3 millones de euros por proyecto” (Pérez, 2010). Para China se estimaba que tenía 110 millones de jugadores sociales, Estados Unidos cerca de 95 millones y en Corea unos 42 millones. Para el caso colombiano -segundo exportador de bienes culturales de Sur América, con

⁹ Videojuegos de inmersión total (Furudaibu en japonés) aquellos con tecnologías orientadas para interactuar con mundos virtuales. Estas bloquean las señales que el cerebro envía a la espina dorsal y las cambia de modo que el jugador pueda controlar su avatar en esos mundos, se utiliza por medio de un casco con sensores.

un 10.4 % de participación-, la industria nacional facturó en 2015 dos millones de dólares en aplicaciones y videojuegos (Bogotá Audio Visual Market, 2014). En esta misma línea de la incursión colombiana en el tema de contenidos digitales, según el estudio sobre “La oferta de contenidos digitales”, publicado por la Universidad de los Andes, se reveló que el 69% de las compañías del sector están radicadas en Bogotá, el 13% en Medellín, un 3% en Manizales, mientras que el 1% de la participación está en ciudades como Tunja y Pasto. En el ámbito mundial para 2015, estas cifras se incrementaron a casi 300 millones, con la proyección de que India sería el mercado de mayor crecimiento en los próximos años, y tendría un crecimiento estimado de 30% a 2017, según Netscribes. Otros mercados que se pronostica seguirán los mismos pasos son los de China y Corea del Sur, cuyas compañías de software están expandiéndose rápidamente en Estados Unidos y Japón.

4.2 Marco conceptual

El concepto principal sobre el cual se ha desarrollado el presente trabajo es el de los siguientes autores:

Óliver Pérez Latorre (2010)

Diego Levis (1997)

Alejandro Piscitelli (2009)

Gonzalo Frasca (2009)

4.2.1 Oliver Pérez Latorre y el tema del significado en el videojuego

El trabajo del doctor español Óliver Pérez Latorre, es un trabajo muy importante en el ámbito internacional en tema de los videojuegos. El desarrollo de su trabajo sobre la significación en el

tema de los videojuegos, es línea obligada de consulta para quienes investigan el tema de los videojuegos en diferentes ámbitos. Su trabajo se centra en la teoría y análisis del videojuego, el estudio del lenguaje visual y la narrativa audiovisual y las nuevas tendencias de la cultura popular en los medios audiovisuales. Su tesis doctoral 2010 ha sido fundamental como texto de referencia para la escritura de este trabajo. Desde un tratamiento semiótico Pérez Latorre desarrolla un análisis muy completo sobre la transmisión de significados de los videojuegos en tres perspectivas que integran lo lúdico, lo narrativo y lo enunciativo; y que en su combinación albergan un análisis de una mayor profundidad sobre la transmisión de significados desde el videojuego pues como menciona en alguno de sus apartes detrás de todo videojuego (en donde se incluyen los más comerciales), existe "un discurso, una determinada visión del mundo, un cierto punto de vista sobre qué es la victoria y que es la derrota, y cómo se llega a cada una de ellas".

Pérez Latorre además ha desarrollado considerablemente el tema narratológico, que tiene que ver con un análisis de la trama, del mundo que se representa en los videojuegos. Desde un aspecto en donde aborda lo enunciativo, analiza las relaciones entre la figura del diseñador implícito y el jugador en donde presenta ampliamente la relación de los diseñadores con el aprendizaje del jugador mismo, ofrece pistas sobre cómo todo esto desemboca en la relación comunicativa simbólica.

Pérez Latorre también desglosa el contenido discursivo de los juegos y ayuda a descodificar el mensaje que a través de estos, los desarrolladores y las casas matrices intentan transmitir al jugador final.

Conviene no olvidar que las obras de la cultura de masas poseen un papel fundamental en la forma en la que desde niño se construyen los sistemas de valores y se otorga sentido a la vida. De allí la importancia del estudio de la significación de los videojuegos (...) los

psicólogos cognitivos nos han demostrado que una gran parte de la información que procesan nuestras mentes en cualquier contexto, una gran parte de la transmisión de significados, ocurre a nivel inconsciente, y yo creo que los videojuegos al ser un producto con el que nos relacionamos de manera directa como un medio de entretenimiento, lo que hacen es canalizar muchos de esos valores por canales más bien implícitos. (Pérez, 2010)

4.2.2 Diego Levi, aspectos sobre la virtualidad y la violencia online.

Para el desarrollo del presente trabajo, se ha prestado especial atención al trabajo de este académico español particularmente en su libro "Los videojuegos, un fenómeno de masas, publicado en 1997, en el que se analiza la evolución de los juegos informáticos desde su aparición en 1972 hasta las realidades virtuales, y las actualizaciones creadas en los últimos años. Su trabajo es especialmente importante, por el desarrollo que hacen de temas como la violencia en los juegos de rol y estrategia y su análisis preciso sobre la difusión de este tipo de contenidos entre diferentes públicos.

No hay historia que contar. Todo será acción muerte, destrucción y adicción sin límites (...) Resultará curioso comprobar cómo, una vez que el juego aparezca, se tachará de extremadamente violento, se acusará a la compañía y a la prensa de promover actitudes agresivas y todo eso a lo que ya nos estamos acostumbrando. (Levis , 1996)

El autor señala que la ausencia de estudios serios sobre la recepción de contenidos violentos, impide establecer los efectos que tienen en niños y jóvenes los excesos de violencia y sadismo de los juegos informáticos, los modelos de comportamiento que proponen o la visión del mundo que trasmite. En tal sentido, que se suele establecer un paralelismo entre los videojuegos y la televisión o el cine. Sin embargo, los videojuegos, a diferencia de estos medios, no muestran la violencia sino que involucran en ella a quien juega mediante un doble proceso de simulación sin

el cual nada de lo que sucede en la pantalla tendría lugar. El acto violento en el videojuego es una parodia que finge ser lo que no es. La imagen en el videojuego no oculta nada, la acción no modifica el espacio. Algunos apartes del trabajo del autor son significativos en el tema de la violencia y la virtualidad, porque desde una interpretación propia, señalan la violencia virtual como una clave de “enganche” del jugador al videojuego en donde está contiguo el contenido ideológico que el jugador acepta en la participación de la experiencia. Levi señala que en los videojuegos no hay lugar para el amor ni tampoco para el odio. Se mata y se destruye maquinalmente, por puro instinto de supervivencia:

La interiorización de la violencia como algo divertido y banal a la que parecen conducir muchos juegos informáticos puede llevar, a la larga, a una mutilación afectiva del individuo y a una incapacidad para asumir la responsabilidad de vivir en libertad. Nada puede justificar educar en la violencia, educar para matar. Tener plena conciencia del valor de cada vida es la barrera más eficaz que puede levantarse contra la barbarie. (Levi, 1996, párr. 8)

4.2.3 Alejandro Piscitelli, el impacto contemporáneo de los videojuegos.

El académico argentino catedrático en la Universidad de Buenos Aires, Alejandro Piscitelli, se ha preocupado de la huella que los videojuegos van dejando en la sociedad contemporánea. En el libro *Nativos Digitales*, reúne diversos planteamientos sobre el juego y lo virtual, en particular la parte I que se refiere a los “nativos digitales” como la nueva clase cognitiva y el capítulo 3 donde aborda los videojuegos como simulación de la realidad, dirigidos a todos aquellos que tienen que ver en el campo de la docencia y la pedagogía.

Su inclusión como autor principal en el presente trabajo sobre videojuegos de rol y estrategia, es importante por el análisis y la vigencia de sus planteamientos frente al impacto de los videojuegos en el mundo contemporáneo, a la par de conceptos como por ejemplo los

polialfabetismos como cambios cognitivos por los que está atravesando la humanidad , ello aplicado a los videojuegos y la simulación, dando una interpretación amplia de los videojuegos como el desarrollo más actual de la ludología como nuevo campo multidisciplinario. En esta línea, este autor ha cuestionado la predominio de la imprenta unida a la narratología como único vehículo para el aprendizaje generándose en las últimas décadas otras formas de aprendizaje más interactivas –como los videojuegos-. Piscitelli aparte de su incursión en el tema de los videojuegos es un autor que ha desarrollado un vasto trabajo sobre las tecnologías y sus consecuencias a la par de los desafíos que esto ha significado para la educación, además de generar en sus planteamientos un aspecto sobre los posibles desarrollos y desafíos de la tecnología, además de las relaciones sociales que se generan a través de los medios en el tema de los videojuegos (Piscitelli, 2009).

4.2.4 Gonzalo Frasca, la experiencia frente al videojuego en relación con lo educativo.

“Los juegos permiten explorar las cosas de manera distinta, te dejan vivir en carne propia experiencias. Yo los veo como laboratorios para probar cosas y equivocarte, que es la mejor manera de aprender” (Frasca G. , 2011, párr. 3). Tener de referencia este autor, para el tema de videojuegos da la posibilidad de revisar un tema en los juegos en lo que tiene que ver con las actitudes frente al juego, las estrategias y las reglas que permiten el desarrollo y la interacción en el juego.

A esta parte Frasca dice que "lo importante es poder hacer un proceso crítico, aprender las reglas, cuestionarlas y hasta modificarlas -y algunos juegos lo permiten-. Este proceso, que se dio con el teatro y el cine, con los videojuegos recién lo estamos aprendiendo como sociedad” (Frasca G. , 2011, párr. 5).

Frasca es aportante al tema de las ideologías operantes en el videojuego ya para él el concepto de videojuego, es una oportunidad para la educación, sobre otros conceptos de diversa índole que se planteen desde el videojuego.

La propuesta de Frasca tiene que ver con “aprovechar la estructura de simulación que ofrecen los videojuegos e incorporarla en todos los ámbitos: educación, política, periodismo, religión, etc.”. Es en el ámbito educativo donde los docentes se encuentran compitiendo por la atención de los chicos contra multinacionales que "saben entretener". El entretenimiento suele verse como algo malo. Pero no se puede explicar algo claramente a una persona sin tener su atención, y tener la atención de una persona es tenerla entretenida. Hay que aprovechar esas cuestiones porque hay cosas de los videos que están buenas. No son la solución, son una herramienta más y tienen mucho que aportar en los procesos de enseñanza y aprendizaje", afirma el uruguayo que ha desarrollado videojuegos para Disney Pixar, Cartoon Network y Warner Bros. (Frasca , 2011, párr. 6)

El autor, quien desde joven ha incursionado en el tema de los videojuegos, es doctor en videojuegos por la IT University de Copenhague, catedrático de esta materia en la universidad ORT de Uruguay, y también a colaborador en el primer videojuego utilizado en una campaña presidencial del Partido Demócrata en Estados Unidos en 2003 (Howard Dean for Iowa).

El investigador uruguayo supera la definición de videojuego como mero pasatiempo y señala en su trabajo académico muchas más posibilidades en este campo. Fue uno de los principales impulsores del denominado “newsgame”, que consiste en la utilización de plataformas lúdicas para contar noticias. Frasca, está convencido de que a través de los videojuegos se puede mejorar el aprendizaje de los niños y superar un sistema educativo anclado todavía en

el siglo XIX e incapaz de dar respuesta a los retos que nos planteará el futuro. (Dalmau, 2015, párr. 3)

5. Metodología

El presente trabajo se desarrolla a partir de la investigación cualitativa, la cual:

Es un campo de estudio en sí misma. Cruza disciplinas, áreas de conocimiento y problemáticas. Como método de investigación, la perspectiva cualitativa articula enfoques metodológicos; y análisis de información. Como la investigación cualitativa busca la comprensión de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente, privilegia las técnicas de recolección y generación de información que favorecen la relación inter subjetiva, la mirada desde el interior de los actores sociales que viven y producen la realidad sociocultural. (Galeano, 2004, p. 17)

Adicionalmente, se realiza desde el abordaje de lo fenomenológico, que no parte del diseño de una teoría, sino de la realidad conocida, de un análisis descriptivo con base a las experiencias alrededor del problema de investigación. Esta modalidad de investigación puede definirse como una metodología que es:

Un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les

otorguen). El enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. El proceso cualitativo es “en espiral” o circular, en el sentido de que las etapas interactúan y no siguen una secuencia rigurosa. (Hernández, 2014)

El trabajo de Investigación es de revisión de literatura, que supone la consulta o uso de información disponible para estar al día de lo publicado sobre el tema investigado. En este caso se entendió el estudio documental como un repaso del estado del arte sobre el tema para intentar dar respuesta a los interrogantes del trabajo.

5.1 Técnicas e instrumentos

Como instrumento de recolección de datos la Observación cualitativa -que tiene como propósito explorar y describir ambientes-, y la recolección de documentos afines al tema de investigación.

5.2 Categorías de análisis

5.2.1 El significado de los videojuegos de rol y estrategia.

En la primera categoría está el tema del significado en el ámbito del videojuego. La semiología es la disciplina que aborda la interpretación y producción del sentido, porque estudia fenómenos significantes, objetos de sentidos, sistemas de significación, lenguajes, y para el eje de estudio del presente trabajo, da la posibilidad de aproximarse a los significados subyacentes en el tema de los videojuegos de rol y estrategia y sus contenidos ideológicos. En esta categoría, se convierten en guía algunos de los planteamientos de Pérez Latorre, de Ian Bogost y Henry Jenkins.

A partir del signo se construye todo proceso de significación y de comunicación. Pérez Latorre (2010) -por su trabajo frente a la significación del videojuego-, es referencia obligada al señalar entre otras cosas, que:

La significación consiste en una inferencia posible de una entidad ausente a través de una entidad presente. La entidad presente juega el papel de significante o unidad de expresión, y la entidad inferida juega el papel de significado o unidad de contenido.

(Pérez, 2010, p. 11)

El "signo" en su concepción moderna, no es el producto fijo de una relación entre un significante y significado, sino una actualización posible de la relación entre una unidad de un plano de expresión y una unidad de un plano de contenido, en virtud de un código semiótico determinado (entre otros posibles) que enlaza ambos planos: los sistemas culturales. Pérez (2010), en esta misma línea sobre la significación del videojuego, dice que ésta se puede abordar también desde dos perspectivas fundamentales: por un lado, del diseño de videojuegos como un medio de expresión particular (el lenguaje ideológico); por otro lado, el videojuego como discurso o texto. Así, ante un posible nuevo medio de significación como es el caso del videojuego, cabe plantearse, por partida doble, si este "solo" trae consigo la potencialidad de un nuevo lenguaje o también demanda el estudio de nuevas formas de interpretar/construir discursos. Este concepto es especialmente importante para el desarrollo de este trabajo, ya que señala para esta categoría de análisis, un camino a seguir en la significación del videojuego como discurso videolúdico más que como lenguaje videolúdico, pues es desde el discurso en donde se centra el interés para una indagación sobre los contenidos ideológicos presentes en los videojuegos.

Como aspectos relevantes para tener en cuenta, respecto a la significación del videojuego según Pérez (2010) están los siguientes: uno, aunque el videojuego no está diseñado con fines comunicativos explícitos y aunque los jugadores no suelen participar en los juegos con prioridades comunicativas, es posible estudiar la significación de todo tipo de juegos y videojuegos. Dos, el análisis de la significación del juego va más allá de la mera interpretación personal sobre el valor expresivo de los juegos. Tres, el hecho de que el jugador no presta atención explícita a la significación del juego no impide la transmisión de significados del juego y sus efectos cognitivos. Cuatro, la "teoría de la significación" del videojuego no es incompatible ni contrapuesta a una "teoría de la diversión" del diseño de juegos. En la línea de ideas citadas, los videojuegos de rol y estrategia permiten experimentar en el jugador situaciones únicas de relación con el juego, movidas un conjunto de elementos que guardan en un sentido profundo deseos, interpretaciones, controversias, e intereses personales que no son transmitidos a través de una comunicación literal entre el videojuego y el sujeto, sino más bien que aparecen como una oportunidad de significación de la realidad a través de una historia en un entorno planteada en el videojuego y el sujeto que la interpreta.

En esta misma línea del significado, Bogost (2006) habló de la Retórica Procesal como “la forma en que un videojuego corporiza una ideología en su estructura computacional” (p. 5). Por su parte, Bogost y Frasca, afirman que:

Los juegos en general son simulaciones que no representan un evento particular pero si un conjunto de eventos posibles. Por ello, deben pensarse sus objetos como sistemas y tomar en consideración cuales son las leyes que rigen el comportamiento del jugador y sus límites de acción. Así, la simulación crea un modelo mental en el jugador, quien infiere las reglas que gobiernan el juego, y una vez inferidas las reglas, el jugador las

analiza de acuerdo con sus propias creencias e ideas dándole significado. (Como se citó en Namur, 2007, p. 8)

Pérez (2010), además señala los efectos cognitivos a largo plazo que están estrechamente ligados al tema de la construcción social de la realidad. A su vez, (Berger y Luckmann), establecen que:

Un proceso de construcción globalizada del imaginario colectivo, dirigido en gran medida por los medios de la cultura de masas. Lo que quiere decir que la cultura de masas difunde a gran escala representaciones de la realidad, sistemas de valores, etc. y todo ello se alimenta lentamente en un determinado "imaginario colectivo" que todos compartimos, sin que nos demos apenas cuenta dicho proceso. (Como se citó en Pérez, 2010, p. 20)

En este sentido, en referencia al videojuego, según (Provenzo , 1992) como se citó en (Pérez, 2010) "los juegos son una especie de paraíso artificial similar a Disneylandia una especie de imaginario utópico, a través del cual interpretamos y completamos el significado de nuestras vidas cotidianas" (p. 20).

5.2.1.1 Serious y Persuasive Games.

El estudio del significado para los videojuegos, ha generado variables como medios de expresión y de persuasión. Representaciones del funcionamiento de los sistemas reales e imaginarios que invitan a los jugadores a interactuar con esos sistemas y a formar reflexiones sobre ellos.

En los videojuegos, se han acuñado dos términos para hablar de sus categorías: *serious games* y *persuasive games*. Los que se refieren básicamente a su uso en un entorno comunicacional determinado. El término *serious games*, se suele manejar para describir los videojuegos que promueven valores educativos, participan en la formación de los sujetos, tienen un contenido

científico, o apoyan un área establecida, por ejemplo, un simulador de vuelo en el tema de la aviación o para un procedimiento médico. Mientras que, el término *persuasive games* se suele usar para denominar videojuegos cuyo discurso social posee una intención persuasiva, como en el caso de los videojuegos utilizados en campañas políticas, mercadeo de productos, servicios o en la experiencia de participación que los individuos tienen en algún tipo de organización social o militar, cuya finalidad sea la de convencer de algo al usuario.

Ian Bogost es un diseñador de videojuegos, crítico e investigador estadounidense, que considera a los videojuegos como un medio de expresión. Su trabajo lo ha desarrollado en los juegos de temas sociales y políticos donde el concepto de juegos de persuasión se aplica ampliamente. El autor, explora la forma en que articulan los videojuegos sus argumentos de influencia y la subjetividad propia desde la que cada uno está diseñado, en contextos precisos y particulares desde su propuesta temática, universo gráfico y entorno planteado al jugador:

Al igual que todos los artefactos culturales, ningún juego de vídeo se produce en un vacío cultural. Todos llevan los prejuicios de sus creadores. Los videojuegos pueden ayudar a arrojar luz sobre estos sesgos ideológicos. A veces, estos sesgos están inadvertida y profundamente ocultos. Otras veces, los artefactos mismos esperan para exponer los prejuicios de sus creadores como aspectos positivos, a pesar que por supuesto pueden ser leídos en apoyo u oposición. (Bogost, 2008, p. 124)

En 2002, el Ejército de EE.UU. lanzó un juego en primera persona financiado por el gobierno: “Operations31”. Este fue concebido y abiertamente publicitado como reclutamiento del ejército y herramienta de comunicación con el mismo. El juego recreaba la vida en el Ejército de Estados Unidos, además que los jugadores participaban en misiones de corta duración, como el rescate de un prisionero de guerra, la captura de un edificio enemigo, o agredir a una instalación enemiga

dentro o fuera del territorio de Estados Unidos. En él, a través de sus mensajes y dinámica de reclutamiento se establecía una identificación abierta del jugador con la mayoría de los aspectos que tenían relación con el quehacer del ejército norteamericano y realizaba diferentes acciones encomendadas por este. Los soldados debían ser jugadores del equipo, seguir los valores americanos, del ejército, sus reglas, de sus unidades de alistamiento, lo que llevaba durante el desarrollo del mismo el establecimiento de una profunda vinculación entre el jugador y el ejército americano. Dentro de los primeros seis meses, más de un millón de usuarios se registraron para participar de la experiencia. (Bogost, 2008)

A partir de una ejemplificación como en el caso anterior, el autor señaló que los videojuegos pueden ser creados para hacer afirmaciones explícitas sobre la forma en que funciona un sistema material o conceptual, además de ser agentes de formación ideológica en la ruta de la experiencia de juego, producto de la inmersión en la significación del mismo.

A través de los videojuegos, además se han hecho críticas en diferentes ámbitos como por ejemplo, el videojuego en que aparece la cadena de comida McDonald¹⁰, cuestionada en su momento en Estados Unidos por el manejo de intereses en el tema de las comidas rápidas. Otros juegos se esfuerzan por explicar y apoyar un método particular, para lograr un objetivo político o social; estos juegos usan la retórica de procedimiento para hacer un argumento.

En la misma línea de desarrollo de los *persuasive games*, en la publicidad electoral hay dos corrientes: una, el *advergaming a medida* en el que se incluyen aquellos videojuegos diseñados especialmente para un candidato, un partido, una campaña. Todo en el

¹⁰ Juego: el imperio McDonald's (<http://www.mcvideogame.com/game-deu.html>). El juego se basa en que hay que dirigir la multinacional desde el cultivo de trigo y cuidado de vacas hasta su venta al público. Parece fácil, pero pronto se descubre que resulta prácticamente imposible ganar (o, al menos mantenerse económicamente) si no es a través de “*actitudes poco éticas*”; adulterar los genes del trigo o las vacas, presionar psicológicamente a los trabajadores o realizar campañas de marketing son parte del repertorio disponible para el jugador. Recuperado en: <http://www.pixfans.com/videojuegos-e-ideologia-el-caso-de-molleindustria/>

videojuego se pone al servicio de un determinado mensaje que se quiere transmitir. Por ejemplo, en Estados Unidos, Howard Dean, precursor de Barack Obama, abrió la época en 2003 con “The Iowa Game”, en España en la campaña para las elecciones autonómicas de 2011, un videojuego lanzado por Alicia Sánchez-Camacho, candidata a la presidencia de Cataluña, rebautizada como Alicia Croft¹¹, luchaba contra el independentismo, el despilfarro, la inmigración ilegal y el desempleo. También, la adaptación del Pacman que hizo el Partido Conservador británico en 2007 “TaxMan Gordon” en el que el jugador debe recoger su dinero mientras huye de Gordon Brown, convertido en el malo del videojuego. Una segunda corriente de publicidad electoral, el *advergaming por inserción publicitaria*: “donde Barack Obama fue el primer candidato en emplear la inserción publicitaria en videojuegos en su campaña de 2008. Durante un mes (entre octubre y noviembre), Obama compró espacio publicitario en 18 videojuegos como “Guitar Hero”, “Madden 09” o “Burnout”. (Aguado, 2011, párr. 12)

En la línea del campo de la significación, Bogost (2008) dice que:

Los videojuegos no son meras bagatelas, artefactos creados sólo para distraer o divertir. Los videojuegos tienen el poder de tomar argumentos, para persuadir, para expresar ideas. A medida que se evoluciona en la relación con ellos, se puede aprender a interpretar de manera crítica, el significado que conllevan, tanto en la cubierta de lo que muestran como bajo la superficie de lo que contienen. (p. 126)

¹¹ En alusión al videojuego de Tomb Raider en el que Lara Croft es la protagonista. Crystal Dynamics. 1997.

5.2.1.2 El significado transmediático en los videojuegos.

Jenkins (2003), introdujo el tema de narración transmediática en un artículo publicado en *Technology Review*, haciendo referencia a las experiencias narrativas que se desplegaban a través de varios medios o plataformas en donde cada medio o plataforma desarrolla su propio mundo narrativo como por ejemplo, lo que se ve en un periódico físico no es lo mismo que se observa en una red social o en un fotoblog.

Para esta categoría del significado de los videojuegos, la narración transmediática, es un elemento clave por los diferentes elementos que desde el significado se adaptan al tema de los videojuegos como parte de la expansión narrativa de sus conexiones. Los temas y las historias de guerra que aparecen en los videojuegos, también aparecieron en noticias virtuales, blogs personales, redes sociales y canales de información en la red, ofreciendo al jugador, un conocimiento previo de las diferentes situaciones conflictivas en el mundo. En esa línea, Pérez (2010) habla de influencias (premeditadas) o confluencias (no premeditadas) determinadas en los videojuegos con el sistema cultural en general.

Algunas dimensiones de las narrativas transmediáticas, recién comienzan a estudiarse y abren líneas de trabajo para el futuro: es necesario desarrollar una semiótica específica para este tipo de narrativas, una semiótica que recupere otros conceptos (por ejemplo “intertextualidad”) y modelos analíticos y que no tenga miedo de confrontarse con otros saberes (narratología, ludología, etc.). (Scolari, 2009, párr. 7)

En esa misma línea, Pérez (2010) señaló que los juegos de tablero, juegos de rol, mundos narrativos de la literatura, el cómic o el audiovisual, los reality game –shows de la televisión y, los videojuegos tienen en común la dominante ontológica: el hecho de que proyectan mundos simbólicos y, en estrecha relación con ello, sus usuarios convencionales son tan o más

aficionados al razonamiento sobre cómo funciona un universo narrativo, un sistema de juego que al razonamiento sobre qué sucedió o qué sucederá en una trama un conjunto encadenado de ellas.

5.2.2 El videojuego como industria cultural.¹²

Esta categoría de análisis en el tema de los videojuegos de rol y estrategia y sus contenidos ideológicos es importante porque indaga sobre el papel que éstos juegan junto al resto de los medios de comunicación como ordenadores naturales de las cosas de la misma manera que lo hace el cine, la televisión o la prensa (Romero, 2014).

La industria cultural (economía cultural) es un concepto desarrollado por los alemanes Theodor Adorno y Max Horkheimer (en *Dialéctica de la Ilustración*), para referirse a la capacidad de la economía capitalista, una vez desarrollados ciertos medios técnicos, para producir bienes culturales en forma masiva. Después Theodor Adorno y el también alemán Walter Benjamin señalaron que el auge de la sociedad de masas es el resultado de una época en declive en la que el renglón artístico sólo era una oportunidad de consumo que busca afanosamente diferenciarse de las demás para hacerlo notar entre el conglomerado, y la individualidad misma sirve para reforzar la ideología en la medida en que provoca la ilusión de lo que está convertido en objeto y mediatizado. Es el refugio de inmediatez y de vida, que el objeto es capaz de dotar de ciertos atributos a quien lo posea, ofreciendo adicionar una característica que lo pone en unas condiciones singulares frente a los demás. La industria cultural

¹² La industria cultural economía cultural es un concepto desarrollado por Theodor Adorno y Max Horkheimer para referirse a la capacidad de la economía capitalista, una vez desarrollados ciertos medios técnicos, para producir bienes culturales en forma masiva.

tiene su soporte ideológico en el hecho de que se cuida minuciosamente de imprimir en sus productos todas las consecuencias de sus técnicas que para el caso de los videojuegos de rol y estrategia, como creaciones artísticas, recrean para el jugador un ambiente en donde la experiencia de juego busca hacerse única, conduciendo al jugador por un universo fantástico operado desde sus controles y navegado con otros participantes desde las diferentes plataformas disponibles.

Desde otra perspectiva, Aguirre, Barbero, Barrios, Bisbal, & Guzmán (1999), en el libro *Industria Cultural: de la crisis de la sensibilidad a la seducción massmediática*, introdujo el concepto de industria cultural, entendida como:

Un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares, productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y deslinda, finalmente, con una función de reproducción ideológica y social. Una postura anclada en las posibilidades que brinda para la industria de consumo y en su quehacer productivo más que en su concepto meramente ideológico. (Aguirre, Barbero, Barrios, Bisbal, & Guzmán, 1999, p. 46)

A la par de los conceptos anteriores, los videojuegos son fuente de cultura a los que no pueden mirárseles solamente con un lente de sospecha frente a las violencias que traen en sus contenidos, las adicciones o en el producto mediático en que se pueden convertir a partir de sus desarrolladores, sino que también, representan la oportunidad de ver en ellos, elementos que arrojen nuevos significados y posibilidades de reflexión de aspectos antes no vistos y que pueden ser camino de crecimiento en esa llamada industria cultural. Una posición de mirar al videojuego como objeto de nuevas oportunidades, más que de objeto de consumo, que no se alinea con los teóricos de la escuela neo marxista de la Escuela de Frankfurt que incluían al cine,

la televisión, la música popular, la radio y a los videojuegos como una industria cultural estandarizada, de poco valor real orientada al logro de los objetivos económicos como cualquier otro negocio. Una industria que va dirigida a ver en los videojuegos a la par de sus desafíos, diversas posibilidades no solo como producto artístico cultural, o como un medio que sólo es oportunidad de negocio, sino también, como una experiencia tecnológica interactiva con una aplicabilidad muy amplia y al servicio de diferentes ramas del conocimiento, ello, sin dejar de prestar atención a las connotaciones que también el videojuego mismo plantea desde la forma en el "cómo" cuenta sus historias y se constituye en vocero o no de una realidad, de una historia que el jugador toma como cierta.

En esta categoría de los videojuegos como industria cultural, surgen cuestionamientos sobre cómo el videojuego es clave para aportar respuestas a las preguntas de investigación, sobre su relación con los estamentos de poder a través del monopolio ideológico del sistema económico reinante. Un ejercicio ideológico que privilegia el entrenamiento del poder simbólico, del cómo se utilizan las ideas en beneficio de quienes ostentan ese poder.

Los videojuegos se han señalado como un producto para difundir ideologías que se basan en el ejercicio del poder simbólico, en cómo se utilizan las ideas para encubrir, demostrar o legalizar los intereses de los grupos dominantes.

En esa línea. El historiador (Venegas, 2015) ha señalado, como por ejemplo:

En los juegos de estrategia de Paradox¹³, las revueltas, las rebeliones y todos los síntomas de descontento entre la población de los países se presentan aspectos negativos, nunca como positivos. Las demandas son siempre negativas para el país, la aceptación de demandas trae siempre connotaciones negativas a la estabilidad de los países y las

¹³ Paradox Interactive, es una empresa distribuidora de videojuegos de estrategia sueca fundada en 1999 con sede en Estocolmo. Sus principales programas son juegos de estrategia histórica.

respuestas para acabar con estas revueltas son siempre violentas, tanto militar como diplomáticamente. Vanegas ramos señala por ejemplo en el juego “BioShock Infinite” el movimiento obrero se presenta como el enemigo, aquel que va a destruir el orden establecido en la ciudad de las nubes. Señala además como característica que la clase obrera nunca aparece en ningún juego favorecida. Los desarrolladores de videojuegos suelen situarse en la escala social dentro del nivel de la clase media e incluso media – alta y, por identidad de clases, ésta siempre ha visto a los huelguistas y rebeldes como peligrosos e irresponsables, provocadores del fin del equilibrio social.

Adicionalmente, Venegas (2015) afirma que:

Si examinamos detenidamente todos los personajes jugables que nos encontramos en los videojuegos como protagonistas, muy pocos pertenecen a estratos sociales humildes, y si pertenecen, como es el caso de la saga GTA, cuya quinta entrega ha vendido más de 52 millones de copias y la cuarta 27 millones y medio, van a ejercer y presentar modelos de comportamiento negativos. Y no solo es un problema de clase, sino también de etnia, como ilustran los artículos de *Polygon: How to tackle gaming’s lack of racial diversity* o *Colorblind: On Witcher 3, Rust, and gaming’s race problema*. ¿Y por qué se dan estos fenómenos? La respuesta es clara, los creadores de contenidos videolúdicos son, como hemos mencionado, varones de raza blanca de mediana edad y al crear ellos los contenidos, en estos vierten su propia ideología, que no solo hace daño al papel de otras etnias, sino que también es un verdadero problema de género, como ilustra también este artículo *Women Leaving Games Over Harassment Is a Real Shame, IGDA Director Says*.

5.2.3 El Jugador y las estéticas del videojuego.

La categoría del jugador y estéticas del videojuego, es oportunidad de desarrollar el tema del videojuego de rol y estrategia desde el exterior, del cómo se presenta la historia al jugador, desde los componentes de que se vale para volverse atractivo, además de aquellos otros aspectos físicos que sea de la mano de un control o alguna otra herramienta más avanzada implementa, para convertirse en una extensión del cuerpo de jugador.

La definición de estética más generalizada, dice que es la disciplina que investiga las condiciones de lo bello en el arte y en la naturaleza. Desde su acepción griega *aisthetikós*, se refiere a lo que es susceptible de percibirse a través de los sentidos. Desde la antigüedad se habló de ella como la manera de entender el arte y la belleza, pero se atribuye a Gottlieb Baumgarten quien acuñó y recopiló el estudio de la naturaleza de lo bello, en el concepto de estética, como la disciplina que estudia el significado de la belleza y los juicios sobre la creación y apreciación de la obra artística.

Los videojuegos hoy por hoy, empezados a considerar como piezas de arte contemporáneo, se presentan como nuevas formas de expresión artística por su depurada representación gráfica interactiva y multidinámica de una historia, que integra sonidos e imagen a través de una plataforma tecnológica. Para llegar a esto, los videojuegos han tenido que implementar en su desarrollo el ir superando etapas que tienen que ver con la forma en que son percibidos o sea, como se presentan gráfica y sonoramente. Además de tendencias de producción acelerada, presentando mejoras en espacios de tiempo muy cortos, debido a incidencias tanto de crecimiento en el mercado, de competencia, de requerimientos de los usuarios o de avances tecnológicos en función de una mejor experiencia del usuario. Los videojuegos están comunicando a través de la presentación gráfica, puesto que, presentan en sus contenidos una

nueva manera de percibir la realidad, una nueva forma de expresarse a través de una continua innovación que busca atrapar la atención del jugador. En consonancia con lo anterior (Marisca, 2008), dice que:

Todas estas nuevas formas de expresión, en tanto, extensiones del hombre, abren cada vez más el campo de preguntas que pueden hacerse. Las nuevas preguntas, a su vez, plantean exigencias expresivas que sólo pueden ser satisfechas por medio de diferentes experimentaciones. "No tengo idea de cuál será la forma que estas experimentaciones vayan tomando, pero en ello radica lo que ellas tienen de interesante. (p. 14)

5.2.3.1 El Jugador como protagonista: actor y usuario.

Participar en la experiencia de un videojuego -para el caso del presente trabajo de rol y estrategia-, es asistir no sólo al seguimiento de una historia dada, de una estrategia particular, de las relaciones que se establecen con los demás jugadores cuando se juega en línea, sino particularmente de la participación como actor en primera persona de esa experiencia.

El jugador, apropiado de su rol, centra su atención no sólo en el seguimiento de la historia particular del videojuego, sino que también se apropia de las circunstancias por las que va transitando, interpretando desde una perspectiva personal el entorno por el que le conduce el juego, tomando decisiones y arriesgando su permanencia en el nivel de la historia al resolver las situaciones desde lo que va asimilando en un proceso de propio de aprendizaje.

Por su parte, (Pérez, 2010) dice que:

Concebir el jugador como "actor" implica asumir que el comportamiento del mismo, se supedita a la representación de un determinado papel o rol en el juego con la mayor eficacia y verosimilitud posibles, dotado esto como prioridad. En cambio, considerar al jugador como "usuario" implica tomar en cuenta la emergencia de posibles tensiones

internas entre el jugador y el papel que éste representa en el juego/narración (por ejemplo, una visión crítica sobre su propio personaje). (p. 89)

Cuando se analiza el papel del jugador como posible destinatario de contenidos ideológicos es importante revisar el significado del papel del jugador como “actor”, y de otro lado de su papel como “usuario”, estos dos conceptos presentarían una interpretación diferente en relación a la llegada de contenidos ideológicos, que es centro del tema que indaga el presente trabajo.

Cuando se toma la participación del jugador como “actor”, las ideologías y los conceptos que llegan a través de la temática presentada por el videojuego adquieren un carácter más invisible, menos importante de examinar, ya que el jugador está ocupado básicamente en la interpretación del papel asignado en su representación, seguimiento de las instrucciones y en el adentrarse en los escenarios planteados por el videojuego, llevado a cabo a través de los controles disponibles. Mientras que cuando la participación del jugador es como “usuario”, esto da oportunidad a que el jugador tenga una mirada más extensa, tome más conciencia de los roles que les son encargados para interpretar en el juego, generando un sentido de conciencia frente al trasfondo que se plantea, además de las "acciones" que debe emprender y efectuar con éxito para pasar por los distintos niveles con miras a cumplir el objetivo que plantea el juego.

En una perspectiva complementaria, desde el enfoque ampliado de usuario Pérez (2010):

Aborda un análisis de diversas reglas dinámicas de juego orientado al plano "real", centrado en las acciones del jugador como sujeto al margen del personaje (por ejemplo la agilidad táctil y los reflejos del jugador permiten ganar la partida); desde el segundo enfoque de “actor” se toma es desde un análisis de reglas dinámicas de juego en clave de mundo de representación, donde las acciones del jugador y las del personaje forman un todo integrado (por ejemplo la interpretación del fuerte "luchador" con agilidad táctil y

buenos reflejos por parte del jugador lleva a que la partida culmine con el final feliz del rescate de la chica). (p. 89)

5.2.3.2 El avatar como encarnación del sujeto en el juego.

El avatar, es una representación gráfica a través de la cual, los jugadores se identifican y asumen una personalidad a través del videojuego. Es una forma de identificación importante, que con el avance de las más recientes tecnologías, ha permitido el uso de representaciones humanas o con rasgos humanoides tridimensionales. El avatar no es solamente la representación gráfica del jugador en el videojuego, es la posibilidad que tiene el jugador de experimentar un efecto de su propia corporización, adquiriendo las características físicas y de poderes con las que no se cuenta en la vida real.

El avatar en la mayoría de los videojuegos, tiene la posibilidad de ser diseñado por el jugador mismo, dotando a este de una personalización particular en la que subyacen las características personales e ideales, con la que el jugador se revestiría si estuviera en función de un conflicto real. En este renglón, se incluyen dos aspectos: por un lado las características físicas del personaje tales como complexión física, altura, color de cabello y rostro; y de otra parte las características que tienen que ver con la indumentaria y el tipo de armas que porta. Estos dos aspectos indudablemente, le dan al avatar un sentido de pertenencia con el jugador único, en tanto que como a modo de "un hijo" o un ser con profundos lazos directos como creación, el personaje resultante, lleva las mismas características físicas y de apariencia con base en los gustos y materialización virtual de quien juega a través de él. El avatar, diseñado completa o parcialmente por el jugador tiene una relación tan importante con este, que mediante técnicas de neuroimagen se ha constatado que los video jugadores se sienten emocionalmente tan próximos a su avatar como a su mejor amigo (Ströhlein, 2015).

De la relación que existe entre el avatar y el video jugador, se cuestiona la influencia de la cual, es objeto este último, en relación a su comportamiento en un entorno real. Generando posiciones encontradas, entre quienes por un lado dicen que un jugador después de adoptar un papel virtual de un superhéroe, esté más dispuesto a ayudar o a tener unos sentimientos más altruistas; y los que vinculan los avatares de los juegos más violentos, con conductas negativas de quienes los interpretan una vez terminada la sesión de juego.

Moreno (2014), señala que:

Los héroes virtuales no son precisamente los más ingeniosos, profundos y lúcidos que podemos encontrar entre el amplísimo plantel de personajes de los videojuegos. Ni siquiera son los más carismáticos o memorables, dejando ese papel a los villanos para que nunca se olvide contra quién se lucha. (párr. 18)

Sin embargo dice el autor que:

Siempre cuentan con la capacidad de ser superiores, de sobreponerse a todo lo que se les venga encima, de sacrificarse no ya por su compañero de armas, si no por todos los seres indefensos de este mundo, por todas aquellas familias de clase media que en ese momento estén disfrutando de una sabrosa barbacoa en el patio trasero de su casita a las afueras bajo el cálido sol de junio. (Moreno, 2014, párr. 18)

Relacionado con los elementos que componen el avatar del video jugador, (Pérez, 2010) señaló que:

El diseño de un avatar puede comprender múltiples rasgos idénticos de tipo físico, psicológico, profesional, socioeconómico, sociocultural, y a lo largo de la experiencia de juego se pueden adquirir también del avatar determinadas creencias éticas, rasgos emocionales, etc. Todo ello configura una esfera primaria sobre el modo de ser del

personaje y, por extensión, del sujeto jugador como un "acto" dentro del texto videolúdico. (p. 93)

Lo anterior, estaría reforzando la premisa de siembra de contenidos ideológicos en el sujeto jugador.

Es preciso mencionar que, Pérez (2010) respecto a Fullerton (2008) establece que:

Los "avatares" del jugador de videojuegos se pueden dividir entre "avatares -personajes" (avatares pre diseñados y con un alto grado de comportamiento autónomo) y "avatares" propiamente dichos (totalmente controlables por el jugador y con un sustancial margen libre de diseño a cargo de este). Un caso extremo de "avatares -personaje", en el sentido que le da Fullerton al término, es la familia Sims en el modo "comportamiento libre", donde los personajes pueden vivir su vida en función de su personalidad y sin control alguno del jugador. Aunque casos extremos como el referido de Los Sims fuerza el concepto de "avatar" hacia sus límites, cabe recordar que en todo caso, las órdenes del jugador mantienen generalmente prioridad sobre el comportamiento libre de los personajes. Por el contrario, ejemplos extremos de "avatar" en un sentido estricto, tal como lo entiende Fullerton, son los personajes/jugador de los videojuegos de rol, ya que son parcialmente diseñados y desarrollados por el propio jugador. El avatar en general se sitúa en posiciones intermedias respecto a los extremos planteados; por ejemplo, los avatares son generalmente figuras controladas por el jugador pero que sin embargo, cobran ocasionalmente "autonomía" en secuencias de tono cinematográfico del juego (por ejemplo en Tomb Raider [Core Design, 1996] , Call of Duty (gamesoft, 2006) y Max Payne [Remedy, 2011]). (p. 93)

5.2.3.3 Mecanismos y artefactos para la virtualidad como prolongación del sujeto.

Con el paso del tiempo y la evolución de los videojuegos, éstos han ido adicionando la elaboración de elementos o artefactos que de alguna manera se han convertido en la prolongación de los sentidos del jugador. Éste aspecto es especialmente importante, porque a través de él, los videojuegos han presentado al jugador la oportunidad de expandir el cuerpo a través de los mandos que controlan las diferentes acciones del videojuego al momento de jugar, seduciendo el jugador con unas implementaciones que lo empoderan por encima de su realidad habitual cuando juega.

Los videojuegos están cerca de convertirse desde el ámbito lúdico, en dispositivos que de la mano de la biotecnología, la ingeniería biomédica y de materiales y la electrónica, estén propiciando el advenimiento de nuevas experiencias nunca antes vistas para el jugador. Si desde el aporte científico de la tecnología biomédica, la sociedad humana ha crecido tanto en función de recibir de esta ciencia los beneficios que ofrece en pro de mejorar las condiciones de vida de quienes por una u otra razón carecen de algún miembro, a través de la motivación en experiencias de interacción con los videojuegos, se ha abierto una puerta para que tengan lugar nuevos desarrollos específicamente en función de mejorar cada vez más la experiencia del jugador. En esta línea, está documentado el caso del biólogo de 25 años James Young, quien perdió el brazo y la pierna izquierda en un accidente de tren y recibió una prótesis inspirada en su videojuego favorito: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (El Comercio, 2016).

Hace poco se hablaba de las tecnologías flexibles, un nuevo tipo de desarrollos que llevaban a la práctica la invención, el diseño, el desarrollo y la utilización de dispositivos sensoriales que se adaptan a la anatomía de las personas. De este tipo de tecnologías no solamente se beneficia el sector de la salud, del deporte o el sector militar, también sale beneficiado el amplio sector de los

videojuegos en los que se entrega al jugador -como se mencionó líneas atrás-, una nueva manera de jugar, de experimentar ese espacio virtual de interacción en donde se participa de la experiencia de juego, con base en los aditamentos y extensiones del cuerpo que dan los mandos a distancia como extensiones de las manos en la virtualidad, desplazamiento en los diferentes ambientes, realización de tareas, manejo de armas, vehículos, además de otros elementos que proveen diversas facilidades para una mejor experiencia parcial con lo virtual como cascos, gafas, sensores corporales o sistemas de sonido envolvente. Y de inmersión total que comprometen la fusión del cuerpo con aditamentos tecnológicos que aportan una experiencia de los sentidos más realista.

5.2.4 El otro en el Juego: Contenidos ideológicos.

En las últimas dos décadas, los conflictos mundiales se han sumado a la lista de contenidos informativos, que no sólo se integran a las franjas diarias de los medios de comunicación que los publican, sino que también, las historias que proveen han sido oportunidad de reutilización con fines de diversa índole, como por ejemplo, la base de historias de videojuegos. Una utilización de las historias, que ambientadas en los más diversos lugares del planeta, cuentan con los elementos necesarios para ser atractivas en un videojuego, pues combinan sucesos que son o fueron de actualidad, geografías exuberantes o desconocidas para el común de las personas, y muchos otros elementos que se dan en las guerras como el manejo de estrategias militares, la utilización de armas novedosas, interacción de personajes y toda una infraestructura propia del conflicto bélico.

Los conflictos mundiales son atractivos para el desarrollo de videojuegos, porque recrean una realidad que aunque es externa al jugador final, éste puede participar de ella sin ningún peligro. Traen a las comunidades de jugadores externos al conflicto, una visión cercana de los

acontecimientos en donde estos son protagonistas, situación muy diferente a lo que sucedería en la relación sujeto-medio, con un periódico, un documental, o una película.

Los desarrolladores de videojuegos que utilizan los conflictos mundiales, saben de los diferentes potenciales que estos tienen en diversas líneas, incluso hasta proporcionando las bondades de una presentación didáctica, dirigida hacia un entorno educativo, enfocada desde el concepto de *serious game* o simplemente como una descripción de la realidad escrita desde la perspectiva de los autores y sin ajustarse necesariamente a la realidad de la historia.

El potencial del videojuego de rol y estrategia, no sólo como canal comunicativo de una historia, sino también como oportunidad propagandística de los bandos que participan en ella, hoy día ha sido reconocido más que en otras épocas, por sus posibilidades de interacción, vivencia de la situación y el protagonismo que experimenta el jugador en primera persona, al participar del conflicto a través del videojuego.

En 2014 a través de las redes sociales, causó revuelo la aparición y promoción de un videojuego desarrollado por programadores de la Franja de Gaza, titulado *la Liberación de Palestina* (Fuerzas de defensa de Israel, 2014), el objetivo de este juego se promocionó con el interés de desarrollar un fuerte sentido de resistencia y Liberación de Palestina entre los niños, a la par de una historia llena de similitudes con el conflicto real en donde se intercambiaban prisioneros compraban armas y se ganaban puntos por los ataques efectuados entre los bandos. La estrategia armada, los mensajes propagandísticos, deshacerse de las comunidades israelíes y el desarrollo en medio de los sitios históricos, religiosos y arqueológicos en Palestina, fueron el escenario para el desarrollo del juego, pero también las experiencias a las que se vieron expuestos los jugadores participantes del videojuego. *Modern Warfare*, una de los títulos del videojuego *Call of Duty*, recrea con lujo de detalles los escenarios de La Habana, sus calles y

edificios, el aeropuerto, casi como una película, una de las incursiones que tienen los personajes en la isla de Cuba cuando los marines norteamericanos tienen como misión acabar con la dictadura.

Otro ejemplo de juego que sirve de ilustración a esta categoría de: *el otro en el juego*, es un juego llamado trópico, que tiene un mensaje político directo en el que el jugador participa a través de un personaje que es un dictador de la llamada República bananera, el juego a la par de las situaciones divertidas recrea elementos de las dictaduras latinoamericanas: corrupción desvío de fondos, desapariciones, represión y propaganda política (Gómez, 2011).

Venegas (2015) comentó que:

Las grandes sagas de disparos como “Call of duty” o “Battlefield” han reformulado sus esquemas para escapar del discurso histórico estadounidense de la segunda guerra mundial y presentar un discurso fundamentado en el terror internacional. Señalando además que no eran las únicas, pues otras abundaban en el discurso político que fundamentaba la violencia como la saga basada en los libros del escrito Tom Clancy: Rainbow Six que basa su historia y conflictos políticos y actuaciones militares en la época de la Guerra Fría, pasando a temas de droga y de terrorismo mundial. (párr. 11)

Los videojuegos de rol y estrategia han encontrado una amplia fuente de historias para desarrollar a través de los conflictos entre árabes y occidentales con una línea en donde el tema musulman- islámico se ha ido asociando a través de los diferentes títulos de videojuegos con el terrorismo y la injerencia de Estados Unidos como autonombrado guardián del mundo. En particular Venegas (2015) se refiere a esta relación de los videojuegos con los sucesos y política gubernamental de Estados Unidos, cuando dice en el artículo “Videojuegos, una pieza clave de la superestructura” (párr. 10). Además afirma que:

Las visiones o problemas que vierten los medios de comunicación sobre la sociedad no se encuentran únicamente relacionados con la cuestión de clases, sino también con el poder y los relatos que intentan expandir estas ideas. Por ejemplo, en los Estados Unidos, y en otros muchos lugares, ha habido interés por analizar las noticias sobre el terrorismo y la política gubernamental. (párr. 11)

Así mismo, Altheide (como se citó en Venegas, 2015):

Realizó un análisis cualitativo de los medios de comunicación estadounidenses tras los ataques terroristas de 2001. El autor plantea los cambios significativos que se habían producido con anterioridad en la política exterior estadounidense y no habían sido difundidos por las principales agencias de noticias, y por lo tanto, habían sido poco o nada cuestionados. Después del 11S, los mensajes mediáticos del gobierno fueron reformulados para fusionar la nueva agenda de la “guerra contra el terror” con el discurso precedente del “miedo al delito”. En consecuencia, se ha presentado la vida cotidiana como cada vez más peligrosa y con mayores riesgos. Política mediática que le ha servido de justificación para instaurar nuevas leyes como la “Patriotic Act¹⁴”. (párr. 11)

Moreno (2014), de otra parte menciona que en el condicionamiento que se hace a través del videojuego de rol y estrategia, y una apología de las ideologías que se presentan, en la forma de presentar al mundo, sólo una válida y verdadera que está fortalecida por la razón, y que es además la única que puede venir acompañada del término "humanidad". Mencionando que para el resto de las ideologías es casi inexistente su validez:

¹⁴ La Ley Patriota, es un texto legal estadounidense aprobada por la Cámara de Representantes y el Senado estadounidense, promulgada por el presidente de los Estados Unidos George W. Bush el 26 de octubre de 2001, después de los atentados del 11 de septiembre de 2001. El objetivo de esta ley es ampliar la capacidad de control del Estado en aras de combatir el terrorismo, mejorando la capacidad de las distintas agencias de seguridad estadounidenses al coordinarlas y dotarlas de mayores poderes de vigilancia contra los delitos de terrorismo. La ley también promulgó nuevos delitos y endureció las penas por delitos de terrorismo.

Llegando incluso a convertir al jugador en un auténtico baluarte en la defensa de nuestras creencias, en un defensor que debe luchar no sólo contra la amenaza externa, sino contra los propios enemigos internos, contra esas termitas que pueden hacer quebrar las bases y pilares de nuestro mundo”. (párr. 13)

El autor, continúa diciendo que:

Pocos son los productos bélicos que llegan a presentar en pantalla las carencias, las deficiencias de la visión occidental, y cuando lo hacen siempre es bajo la premisa de que aquellos que nos gobiernan o están obligados, o han sido engañados, o no conocen a ciencia cierta el daño que están causando, colocando todo el peso de la defensa de nuestra cultura sobre los hombros del jugador. Es casi como decir ‘lo nuestro es lo bueno y lo suyo no, y ¿quién debe ser el que proteja esta verdad? ¿Vas a dejar que sea tu gobierno, los responsables de tu país, los que sean los adalides de tus ideales? No, debes ser tú mismo el que defiendas Occidente, el que ratifique que nuestra forma de entender el mundo es la correcta, la que debe ganar’. (párr. 15)

Vale que siempre haya habido romanos contra bárbaros, cruzados contra musulmanes, indios contra vaqueros. El problema es que al final siempre hay uno que pasa a la historia como el bueno de la película mientras que el opuesto, el perdedor, es vilipendiado. En el cine siempre ganan los cowboys, y aunque con el paso de los años se haya popularizado la figura del indio colega del vaquero, esto siempre sucede bajo la premisa de que el indio ha dejado de ser un ‘salvaje’ para convertirse en un ‘hombre de principios’. Es decir, se ha ‘civilizado’, y por supuesto en los videojuegos ocurre lo mismo; siempre hay un ruso o un chino que se pasa a nuestro bando, que decide apoyarnos por un motivo muy simple: él también se da cuenta de que nosotros somos los buenos.

Es entendible que los videojuegos, como producto cultural que son, traten de emular el mundo real, de transmitir los miedos, inquietudes y valores de una sociedad en este caso dominante como la occidental, pero también estamos seguros de que independientemente de la ideología de cada uno, de su cultura, la guerra es terrible para ambos bandos, y absolutamente todos pierden parte de su humanidad al entrar en conflicto. ¿Por qué entonces no podemos ver este hecho desde los ojos del soldado chino? ¿Por qué no podemos ser testigos de su punto de vista? ¿Podría ello hacer que nos replanteemos los pilares básicos de nuestra ideología, que las decisiones tomadas por aquellos que nos gobiernan en el mundo real nos parezcan infundadas e incluso injustificadas? ¿Acaso no estamos ya preparados como público para hacer frente sin dramas a una visión menos sesgada de la realidad? (Moreno, 2014, párr. 14

Venegas (2015), también señala como línea de desarrollo en los videojuegos lo siguiente:

Con la visión, de la victoria estadounidense sobre el régimen nazi, donde se alojan muchos de los videojuegos bélicos ambientados en este conflicto, como *Brothers in Arms*, la saga de estrategia de *Relic*, *Company of Heroes* o en muchos de los títulos de la saga *Medal of Honor* o *Call of Duty*. En todos ellos el papel soviético se reduce a la mínima expresión y cuando aparece viene ligado a una serie de referencias o elementos negativos como la disciplina y la crueldad, como la escena del segundo *Call of Duty* cuando una gran parte de los soldados soviéticos son ametrallados por sus propios dirigentes o, un poco antes, cuando se arroja a los soldados a la batalla sin fusil, tan solo con algunas balas. Todos estos acontecimientos, conforman un discurso, una ideología desarrollada en los Estados Unidos y que, gracias al poderoso incremento de los usuarios de videojuegos, está llegando hasta los rincones más alejados del planeta. Los

videojuegos, como las series, películas, informativos y todos los elementos que la Escuela de Frankfurt llamaba Industria Cultural, generan y perpetúan una ideología, la del capitalismo neoliberal generado por un grupo dominante masculino, de raza blanca y clase media, media alta. No hay más que observar el caos que generan otros sistemas económicos y sociales cuando se presentan como hegemónicos en un videojuego, ligados, usualmente, a fenómenos postapocalípticos como la saga Fallout, Metro o BioShock. En todos ellos, con la falta de democracia parlamentaria de corte capitalista y liberal vienen los Jinetes del Apocalipsis del caos, la destrucción y el fin del mundo, otorgando a estos modelos sociopolíticos una carga ideológica muy negativa, alejándolos del sentido de común que impera en la ideología actual. (párr. 13)

Lejarza (2015) en su trabajo sobre el Terrorismo islamista en las redes, comenta que:

Al-Qaeda y ISIS son dos de los grupos más activos en las redes sociales. El primero ha tenido presencia en internet durante dos décadas y tienen cuentas en redes sociales como Twitter desde el 2011. El Estado Islámico (ISIS) continúa utilizando las redes como su principal escaparate mediático. Pero también Hamas, Hezbolá y el Frente al-Nusra (el brazo sirio de Al-Qaeda) o Al-Qaeda en la Península Arábiga (AQAP) están presentes en Twitter. La publicación y propagación de mensajes y vídeos que incitan a la violencia o que exponen las consecuencias de sus actos terroristas, ha sido objeto en los últimos años de duros debates entre gobiernos y las plataformas de redes sociales sobre las medidas a adoptar. Como parte de la lucha conjunta, miles de cuentas han sido rastreadas y clausuradas, a la par que se abrían otras nuevas, en lo que se asemeja a una especie de espiral a la que es difícil poner fin.

Es obvio que en este siglo la guerra mediática es uno de los métodos más fuertes; de hecho, puede alcanzar un ratio del 90% del total de la preparación para nuestras batallas. Este vaticinio de Osama Bin Laden, recogido en una carta enviada en el 2002 al Mullah Omar en Afganistán, es una realidad tangible en el 2015. Hoy por hoy, tal como adelantó el líder de Al-Qaeda, este tipo de comunicaciones copan un alto porcentaje de su lucha. La amplia difusión y el bajo coste, son las dos claves que convierten las redes sociales en un arma codiciada. Los terroristas las necesitan para exponer sus actos, subir la moral de sus seguidores y reclutar nuevos miembros. (párr. 5)

6. Resultados

El tema del presente trabajo de investigación, surge tiempo atrás de las inquietudes creadas, a partir de los mensajes hallados en la experiencia misma de juego, con los videojuegos de rol y estrategia. Los videojuegos *Call of Duty* y *Battlefield*, fueron ambos puntos de partida para la indagación, frente a los contenidos ideológicos presentes durante la experiencia de juego. Los dos títulos de videojuegos citados, fueron desarrollados para jugar de manera individual o en equipo, pertenecen al tipo de juegos de disparos en primera persona y están ambientados a partir de símiles correspondientes a los conflictos bélicos, en la historia reciente mundial para el caso de *Battlefield*. A su vez, para *Call of Duty* en conflictos situados en la Segunda Guerra Mundial, escenarios contemporáneos y ficticios, en Estados Unidos y en regiones donde se desarrolló la Guerra fría, la guerra de Vietnam, Oriente medio, China, Azerbaiyán y Rusia entre otros.

Durante el desarrollo del trabajo, con enfoque en los objetivos del mismo, fue especialmente importante hacer un seguimiento encauzado en dos aspectos: por un lado, construir un marco referencial que ubicara el tema de los juegos de rol y estrategia como producto de una industria cultural. Para el caso de los videojuegos, convergen diversos componentes para producir un bien cultural de forma masiva, surgidos en medio de un sistema económico de mercado, de la mano de aceleradas y constantes innovaciones tecnológicas, de un trasfondo de conflictos internacionales antiguos y recientes, que en definitiva fueron y son oportunidad para el surgimiento de una creciente y exitosa industria de entretenimiento, que cada año factura millones de dólares y llega a todas las zonas del planeta, que cuenten como requisito básico con una consola, un monitor y una señal de Internet (para el caso del juego en línea).

A la par de esta construcción referencial para el trabajo, también se tuvo en cuenta presentar diferentes aspectos teóricos, frente al tema de la transmisión de significados de los videojuegos. Este aparte en particular, fue especialmente enriquecedor, porque sentó las bases en el trabajo, para una comprensión del significado del juego y del trasfondo del discurso del videojuego como tal. En un contexto que si se mira con detenimiento (y aplicado a los juegos de rol y estrategia en su utilización de los conflictos mundiales como base), plantea un panorama de análisis, no sólo en cuanto al sentido del juego como actividad lúdica de un individuo, sino también frente al trasfondo que opera en aspectos del videojuego mismo como transmisor de valores, creencias y simbolismos.

El tema del significado del videojuego, fue además importante para el análisis de los avatares que se emplean como personajes posibilitadores de una interpretación virtual del rol, que portan desde sus desarrolladores, el mensaje dirigido al jugador frente a una forma de ser, de pensar y de actuar, en función de un rol establecido en la historia del videojuego. Cabe destacar que, para

el caso de los videojuegos tomados como referencia (*Call of Duty* y *Battlefield*) el tema del significado cobró importancia en la medida en que, el mensaje libertario (por ejemplo el estadounidense), en pro de la erradicación de los gobiernos totalitarios y grupos terroristas ambientados en diferentes épocas y geografías, puede servir para develar intereses no explícitos, sean de expansión política, o, de dominio comercial o económico; los cuales, encubiertos en mensajes nacionalistas de libertad y democracia, se presentan como verdades que el jugador acepta sin mayores cuestionamientos.

Por otra parte, el tema del significado del videojuego, representa una oportunidad de indagar, además por el protagonismo de primera mano que adquiere el jugador, al encarnar los diferentes personajes que le ofrece la historia del videojuego y que no necesariamente corresponden con ideales de rectitud valores y promoción del ser humano, sino que por el contrario, incitan al logro de los objetivos de la misión, a costa de cualquier conducta; en ocasiones, socialmente cuestionada.

La otra línea del trabajo, que es eje central y que aborda los interrogantes objeto de estudio, se refiere a los elementos que hacen parte de la experiencia del jugador. Este renglón es especialmente revelador, porque se constituye en la parte física, que hace el puente entre el jugador y el videojuego en su virtualidad como tal; no puede existir el uno sin el otro. Para el videojuego, la historia y el desarrollo virtual pueden estar muy bien logrados, pero si no cuentan con los adecuados motores gráficos¹⁵, de audio e interfaces, la experiencia se quedaría a mitad de camino. Este aspecto en particular, ha sido marcadamente relevante como canal para la experiencia del videojuego, en tanto que, es precisamente desde la posibilidad de controlar, a

¹⁵ El motor gráfico -engine-, es la base sobre la que se construye todo el videojuego, es un conjunto de piezas que hacen posible que el videojuego se dé, ya que determina las propiedades visuales de los objetos de la escena, esto es, una serie de rutinas de programación que permiten el diseño, la creación y la representación del videojuego.

través de diferentes artefactos la experiencia del juego, que el jugador se compromete con su papel de protagonista, al mismo tiempo que se somete a los giros en la historia planteados por los desarrolladores, en detrimento de otros aspectos como por ejemplo, el criterio de verdad de la historia en que se participa, los valores o antivalores que privilegia y la validez de las posiciones culturales políticas o sociales que encarna el jugador desde su avatar.

Las posibilidades que presenta el avance constante y la creación de nuevos artefactos para controlar e interactuar en el mundo virtual, desde hace años se han convertido para la ciencia misma, en una posibilidad relacional, de unión entre la máquina y el hombre. Esta situación aprovechada en el tema de los videojuegos, proyecta importantes avances en los desarrollos futuros para el tema del videojuego como tal, como la experiencia de inmersión total en el videojuego, que se traducirán en la nueva forma de jugar videojuegos y en los progresos que éstos alcancen en la integración máquina y hombre.

La otra tarea de los investigadores de turno, consistirá en explorar las relaciones que surjan entre el sujeto jugador, en poder de estos nuevos aditamentos tecnológicos y qué valor le den a su experiencia de participación virtual en el mundo real, después de participar en esa representación virtual del conflicto bélico.

El investigador (Koval, 2006), hablaba de las correspondencias que con el paso del tiempo han ido teniendo la máquina con el hombre, lanzando a este último con el paso de los años, a una carrera en donde la integración hombre-máquina, es el tipo de relación entre hombres y máquinas que supone una disolución de los límites entre ambos sistemas. Esto es especialmente interesante, en donde, para el caso de los artefactos tecnológicos que quieren ofrecer una mejor experiencia al jugador en el tema de los videojuegos de rol y estrategia, paralelamente, también con el paso del tiempo han ido abriendo posibilidades de una integración de sistemas externos al

ser humano con el jugador mismo. Esto es, automatizando al individuo y poniéndolo a las puertas del concepto de tranhumanismo de Nick Bostrom que, entre otras cosas, conceptualizaba sobre:

El deber moral de mejorar las capacidades físicas y cognitivas de la especie humana, y de aplicar al hombre las nuevas tecnologías, para que se puedan eliminar aspectos no deseados y no necesarios de la condición humana, como son: el sufrimiento, la enfermedad, el envejecimiento y hasta la condición mortal¹⁶. (Como se citó en (Cortina, 2015, p. 3)

Es preciso mencionar que, el objetivo de este trabajo pretendió realizar un estudio fenomenológico – exploratorio, sobre los juegos de rol y estrategia; teniendo como base, que cada una de las preguntas de investigación en su orden, demarcaran un camino exploratorio, descriptivo y explicativo para el objeto de estudio.

Con relación a la primera pregunta, contemplada desde una etapa exploratoria del trabajo y que se refería a: ¿De qué manera utilizan los videojuegos de rol y estrategia los conflictos globales para generar mensajes ideológicos?, hay que decir de entrada, que los videojuegos adquieren una categoría diferente en la presentación al usuario del conflicto bélico mundial, puesto que, a diferencia de la televisión, la radio o los periódicos, en los que no hay oportunidad de participación activa del sujeto, para el caso de los videojuegos de rol y estrategia, la interacción y protagonismo virtual con la historia, son fundamentales para el jugador que encarna el avatar/del personaje escogido y camina en los diferentes niveles de la historia dispuestos por el videojuego.

¹⁶ N. Bostrom, Intensive Seminar on Transhumanism, Yale University, 26 June 2003. Nick Bostrom es un filósofo sueco, experto en Inteligencia Artificial, que trabaja en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Oxford. Dirige actualmente el Future of Humanity Institute de la misma Universidad. Se pueden encontrar todos sus artículos y otras publicaciones en: <http://www.nickbosrom.com>.

Los conflictos globales, se convierten en esencia en escenarios para el desarrollo de los videojuegos de rol y estrategia. A su vez, se convierten en un marco simbólico en donde convergen las acciones correctivas, que el ejército o bando a cargo de restaurar el orden tiene como objetivo, papel asumido por los países integrantes del G7 con los Estados Unidos a la cabeza.

Por su parte, el marco fundamental sobre los que se apoyan los videojuegos de rol y estrategia, sea a través de eventos verdaderos situados en algún escenario mundial, o de algún conflicto ficticio ubicado en algún sitio geográfico real, para los que las situaciones que desencadenan el conflicto y los bandos participantes de este, se convierten en eje de referencia simbólica frente al cómo abordar un conflicto similar en cualquier parte del mundo. Lo anterior quiere decir que, en los juegos de rol y estrategia, no se hace indispensable mencionar efectivamente una región o el nombre de algún país en particular, o que se diga que es algún tipo de guerra específica, puesto que, los desarrolladores del videojuego, a partir de encuadres simbólicos, que proveen elementos característicos y culturales de los diferentes asentamientos humanos que hay en el planeta, plantean una información alegórica que los video jugadores interpretan en su papel de actores con base en los aprendizajes y conceptos establecidos previamente por los sujetos. Por ejemplo, un avatar vestido de sayal y cofia en su cabeza, ubicado en una zona desértica es identificado como un personaje del medio oriente, la acción desarrollada en los campos de arroz con personas que usan sombrero cónico, se relacionan con Vietnam o Indochina, o el personaje que porte uniforme militar con la bandera roja y azul con estrellas, se puede asociar con un soldado estadounidense.

Por otra parte, en cuanto al desarrollo de la segunda pregunta de investigación, que se refiere a los elementos que utilizan los videojuegos de rol y estrategia en la creación de contenidos

ideológicos, se partió de la descripción de caso de *Battlefield* y *Call of Duty*, dos videojuegos de rol y estrategia, desde los cuales se evidenciaron algunas características, que reiterativas a lo largo de las partidas, favorecen la admisión en el jugador de determinados conceptos que invocan conceptos como la libertad, la seguridad, la protección, los derechos, la justicia, el sacrificio, el enfrentamiento y el honor entre otras ideas, a partir de una misión dada al jugador o jugadores en línea. Ambos videojuegos desde su aparición inaugural, cuentan con la publicación periódica de nuevas versiones e historias que han gozado de gran aceptación entre sus seguidores. En la descripción de ambos videojuegos, los elementos hallados se pueden señalar como fenómenos persuasivos por el interés que plantean en la inmersión del jugador que como “actor” participa del conflicto ofrecido y se apropia de la historia a través de un personaje virtual con el que se participa de la experiencia utilizando una extensa gama de armas de corto y largo alcance, bombas y elementos de guerra, además de diversos medios de transporte, pasando por diferentes niveles de dificultad en los escenarios que se le presentan.

Tabla 1. Descripción de elementos utilizados por los videojuegos “Battlefield” y “Call of Duty” en la promoción de contenidos ideológicos.

Ficha	Battlefield 1	Call of Duty- Versión Ghosts
Desarrollador	EA Digital Illusions	Infinity Ward
Año de lanzamiento - última versión	Octubre de 2011 – Para agosto de 2016	Octubre de 2003 Octubre de 2014
Modo de juego	Un jugador, multijugador	Un jugador, multijugador cooperativo con perros.

Género	Acción en primera persona, acción, videojuego bélico, disparador.	Videojuego de disparos en primera persona. El jugador interpreta soldados de las fuerzas especiales de Estados Unidos.
Sinopsis	Ambientado en la primera guerra mundial, se desarrollan misiones en diferentes frentes como ocurrió la guerra misma, entre los recuerdos de un sargento narrados a agentes de la CIA durante 5 episodios.	La historia del videojuego se escenifica en futuro cercano con Norteamérica en crisis asediada por Venezuela y otros países de América del Sur que resurgieron e hicieron una alianza conocida como 'La Federación' con el objetivo de acabar el liderazgo y protagonismo mundial de los Estados Unidos, los que no creyeron que esos países tratados como "inferiores" pudieran invadirlos. La misión encausa hacia el liberarse del dominio de los invasores y América del Norte busca recuperar el control de la situación, encomendado esta tarea a los militares llamados Ghosts.

Discurso del
mercadeo
promocional

De Battlefield 1: “Miras a lo lejos y ves que sobre Londres caen los restos de los aviones despedazados a cañonazos. En el este, en una Francia destrozada por la guerra. En el sur, tras la bombardeada costa italiana, sobre las duras del desierto de Arabia, se enfrentan hombres armados hasta los dientes con las armas más potentes que ha visto jamás el mundo. Estos son los inicios de la guerra total, sólo en Battelfield 1. (...) Además hemos subido un poquito el nivel de destrucción, para que te lleves alguna que otra sorpresa al saltar al campo de batalla”.

Call of Duty Ghosts.
“Llevamos mascararas para mostrar de qué lado estamos, para unir, para desafiar, para inspirar miedo en los corazones de los enemigos y esperanza en los corazones de los que nos siguen. Nos cubrimos el rostro para protegeros a todos”
“En lugar de actuar como ejército invasor (en Modern Warfare operamos en Oriente Medio, Europa del Este, África...) somos un grupo de defensa. Nosotros vamos a controlar a los Ghosts, fuerzas especiales (inspiradas en equipos reales como el SEAL Team 6 o los Delta) que debe repeler la agresión. Y su forma de trabajar son operaciones encubiertas, en que priman la precisión y el sigilo sobre el despliegue armamentístico” Narrador del juego.

<p>Personaje(s) de la historia</p>	<p>Los personajes del equipo de marines de EEUU, los antagonistas de provenientes de los frentes de Medio Oriente y Rusia, y otros militares y agentes de la CIA que interactúan en diversos ámbitos.</p>	<p>Los militares del ejército de EEUU divididos en los Ghosts que son con la que se juega, el equipo de quienes son de la fuerza aérea de EEUU, y los antagonistas que pertenecen a la Federación sudamericana de países.</p>
<p>Promoción de valores de los personajes operados en la historia</p>	<p>Lo importante es el buen desempeño a toda costa y llevar a cabo el objetivo de la misión y superar por puntos a los rivales. Hay un manejo del honor, pero también hay un uso frío de las emociones sin sentimientos.</p>	<p>Existe un respeto y camaradería entre los compañero del equipo, pero también hay la posibilidad de ser engañado, de desarrollar toda una campaña para al final traicionado por otros intereses (no presentados antes en la historia), y esta situación se presenta específicamente en varias de sus historia similar a lo que sucede en la saga de Modern Warfare.</p>

<p>Uso del conflicto global</p>	<p>Esta recreado en los frentes de la Primera Guerra Mundial. Son múltiples geografías las que utiliza de Francia, los Alpes Italianos y los desiertos de Arabia. Si bien es la I guerra mundial, la historia la protagoniza el ejército norteamericano aunque con algunas imprecisiones de armas utilizadas en la época, con una atención grande a los escenarios que recrea y muchas armas que se usaba en la época.</p>	<p>Hay una narración general que ambienta un mundo en caos, de violencia y caos generalizado en el planeta, pero es en América del Norte y América del Sur. Específicamente Caracas, Las Vegas y Antártida donde están presentes las batallas y los frentes de participación para el jugador principales.</p>
<p>Mensajes</p>	<p>Europa está sumergida en el caos, el ejército aliado americano es el llamado a la liberación, a salvar la situación: Resistencia, estrategia y cooperación</p>	<p>Como soldado norteamericano, el jugador encarna la ideología libertaria estadounidense. Si el juego se juega en latinoamerica por un peruano venezolano o colombiano es contrastante la identidad de “marine estadounidense” asumida por encima de su país propio. Mensajes de proteger a los ciudadanos americanos, repeler la</p>

entre unidades para acabar con el enemigo. agresión, invasión, ocasionar la destrucción y modificación de entornos para acabar con “la Federación sudamericana que está en contra de Estados Unidos. Búsqueda de la libertad.

<p>Elementos de apropiación del contexto ofrecidos para el jugador</p>	<p>Battlefield es un videojuego en el que se juega a través de un sistema de puntos, el equipo que primero agote los puntos por armas cuerpo a cuerpo o los aviones que son los más peligrosos, batallas de espada, explosiones o muerte de sus integrantes es el que pierde.</p>	<p>En esta versión de Call of Duty, son 18 misiones por las que se puede mover el jugador. Se entrena previamente para después participar del juego en modalidad individual, quipo o a través de la historia que va aconteciendo. Las versiones de este juego crean tanto simulaciones virtuales de entrenamiento para sus soldados y se participa de misiones, como ya de lleno en las batallas en los diferentes frentes, con extensiones muy grandes de objetivos, sitios y oponentes por neutralizar. Además del conseguir logros/trofeos extra por realizar acciones específicas dentro de cada nivel.</p>
--	---	---

Fuente: elaboración propia con base en la observación personal del investigador.

Un elemento que se vincula directamente, para que se pueda dar el puente entre los mecanismos físicos y la creación de contenidos, tiene que ver con el desarrollo de elementos complementarios, que como extensiones del cuerpo del jugador, mejoran la experiencia de usuario en el videojuego. Juegos del corte de Call of Duty, fueron diseñados para que el jugador

tenga una experiencia profunda y duradera con una interfaz amigable lo que permite no solamente que el jugador se involucre en la historia del juego, sino que quiera seguir participando de esa experiencia que ponen a prueba sus habilidades, su estrategia al mismo tiempo que lo divierte.

Adicionalmente, ¿Cómo puede caracterizarse la interpretación de la realidad que hacen los videojuegos de rol y estrategia?

Para determinar los rasgos característicos, de la interpretación de la realidad que hacen los videojuegos de rol y estrategia, hay que definir el concepto de realidad, la cual, es dada a través de los sentidos y habla de una existencia verdadera y efectiva de las cosas. Platón en la antigüedad, diferenciaba una realidad sensible imperfecta que llegaba a través de los sentidos, con la del mundo de las ideas captadas por la razón, eternas e inmutables, que componían el mundo real. Para Jacques Lacan lo real es todo lo existente, desde la interpretación propia del sujeto.

Estos conceptos, como resultado de la presente investigación, llevan a señalar el tema de la interpretación de la realidad por parte de los videojuegos, como una aproximación subjetiva desde quién cuenta la historia (en este caso el desarrollador del videojuego), quien plantea al video jugador una versión de los acontecimientos adaptada a sus intereses. La cuestión en este punto, radica en que el sujeto que participa de la experiencia del videojuego, inmerso en su rol de actor, protagonista interactivo de la experiencia, se salta tal información o le pasa desapercibida, pues tiene su atención comprometida en pasar los niveles planteados del videojuego como tal.

Resulta importante mencionar que, el campo de la realidad virtual, es un concepto que apareció en la década de los 70, a partir de los equipos empleados para aprender a manejar una aeronave, esta se refería a un fenómeno que se desarrollan en un espacio aparente y que es

captada por nuestros sentidos, un espacio en donde se introduce al sujeto en unas condiciones imaginarias simulando la realidad. Los videojuegos hacen una interpretación de la realidad, que no necesariamente corresponde a la manera en que los hechos ocurrieron, adaptan la realidad histórica a las necesidades de la realidad virtual del juego, como un hecho que por demás con el paso del tiempo, distorsiona los acontecimientos. De alguna manera, da pie para que la historia contada desde el videojuego en la línea de tiempo, pierda la realidad, la veracidad y en algún momento, no se sabrá cuál es la verdadera historia que sucedió.

Tal como lo afirma Gros (1998):

Sólo tenemos que leer las frases publicitarias que aparecen en los estuches de los videojuegos para captar la atención de los nuevos consumidores a través de contenidos xenófobos. Estos breves textos otorgan el poder y la superioridad, por encima del resto, a una única raza. Dicha raza representa el prototipo Arriano; como su superior carácter ejerce un férreo poder y control sobre otros grupos étnicos a los que siempre les toca jugar o representar el papel de víctimas o perdedores. Las connotaciones negativas son usadas para describir a los "forasteros", lo que demuestra una clara y determinada tendencia a simplificar y estereotipar, parcialmente, los roles y las conductas de algunos actores (de los perdedores). Según esta visión paranoide de la realidad, el otro, el diferente, es siempre el enemigo que deberá ser eliminado. Es un enemigo marcado. Es decir, no es un enemigo de alguien en concreto, es, simplemente, un enemigo que ha sido creado según intereses particulares sociales o culturales. Primeramente, surgió el enemigo "comunista". Luego se cambió por el enemigo "terrorista" representado por los árabes o los sudamericanos. (Diez, Cano, & Valle, 2016, p. 21)

7. Conclusiones

- Los videojuegos, en la narración y situación del jugador dentro de un escenario determinado, le sitúan en un contexto histórico para la consecución de una meta, con unas características de interacción que no siempre corresponden con la realidad, desde la posición que le entrega el juego al jugador; así como tampoco es fiel al suceso real acontecido.
- Los conflictos globales son la ocasión de proveer historias a los videojuegos de rol y estrategia, en donde las historias mismas, son recreadas desde la subjetividad del desarrollador, en aras de ofrecer los elementos e ideas que sean necesarias para ganar la atención del jugador, particularmente, situaciones que impliquen violencia desde un grado menor a altas cantidades, con el fin de involucrar al jugador y de alguna forma satisfacer las necesidades de acción (violenta) entre el grupo de videojugadores.
- La violencia en el videojuego no debería significar motivo de preocupación, porque se convierte en una catarsis de su realidad no virtual, que el sujeto con aprendizajes previos normalmente controla. El verdadero problema está, según Diez, Cano, & Valle (2016), en que la violencia sea aprendida y desarrollada como un modo natural de solucionar conflictos, como un aspecto que se vive a diario, como un hecho normal que forma parte de la realidad asumida reiteradamente a través de las historias de los videojuegos. “Todo indica que *matar seres de ficción*, sin vida, no es un acto violento” (Diez, Cano, & Valle, 2016, p. 27). No obstante, la violencia en sí, desde la categoría que se le mire, no deja de ser violencia.

- Los videojuegos utilizan elementos como controles, gafas para optimizar la vivencia de la experiencia de juego; no obstante, es una seducción desde los objetos empleados para participar de esa virtualidad. Lo que hace que esa seducción, esté insatisfecha y nunca completa para el videojugador, que siempre estará buscando más de esa sensación de estar en contacto con una experiencia que estimula diferentes aspectos internos del jugador. Es una búsqueda constante para seducir al gamer, que además de buscar participar en momentos épicos de aventura extrema virtual, violenta, se relaciona también con la sensación de goce en emprender una lucha, conseguir pasar a otro nivel o eliminar a los contrincantes. Aquí la pregunta que retorna es frente a cuál es el límite entre la virtualidad y la realidad para separar un acto virtual de un acto real.
- Si bien se ha hablado sobre los efectos positivos, son considerables cuando se exploran las nuevas aplicaciones, particularmente en el mundo de la educación, así como también, algunos investigadores avalan que los juegos online son opciones posibles, porque requieren poner en práctica el desarrollar toda una serie de actitudes intelectuales positivas, como la resolución de problemas en equipo, los hábitos de lectura y escritura, hábitos mentales científicos como en este breve revisión de hipótesis, por supuesto la utilización práctica de tecnologías de información.
- Los videojuegos son instrumentos de transmisión cultural, que de alguna forma ofrecen una mirada subjetiva, sobre los hechos antiguos o contemporáneos que marcaron época, haciendo interpretaciones de la realidad y de los acontecimientos que no siempre están acordes con los reales sucesos.

8. Reflexión final

Los videojuegos de rol y estrategia, participan de un contexto social, político y económico para los que no se prevé un decrecimiento o cambios en la manera de llegar a sus usuarios, en un mediano o largo plazo. No van a desaparecer los títulos cargados de situaciones violentas, enredos políticos contextualizados en las regiones de mayores intereses económicos del mundo, y definitivamente, tampoco los personajes de referencia en el videojuego, o avatares que disten mucho de personajes altruistas y de las características ideales de ser humano.

Teniendo en cuenta los sistemas económicos en que se mueve el mercado de los videojuegos, y las cifras exorbitantes de millones de dólares que se manejan en su operación, bloqueos o medidas represoras a sus desarrolladores, empresas comercializadoras o mercados que los promueven a causa de ser “malos ejemplos para la sociedad”, tampoco van a ser la solución para evitar los conocidos contenidos violentos, la distorsión de las reglas sociales, la discriminación, las exclusiones o persuasión ideológica encubierta en búsqueda de intereses variados.

Una línea de trabajo en que los diversos actores y comunidades que tienen que ver con ellos, comiencen o prosigan reflexión frente a sus variados alcances, tanto en función de reconocer las bondades que tienen como dispositivo de entretenimiento, de los aportes que puedan brindar en el tema educativo y pedagógico, pero también frente a todos aquellos ítems que no son tan positivos socialmente. Desde su evolución, a medida que ha ido creciendo la industria, no solamente desde el mercadeo y producción, sino desde los avances tecnológicos que ha presentado, también se han ido complejizando las relaciones con el entorno presentando nuevos retos a partir su integración a la sociedad. Retos que demandan soluciones.

Valdría la pena, fijar una agenda de trabajo permanente en cuanto a estrategias, que desde lo educativo dieran cuenta de un plan de intervención en aspectos puntuales, como por ejemplo, el tratamiento de la violencia y agresividad que presentan en muchas de sus historias, el tema del sexismo en el que se identifica una participación marcadamente más masculina y de segundo plano de la mujer, un trabajo amplio frente al tema del racismo que apoya con sus historias las divisiones y segregación ya existentes entre diferentes culturas del mundo. Así como también, otros aspectos en que la reflexión y el trabajo alrededor de las comunidades usuarias de los videojuegos de rol y estrategia debe fortalecerse como el tema de cómo se ve afectada la sociabilidad de los jugadores con las personas inmediatas, los trastornos de carácter y de personalidad, el alentar una visión caótica del mundo en donde todo se vale como norma aceptable de comportamiento, en el que las actitudes poco solidarias, crueldad, ausencia de valores, entre otros, son formas posibles de vivir y pueden ser tomadas como algo "natural" en el día a día de las personas.

Una agenda educativa de trabajo en tal sentido, será también una oportunidad para los jugadores de videojuegos de rol y estrategia, de seguir siendo protagonistas de las variadas historias que se ofrecen en el mercado, pero a la par, formar sujetos conscientes y autónomos frente a la información que estos canales de entretenimiento les están brindando. Es propender hacia una educación de sujetos, hacia un sentido crítico frente a las informaciones y experiencias de las que participan. Otorgando a cada experiencia de juego, el valor que tiene por sí misma, separando de ella después del juego, los contenidos que no hacen parte del propio entorno y no corresponden a una realidad personal, como extensión del juego sin permitir que el videojuego mismo quiera seguir habitando en el *gamer* y haciendo de este su propio avatar en la vida real.

9. Glosario

1. **Cibercultura:** se da a través de tres aspectos: Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el software que los conecta a los dos. Hipertextualidad, que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte, y la conectividad que es lo potenciado por la tecnología por ejemplo internet (Wikipedia, s.f.).

2. **Virtualidad:** Al sistema tecnológico que permite al usuario tener la sensación de estar inmerso en un mundo diferente al real (Definición de, s.f.).

3. **Videojuego:** un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico interfaz (teclado, mouse, gamepad), transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o "traduce" en algún aspecto (Pérez, 2012).

4. **Jueguificación:** implica el empleo de elementos del juego en entornos ajenos a éste, como la fidelización del cliente, la mercadotecnia, la innovación, la formación, la salud (ITUNews, 2011).

5. **Contenido ideológico:** un compendio de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, una colectividad o una época. Para el caso de los videojuegos, un componente de ideas diseñadas para persuadir (Definición de, s.f.).

6. **Propaganda:** una forma de comunicación que tiene como objetivo influir en la actitud de una persona o comunidad respecto a alguna causa o posición, presentando solamente un lado o aspecto de un argumento (Wikipedia, s.f.).

7. **Industria cultural:** la industria cultural economía cultural es un concepto desarrollado por Theodor Adorno y Max Horkheimer para referirse a la capacidad de la economía capitalista, una

vez desarrollados ciertos medios técnicos, para producir bienes culturales en forma masiva (Wikipedia, s.f.).

8. Ludología: en su sentido original como disciplina dedicada al estudio de los juegos, videojuegos y juguetes (Frasca, 2009).

9. Streaming: es un término que hace referencia al hecho de escuchar música o ver vídeos sin necesidad de descargarlos completos antes escucharlos o verlos (Batanga, 2016).

10. Videojuegos: *Offline* o tradicionales: aquellos en los que se juega con un ordenador o una videoconsola –que puede estar conectada a la televisión-, pero sin acceso a Internet. Normalmente se juegan de forma individual o en grupos muy reducidos de personas. Online o en Red: aquellos en los que se juega mediante una conexión a la red de Internet, bien mediante un PC o bien mediante una videoconsola que permita dicho acceso. Aunque algunos se pueden jugar en solitario, su atractivo principal reside en la posibilidad de compartir escenario con un gran número de personas gracias a una conexión a Internet (González, 2010).

11. Videojuegos de inmersión total: (Furudaibu en japonés) aquellos con tecnologías orientadas para interactuar con mundos virtuales. Estas bloquean las señales que el cerebro envía a la espina dorsal y las cambia de modo que el jugador pueda controlar su avatar en esos mundos, se utiliza por medio de un casco con sensores.

12. Plataformas: las plataformas son los artefactos que sirven para poder jugar. Son de 2 tipos: PC y Consolas. La PC, varía en sus componentes necesarios de funcionamiento para un videojuego, los periféricos van desde el teclado y mouse, hasta joystick (palancas), tapetes, cascos, gafas, aditamentos especiales. Las consolas según las empresas dominantes en el mercado: Xbox 360 es una consola de Microsoft. Wii. Es la consola de Nintendo que tiene una mayor interacción por parte del jugador debido a su control simple e intuitivo. Es la menos

poderosa de las consolas pero su fuerza radica en que puede jugar desde un niño hasta un abuelo. La consola PlayStation 3 (PS3). de Sony. La mejor dotada gráficamente (Informática2868, 2015).

13. MMOGs (Massive Multiplayer Online Games o Videojuegos en Red Multijugador), y los MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, o Videojuegos de Rol Online): Ambos términos se refieren a esa nueva categoría de juegos en red en los que participan decenas, cientos o miles de jugadores de forma simultánea y —en el caso de los MMORPGs— adquiriendo la personalidad de un personaje de ficción cuyas aventuras se desarrollan en un mundo virtual online (Apaza, 2016).

14. Juego de rol y estrategia: es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Su inicio se atribuye al profesor de sociología del Boston College William A. Gamson, creador en 1966 del SimSoc (Simulated Society) (Clarenc, 2011).

15. Propaganda: este término aparece por primera vez en un diccionario en Francia en 1740. Edward L. Bernays, “Propaganda” es la “persuasión organizada u organización del consenso”. Según Violet Edwards, adoptada por el Institute for Propaganda Analysis e inspirada por Laswell, propaganda es la expresión de una opinión o una acción por individuos o grupos, deliberadamente orientada a influir en opiniones o acciones de otros individuos o grupos para unos fines determinados y por un medio de manipulaciones psicológicas (Pizarroso, 2005).

10. Bibliografía

Apaza, J. (2016). *Mundos virtuales*. Obtenido de Infotek:

<https://infotek2010.wordpress.com/mundos-virtuales/mundos-virtuales/>

Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe.

Batanga. (2016). *Sorprendente: Tecnologías Que Siguen Aún Vigentes*. Obtenido de El mundo es ancho y ajeno:

<http://www.elmundoesanchoyajeno.com/index.php/2016/06/27/sorprendente-tecnologias-que-siguen-aun-vigentes/>

Bogotá Audio Visual Market. (2014). *Cifras industrias creativas y Culturales*. Obtenido de Cámara de Comercio de Bogotá:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjM34LL1IfOAhUMSSYKHQ7eAxcQFgggMAA&url=https%3A%2F%2Fwww.ccb.org.co%2Fcontent%2Fdownload%2F4453%2F47516%2Fversion%2F2%2Ffile%2FCifras%2520Rueda%2520de%2520Prensa%2520BAM.pdf&usg=AFQ>

Callois, R. (1977). *Les jeux et les hommes*. Paris: Ed. Gallimard.

Casteleiro. (1998). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el trabajo cooperativo»,. en MIR, C. (Coord.): *Cooperar en la escuela. La responsabilidad de educar para la democracia.* ., 161-176.

Castillejo, J., & Colom, A. (1987). *Pedagogía sistémica*. Barcelona: : Ceac.

Clarenc, C. (2011). *Nociones de cibercultura y periodismo*. Argentina: Paperback.

Dalmau, J. (2015). *Gonzalo Frasca: “Los videojuegos son un cañón láser cargado de futuro; la educación no ha cambiado en 25 siglos”*. Obtenido de El País - Educación:

<http://one.elpais.com/gonzalo-frasca-los-videojuegos-son-un-canon-laser-cargado-de-futuro-la-educacion-no-ha-cambiado-en-25-siglos/>

Definición de. (s.f.). *Ideología*. Obtenido de <http://definicion.de/ideologia/>

Definición de. (s.f.). *Virtual*. Obtenido de <http://definicion.de/virtual/>

Echeverría, J. (2001). Virtualidad y grados de realidad. *Daimon. Revista de Filosofía*. 24.

Egenfeldt, N., & al., e. (2008). Understanding video games. . *Routledge*, 22-44.

El Comercio. (2016). *Joven recibe prótesis inspirada en el videojuego Metal Gear*. Obtenido de <http://elcomercio.pe/tecnologia/inventos/joven-recibe-protesis-inspirada-videojuego-metal-gear-noticia-1905454>

Estallo, J. (1995). *Los videojuegos: juicios y prejuicios*. . Barcelona.: Planeta.

Frasca, G. (2009). *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. Powerful Robot Games*. . Obtenido de *Comunicación*, 1(7), 37-44.:
http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sen_tido_una_introduccion.pdf

Frasca, G. (2011). *El juego es esencial como territorio de aprendizaje*. Obtenido de Universidad Nacional del Rosario:
<http://www.unr.edu.ar/noticia/4234/gonzalofrascaquoteljuegoesesencialcomoterritoriodeaprendizajequot>

Fuerzas de defensa de Israel. (2014). *Un nuevo videojuego enseña a los niños de Gaza a eliminar a Israel*. Obtenido de <https://www.idfblog.com/spanish/un-nuevo-videojuego-ensena-a-los-ninos-de-gaza-a-eliminar-a-israel/>

Garfias, J. A. (2010). La industria del Videojuego a través de las consolas. . *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional Autónoma de México. Vol 52, No 209.* , 171-175.

Gómez, D. (2001). *La lucha contra los videojuegos violentos*. Obtenido de Cibermemoria:
<https://cibermemo.wordpress.com/2013/10/07/2001-la-lucha-contra-los-videojuegos-violentos-por-daniel-gomez-canete/>

Gómez, D. (2011). *Ideología y videojuegos*. Obtenido de Cibermemoria:
<https://cibermemo.wordpress.com/2011/08/11/2001-ideologia-y-videojuegos/>

González, A. (2009). La convergencia de los video juegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Revista ZER*, 117 - 132.

Gross, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. . *Revista Electrónica de Tecnología Educativa Núm. 12. /junio 00*.

Henriquez, P. (2013). Cibercultura y jóvenes en América Latina: aproximación a un estado del arte.. . *Acción pedagógica, N ° 22 / Enero - Diciembre,*, 6 -16.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación. Sexta edición*. México: Mc Graw Hill Interamericana.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. New York: Adventure Bokks.

Informática2868. (2015). *Tipos de plataformas*. Obtenido de ¿Qué son los videojuegos?:
<https://informatica2868.wordpress.com/>

ISFE. (2012). *Informe sobre los videojuegos en Europa centrado en consumidores españoles* .
Obtenido de El Mundo:
<http://www.elmundo.es/economia/2016/03/30/56fbedb5e2704e11248b45c6.html>

- ITUNews. (2011). *El mundo de los video juegos*. Obtenido de Vigilancia tecnológica:
<https://itunews.itu.int/es/2041-El-mundo-de-los-videojuegos.note.aspx>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. . Cambridge.
Londres: MIT Press., 23-54.
- Koval, S. (2006). *Androides y Posthumanos: La integración hombre máquina*. Obtenido de
http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/santiago_koval1.pdf
- Lanier, J. (2010). *You Are Not a Gadget: A Manifesto (Contra el rebaño digital. Un manifiesto)*,:
. New York: Alfred A. Knopf.
- Levis, D. (1996). *Normas sociales y juegos informáticos*. Obtenido de Video juegos y Valores:
<http://www.amnistiacatalunya.org/edu/2/virtual/vid-diegolevis.html>
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. . España: Paidós.
- Morggenstern, V. N. (1944). *La teoría del diseño de juegos, y el comportamiento económico*.
Theory of Games and Economic Behavior. Londres: Pearson Hall.
- Pérez, M. (2002). Comunicación y nuevas tecnologías: una lectura que demanda acción. *Revista
Latina de Comunicación Social*. Obtenido de
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/2002elenaoctubre5203.htm>
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales*. Buenos Aires: Santillana.
- Pizarroso, A. (2005). *Nuevas guerras, viejas propagandas*. Valencia: Paperback.
- Provenzo, E. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. . Harward University Press.
Cambrigde.
- Ramírez, J. (2007). *El impacto de los videojuegos en la sociedad y en la educación*. . Obtenido
de España: <http://noesis.usal.es/educare/Joaquin.pdf>

- Ramírez, J. (2007). *El impacto de los videojuegos en la sociedad y en la educación*. . Obtenido de España. : <http://noesis.usal.es/educare/Joaquin.pdf>
- Roberto., H. S. (2014). *Metodología de la investigación- cap. 12*. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado el mayo de 2016
- Romero, E. (2014). *El concepto de la industria cultural de Theodor Adorno*. Obtenido de Revista Interiorgráfico: <http://www.interiorgrafico.com/edicion/segunda-edicion-interiorgrafico/el-concepto-de-la-industria-cultural-de-theodor-adorno>
- Ruiz, X. (2008). Juegos y Videojuegos: formas de vivencias narrativas. *homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, 15-52.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. . Cambridge. Londres. MIT Press., 72-73.
- Ströhlein, L. (2015). Videojuegos: efectos del avatar en la psique. *Mente y Cerebro*, (70), enero-febrero.
- Sucasas, A. (2015). *Las ventas de videojuegos*. . Obtenido de El País - Cultura: http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/25/actualidad/1427309707_733302.html
- Universidad Politécnica de Valencia. (2012). *Play Station 4*. Obtenido de Historia de la Informática: <http://histinf.blogs.upv.es/2012/12/07/playstation-4/>
- Venegas, A. (2015). *Video juegos, una pieza clave de la superestructura*. Obtenido de Akihaba: <http://akihabarablues.com/articulo-videojuegos-ideologia-industria-cultural/>
- Wikipedia. (s.f.). *Cibercultura*. Obtenido de La enciclopedia libre: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>
- Wikipedia. (s.f.). *Industria cultural*. Obtenido de La enciclopedia libre: https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_cultural

Wikipedia. (s.f.). *Propaganda*. Obtenido de La enciclopedia libre:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Propaganda>

Wolf, P., & Perrón, B. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego. Formats, núm. 4.*

Obtenido de Universitat Pompeu Fabra.:

http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/mwolf/_esp_ar.htm