



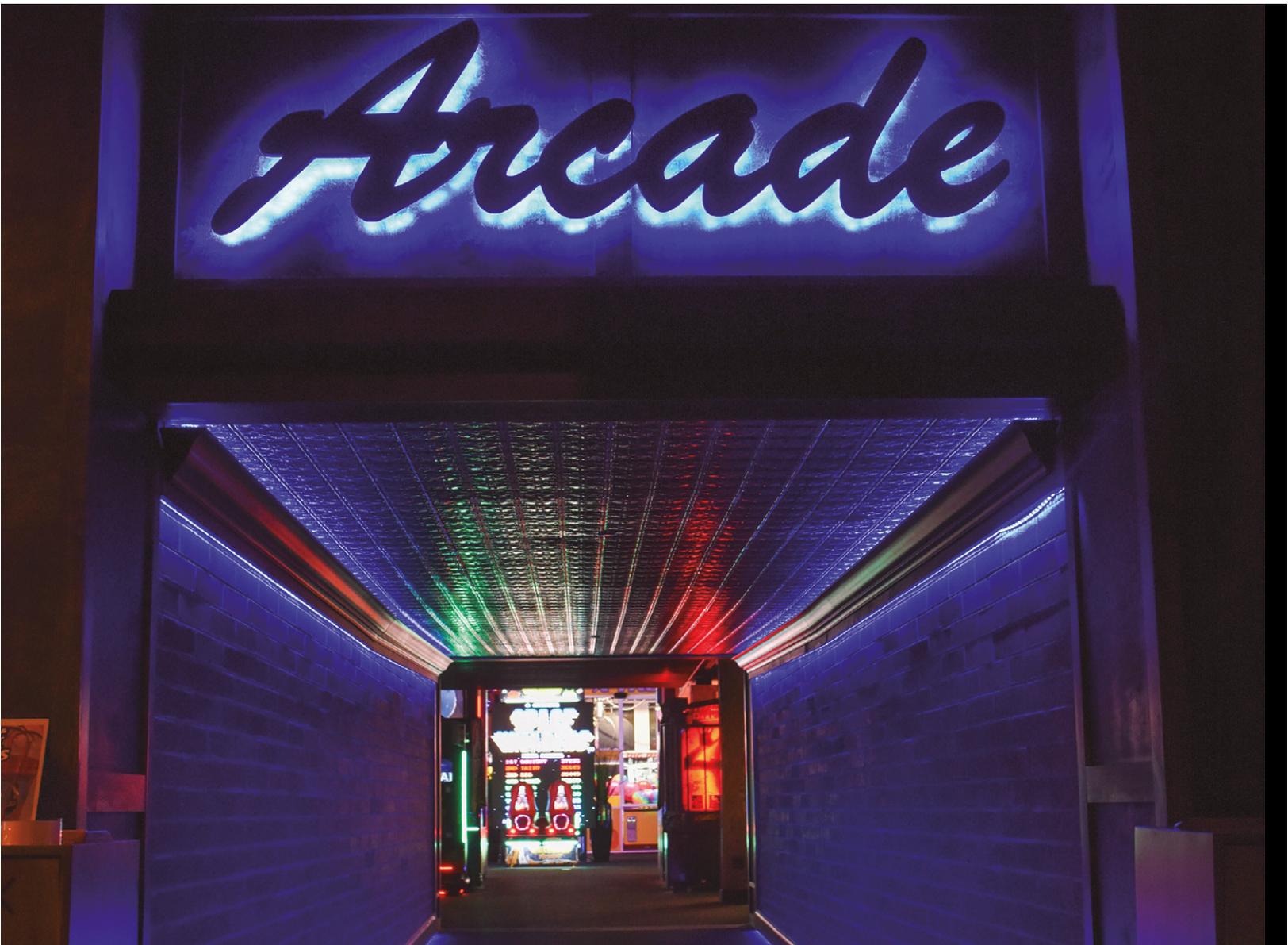
Cuatro aportes a la reflexión sobre los videojuegos en América latina

Álvaro Acevedo-Merlano*
Valentina Tatis Solano**

*Profesor

Director Grupo de Investigación Community
Departamento de Humanidades, Facultad de Ciencias Humas y Sociales
Universidad de la Costa, CUC, Barranquilla, Colombia
Grupo de Investigación IDHUM
alvaroacevedomerlano@gmail.com.co

** Estudiante, Programa Comunicación social y Medios Digitales
Semillero de Investigación sobre Comunicación Estratégica
Departamento de Humanidades, Facultad de Ciencias Humas y Sociales
Universidad del la Costa, CUC, Barranquilla, Colombia
vtatis1@cuc.edu.co





En el presente texto se aborda como eje principal a los videojuegos y las subjetividades implícitas en la virtualidad, tomando cuatro artículos referentes a la temática, cuya intencionalidad es indagar acerca de los distintos procesos en los que se encuentran inmersos los jugadores, y cómo se establecen las relaciones interpersonales y comportamentales dentro de dicho contexto. En ese sentido, se dan a conocer las implicaciones y las nuevas formas de socialización y dinámicas socio-culturales aludiendo a las modificaciones en la cotidianidad del video jugador.

El artículo “Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos” (Acevedo-Merlano y Chauz-Lizarazo, 2016) expresa que el mundo virtual en el cual se ven sumergidos los jugadores latinoamericanos, guarda una íntima relación con las vivencias cotidianas en el marco de lo real y tangible, mediante la articulación de componentes culturales propios de las sociedades a las cuales pertenecen los individuos. No obstante, no solamente los jugadores llevan sus comportamientos usuales al videojuego, sino que

de igual forma, reúnen las prácticas allí aprendidas de manera adaptativa en la incursión y posterior apropiación de las nuevas tecnologías de la información que han provocado la masificación de estos; propiciando así un espacio de interrelación, impacto sociocultural y creación de subjetividades que se convierten en variantes dependiendo de las características del videojuego, el lugar de origen y el propósito de su invención; este último, relacionado mayormente con la fortificación de las industrias culturales (Acevedo-Merlano y Chauz-Lizarazo, 2016).



Cassettes de videojuegos /Kevin Bidwell en Pexels. Extraído de: <https://www.pexels.com/photo/game-cartrid->

Para esta investigación se reunieron diversas formas de análisis con el uso del método etnográfico, con la realización de una serie de entrevistas y grupos focales de jugadores, teniendo en cuenta la edad, el nivel de habilidad,

su nacionalidad, el juego en el que participaban y su género.

Los resultados se acercaron a una comprensión de los modos de construcción de subjetividades a

partir de la realidad virtual que produce un mayor nivel de participación cultural, asumiendo una actitud crítica frente a diferentes situaciones, ya sean políticas, sociales, económicas o culturales.



En esa misma línea se encuentra el trabajo denominado: “Difusión de realidades: comunidades virtuales presentes en los videojuegos de rol en línea (Caso Aguabrial-Dofus en el servidor Aguabrial.

fus - Periodo 2012-2013)” (Acevedo-Merlano y Soto, 2016), en el que se expone el caso específico del M M O R P G :

Aquí se pone en evidencia cómo el uso de los videojuegos aporta positivamente a los jugadores, mostrando las relaciones que se pueden crear a partir de ellos, principalmente motivadas por las relaciones entre jugadores, la económica y el poder, destacando la incidencia de las TIC como promotoras de la inmediatez y la ubicuidad, transformando las dinámicas comunicacionales que han permitido



Control consola videojuegos /Jens Mahnke en Pexels.
Extraído de: <https://www.pexels.com/photo/person-holding-white-snes-controller-776092/>

la creación de estos entornos virtuales transnacionales.

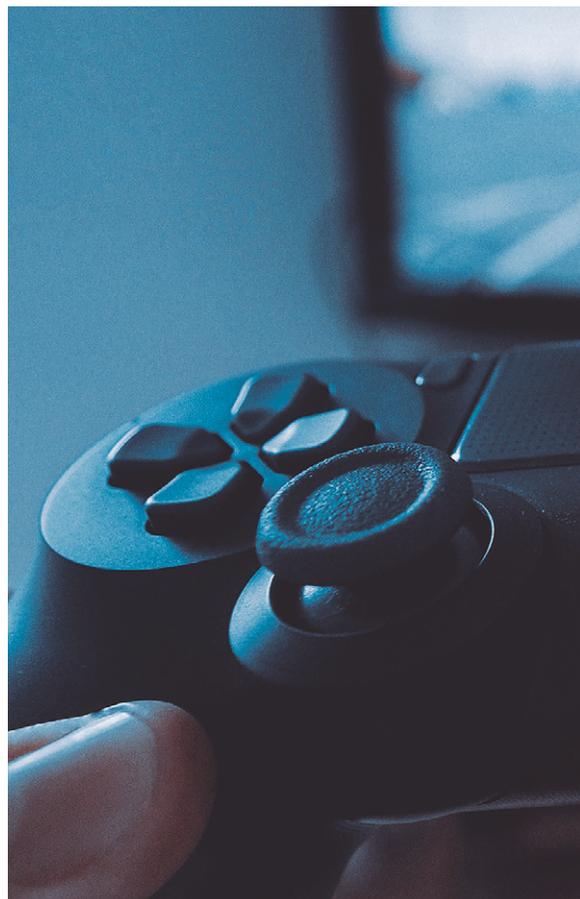
Para conocer los resultados se implementó la etnografía virtual, entrevistas no dirigidas y la observación de los jugadores mientras estaban inmersos en sus partidas. Llegando a la conclusión que los avances científicos y tecnológicos propician la frecuente utilización de máquinas, convirtiendo de ese modo a los “no humanos” en parte fundamental de la red en la que actualmente nos relacionamos (Acevedo-Merlano y Soto, 2016).

Por otro lado tenemos la investigación “Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (mmorpg)” (Acevedo-Merlano, Chauz-Lizarazo y Rodríguez, 2016) la cual interpreta los modos en que se desarrollan las relaciones de pareja mientras se lleva a cabo la práctica del juego “Perfect World”, un video juego con una historia basada en la mitología china, especialmente en el místico mundo de Pangu cuyo servidor no oficial es conocido como “Comunidad

ZERO”. El objetivo de esta investigación fue mostrar las herramientas de socialización producto de la escogencia de avatares en los cuales se pueden demostrar sentimientos y acciones afectivas hacia otro avatar, además de hacer referencia a las subjetividades a las que están arraigados los jugadores.

Se trabajó con 250 personas de las cuales 108 afirmaron tener una relación en el videojuego, todo esto a través del uso de entrevistas y grupos focales, escogiéndose 4 parejas para establecer a profundidad cómo se forman las relaciones amorosas en la virtualidad haciendo uso de la etnografía virtual.

El objetivo de esta investigación fue conocer los diferentes factores que influyen en el establecimiento de parejas en los videojuegos, constatan-do los procesos de reconversión de las dinámicas cotidianas a través del uso de estas tecnologías y mostrando los requisitos que los avatares tienen que cumplir para poder vivir la experiencia virtual y acoplarse a las funcionalidades del juego, teniendo





Jessica Lewis en Pexels extraído de <https://www.pexels.com/photo/black-sony-dualshock-4-1103555/>



Jaroslav Nymburský en Pexels. Extraído de: <https://www.pexels.com/photo/black-sony-ps4-dualshock-4-wireless-controller-687811/>

en cuenta ciertos preceptos apriori para entablar un noviazgo virtual, el cual se muestra como una simulación de la realidad (Acevedo-Merlano, Chaux-Lizarazo y Rodríguez, 2016).

El cuarto y último documento “Jugando Sunset Riders mientras se construye una estigmatización del “Otro” (Acevedo-Merlano, 2018), da a conocer al público con afinidad a los videojuegos la época en la que el juego salió al mercado y el impacto que esto causó en la mayoría de amantes de los videojuegos.

Todo esto con el objetivo de develar que la construcción del “otro” se basa en los discursos hegemónicos, ya que cada uno de los personajes que perpetúan los actos delictivos es caracterizado con algún desequilibrio o gusto poco común, mientras representa algunas comunidades, gremios, minorías o países relegados e infamados, mostrando de forma notable que la relación de poder en este caso se da mediante el miedo y el rechazo bajo el discurso

que simbolizan estos personajes. No obstante, el autor invita a que se realice un abordaje a través de lo social a estas narrativas y a las distintas representaciones allí implícitas con las que muchos hemos crecido, no sólo desde la práctica del consumo, sino desde las dinámicas de producción contemporáneas que posiblemente vean en lo transmedia su realización. Así, en las próximas oportunidades en las que se puedan jugar éste u otros videojuegos, cada jugador se tome el trabajo de observar y analizar críticamente respecto a la manera en que están construidas las narrativas, que muchas veces enmascaran realidades sociales y estigmatizaciones (Acevedo-Merlano, 2018).

Teniendo en cuenta estas cuatro investigaciones, podemos decir que los avances de las TIC y su acercamiento a las dinámicas de la vida cotidiana contemporánea occidental, han suscitado la creación de nuevos espacios de interrelación e intercambio de significados y sentimientos. Los videojuegos han generado un gran debate en los anales históricos referente a sus repercusiones posi-



Leons Fortune /<https://www.pexels.com/photo/apps-business-cellular-telephone-communication-278998/>

vas y negativas en la vida de los jugadores, sin embargo, estas tecnologías de juego generan una gran favorabilidad para aquellos que los incorporan en sus prácticas diarias, permitiendo que su consumo no se lleve a cabo de manera indiferente, sino que los jugadores puedan adentrarse en mundos virtuales que les proporcionen nuevas formas de concebir el mundo, nuevas perspectivas que pueden ser llevadas al contexto físico, teniendo en cuenta que en muchos casos las relaciones creadas en los videojuegos son llevadas al mundo análogo y viceversa. De esa manera, el videojuego opera para expandir lo vivido, es decir, las experiencias y conocimientos adquiridos, complejizando los procesos sociales, cognitivos, subjetivos e identitarios de los jugadores.

Así, además de la diversión, el aprendizaje y demás posibilidades que brindan los videojuegos, también pueden ser utilizados para cubrir los intereses de las industrias desarrolladoras o patrocinadoras, que frecuentemente se utilizan estas aplicaciones interactivas para ofrecer mensajes intencionales, creados con el objetivo de incitar al consumo de algunos productos y servicios. No obstante, si se juega de manera crítica frente a las prácticas producidas en la inmersión virtual, se puede generar un impacto significativo en las realidades sociales y culturales que vivimos, articulando dichos procesos con la materialidad de la vida cotidiana y llevar estas mismas experiencias virtuales al plano de lo experiencial en el mundo análogo, dimensionando lo cuantioso de las comunidades virtuales de gamers hoy en día activas en el mundo.



Inmerso en la red del videojuego/ Jamie McInall en Pexels. Extraído de: <https://www.pexels.com/photo/man-playing-game-on-personal-computer-929831/>



Referencias

- Acevedo-Merlano, A. y Chaux-Lizarazo, J. (2016). Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 69: 140-157.
- Acevedo-Merlano, A. y Soto, N. (2016). Difusión de realidades: comunidades virtuales presentes en los videojuegos de rol en línea. (Caso Aguabrial-Dofus - Periodo 2012-2013). *EKS*, 17:133-148.
- Acevedo-Merlano, A.; Chaux-Lizarazo, J. y Rodríguez, U. (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athenea Digital*, 16: 131-165.
- Acevedo-Merlano, A. (2018). Jugando Sunset Riders mientras se construye una estigmatización del "Otro". *Jangwa Pana*, 17:1-5.