

Roxana Cabello  
(Coordinadora)

## Ciberjuegos

Escritos sobre usos y representaciones de los juegos en red



Universidad  
Nacional de  
General  
Sarmiento

Roxana Cabello (Coordinadora)  
Ciberjuegos. Escritos sobre usos y representaciones de los juegos en red.  
1a ed. Buenos Aires : Imago Mundi, 2009.  
136 p. 22x15 cm  
ISBN 978-950-793-093-5  
1. Juegos Electrónicos. I. Título  
CDD 794.8  
Fecha de catalogación: 19/02/2010

© Universidad Nacional de General Sarmiento, 2009  
J. M. Gutierrez 1150, Los Polvorines (B1613GSX)  
Prov. de Buenos Aires, Argentina  
Tel.: (54 11) 4469-7578  
email: publicaciones@ungs.edu.ar  
website: www.ungs.edu.ar/publicaciones

© De esta edición, Ediciones Imago Mundi.  
Av. Sáenz 663 dpto. B (1437) CABA.  
email: info@imagomundi.com.ar  
website: www.imagomundi.com.ar

Colección Comunicación, artes y cultura

Diseño de tapa:  
Andrés Espinosa, Departamento de Publicación UNGS  
Alejandra Spinelli

Diseño y armado de interior: Alberto Moyano, hecho con  $\text{\LaTeX}$  2 $\epsilon$

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina. Tirada de esta edición: 1000 ejemplares  
Prohibida su reproducción total o parcial  
Derechos reservados

Este libro se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2010 en los talleres gráficos CARYDE EDITARE, Udaondo 2646, Lanús Oeste, Provincia de Buenos Aires, República Argentina. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna ni por ningún medio, ya sea eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo por escrito del editor.

# Índice

<b>Presentación.</b> <i>Roxana Cabello</i> .....	1
<b>Jugar por el sólo placer de jugar.</b> <i>Diego Levis</i> .....	7
<b>Los videojuegos como construcciones de realidad contemporánea.</b> <i>María Soledad Burghi Cambón y María Victoria Bourdieu</i> .....	11
<b>Aprender videojugando.</b> <i>María Ivanna Coca, Andrés David Espinosa y Carlos Eduardo La Torre</i> .....	31
<b>¿Videojuegos educativos? Nuevas tecnologías de aplicación pedagógica.</b> <i>Silvana Lucero y Juan Pablo Cremonte</i> .....	63
<b>Sobre la dimensión lúdica en los usos de los juegos en red.</b> <i>Georgina González Gartland</i> .....	81
<b>Los videojuegos en red.</b> <i>Roxana Cabello y Renzo Moyano</i> .....	101
<b>Bibliografía</b> .....	119



# Presentación

El desarrollo y expansión de tecnoentrenimientos, ha puesto al alcance de niños y adolescentes un variado conjunto de opciones que se suman a las tradicionalmente vinculadas con el mercado electrónico. Entre estas opciones se cuentan los videojuegos y los juegos en red de todo tipo.

Signados por los rasgos de la época y por la regla de obsolescencia sobre la que se apoya el desarrollo tecnológico, estos productos se caracterizan por la *celeridad*, que pone su impronta en los contenidos, en el tipo de interfaz que proponen desde el punto de vista de la actividad del usuario y en la propia dinámica del cambio en el dispositivo tecnológico. Ese mismo rasgo de celeridad ha caracterizado al proceso de expansión que el consumo de juegos en red ha alcanzado en Argentina durante el primer lustro del siglo XXI. Efectivamente, se trata de un fenómeno que llama poderosamente la atención ya que resulta transversal a diferentes sectores socioculturales, trasciende los ámbitos estrictamente urbanos y marca a primera vista una línea de continuidad con el clásico consumo de videojuegos: se realiza preferentemente en locales públicos. Poco antes de iniciar nuestras investigaciones, en 2002, un millón y medio de usuarios (el 36 %) accedía a Internet únicamente a través de los servicios que se proveen en locales comerciales de diverso tipo denominados locutorios, cybercafé y locales de juegos en red. De modo tal que el consumo de videojuegos y de juegos en red involucra un tipo particular de relación con las tecnologías informáticas durante el tiempo libre ya que, al igual que en otros países de América Latina (Perú en un 80 %), se realiza en locales públicos. Esto implica unos escenarios y un conjunto de prácticas asociadas también particulares, que podrían estar influyendo en la producción de ciertas modificaciones en la experiencia sensorial y cultural. Creemos que estas modificaciones podrían impactar no sólo en los procesos de constitución de las competencias comunicativas, sino además, en la articulación de nuevos saberes y habilidades, juegos de lenguaje, en algunas pautas de sociabilidad, y en el reordenamiento de los consumos culturales.

Movidos por ese interés, realizamos entre 2004 y 2007 distintas aproximaciones que buscaban diseñar un mapa descriptivo que vislumbrara ciertas explicaciones plausibles, con apoyo empírico, explícitas en cuanto al «cómo» del fenómeno de consumo de los juegos en red. Consideramos

que estudios de este tipo pueden resultar contribuciones al tratamiento de las identidades culturales en plena era de la mundialización de la cultura y la ubicuidad informática e informativa. A partir de determinados enfoques se pueden también producir aportes al estudio de la configuración de *tonos de época*. El estudio de la modificación en la experiencia subjetiva de la nueva disposición de las coordenadas ordenadoras de lo real por la hipermedia y la tecnología digital, requiere el desarrollo de conceptos y perspectivas siempre renovados. Una posibilidad es poner la atención sobre determinado grupo sociocultural<sup>1</sup> y enfocar un tipo particular de consumo cultural<sup>2</sup> enmarcado en la visualización de la relación más general que la gente establece con las tecnologías, incluyendo sus expectativas, disponibilidad de uso y combinaciones entre diferentes ofertas tecnológicas, decepciones e «imaginarios tecnológicos» que puedan producirse en la cultura.

En relación con el interés por los consumos culturales, ya se ha señalado que los juegos electrónicos no quedan aislados económicamente de los demás segmentos culturales en los que participan los chicos, sino que la industria de los videojuegos es una industria cultural.<sup>3</sup> Diego Levis, invitado a colaborar en esta publicación en su calidad de especialista en la materia, considera que también puede colocarse esta industria dentro del sector de las comunicaciones, y especialmente, dentro de la secuencia audiovisual e informática. En su calidad de dispositivo electrónico y de

<sup>1</sup> En este caso consideramos a los videojugadores. En otras investigaciones hemos trabajado con docentes de educación general básica de la provincia de Buenos Aires, Argentina.

<sup>2</sup> Cuando decimos «consumo cultural» somos conscientes de que se trata de una categoría que presenta cierta ambigüedad. Oscar Landi explicaba esa ambigüedad señalando que la noción remite a un momento del circuito de producción industrial de bienes culturales. Sin embargo por otra parte, es una idea que se usa también con un sentido un tanto metafórico para describir ciertas prácticas de las personas y los grupos. La especificidad del bien cultural, decía, supone un vínculo de coproducción de significado entre el autor y su público que no implica que se aniquile la obra en su consumo. Antes bien propone pensar este proceso como de carácter abierto y reactualizado y por tanto sitúa a la palabra consumo completamente por fuera de la significación estrictamente económica, aunque los productos culturales efectivamente circulen dentro de un dispositivo industrial o comercial. Desde esta perspectiva la noción de consumo se combina con otras como prácticas, comportamientos, hábitos, preferencias, usos, gustos. Oscar Landi, Alberto Quevedo y Ariana Vacchieri. *Públicos y consumos culturales en la ciudad de Buenos Aires*. Buenos Aires: CEDES, 1990, p. 4.

<sup>3</sup> A este respecto dice Diego Levis: «En más de una ocasión los beneficios que se pueden obtener de un videojuego son mucho mayores que los que puede conseguir un film de éxito. Los gastos de producción y de distribución son sensiblemente menores y las ventas en muchos casos alcanzan cifras similares e incluso superiores. A este respecto resulta revelador comparar los resultados económicos de *Mortal Kombatt*, uno de los videojuegos más caros de la historia, con los obtenidos por *Mentiras arriesgadas*, superproducción cinematográfica protagonizada por Arnold Schwarzenegger». Diego Levis. *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1997, p. 29.

vector de la industria del espectáculo, dice, los videojuegos están más relacionados con la producción y difusión audiovisual, que con la industria del juguete mecánico o el campo del ocio. Y al mismo tiempo, agrega que «el videojuego es una *obra cultural* como otras y tiene su propio lenguaje que involucra un repertorio de fórmulas utilizables y reglas con las que se debe cumplir si se quiere hablar de un modo eficaz».<sup>4</sup>

Este libro presenta algunos artículos que hemos producido en el marco de una reflexión que se extendió por unos años, aprovechando distintos espacios vinculados con la Licenciatura en Comunicación de la Universidad Nacional de General Sarmiento, para analizar las prácticas que se realizaban en relación con el consumo de juegos en red en una zona periférica del Área Metropolitana de Buenos Aires: el partido de San Miguel. Distintas asignaturas, seminarios y actividades de investigación ofrecieron elementos para tomar contacto con esta problemática, caracterizarla, generar reflexiones e interrogantes diversos. Se trató de un proceso en el cual han participado profesores, investigadores, estudiantes y graduados y que generó un importante número de productos que asumieron la forma de ponencias presentadas en reuniones académicas y publicaciones.<sup>5</sup> El conjunto de trabajos que incluimos en esta oportunidad es tan sólo una muestra de la diversidad de intereses, aproximaciones, metodologías y enfoques a los que puede dar lugar una estrategia centrada en la idea de acercar la actividad de investigación a la de formación y de abrir un espacio amplio para la producción participativa de conocimiento.

El recorrido que proponemos mantiene cierto orden implícito. En primer lugar, presentamos una breve introducción del Dr. Diego Levis a la idea de *juegos en red* y a algunas de las implicancias que el autor atribuye a este tipo de juegos. A continuación, incluimos el artículo de María Victoria Bourdieu y María Soledad Burghi Cambón titulado «Los videojuegos como construcciones de realidad contemporánea», en el cual realizan un análisis de contenido de distintos juegos con el propósito de indagar sobre la representación de mundo que los juegos en red proponen, más allá de la oferta explícita, y sobre la representación espacio-temporal en la cual construyen ese mundo.

Luego se inicia una suerte de nueva sección que reúne dos artículos que enfocan la relación entre los videojuegos y los juegos en red y las prácticas y procesos educativos. Aquí encontramos, en primer lugar, el trabajo de María Ivanna Coca, Andrés David Espinosa y Carlos Eduardo

---

<sup>4</sup> Levis, *Los videojuegos, un fenómeno*. . . cita a Jean Paul Lafrance. «La machine metaphysique. Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids». En: *Réseaux*, n.º 67: (1994).

<sup>5</sup> Entre ellas se cuenta el libro Roxana Cabello. *Las redes del juego*. Buenos Aires: UNGS-Prometeo, 2008, y numerosos artículos escritos por diversos miembros del equipo y publicados en libros y revistas nacionales e internacionales.

La Torre, que se titula «Aprender videojugando. Los videojuegos, las TIC y los procesos de aprendizaje en niños menores de seis años». Los autores enfocan particularmente el nivel inicial de la escuela y para ello establecen un panorama sobre la sociedad actual a partir de la noción de *nuevo paradigma tecnológico y económico*; analizan la conflictividad actual y específica de las TIC en la educación, visualizando el potencial aporte que pueden ofrecer los videojuegos y juegos en red y, finalmente, elaboran un catálogo de videojuegos para niños en edad de escolarización inicial, según sus diversos entornos de jugabilidad y también algunas orientaciones que pueden resultar una importante contribución para el trabajo de los docentes de este nivel de enseñanza que estén interesados en integrar tecnologías en el aula.

El otro artículo que integra esta sección es el que escriben Silvana Luce-ro y Juan Pablo Cremonte: «¿Videojuegos educativos? Nuevas tecnologías de aplicación pedagógica». En este trabajo, los autores sostienen que los videojuegos de aplicación pedagógica pueden agruparse de acuerdo con el modo en que abordan la dimensión educativa, es decir, a partir del protagonismo que dicha dimensión tenga en la enunciación de cada juego. A través del análisis de distintos juegos, intentan rastrear qué concepción de *educando* y de *educador* aparecen implícitas sobre sus enunciaciones, para luego indagar la relación que puede establecerse entre el juego como dispositivo ficcional y la educación como práctica social.

A continuación, se inicia lo que podemos denominar la última sección del libro, en donde publicamos dos artículos que presentan resultados parciales de la investigación sociocultural empírica que hemos desarrollado.<sup>6</sup> El primero de esos artículos, escrito por Georgina González Gartland y titulado «Sobre la dimensión lúdica en los usos de los juegos en red», realiza una caracterización de «lo lúdico» en el uso de este tipo de juegos, revisando algunas de las posiciones teóricas más relevantes en las que se presenta dicha noción, para identificar ciertas categorías que orientan el análisis de las percepciones de los jugadores a quienes hemos estado entrevistando. Renzo Moyano y yo hemos escrito el capítulo final que se llama «Los videojuegos en red: características del mercado en una zona periférica del Área Metropolitana de Buenos Aires durante el primer lustro del siglo XXI». Este trabajo tiene por objeto situar el fenómeno de consumo de los juegos en red en el contexto de su pertenencia a un mercado de ofertas culturales en el ámbito del entretenimiento y analizar las características que asume ese mercado en esta zona en particular, atendiendo a la composición de la oferta y al perfil del usuario.

<sup>6</sup> Roxana Cabello. *Tecnologías de la información y de la comunicación en el ámbito del entretenimiento. Los usos de los videojuegos en red*. Inf. téc. Febrero de 2004-diciembre de 2006. Los Polvorines: UNGS.

De modo que representaciones del mundo, aportes a las prácticas educativas, reflexiones sobre la actividad lúdica y radiografías de los mercados se presentan aquí como algunas de las entradas posibles al conjunto de dispositivos que conforman los videojuegos y los juegos en red. Una diversidad de temáticas abordadas desde una pluralidad de perspectivas y modalidades de construcción de los objetos, como contribución a las conversaciones sobre los productos de nuestro cotidiano entorno tecnocultural.

*Roxana Cabello*  
*Junio de 2009*