

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Reconocimiento de validez oficial de estudios de nivel superior según acuerdo
secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de
noviembre de 1976.

Departamento de Estudios Socioculturales
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA



Los elementos que median las prácticas de participación de clanes de videojugadores de Guadalajara en la narrativa del videojuego

Proyectos de investigación II
COLOQUIO DE PRIMAVERA 2019

Presenta: Miguel Ramírez Reyes
Director de tesis: Doctor David González Hernández

San Pedro Tlaquepaque, Jalisco. 6 de mayo de 2019

Resumen

Este proyecto que busco realizar pretende analizar los elementos que median las prácticas participativas de los clanes de videojugadores al tener contacto con narrativas de videojuegos que demanden hacer equipos de juego y se desarrollen en línea. Elegí clanes de videojugadores, porque en dichas comunidades es donde se perfecciona la práctica de juego y por la colaboración es mayor.

La investigación adopta una metodología cualitativa centrada en la observación participante y en entrevistas semiestructuradas. Planteo la hipótesis de que la narrativa del videojuego es un elemento que facilita la participación durante la práctica, por esto me propuse primero observar cómo es la práctica, para después indagar directamente con los videojugadores. Además estoy interesado en describir sobre las experiencias que comparten los miembros de un clan para sobrevivir, sortear retos y ayudarse dentro del videojuego.

El posicionamiento teórico que abordará esta investigación es desde la perspectiva sociocultural y de estudios sobre participación de Henry Jenkins para describir las participación de estas comunidades, incluyo las críticas al concepto de Nick Couldry.

Índice

RESUMEN	2
ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN	4
ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	5
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	14
OBJETIVOS	14
HIPÓTESIS DE TRABAJO.....	14
JUSTIFICACIÓN.....	15
MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL.....	16
PLATAFORMA METODOLÓGICA	23
CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	27
RECURSOS	28
CRONOGRAMA DE TRABAJO.....	29
ANEXOS	30
BIBLIOGRAFÍA	31

Introducción

Hola. Me llamo Miguel y soy un *gamer*.¹

Desde que recuerdo siempre he tenido un videojuego con el cual entretengo y pasar el tiempo. Mi primer videojuego fue un *Tetris* a los cuatro años, el cual compartía con mis hermanos. En el invierno de 1997, llegó a mis manos mi primer consola de videojuegos, un *Atari*, con el cual mis vecinos y hermanos pasamos horas de diversión, después vino un *PlayStation*, y la lista continúa hasta la llegada de las consolas actuales.

En el verano del 2009, ya con internet de banda ancha y una consola Xbox 360, me sumergí en el mundo del videojugar en línea, fue la primera vez que viví esa experiencia, para mi mala fortuna descubrí que era muy malo jugando videojuegos, comparado con otros que no fueran mis vecinos, amigos o familiares.

Lo importante de la historia es que me hizo descubrir que existe un sin fin de gente que videojuga en el mundo y comparten sus experiencias por medio de las redes sociales, que existen comunidades con las que puedes videojugar y por medio del *streaming* puedes transmitir las partidas online.

Al jugar en línea permitió darme cuenta que existen clanes de videojugadores descubrí que para pertenecer a un clan debes sortear una serie de retos, vi que su organización es un tanto primitiva y siempre existe un líder de clan, también que las formas en las que se comunican es decir su jerga interna. Luego vi que algunas de estas prácticas se replican en el mundo real.

¹ En referencia a la introducción de Henry Jenkins en Fans, blogueros y videojugadores.

Estado de la cuestión

Para la realización del estado de la cuestión localicé literatura con los siguientes criterios de búsqueda: cultura participativa y videojuegos, por medio de buscadores especializados; principalmente en *Web of Science* y *Ebsco*, encontré 21 documentos entre ellos tesis, documentos publicados en revistas de más alto cuadrilaje, libros, bases de datos, informes y notas periodísticas.

En la búsqueda y revisión parcial de literatura que realicé sobre el estudio de los videojuegos, me pude dar cuenta que son un objeto muy trabajado desde hace años y en diferentes disciplinas: sociológica, psicológica, antropológica, histórica, comunicación, (Santacruz, 1993; Seguí, 2000; Taylor, 2002; Ducheneaut, 2007; Jaramillo & Castellón, 2010; Heredia, 2011; Hirsjärvi, 2013; Crawford, 2013).

Los estudios sobre videojuegos se ha profundizado en los llamados *Game studies*; que buscaron comprender al videojuego; primero como un producto cultural, (Gee, 2019; Hirsjärvi, 2013) segundo por su potencial educativo (Prensky, 2014; Santacruz, 1993) y tercero por sus efectivos (Taylor, 2002) la mayoría de ellos realizados en Estados Unidos donde existe una gran tradición en el estudio de los videojuegos.

En México los trabajos que se han encontrado sobre el tema se enfocan en describir la historia de los videojuegos, el soporte² y la narrativa (Meléndez, 2011; Rosales, 2014). También existen trabajos que abordan a los videojuegos en países de América Latina, destacan Chile, Ecuador, Colombia y Uruguay (Heredia, 2011, Garfias, 2010). España es otro país que también destaca en los hallazgos de este trabajo (Moral-Pérez, 2012; Marcano, 2010; Marcano 2011)

El panorama general y parcial puedo decir que los *Game studies* han estudiado “las interconexiones entre la industria del juego digital, los jugadores y la milicia [así

² Soporte: tipo de máquina en la que se videojuega.

como] el video juego (sic) como herramienta ideológica para enrolar jóvenes.” (Cuenca, 2018, p.16).

El primer registro académico sobre el videojuego como objeto de estudio producido en México, del que hasta el momento tengo detectado es de 1993, en él ya se habla sobre los usos educativos y de “una forma efectiva de globalizar a una nueva generación” (Santacruz, 1993, p. 31), pero se advierte que la narrativa del videojuego puede ser “violenta y pornográfica”, aunque los videojugadores pueden distinguir entre lo “real y ficticio” (Santacruz, 1993 p.30).

Principalmente en México se ha estudiado al videojuego por su soporte y por su narrativa, como es el caso de Seguí (2000) quien explica que las primeras consolas de videojuegos de uso doméstico llegaron a México en 1970, y fue el *Atari*, sin embargo, la apertura para que llegaran a hogares, bares y tiendas de renta de videojuegos fue hasta 1980.

El texto “Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica” (Seguí, 2000) fue clave para entender la historia y tradición del medio llamado videojuego, pues principalmente su investigación fue explorar los alcances sociológicos e históricos del videojuego, con ello entendí cómo llega y se abre camino entre la sociedad mexicana de esa época.

Particularmente sobre videojuegos y participación encontré que se exploró sobre cómo los juegos cooperativos posibilitan, las relaciones con otros videojugadores, por medio de competencias que solían hacerse contra la máquina y en menor medida, contra otros jugadores (Seguí, 2000).

Sobre las narrativas del videojuego Garfias, (2010) explica que: “se ha vuelto un medio para contar historias, la diferencia es que dicho relato debe ajustarse a las necesidades interactivas y de juego que el propio medio posee” (Garfias, 2010

p.176). También aporta elementos para comprender a los personajes de los videojuegos, como elementos simbólicos consolidados y pieza clave que tienen alto impacto en el imaginario de los videojugadores.

En estudios realizados durante la primer década de los 2000 en los Estados Unidos, se narra como el videojuego ya se introducía en el aula con el fin de explorar en profundidad los fines pedagógicos y lúdicos de los juegos de video (Ito & all, 2009). En estos estudios analizaron algo más que solo los efectos del videojuego, indagan en las relaciones que existen entre el videojuego y el desarrollo de conocimientos técnicos y como se enfrentan los jóvenes que juegan videojuegos a los medios de comunicación desde un acercamiento etnográfico. (Ito & all, 2009).

Las nuevas tecnologías en la educación no siempre son tomadas en serio para educar, tanto por los jóvenes que usan estos medios, como por sus padres y profesores. Además señala que: “la participación en la era digital significa más que ser capaz de acceder a la información y la cultura en línea [...] sino que también significa la capacidad de participar en actividades sociales y recreativas en línea”³ (Ito & all, 2009, pág. 35).

Los estudios de Ito (2009) con jóvenes estadounidenses han estudiado la participación en el videojuego en línea y ven en él una herramienta con potencial educativo, pues postula que tendríamos que hacer un cambio cultural para hacer que el videojuego se introduzca en el aula y con ello tener una experiencia y exploración social como la que brinda el videojuego, concluye el texto lamentando que las instituciones educativas no están dispuestas a realizar ese cambio cultural.

Es importante decir que Ito & all, (2009) explica que existen barreras económicas, sociales y culturales que limitan la participación en los videojuegos en línea, por tal

³ Traducción propia: Participation in the digital age means more than being able to access “serious” online information and culture; it also means the ability to participate in social and recreational activities online.

motivo las instituciones educativas deberían ser lugares para que los interesados aprendan a utilizar estos medios, señala que el uso experto y fluido de los nuevos medios requiere algo más que solo acceso.

El estudio de Ito & all, (2010) demuestra que la participación en videojuegos *online*, son sitios de aprendizaje realizados entre jóvenes y con sus pares, esto impulsado por el videojuego, un modelo que ofrece aprendizaje y la participación, además de que los cambios en la tecnología lo permiten.

“Lo distintivo de nuestro momento histórico actual, es el crecimiento de la producción de medios digitales como una forma de expresión de todos los días y la circulación de los medios de comunicación y la comunicación en un contexto de públicos en red habilitados por Internet”⁴, (Ito & all, 2010, pág. 320).

Entre las conclusiones de Ito & all (2010) se encuentra que los videojugadores son motivados por la ética autodidacta y un compromiso cívico, por lo que rechazan y minimizan la educación formal, pues como explica Ito & all (2010) al videojugar online los videojugadores ponen en práctica sus propias estrategias de aprendizaje.

La propuesta de Ito & all (2010) es una nueva forma de alfabetización para los medios donde no exista una brecha entre jóvenes y adultos y puedan llegar a trabajar en común y con ello construir nuevas instituciones educativas en el que se pueda aprender en pares.

El contexto latinoamericano centrado en la cultura de participación y los videojuegos han sido estudiados por Jaramillo (2010); dichos trabajos abordan la cultura del

⁴ Traducción propia: We argue that what is distinctive about our current historical moment is the growth of digital media production as a form of everyday expression and the circulation of media and communication in a context of networked publics enabled by the Internet.

videojuego desde un estudio de corte cualitativo por medio de etnografía y entrevistas a profundidad para entender la cultura de los videojugadores.

En su análisis Jaramillo (2010); dan cuenta que se trata de comunidades altamente participativas, donde la comunicación presencial y no presencial media mucha de esa participación. Además exploran para falsear el prejuicio de que los videojugadores son personas aisladas y enajenadas, proponen que desde la academia se termine con ese prejuicio y quitar la idea negativa y casi discriminadora para quienes analizan y juegan videojuegos. “es necesario entender las comunidades de videojuegos para aprovechar su potencial” (Jaramillo, 2010, pág. 144).

La cultura *gamer* y la participación como objeto de estudio fue abordada por Moral (2012); que describe a los videojuegos como un fenómeno que va más allá del entretenimiento individual, pues crean redes de colaboración para compartir experiencias, competir, intercambiar trucos y soluciones sobre problemas en común con el videojuego, explican que en estas comunidades existe la ayuda, aprendizaje mutuo, solidaridad y empatía.

Estas comunidades virtuales contribuyen a la socialización de los jugadores, activando canales para la comunicación y propiciando un flujo de información muy ágil entre ellos. Se convierten en instrumentos eficaces para potenciar y compartir conocimientos a partir de objetivos comunes desde un contexto lúdico, como resultado de la inteligencia colectiva. En ocasiones, se establecen fuertes relaciones empáticas y afectivas apoyadas en el reconocimiento mutuo, provocando la emergencia de líderes, capaces incluso de impulsar comportamientos miméticos entre los usuarios, (Moral, 2012, pág. 1).

Los estudios más recientes son más cercanos a estudiar el fin educativo tanto de los videojuegos como de la cultura participativa (Barreneche, 2018; Gee 2019; Corona, 2018; Hirsjärvi, 2013; Morales & all, 2018).

En lo que respecta a los videojuegos, educación y participación, Barreneche (2018) concluyó que los videojuegos *online*, por su narrativa, demandan de formación de equipos de juego⁵, sin embargo es la pertenencia a clanes de videojugadores⁶ es la que hace mejor la práctica del trabajo en equipo, por lo que propone utilizar la experiencia de videojugar en línea y en clanes en los contextos educativos por medio de estos procesos que nombra metacongnitivos con el fin de llevarlo al ámbito laboral y educativo.

Conclusiones parciales

La revisión, el estado de la cuestión y las conclusiones que hasta el momento tengo son parciales y se podrán añadir nuevos elementos para enriquecer este documento, faltaría añadir estudios sobre la mediación del videojuego al estudiar la práctica de participación, visualizar qué papel juegan las nuevas mediaciones en medios interactivos e inacabados como el videojuego.

Hasta el momento puedo decir que los estudios sobre videojuegos escasean debido a que son relegados y se piensa que son una pérdida de tiempo, que aíslan a quienes los juegan, sin embargo existen vastos estudios que niegan ese prejuicio. Entre las principales conclusiones sobre la cultura de participación y videojuegos es que los estudios más recientes apuestan por la educación, el fin lúdico, la alfabetización mediática y cómo incorporarla a la educación formal.

⁵ Comunidad de jugadores que puede formarse al azar durante el juego, habitualmente pueden jugar cualquier videojuego y no participan en torneos.

⁶ Comunidad o equipo de jugadores reducido, son formados de manera deliberada, juegan uno o varios videojuegos específicos, participan *online* y físicamente torneos y partidas.

No he localizado hasta el momento, estudios en México que profundicen en lo que media la participación en la narrativa del videojuegos. Sobre teoría propia del videojuego localicé pocos avances, la mayoría de los estudios analizan con teorías de otros medios para estudiar los videojuegos y aportan más a la construcción del conocimiento desde la narrativa. En la cultura de participación el concepto se ha debatido desde la economía política (Couldry, 2011) y se ha estudiado empíricamente desde la educación en fans, creadores de contenido para internet y en Estados Unidos en videojugadores, sin embargo en México no localicé estudios sobre cultura de participación y videojugadores.

Problema de investigación

El contexto

La narrativa de los videojuegos en la actualidad apunta al videojugar en línea, ya que el modelo de negocios está diseñado así, la dinámica comercial en la que el videojuego está inverso hace que, incluso los videojuegos como Fortnite⁷ que son gratuitos generen millones de dólares en ganancias anuales⁸. Las ganancias de Fortnite son en su mayoría de la venta de *skins*⁹; los cuales no modifican en nada la dificultad y narrativa del videojuego.

La plataforma Newzoom¹⁰ es una compañía dedicada a recabar estadísticas sobre uso de videojuegos, deportes electrónicos y celulares; las métricas que la compañía reporta en el informe *Global games market* (NewZoom, 2019); que la industria de los videojuegos generó 135 mil millones de dólares en todo el mundo. En México hay 55 millones de videojugadores en los distintos soportes (móvil, PC o consola) los videojugadores mexicanos gastaron mil 600 millones de dólares, lo que coloca al país como el decimosegundo consumidor de videojuegos en el mundo.

La empresa Newzoom reportó que en Twitch y Youtube tan solo en enero de 2019 del videojuego Fortnite se reprodujeron 160 millones de horas en el informe *Watched Games on Twitch¹¹ & YouTube* (Newzoom, 2019). Estos contenidos fueron creadas por videojugadores que apropiaron el contenido del videojuego y lo compartieron en sus canales de *Twitch* y *YouTube* por lo que Jenkins (2009a) llama compromiso cívico.

⁷ Videojuego que permite la creación de equipos y se juega en línea.

⁸ https://www.clarin.com/tecnologia/mano-fortnite-epic-games-obtuvo-ganancias-mil-millones-dolares_0_VAjQxMe.html

⁹ Pieles para los avatares y armas que se usan dentro del videojuego.

¹⁰ <https://newzoo.com/about/>

¹¹ Plataforma de streaming en vivo, donde los videojugadores pueden subir sus transmisiones.

La investigación que busco desarrollar está centrada en la cultura de participación de los videojugadores, particularmente en los elementos que median las prácticas de participación. Quiero estudiar estar en clanes de videojugadores, quienes al tener contacto con la narrativa del videojuego, colaboran en equipos, debido a que así lo demanda la narrativa del videojuego.

El videojuego es un medio que potencia la participación y la colaboración, incluso en algunas veces demanda la creación de equipos para el progreso narrativo del videojuego.

El videojuego necesita indispensablemente convertir al espectador en actor, él o ella es la pieza final del videojuego ya que sin este la obra no existe, pues lo necesita para desarrollarse y se desarrolla de formas distintas cada vez que se juega convirtiendo a la persona en el protagonista, probando sus habilidades, proponiendo dilemas morales, acercando mundos para explorar y espacios para la interacción social con inteligencias orgánicas o artificiales. (Camacho-Ortega, 2015, págs. 2-3)

Decidí analizar las prácticas de participación en clanes de videojugadores porque son comunidades altamente participativas y competitivas, en los clanes de videojugadores la cultura de participación puede ser más evidente debido que son más recurrentes y comprometidos con las sesiones de juego que se convierten en sesiones de práctica.

Lo que me interesa estudiar son los elementos que facilitan la participación durante la narrativa del videojuego, esto demandará observar la práctica en el lugar que ocurre, ya que cada videojugador puede elegir la narrativa a seguir durante una partida, la decisión dependerá de su experiencia y si decide colaborar con el clan, pero las decisiones que tome terminarán por afectar a todo el clan durante una partida.

Pregunta de investigación

La pregunta de investigación que da norte a esta investigación es:

¿Qué elementos median las practicas de participación de los clanes de videojugadores de Guadalajara en la narrativa del videojuego?

Objetivos

Identificar los elementos que median las prácticas de participación de los clanes de videojugadores de Guadalajara en las narrativas de los videojuegos.

Hipótesis de trabajo

La hipótesis de trabajo que formulé es que las prácticas de participación en los clanes de videojugadores pueden estar mediadas por las narrativas del videojuego, durante la colaboración que ocurre en el videojuego hay narrativas discursivas a las que ellos llaman ponerse “tóxicos”¹².

¹² Lenguaje violento

Justificación

Las mutaciones en el campo de la comunicación han hecho como señala Martín-Barbero (2011) un “descampado” en el estudio de los nuevos paradigmas como los que trae la convergencia cultural, en la cual el videojuego está inmerso (Jenkins, 2006). Martín-Barbero (2011) explica que Jenkins da en el clavo al apostarle a los cambios en la interacción pedagógica, pues los productos de los videojugadores se convierten en prácticas en proceso de aprendizaje, donde intervienen la experiencia, el ocio, el ensayo colectivo, la curación informativa, la colaboración comunitaria y la autoevaluación.

Los videojuegos son una gran industria cultural con una audiencia activa empoderada que participa y es poco estudiada. El videojuego como medio tiene aspectos educativos como ya se ha demostrado (Gee, 2004), si entendemos el proceso de educación como un acto comunicativo, tenemos una audiencia que no ha sido estudiada, no comprendemos sus códigos, cultura y lenguaje, es por eso que considero de suma importancia estudiar las prácticas de participación de los clanes de videojugadores.

“Si consideramos que el proceso educativo es en si un acto de comunicación, debemos comprender y analizar a la audiencia. Es por eso que consideramos de suma importancia el hecho de comprender las comunidades de videojuegos”. (Ito & all, 2010, pág. 14)

El foco de este estudio está en ver que permite las prácticas de participación online de los clanes de videojugadores, describir cómo son y qué media narrativamente dichas prácticas, podría traer pistas sobre el aprendizaje y la producción de contenidos de los videojugadores.

Introducción

El apartado teórico de esta investigación, igual que el resto del documento se encuentra en proceso de elaboración, considero que este apartado es uno de los que menos trabajé, sin embargo tengo intuiciones para seguir la construcción del marco teórico.

La primera parte es dedicada a la cultura de participación, busco puntualizar qué es la cultura de participación, cómo se define y dar cuenta de los géneros de participación propuestos. En este apartado, considero críticas al concepto de cultura participativa de Couldry (2011) y Fuchs (2014).

El segundo apartado cómo entiendo teóricamente al videojugador; Jenkins (2008); propone estudiar a los miembros una cultura de participación como fans activos que tiene un tema en común para crear lo que apropian de la cultura popular.

El tercer punto define al videojuego como una narrativa transmedia que contempla nuevos paradigmas en los medios de comunicación, es decir cambios en la lógica con la que se han estudiado y pensado los medios tradiciones.

Los apartados cuarto y quinto en este momento están en construcción, la propuesta es que en el cuarto defina la mediación y cómo se ha estudiado en medios como el videojuego.

El quinto apartado del marco teórico-conceptual propongo entender que las prácticas de participación de los videojugadores están enmarcadas en el modelo de situaciones que propone el sociólogo Erving Goffman.

La cultura de participación y géneros de participación

La cultura participativa es un concepto que fue el punto central del libro *Textual Poachers; Television Fans and Participatory Culture* de Henry Jenkins (1992) donde plantea que las prácticas y creaciones de los fans, son resultado de una participación real de los miembros de la comunidad.

El libro *Textual Poachers* fue escrito y pensado en una época en la que no había una penetración masiva del internet y las redes sociales, por lo que las creaciones de los fans no pasaban de su círculo cercano. Con la masificación del internet los contenidos creados por los fans, pueden llegar a todo el mundo en cuestión de minutos.

La cultura de participación para Jenkins (2008); tiene como fin la apropiación y creación de un producto cultural realizado entre personas sobre temas en común, donde hay bajas barreras para la creación. La cultura popular según Jenkins (2006) se ha apropiado de lo que ya está hecho, desde siempre, es decir los fans, makers y videojugadores por medio de la participación, actualizan o modifican el producto cultural que reciben, con la llegada del internet los contenidos que fueron retomados y modificados por fans de la televisión y el cine, pasan a ser más visibles y llegan a todo el mundo que tenga acceso a internet.

Las críticas al concepto de cultura participativa que propone Couldry (2011), quien señala que Jenkins cree que todos los usuarios participan de la misma manera, Couldry critica esto, ya que según este autor solo los más comprometidos son los que participan y comparten dentro de la comunidad. La otra crítica de Couldry a Jenkins es que olvida las relaciones de poder que median en la participación, olvida que las personas trasladan al mundo virtual su acciones diarias, como las prácticas machistas, xenófobas y en general descuida el poder que ejercer un miembro de estas comunidades sobre sus compañeros de participación.

La cultura participativa también fue criticada por Fuchs (2014); quien ataca la postura celebratoria de Jenkins, este autor argumenta que la derrama económica que provocan los productos que elaboran los fans son para las empresas que dueñas de los productos de la cultura popular.

El mismo Jenkins matizó su postura celebratoria respecto a la cultura de participación, al grado de decir que si bien, las prácticas participativas han existido siempre, no fueron creadas por las redes sociales o el internet, pues la “interactividad” es una característica de las tecnologías y la “participación” de las culturas. (Scolari, 2016).

El debate actual sobre la cultura participativa es que dicha participación se fue ampliando, ahora no solo está en fans y videojugadores, sino que, como describe Scolari (2016) “puede abarcar todo tipo de producciones culturales y procesos de intercambio-difusión en las redes”. (Scolari, 2016, pág. 1)

Los géneros de participación que se proponen Ito & all (2010); *Hanging Out*, *Messing Around* y *Geeking Out* señala que son para estudiar a los nuevos medios de comunicación y los géneros son vistos como una forma de describir aprendizaje diario y el compromiso con los medios.

El primer género es *Hanging Out*, que podría traducirse como pasar el rato, explica que en los jóvenes al pasar a la edad adulta tienen bastante tiempo y energía para expandir y compartir sus conocimientos por lo que buscan comunidades para “pasar el rato” o *Hanging Out*. Los padres y maestros de los jóvenes que suelen estar en la categoría de *Hanging Out* suelen tener bastantes restricciones para el uso de los nuevos medios, pues los ven como una pérdida de tiempo (Ito & all, 2009, pág. 13).

En respuesta a estas regulaciones, la mayoría de los adolescentes desarrollan “soluciones temporales”, o maneras de subvertir las barreras institucionales, sociales y técnicas para *Hanging Out*. Estas soluciones temporales y canales traseros son formas en las que los

niños pasan el rato juntos, incluso en entornos que no están aprobadas oficialmente para pasar el rato, como el aula, donde hablar socialmente con sus compañeros esta mal explícitamente. (Ito & all, 2009, pág. 13).

El segundo género de participación es *Messing Around*, la traducción puede ser “siempre en comunicación”, para Ito & all, (2009); estas redes son más comprometidas que las anteriores y utilizan los nuevos medios para hacer tener relaciones de amistad e incluso amorosas, también pasan el rato, pero la mayor cantidad de tiempo como sea posible. A diferencia de los participantes que pueden estar en la categoría de *Hanging Out*, quienes están siempre en comunicación gozan de mayor privacidad de sus padres o de sus educadores.

Los sonidos de niños de 10 años de edad, discutiendo y gritando sobre quién mató a quién, por qué una persona era lento, y otros aspectos del juego llenó toda la casa, como si no hubiera una casa llena de niños. Los nuevos medios, tales como sitios de redes sociales, programas de mensajería instantánea, teléfonos móviles, y los sitios de juegos funcionan como medios para los jóvenes para ampliar, mejorar y pasar el rato con la gente que ya conocen. (Ito & all, 2009, pág. 16)

El género de *Geeking out* para Ito & all (2009); implica aprender a navegar en el conocimiento, participar en comunidades que generen basta experiencia, el conocimiento se da entre pares por pares, pero enfocado está enfocado en adquirir profundos conocimientos y experiencia en áreas específicas de interés. Este es el género que puede ayudarme a explicar los elementos que median las prácticas de participación de los videojugadores.

Los clanes de videojugadores

Los videojugadores son fans activos que participan para hacer una creación motivados por un tema en común como señaló Jenkins (1992); estas prácticas están enmarcadas en comunidades de práctica de fans de cine y televisión.

Para estudiar las prácticas de participación en los nuevos medios Gee (2019); propone el concepto de “públicos red”, sugiere que este concepto toma en cuenta los factores sociales, técnicos y culturales para entender la participación.

El aprendizaje como señala Ito & all (2010); es un acto de participación social que se da dentro de “las comunidades de práctica”, concepto que retoma de Lave y Wenger, (1991);

“En esta formulación, las personas aprenden en todos los contextos de la actividad, no porque se internalizan en el conocimiento, la cultura, y la experiencia como individuos aislados, sino porque son parte de sistemas culturales compartidos y se dedican a la acción social colectiva”. (Ito & all, 2010, pág. 14)

Los videojugadores para Newman (2008) son una cultura que va más allá del mundo virtual, de la participación y de los videojuegos, explica que:

“El trabajo sobre las culturas y prácticas emergentes de los videojugadores (...) destaca la inherente creatividad, productividad y sociabilidad de estas extensas culturas del videojuego. La investigación de la producción literaria y artística de los jugadores, la creación de tutoriales y preguntas frecuentes, la modificación de juegos ya existentes y el desarrollo de juegos completamente nuevos, todo ello habla claramente de la complejidad de las formas

de relacionarse con los videojuegos y los modos en los que están siendo reconfigurados para alargar su vida” (Newman, 2008 p. 32)

Los videojuegos y su narrativa transmedia

La cultura de convergencia que propone Jenkins (2008); contempla nuevos paradigmas de los medios de comunicación como cambios en la lógica con la que se han estudiado y pensado los medios de comunicación; la participación y elaboración de contenidos de manera colectiva, generan nuevas lógicas para entender los medios pues el flujo de contenidos cada vez mayor y se transmite en múltiples canales, existe una interdependencia de los sistemas de comunicación para lograr la participación, hay múltiples plataformas para acceder a los contenidos generados por los fans y videojugadores.

Los videojuegos se han investigado desde diferentes campos del conocimiento, desde las ciencias exactas como la computación y electrónica desde donde han indagado sobre la tecnología; en el arte con estudios que hablan sobre la estética y la narrativa artística; desde la antropología, psicología, filosofía, sociología y comunicación como fenómeno social, usos, efectos y recepción, éstos más centrados en entender al medio y su interacción con los sujetos. (Camacho-Ortega, 2015)

Los videojuegos son un medio de comunicación inacabado, necesita de la interactividad del videojugador para desarrollarlo, además el videojuego se nutre de otros medios como: cine, literatura, música, artes visuales y tiene múltiples elementos narrativos que lo hace complicado de estudiar. (Camacho-Ortega, 2015, pág. 2)

Los videojuegos tienen diferentes formas de clasificarse algunas formas son: por dónde se juega, es decir el soporte (que puede ser consola, dispositivo móvil o PC);

por lo que se juega, que es el género al que pertenece el juego (lucha, disparos, plataforma o rol); por su propósito (educativos o publicitarios).

El videojuego pone a prueba destrezas del jugador, ya que, durante la experiencia de juego, el sujeto debe tomar decisiones que influyen en el desarrollo narrativo del producto cultural; el videojugador al jugar intercambia con el juego conocimientos y contextos particulares, al mismo tiempo el juego hace que los jugadores desarrollen habilidades: éticas, lógicas, de interacción social, etc. (Camacho-Ortega, 2015).

Para Martín-Barbero (2011); el videojuego es la madre de la actividad motriz e intelectual de quienes participan en esa actividad, además afirma que se explota la curiosidad y creatividad durante el juego.

Plataforma metodológica

Me interesa conocer lo que media las prácticas que realiza el videojugador, quienes tienen capacidad de producir y reproducir información y dar sentido social a sus prácticas, quien a la vez es un agente inmerso en la estructura que delimita sus acciones (Giddens, 1984) La orientación cualitativa es la que guarda más congruencia epistemológica con la teoría que busco utilizar en esta investigación, además que este tipo de metodología me permite ver y comprender el significado grupal de un problema social (Creswell, 2009).

El enfoque cualitativo me permite por medio de herramientas como la etnografía y la observación participante, ya sea virtual o presencial, (Flick, 2007) conocer a los sujetos en su entorno, ver como interactúan con el videojuego y la interacción con sus compañeros de clan.

Universo/muestra del estudio

La muestra de mi investigación he decidido que sea de dos clanes de videojugadores de la ciudad de Guadalajara que habitualmente se componen de cuatro miembros, es importante que los clanes participen en videojuegos en los que la narrativa demande la formación de equipos y que se desarrollen en línea, no es necesario que todo el clan se reúna en una sola locación, porque me interesa estudiar los elementos de las prácticas de participación, por ende las observaciones las puedo realizar de manera individual, pero dependerá del clan, si se reúnen para videojugar o lo hacen cada uno por su cuenta. Para este estudio no es relevante si el clan tiene un alto nivel competitivo, es decir si juegan bien o mal, lo que es necesario es que sean un clan comprometido para videojugar regularmente. De no encontrar saturación cualitativa, buscaré a otros dos clanes de videojugadores en la ciudad o lugares cercanos hasta encontrar saturación.

Trabajo exploratorio de campo

En un ejercicio exploratorio busqué en las prácticas situadas en lo popular y cotidiano de sus *formas de ser/hacer* (Certeau, 2000), para la obtención de información recurrí a la observación participante de manera presencial y virtual tanto en los lugares físicos-presenciales como en los entornos virtuales-mediatizados (Corona, 2018)

La etnografía y la observación fueron las herramientas que utilicé en este primer acercamiento de manera preliminar me permitió conocer a los sujetos en su entorno, ver cómo interactúan con el videojuego y la interacción con sus compañeros de clan. En un primer momento acudí al lugar donde ocurre la participación en el ambiente natural de un videojugador que es donde juega, realicé observación del contexto del lugar, pude observar los elementos simbólicos que componen el ambiente del sujeto como posters, funkos, peluches y juguetes de videojuegos, como el videojugador se prepara para jugar, como actúa como persona al realizar la práctica de participación con sus compañeros de clan.

La participación de los videojugadores pueden estar mediada por acciones a las que llaman ponerse tóxicos con otros videojugadores. Ponerse tóxicos es atacar con chistes que son racistas, discriminatorios y homofóbicos a quienes cometen un error o que no participan de manera adecuada para superar los retos del videojuego, si se llega a triunfar solo hay comentarios positivos. Además puede observar que es difícil que haya videojugadoras en clanes.

El trabajo exploratorio me permitió tener más claridad en los objetos empíricos que de manera preliminar podría tomar este estudio. El clan MetMéxico me permitió dar cuenta de como se conforman habitualmente los clanes de videojugadores, en este caso esta integrado por cuatro videojugadores, algunas veces puede haber miembros a prueba por lo que podrían ser de cinco o seis, estos miembros a prueba

no están considerados para jugar diariamente, son miembros irregulares que entrarán a cubrir el lugar de un jugador regular si este falla, estos jugadores tienen oportunidad de probar sus capacidades en el clan y ganarse un puesto de manera regular.

Este clan me ha permitido ver referentes empíricos de mi objeto de estudio, es un clan de cuatro videojugadores regulares y dos irregulares, cinco de sus seis integrantes viven en Guadalajara, las edades de sus integrantes van desde los 18 a los 25 años, su nivel de habilidad es alto, particularmente en los juegos de disparos y battle royal online en el torneo nacional de Fortnite celebrado, el 27 y 28 de octubre de 2018 en la Ciudad de México, obtuvieron el tercer lugar de 256 competidores¹³.

Sus actividades en redes son constantes, como se pueden observar en sus redes sociales; su cuenta de twitter diariamente son acuatizadas por lo menos una vez al día; son persistentes en las transmisiones en vivo de sus partidas online a través de la plataforma Twitch¹⁴, donde comparten ayudas, consejos y *metajuegos* con otros videojugadores.

Los miembros más activos del clan son quienes proponen más actividades para las redes sociales y quienes dictan las estrategias a seguir durante el juego, suelen ser también quienes tienen mejor nivel de habilidad en los videojuegos, también suelen ser quienes administran las cuentas de redes sociales del clan y de la plataforma donde transmiten sus partidas online. Su involucramiento en el clan de videojugadores son más notorios en sus redes, ya que portan en su avatar virtual o redes un distintivo del clan de la que forman parte, además en el mundo físico suelen adoptar vestimentas o distintivos que los reconozcan como miembros de un clan de videojugadores

¹³ https://www.instagram.com/p/BqJDSqzAuNu/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=w14tbie2f9ib

¹⁴ <https://www.twitch.tv/metmexico>

Plan de obtención de información

La primera fase es buscar y localizar por medio de la redes sociales y grupos de conocidos a clanes de videojugadores, debido a mi experiencia como videojugador, tengo contactos en redes de varios clanes de videojugadores.

En una segunda fase buscaré acercarme a ellos, con sesiones de observación participante, el plan es observar a distintos miembros de un clan de videojugadores, para conocer más en general más sobre su cultura de participación. En esta fase también realizaría entrevistas semiestructuradas en las que se pregunte por los elementos que llamen surjan de la observación.

En un tercer momento, comenzaría con la transcripción y recopilación los audios y productos de las sesiones de observación y entrevistas semiestructuradas y por último generar pautas a seguir durante el análisis.

Plan de procesamiento de información

Análisis de las sesiones de observación y análisis de las entrevistas

Una vez que obtenga las transcripciones y los datos de las observaciones propongo realizar un análisis de discurso y teoría fundada,.

Generar conceptos clave y conceptos secundarios que sean dichos por los videojugadores.

Una vez que tenga los conceptos planeo la elaboración de una matriz de análisis que me ayude a ver categorías nativas y con ello proceder a analizar los datos obtenidos con el programa Atlas Ti.

Consideraciones éticas

La ética considero que es uno de los primiciales criterios que debe regir mi investigación, considero que en todo momento a los informantes les pediré su consentimiento para ser grabados en audio, siempre seré honesto sobre que es lo que busco hacer y encontrar.

¿Quién o qué podría verse afectado (positiva o negativamente) por la investigación y sus resultas?

- Positivamente: Entender a las comunidades de videojugadores, saber más sobre su cultura de participación por medio de sus prácticas.
- Negativamente: Los videojugadores estudiados pueden molestarsse si las conclusiones hablan de que sus prácticas de participación tienen elementos violentos.

Recursos

La lista de recursos que necesitaré para la siguiente investigación son:

Materiales:

- Una computadora (costo aproximado \$14,000.00 pesos)
- Una grabadora de voz (costo aproximado \$2,000.00 pesos)
- Un programa de análisis de datos (costo aproximado \$1,200.00 pesos)
- Cuatro obsequios para cuatro sesiones de observación (costos aproximado \$800.00 pesos)
- Seis comidas y bebidas para cuatro sesiones de observaciones (costo aproximado \$1,200.00 pesos)

Humanos:

- Un investigador sueldo de investigador (costos aproximado por mes \$10,000.00 pesos)
- Ocho videojugadores de dos clanes (costo)

Otros:

Cronograma de trabajo

- **2019**

Mayo: Presentación de otoño, recuperación de comentarios del coloquio y revisión de literatrua

Junio: Replanteamiento del protocolo de investigación y elaboración del instrumento de recogida de datos

Julio: Revisión de literatrua, aplicación del instrumento y comienzo del trabajo de campo

Agosto: revisión de literatrua trabajo de campo y transcripción de los audios del trabajo de campo

Septiembre: Revisión de literatrua, trabajo de campo y transcripción de los audios del trabajo de campo

Octubre: Trabajo de campo, transcripción de los audios del trabajo de campo y analisis de los datos

Noviembre: Transcripción de los audios del trabajo de campo y analisis de los datos.

Diciembre: Recuepración del coloquio de invierno y anaisis de datos

- **2020**

Enero: Anaisis de datos

Febrero: Anaisis de datos

Marzo: Anaisis de datos y redacción del borrador de tesis

Abril: Redacción del borrador de tesis

Mayo: Redacción del borrador de tesis

Junio: Redacción del borrador de tesis

Julio: Redacción del borrador de tesis

Agosto: Entrega de borrador de tesis

Septiembre: Rcuprecaición del coloquio y correcciones del borrador

Octubre: correcciones del borrador y entrega final

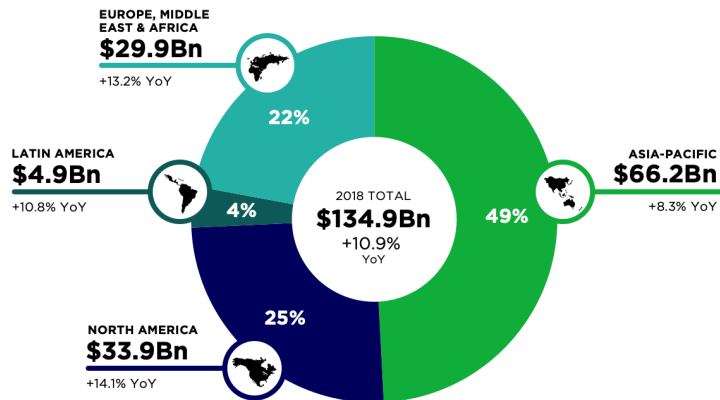
Anexos

1. Global games market



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



25%

of all consumer spending on games in 2018 will come from China.



CHINA TOTAL
\$34.4Bn



US TOTAL
\$31.5Bn

Source: ©Newzoo | October 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Bibliografía

- Camacho-Ortega. (2015). *A lo que ellas juegan: la experiencia de jugar videojuegos y su relación con la producción de significado, el caso de las videojugadoras mexicanas*. Tlaquepaque: ITESO.
- Lave, & Wenger. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. New York: Cambridge University Press.
- Certeau, D. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- Corona. (2018). De la alfabetización a los alfabetismos: aprendizaje y participación diy de Fans y Makers mexicanos. De la alfabetización a los alfabetismos: aprendizaje y participación diy de Fans y Makers mexicanos. *Comunicación y Sociedad*, 139–169.
- Couldry. (2011). More Sociology, More Culture, More Politics. *Cultural Studies*, 487–501.
- Creswell. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. EEUU: SAGE Publications.
- Cuenca. (2018). ame studies. Estado del arte de los estudios sobre video juegos. *Revista Luciérnaga - Comunicación*, 10(19), 13-24.
- Barreneche, a. a. (2018). Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 169-187.
- Ducheneaut, a. a. (2007). "The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft". *Human factors in computing systems : CHI ... Conference proceedings / sponsored by the ACM Special Interest Group on Computer & Human Interaction (SIGCHI) and the Human Factors Society in cooperation with ACM SIGGRAPH*, 2, 839-849.
- Flick. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. España: Morata.
- Fuchs. (2014). *Digital Labour and Karl Marx*. New York: Routledge.
- Garfias. (2017). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. Ciudad de México: UNAM.
- Garfias. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales.*, 52(209), 161-179.
- Gee. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Gee. (2019). El diseño para el aprendizaje profundo en los medios de comunicación sociales y digitales. *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 9-18.
- Giddens. (1984). *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. LA: University of California Press.
- Heredia. (2011). *Antropología de los mundos virtuales : avatares, comunidades y piratas digitales*. Quito: diciones Abya-Yala.
- Hirsjärvi. (2013). Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global. *Anàlisi Monogràfic*, 37-48.

- Ito, & all, a. (2009). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Netherlands: The MIT Press.
- Ito, & all, a. (2010). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out*. Cambridge: Mass.: MIT Press.
- Jaramillo. (2010). La cultura del videojuego. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, VII(13), 134- 145.
- Jenkins. (1992). *Textual Poachers; Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins. (2006). *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós .
- Jenkins. (2009a). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21 Century*. Massachusetts: MacArthur-MIT Press.
- Jenkins. (2009b). *Fans, blogueros y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Kuran, a. a. (2018). *History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course*. Ithaca: Cornell University.
- Marcano. (2010). Competencias digitales y videojuegos online. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 1-11.
- Marcano. (2011). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. *Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty*”, 113-124.
- Marcano, & all, a. (2013). Trabajo en equipo en los clanes de videojuegos online. Hacia la transferencia de aprendizajes. *Impacto científico*, 11-30.
- Martín-Barbero. (2011). Reubicando el campo de las audiencias en el descampado de la mutación cultural. En N. Jacks, *ánalisis de recepción en América Latina : un recuento histórico con perspectivas al futuro* (págs. 451-461). Quito: CIESPAL.
- Meléndez. (2011). *La comunidad desde el juego: un análisis de las relaciones interpersonales en el uso copresencial de videojuegos multijugador*. Tlaquepaque: ITESO.
- Moral. (2012). comunidades virtuales de videojugadores: Comportamiento emocional y social en pópée girl. *RED. Revista de Educación a Distancia*,, 1-13.
- Morales, & all, a. (2018). Estrategias de aprendizaje informal de habilidades transmedia en adolescentes de Uruguay. *Comunicación y Sociedad*, 65–88.
- Newman. (2008). *Playing with Videogames*. London: Routledge.
- NewZoom. (2019). *Global game market*. San Francisco: NewZoom.
- Newzoom. (2019). *Most Watched Games on Twitch & YouTube*. San Francisco: Newzoom.
- Orozco. (2014). *Al filo de las pantallas*. Guadalajara: La cruzja ediciones docencia.
- Premsky. (2014). *No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!*. México: SM.
- Rosales. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 67-75.
- Scolari. (13 de marzo de 2016). *Hipermediaciones*. Obtenido de Hipermediaciones.: <https://hipermediaciones.com/2016/03/13/cultura-participativa-en-la-era-de-lasredes/>
- Santacruz. (1993). Los videojuegos y la nueva generación. *Revistas Mexicana de Comunicación*(32), 30-31.

- Seguí. (2000). Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica. *Comunicación y Sociedad*(38), 103-128.
- Taylor. (2002). "Living digitally: Embodiment in virtual worlds". En R. Schhoeder, *The Social Life of Avatars: presence and interaction in shared virtual environments*, (págs. 40-62). Londres: Springer.