

Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales
Licenciatura en Comunicación social

Título:

*Intercambio comunicativo entre niños mediante
plataforma de videojuegos durante la pandemia por
COVID-19 en la ciudad de Rosario (Argentina)*

Alumna: Florencia Pisso

Directora: Natalia Raimondo Anselmino

Co Directora: Valeria Pisso

Lugar y Fecha: Rosario, septiembre de 2021.

Resumen

La presente tesina tiene como finalidad caracterizar, de modo exploratorio y aproximado, el intercambio comunicativo entre niños de 10 a 12 años mediado por la plataforma de videojuegos PlayStation, en ocasión de las medidas de aislamiento y distanciamiento social preventivo y obligatorio (ASPO/DISPO) dispuestas en ocasión de la pandemia por Covid-19 en la ciudad de Rosario (Provincia de Santa Fe, Argentina).

Desde una perspectiva comunicativa, resulta menester describir la dinámica de interacción social establecida a través del juego -en este caso particular, videojuego online-, y la comunicación entre pares en un rango etario delimitado, durante el contexto de confinamiento. De esta manera, no sólo se procura indagar en torno a las nuevas modalidades de interacción social sino, también, a los significados que las mismas adquieren para los niños.

Para ello, se parte de una concepción de *comunicación* cercana a la posición de los teóricos de la Escuela de Palo Alto, es decir, a la comunicación entendida como un todo integrado. Asimismo, se recupera la noción de *interacción social* siguiendo a Goffman (1970), la cual está presente exclusivamente en las situaciones sociales, así como el concepto de *niño y juego* en Vygotsky (1934). Este autor sostiene que desde que el *niño* nace es un ser social y todo comportamiento se construye desde la interacción social. El *juego* simbólico, a su vez, ayuda al niño a construir sus realidades.

La estrategia metodológica aquí diseñada optó por un enfoque cualitativo-interpretativo, dado que se trata de un objeto de estudio que requiere analizar, comprender e interpretar los significados a partir de la recolección de datos que se obtienen de las técnicas de registro, tales como entrevistas individuales, grupales y la observación no participante.

Índice

<u>Introducción</u>	4
1. <u>Sobre videojuegos, plataformas y Fortnite</u>	7
1.1 Breve resumen sobre la vida de los “videojuegos”.....	7
1.2 PlayStation y sus videojuegos.....	8
1.3 Videojuego Fortnite	9
2. <u>Estado de la cuestión</u>	15
3. <u>Marco teórico-metodológico</u>	21
3.1 Coordinadas teóricas.....	21
3.2 Coordinadas metodológicas.....	28
4. <u>Tiempo libre, espacio para el juego</u>	33
5. <u>Entre amigos y partidas</u>	39
<u>Cierre</u>	44
<u>Referencias bibliográficas</u>	48

Introducción

Durante los últimos dos años, y como consecuencia de la pandemia por Covid-19, la sociedad entera a nivel mundial debió adaptarse a una nueva forma de vida. En Argentina, el presidente Alberto Fernández anunció la cuarentena obligatoria el 19 de marzo de 2020, debido a la crisis sanitaria que se avizoraba por entonces. El decreto consistió en la prohibición a los ciudadanos de abandonar sus hogares, con algunas excepciones como los considerados trabajos “esenciales” y la compra de alimentos o medicinas, entre otras cosas. Según se había establecido, el aislamiento social preventivo y obligatorio (en adelante, ASPO) duraría, en principio, hasta el 31 de marzo, aunque la situación epidemiológica y sanitaria requirió extender la medida a largo plazo, para pasar luego a lo que se denominó distanciamiento social (DISPO) y un ciclo de diferentes “fases”. El Fondo de las Naciones Unidas Para la Infancia (UNICEF) en Argentina, tomó posición al respecto, adhiriendo a las restricciones impuestas por el Gobierno Nacional como prioridad para la prevención y propagación del Covid-19 que, al expandirse globalmente, se convirtió en pandemia según la Organización Mundial de la Salud (OMS).

Acompañamos las medidas que el gobierno de Argentina está poniendo en marcha para este efecto. El cumplimiento de tales medidas debe ser la prioridad colectiva de la Argentina, a la cual UNICEF suma sus esfuerzos.

Consideramos necesario atender el impacto secundario que la situación, presente y extraordinaria, puede generar sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes en particular en el contexto de pobreza e inseguridad alimentaria en el que vive más del 50% de la población de 0 a 18 años. (UNICEF).

Llegados a este punto, y movilizados por la situación, comenzamos nuestra investigación analizando la comunicación entre los niños durante dicho contexto. Es decir, nos preguntamos acerca del intercambio comunicativo vigente entre niños de 10 a 12 años, a través de la plataforma de videojuegos en situación de ASPO/DISPO. Podemos decir que el rango etario seleccionado ha motivado nuestro interés porque es considerado un periodo definido como fin de la niñez y comienzo de la pre adolescencia, donde el juego grupal y la comunicación entre pares cobra un significado relevante. De la misma manera, se prestó especial atención en el juego - mediado por plataforma PlayStation- favorito entre los niños para conocer, al menos

exploratoriamente, las características específicas que adquiere el intercambio comunicativo entre los pares durante el contexto abarcado en nuestro estudio, mientras juegan y se comunican a través de la plataforma en cuestión. Nos resultó propicio indagar sobre la interacción social en la infancia ya que, como bien dijimos en párrafos anteriores, la situación dada obliga a las familias a reclirse como “burbuja” en el seno del hogar. A partir de entonces, y quedando atrás todo tipo de encuentro y reunión social en situación presencial, se hace posible la búsqueda de otras formas de contacto en las relaciones interpersonales en modo virtual. Este ha sido, por un largo periodo de tiempo, el único mecanismo de conexión con el afuera y nuestra cotidianeidad se ha visto significativamente transformada. No sólo el mundo adulto sino, también, el de las infancias.

A continuación, enumeramos y describimos los apartados explicados en esta Tesina. En el primer capítulo, *Sobre los videojuegos*, se expone la descripción detallada de la historia de los videojuegos que data desde fines de la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad. También se especifica el uso de las plataformas de videojuegos y se presente el video juego *Fortnite*, elegido como el preferido entre el *target* de niños aquí estudiado.

Luego, el un segundo apartado está dedicado al *Estado de la cuestión*. El mismo brinda un pantallazo sobre algunos antecedentes relevantes que tienen relación con nuestro objeto de estudio. Se trata de una selección de investigaciones similares a la aquí expuesta, que dan cuenta de diferentes aspectos incluidos en la problemática propuesta.

El marco teórico-metodológico se expone en el tercer capítulo. En el caso de las coordenadas teóricas, las mismas describen los conceptos utilizados para delimitar nuestro objeto de estudio y orientar la labor de investigación. Respecto a las coordenadas metodológicas, nuestra investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo que procura reconstruir la perspectiva de los propios actores para dilucidar el intercambio comunicativo en cuestión. Las herramientas utilizadas para recoger y registrar los resultados fueron la observación no participante, las entrevistas individuales semidirigidas y los grupos focales (Focus Group).

Acercándonos a los últimos apartados, el capítulo 4 se titula *Tiempo libre, espacio para el juego* y 5, *Entre amigos y partidas*. Ambos presentan los principales hallazgos obtenidos, luego de cotejar con los datos recolectados en nuestra investigación. Por

último, en el cierre se presentan algunas consideraciones finales, donde se retoman sintéticamente los conceptos y resultados explicitados a lo largo la tesina.

1. Sobre videojuegos, plataformas y Fortnite

1.1 Breve resumen sobre la vida de los “videojuegos”

La historia de los videojuegos data de finales de la Segunda Guerra Mundial. Así es como el primer programa electrónico trataba de un simulador interactivo de misiles creado por Goldsmith y Ray Mann. Si bien no estaba destinado al ocio, puede decirse que este simulador fue un claro precedente de los videojuegos. En 1951 se crea el *Nim*, que fue el primer ordenador construido específicamente para jugar. Como carecía de pantalla era más parecido a un juego electrónico que a un videojuego. Luego, en 1952, surge el *OXO*, el cual consistía en un marcador dial, donde cada número era una casilla del 1 al 9 y en el que había que ganarle a la máquina. En este caso ya nos encontramos con una máquina, un mando, un ordenador y pantalla, por lo que puede ser considerado como el primer videojuego de la historia. Aunque la popularidad del videojuego aparece con *Tennis for Two*, un juego creado para dos jugadores desarrollado en una pista de tenis. Pasaron los años y en 1962 Steve Rusell crea el *Spacewar*: dos naves espaciales cuya misión consistía en destruir a la nave contraria: Tal como sucedió con *Tennis for Two*, *Spacewar* tampoco fue patentado, aunque muchos seguidores lo confirman como el primer videojuego interactivo (Vila Floria, 2009).

En la década del '70, comienzan a aparecer los videojuegos con una veta más comercial y de carácter “recreativos” como por ejemplo, el *Galaxy Game* o, *Computer Space*; este último formaba parte de la reconocida empresa *ATARI*. Pero el término “videojuegos” aparece recién a mediados de 1970, de la mano del creador de la primera consola de la historia, *Magnavox Odyssey*: Ralph Baer, llamado también “el padre de los videojuegos”. La *Magnavox* fue lanzada en Estados Unidos con un éxito increíble, abriendo un nuevo mercado, el de las consolas domésticas (Vila Floria, 2009).

La década de 1980 se caracteriza por ser la edad de oro de los videojuegos, a pesar de la crisis de 1983 que afectó a Estados Unidos y Canadá y finalizó en 1985. En este contexto, *ATARI* licencia el juego *Space Invaders* mientras la empresa *Nintendo* comienza a crecer distribuyendo las consolas *Game & Watch*. Los juegos más populares eran *Donkey Kong*, *Mario Bros* y *Mickey Mouse*, entre otros. Luego sale al mercado el *Commodore 64*, *Sega* lanza su primera consola y *Nintendo* lanza el *Super Mario Bros*, uno de sus juegos más exitosos (Belli & Raventós, 2008).

En los '90 hubo un gran salto técnico y diversas compañías comenzaron a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, que rápidamente fueron ocupando un lugar muy importante en el mercado gracias a la generación de los 32 bits en las videoconsolas, *Sony Playstation*, *Sega Saturn* y la generación de 64 bits: *Nintendo 64* y *Atari Jaguar*. Mientras tanto, las *PC* avanzaron en gráficas gracias a las aceleradoras de 3D (Belli & Raventós, 2008) y esto volvió a alterar el ecosistema de los videojuegos. En el año 2000 *Sony* lanzó al *PlayStation 2 (PS2)*, y la *XBox* fue creada por *Microsoft* tiempo después. Con el avance de la tecnología y la expansión de Internet, las empresas fueron actualizando año tras año sus productos hasta hacerse más competitivas las unas a las otras (Belli & Raventós, 2008).

Actualmente, existen tres grandes consolas en el mercado para acceder al juego *Fortnite*, que es el que nos interesa puntualmente en nuestro estudio: 1) *XBOX* de *Microsoft*, creada en 2003; 2) *Nintendo Switch Online*, creada en el año 2017 y; 3) *Playstation 4(PS4)*, desarrollada en 2013 por la empresa *Sony*. Esta última es la plataforma elegida por la mayoría de los usuarios en el juego *Fortnite*, especialmente; pero antes haremos un breve recorrido sobre la evolución de la consola *Playstation* de *Sony*.

1.2 Playstation y sus videojuegos

“*La Play*” -así nombrada habitualmente entre los usuarios- tiene tanta popularidad que se utiliza ese mismo término para mencionar otras consolas. Se puso originalmente a la venta el 3 de diciembre de 1994 en Japón, tras un fallido acuerdo entre *Sony* y *Nintendo*, pionera entre las consolas de la era moderna. Su popularidad quizás se debe a que es de carácter universal, es decir, la fusión perfecta entre Oriente y Occidente. Dicho logro se debe a la innovación en sus gráficos 3D como también a la capacidad y espacio que permite añadir voces y otras secuencias a los juegos.

En este sentido, la saga *Tomb Raider* causó un gran impacto cuando se estrenó en 1996, así como podemos decir que uno de los grandes y primeros hallazgos de la *Playstation (PS)* fue, justamente, la traspolación o el arte de combinar películas de aventuras con juego. En el año 2000, *Sony* lanza la *PS2*, y hasta entonces la empresa no tenía mucha competencia en el mercado; razón por la cual, el éxito de esta consola era total. Los gráficos de esta nueva tecnología eran más definidos, y al principio los juegos eran mediocres pero en 2004, con la llegada de “*Grand Theft Auto: San Andreas*” (conocido como *GTA*), el cual se convirtió en el juego más vendido de la

consola. En el año 2006 se lanza la PS3, y en esta consola se agrega lector de DVD, disco duro y conexión a Internet. Una de las sagas más significativas de esta generación es *Uncharted* (2007), una trilogía de aventuras inspirada en las historias de *Tomb Raider* e *Indiana Jones*. Luego, en el año 2013, Sony lanza la PS4. Como característica principal, esta consola se asemeja a una PC, resulta mucho más fácil de programar y más compatible para crear juegos multiplataforma. Otra peculiaridad es que las partidas se pueden grabar y subir a plataformas sociales online, gracias a la integración a las redes en su consola. (Computer Hoy, 2014).

Ahora bien, podemos decir que la PS4 es la consola elegida por la mayoría de los usuarios para jugar *Fornite*, por lo cual, sería interesante conocer más sobre la empresa creadora de este videojuego.

La *Entertainment Software Association* -en adelante ESA- es la asociación comercial de la Industria de los videojuegos en Estados Unidos (con radicación en Washington). Fue fundada en 1994 como Interactive Digital Software Association (IDSA) y luego renombrada ESA en julio de 2003.

La mayoría de las principales distribuidoras del mundo de los videojuegos (o sus filiales estadounidenses) son miembros de la ESA. Entre las cientos de empresas de videojuegos podemos nombrar a varias, muchas de las cuales pueden resultar conocidas: *Konami*, *Microsoft*, *Nintendo*, *Sony Entertainment*, *Warner Bros*, *Epic Games*. Esta última, anteriormente llamada *Potomac Computer Systems* y después *Epic MegaGames*. *Epic Games* es una empresa de desarrollo de videojuegos estadounidense con sede en Carolina del Norte, conocida por su tecnología Unreal Engine (un motor de juego creado por la compañía). Ha impulsado una serie de juegos de disparos en primera persona *Unreal*, la saga *Gears of War*, y el famoso juego mundial *Fornite*; este último es el que analizamos en nuestro estudio.

1.3 Videojuego Fortnite

Consideramos *videojuego* a un determinado programa informático por el cual el usuario interactúa con imágenes a través de un dispositivo que posee una pantalla.

A su vez, este juego -como todo tipo de juegos- contiene reglas y recompensas, es decir que hay siempre un estímulo para ganar. En un videojuego la competencia es contra la máquina o contra otros adversarios. Si bien el manejo del juego se ejecuta con un control a través del movimiento de los dedos o con ayuda de otras partes del cuerpo (juegos de bailes) y otros instrumentos adicionales (guitarra, rifle, pistola); en

la actualidad hay videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo cual no es fundamental el uso de otros accesorios. (Moncada J. y Chacón Araya, 2012: pp 44).

Por su parte, Aarseth (2001) considera a los juegos de computadora como un fenómeno de gran importancia cultural; el autor sostiene que este tipo de juegos para múltiples jugadores combinan lo estético y lo social de una manera que los viejos medios de comunicación nunca pudieron. Tal como describe Van Dijck en su libro “*La Cultura de la conectividad*”, los videojuegos pueden ser considerados *plataformas conectivas*, ya que a través del juego los usuarios buscan conectarse e interactuar entre sí.

Fortnite fue creado en 2017 y se lo considera uno de los videojuegos más jugados a nivel mundial; ha sido lanzado un 25 de julio en Early Access, se trata de un acceso a través del cual los usuarios pueden “comprar” el juego antes de que sea oficialmente emitido.

Los modos de juegos publicados en *Fortnite* incluyen:

- *Fortnite Battle Royale*: Es gratuito, y el modo más popular dentro de *Fortnite*. El objetivo del juego es salir con vida. Comienza cuando los jugadores saltan de un autobús que cruza el mapa en el momento que deseen y desprovistos de herramientas. Cuando aterrizan deben buscar todo tipo de armas, objetos útiles y recursos, evitando que los maten mientras atacan a otros jugadores. La aventura tiene diferentes etapas o rondas, las mismas tienen una duración determinada de aproximadamente 20 minutos. Cuando finaliza cada ronda, el mapa queda liberado a tormentas y los jugadores fuera de la zona pueden correr peligro. Esto ocasiona que los jugadores queden en espacios cada vez más cerrados y fomenta los combates entre ellos. El juego finaliza con el último jugador, dúo (dos amigos o participantes) o escuadrón (cuatro amigos o participantes jugando en equipo) vivo, como ganador.



Imagen 1: Fortnite -Battle Royale-

- *Fornite Salvar el mundo*: es un juego cooperativo de hasta cuatro jugadores que consiste en luchar contra cascarones, criaturas parecidas a zombies, utilizando objetos y fortificaciones. El juego se desarrolla después de que una tormenta mortal aparece en toda la Tierra, -provocando que el 98% de la población desaparezca- y los sobrevivientes sean atacados por *cascarones* similares a zombies. Los jugadores asumen el rol de comandantes sobrevivientes, se organizan y construyen escudos anti tormentas para evitar que las tormentas sean peligrosas y tratan de salvar a otros sobrevivientes. El objetivo en este modo de juego es mejorar las capacidades de combate para enfrentar a los cascarones y salvar a los sobrevivientes.



Imagen 2: Fortnite -Salvar el Mundo-

Cabe aclarar que el modo *Salvar el Mundo* está disponible solo para Windows, macOS, Playstation 4 y Xbox One, mientras que *Battle Royale* ha sido publicado también para Nintendo Switch, dispositivos iOS y para Android. Por otro lado en ambos modos, el usuario puede adquirir personajes, bailes o alas deltas, a través de la *Tienda de Fortnite*, siempre que disponga de *PaVos*, esto sería *dinero* en el idioma de Fortnite. Aunque también hay forma de adquirirlos gratis a través del videojuego. Todos estos elementos hacen que el Juego resulte popularmente exitoso (Martinez, 2020).

A continuación y resumiendo, *Fortnite* se divide en tres modos de juegos: *Battle Royal*, *Salvar al mundo*, (estos últimos desarrollados en el párrafo anterior), y *Modo creativo*, que a continuación explicaremos:

- *Modo Creativo*: es un modo en el cual el jugador puede construir su propia isla con amigos y unirse a la isla de otros usuarios. En este modo hay diferentes estructuras predeterminadas y diversas armas que los participantes pueden ir recolectando para ser utilizadas contra los adversarios. Este modo de juego también le da la posibilidad al jugador de usar por ejemplo, un pico para derribar estructuras en el mapa o recolectar recursos tales como maderas y ladrillos, con los cuales pueden construir paredes, pisos, edificios, casas y escaleras. El objetivo en este modo es crear, construir y defenderse de los enemigos.



Imagen 3: Fortnite -Modo Creativo-

Para ir cerrando este capítulo, podemos decir que el juego *Fortnite* ha generado un gran impacto social tanto de modo *online* como *offline*. Esto puede verse reflejado tanto en algunos jugadores de fútbol cuando imitan bailes al festejar sus goles, como en niños que se persiguen entre sí, mientras juegan presencialmente, recreando escenas de lucha en los momentos de dispersión en el colegio, o con amigos dramatizando la jugada estrella de su última partida. De esta manera, el juego resulta atractivo a los usuarios por varios motivos. Uno de ellos es el desafío que significa, en tanto al comienzo del juego un centenar de jugadores caen en una isla llena de armas, objetos y escudos que deben ir buscando para ayudar a los *gamers* en su objetivo: eliminar a los otros jugadores. El que queda vivo es el ganador. Otro de los atractivos tiene que ver con la adrenalina que genera en los usuarios disponer de los *paVos* para obtener skins, personajes y bailes. Se trata así, de un juego de supervivencia que se convierte en más interesante cuando se van actualizando las temporadas. Respecto a las mismas, cada temporada tiene una temática diferente, una historia que devela un misterio. A la vez en cada temporada hay renovación de personajes y con ello nuevos contenidos y mapas, al mismo tiempo que abre una nueva época de luchas sin fin. Las temporadas duran diez semanas, es decir cada dos meses y medio se lanza la siguiente. A la vez, cada diez temporadas se conforma un capítulo. El lanzamiento de temporada implica todo un evento que se anticipa con fecha y horario. El evento consiste en abrir la nueva temporada publicitando la historia que se desarrolla en la misma. Otro dato no menor, es que en cada evento colaboran cantantes *de la vida real* como Ariana Grande, J Balvin, Marshmello, Travis Scott, entre otros. Esta información aparece en el panel de Fortnite y genera gran expectativa entre los seguidores del juego.



Imagen 4: Ariana Grande en Concierto

Debido a lo anteriormente mencionado es que *Fortnite* se impuso rápidamente en todas las plataformas como opción favorita del género *survival*, y hoy en día de los videojuegos en general. Además, hay que mencionar algo en lo que vale la pena detenerse, y es que los jugadores son un centenar y entre ellos, seguramente, habrá diferencias de edad, gusto e identidad sexo-genérica, pero algo en común los une: el juego Fortnite (Martínez, 2020).

2. Estado de la cuestión

Durante el año 2020 y gran parte de 2021, la realidad del aislamiento como consecuencia del COVID-19 colocó a la sociedad en un contexto de incertidumbre y modificó una cantidad inaudita de hábitos y costumbres. Paralelamente, ya es posible observar el desarrollo de investigaciones que procuran comprender los cambios y transformaciones acaecidos. Es por ello, que en este apartado se describen, brevemente, aquellos trabajos que pueden identificarse como antecedentes de nuestra investigación.

El artículo *La comunicación en el aislamiento* de Murolo (2020) explica cómo se han tenido que reconfigurar las prácticas de comunicación, durante el aislamiento social y preventivo.

Como situación inédita en la vida contemporánea, la ciudadanía debió acatar y regirse por las reglas de esta cuarentena. Con algunas salvedades como poder salir a comprar alimentos a comercios de cercanía, trabajar si se pertenece a personal esencial y asistir a personas que lo necesiten, el resto de las actividades quedaron suspendidas para preservar la salud de la población. (...) Desde allí hubo que aprender a construir una forma de transitarlo y por lo tanto es propicio advertir las características de este proceso. (Murolo, 2020: pp 3).

De esta manera, la información, la educación y el entretenimiento (entre otras dimensiones de la vida cotidiana) se vieron íntegramente atravesados por las tecnologías de la comunicación, en sus usos y su conectividad. Como consecuencia, cada familia tuvo que acomodar sus rutinas a la nueva realidad de confinamiento, sobre todo, las familias con niños y adolescentes a cargo. El trabajo, la escuela, el deporte, el entretenimiento, el ocio, todo confluía en un solo lugar: el hogar. La “nueva normalidad” se vivía a través de las pantallas e Internet pasó a ser un servicio básico primordial para la población. El entretenimiento para muchos niños y adolescentes se mediatiza completamente a través de dispositivos con pantallas: PC, tablets, consolas de videojuegos y teléfonos móviles.

Como bien se describe en el repositorio de Malla Alba (2021), en una encuesta realizada en República Dominicana, los niños aprenden mediante la interacción lúdica con las personas y objetos que los rodean, y el juego les permite desarrollar

capacidades cognitivas y habilidades sociales al relacionarse con sus pares. En dicha investigación se buscó responder al objetivo general sobre *qué juegan los niños en pandemia* y la importancia que los padres le dan al desarrollo del juego libre en el desarrollo de sus hijos. Los resultados arrojaron que un 52,2% juega con dispositivos electrónicos (televisión, consolas de videos, PC, tablets), un 30% con juguetes elaborados, y la población restante se divide en juegos deportivos, dramáticos y artísticos. Respecto a la importancia del juego libre, un 77,8% de los padres respondieron que le otorgan mucha importancia, un 20% lo considera importante y un 2,2% lo ve como nada importante. También se preguntó sobre las horas de exposición frente a pantallas y los padres respondieron que sus hijos dedican no menos de tres horas diarias durante la pandemia (Malla Alba, 2021).

Como podemos observar, resulta evidente que como consecuencia del ASPO/DISPO, el entretenimiento se centralizó mayormente en dispositivos con pantalla. Según el análisis realizado por Orrego Castro (2020) en Colombia, las ventas de consolas para videojuegos entre enero y julio del 2020 fueron de 22.284.462; este número corresponde a un 36,54% más en comparación al año anterior. A nivel internacional el consumo de videojuegos ha aumentado un 65% durante la pandemia. Mientras tanto, la percepción que se tiene sobre los videojuegos está dividida, por un lado hay estudios que la muestran como influencia negativa, solo para diversión, a veces adictiva y violenta en varios casos. Y otros estudios demuestran que los videojuegos afectan de manera positiva en las habilidades cognitivas de niños y jóvenes, y mejoran la capacidad para la resolución de problemas (Orrego Castro, 2020).

Durante los años 2019 y 2020, un equipo integrado por docentes de la Universidad Austral (Argentina) y la Universidad de los Andes (Chile), llevó adelante la investigación interdisciplinaria *“Las dinámicas familiares en torno a los juegos sociales en red: el caso Fortnite”*. En ese marco, se realizó una investigación exploratoria de tipo cualitativa que consistió en 82 entrevistas en profundidad a niños y a padres de hogares argentinos y chilenos.

El juego virtual *Fortnite* se ha introducido en la vida cotidiana de las familias y con mayor acentuación durante el ASPO/DISPO. Como se trata de un videojuego social, no solo lo utilizan como juego, sino como medio de socialización.

Dicha investigación analiza dos aspectos, dos miradas diferentes respecto al juego, la mirada de los adultos y la mirada de los niños:

- la mirada de los padres o adultos considerando: 1- el juego es peligroso porque hay desconocidos, 2- genera conductas disruptivas en los niños, 3- es violento, 4- aísla a los niños del entorno familiar, 5- pierden noción de las horas jugando;
- la mirada de los niños considerando: 1- los desconocidos son amigos de la play, 2- cumplen metas, 3- es un juego de simulación, 4- se concentran en el juego, 5- el tiempo se mide en partidas.

Respecto a las miradas mencionadas, el análisis ha llevado a identificar una serie de mitos instalados en las familias sobre el *Fortnite*:

- 1- quienes juegan tienen conductas disruptivas
- 2- es peligroso porque se juega con desconocidos
- 3- es violento y los chicos aprenden a ser violentos
- 4- aísla de su entorno a quien lo juega
- 5- poca presencia de los padres

El artículo de Reyes- Hernández (2014) explica que los videojuegos ayudan al niño en las relaciones sociales fomentando la amistad, la solidaridad, el liderazgo y el sentido de pertenencia. Y, de acuerdo al análisis mencionado anteriormente, coincide en que los padres pueden colaborar en la autoestima de sus hijos cuando se involucran en el juego, mejorando la relación familiar. Dicho esto, la presencia parental es muy importante, ya sea como parte integradora de la dinámica de los videojuegos, así como también en cuanto al control del uso de los mismos.

Por otra parte, el artículo titulado *Análisis de las interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red Dota2* (Reátegui Orellana, 2018) también se reconoce como parte de los antecedentes de nuestra investigación.

El “*Dota 2*” es un juego de estrategia y acción, en el cual participan dos equipos y uno es el ganador. Esta investigación, plantea, luego de registros de observación y enfoques de tipo cualitativo, que es tan importante la interacción entre los usuarios del juego como las diferentes formas de comunicación que surgen a partir de la misma durante la partida. La interacción comunicativa en el juego construye procesos de comunicación entre los usuarios, refuerza las habilidades comunicativas, ayuda al usuario en sus relaciones interpersonales, aporta a descubrir habilidades cognitivas, de coordinación y fortalece el desempeño para que el juego sea exitoso. A la vez, la tecnología permite que la interacción comunicativa en el juego sea más dinámica y accesible entre los usuarios. Las TIC son utilizadas en los medios de comunicación y en los entretenimientos electrónicos. Es fundamental la comunicación entre los

usuarios, y más cuando se trata de un juego en equipo, al punto tal de poder llevar al grupo al triunfo de la partida (Reátegui Orellana, 2018).

Otro de los textos a referir en este apartado es *Los videojuegos masivos en línea como espacios sociales* (Orozco, 2010). El mismo surge de la inquietud por conocer cómo los sujetos interactúan en un espacio virtual en donde las condiciones del mismo permiten las interacciones dentro de los videojuegos masivos en línea, atravesado por lazos sociales. El objetivo de este trabajo apunta a explorar los aspectos relacionados con la construcción de subjetividades y los videojuegos masivos en línea. Es importante destacar, en esta construcción de subjetividades, los espacios de socialización y comunicación, donde los sujetos establecen lazos sociales e interactúan en línea a través de los juegos masivos (Orozco, 2010).

Por otro lado, *La construcción de identidad en los videojuegos en línea* (Ceballos, 2011) describe la construcción de los lazos sociales durante los juegos en red. A través de la dinámica de los grupos, del rol o papel del personaje, de la exploración a los jugadores, con el objetivo de describir la construcción de identidad que se genera mientras se juega online. Una de las principales diferencias a destacar entre los juegos de consola y los videojuegos en línea es que, en los primeros, los jugadores se encuentran solos contra la máquina en mundos habitados por personajes que el mismo juego ha puesto allí. En cambio, en los videojuegos, los jugadores comparten la experiencia del juego con otros en línea, y esos pueblos están habitados por personas, que son personajes manejados por sujetos que interactúan entre ellos, recorriendo los espacios a su gusto, sin ninguna función determinada por el juego. Es decir, que jugar en línea representa para los jugadores algo más que una actividad; según el investigador, manifiesta la forma en que el sujeto se desenvuelve en su vida cotidiana (Ceballos, 2011).

Por su parte, el estudio realizado por Barujel (2017) sostiene que el uso de la tecnología en los niños de 11 y 12 años -en su mayoría- se relaciona a actividades lúdicas y de ocio, videojuegos, videos de YouTube a través de móviles, tablets ordenadores o videoconsolas. A su vez se agrega, según datos ofrecidos por el Estudio General de Medios en 2016, que los tiempos de consumo de televisión son más bajos cuanto más alto es el nivel socioeconómico de la familia; esta situación se invierte respecto al acceso a Internet, con una polarización del 77,9% en el sector socioeconómico más alto y el 30,8% en el más bajo. Los videojuegos forman parte de la cotidianeidad de los niños en estudio y generan habilidades de trabajo en equipo,

toma de decisiones, táctica y estrategia, interpretación de mapas, gestión de recursos. Por otro lado, varios de los trucos en los juegos utilizados son aprendidos de sus pares o a través de *youtubers* que hacen de maestros y guías orientando a los jugadores el proceso de apropiación del videojuego: comentando formas de saltar, de pasar de nivel, interpelando a los receptores, haciendo chistes y bromas o facilitando acciones para resolver problemas y obstáculos en el juego (Barujel, 2017).

Para ir finalizando esta sección de nuestro trabajo, es posible afirmar que los videojuegos, entonces, han pasado a formar parte de una de las nuevas y privilegiadas formas de jugar de los niños (sobre todo, ciertamente, de aquellos que tienen acceso a las videoconsolas) y, al igual que otros medios tecnológicos, han modificado profundamente el entorno cultural de los niños, interviniendo en la construcción de su subjetividad, que se constituye como un agente más de socialización en la infancia (Barbabella, 2015). Precisamente, en el paper titulado *La infancia y los videojuegos*, Barbabella (2015) concluye que uno de los motivos más importantes por los cuales al niño le resulta atractivo jugar videojuegos, se debe a que puede realizar acciones que en la vida real no puede hacer; aseveración que, como veremos más adelante, se refrenda en los resultados de nuestro trabajo de campo. Asimismo, el videojuego abre un mundo de posibilidades al niño en cuanto a potencialidades ausentes en la realidad que se despliegan en el juego lúdico. En este sentido, la realización de esta potencia puede verse en la construcción y diseño de casas, civilizaciones e imperios, peleas con dragones o seres de otros planetas, carreras de autos, etc. La experiencia con los videojuegos se da en un marco de la interacción entre el niño y un sistema de reglas a través del video con ayuda de un *joystick* (o de un teclado) para la manipulación deseada. El sujeto construido así tiene una característica peculiar: ya no es espectador como en el cine, sino jugador activo en la construcción de la realidad virtual (Barbabella, 2015).

Hasta aquí, el repaso de los antecedentes de nuestra investigación. Teniendo en cuenta el estado actual de los trabajos que abordan la temática de videojuegos, la tesina que en este documento se presenta propone hacer un aporte más al conocimiento sobre el intercambio comunicativo entre niños que se produce mediatizadamente a través de la plataforma de videojuegos PlayStation 4 durante la pandemia por COVID-19. De esta manera, aunque se trató de un estudio exploratorio pasible de ser ejecutado en el marco de un trabajo final integrador de una carrera de grado universitaria, nos motivó el interés por dilucidar, al menos, algunos aspectos

sustantivos de la interacción social entre los niños mientras “videojuegan” y los sentidos que esto adquiere para ellos.

3. Marco Teórico-Metodológico

3.1 Coordenadas teóricas

El andamiaje teórico de nuestro estudio en este capítulo define los conceptos con los que trabajamos en nuestra investigación, con el fin de avanzar en la caracterización del intercambio comunicativo entre niños mediante plataformas de videojuegos durante la pandemia por COVID-19 en la ciudad de Rosario.

Con respecto al concepto de *comunicación*, es ya sabido que a lo largo del siglo XX fueron diversas las teorías que se han ido construyendo, partiendo de diferentes perspectivas, como la teoría físico-matemática de Claude Shannon y la apropiación que de ella hizo el lingüista Roman Jakobson, la teoría psicológica de Abraham Moles, la teoría sobre lenguaje y comunicación derivadas de los planteos de la lingüística de Ferdinand de Saussure, el enfoque antropológico-estructuralista de Claude Lévi-Strauss, los abordajes cibernéticos e interaccionistas de Gregory Bateson, Paul Watzlawick y Irving Goffman, así como los aportes en el campo de comunicación de masas de Harold Lasswell, Paul Lazarsfeld, Bernard Berelson y Carl Hovland, y el enfoque crítico de la Escuela de Frankfurt presente en autores como Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse y Jürgen Habermas, entre otros (Rizo, 2004).

Como lo explica Winkin (1984), si nos remontamos tiempo atrás, *comunicar* comienza a significar también transmitir, recién a fines del Siglo XVI. Más tarde y con la aparición de los medios de transportes, el término comunicación se pluraliza y comienza a utilizarse para referirse a carreteras, ferrocarriles y canales. Pero la definición tiene un cambio sustancial cuando en 1970 se agrega un nuevo concepto a los cuatro ya establecidos: 1- Acción de comunicar algo a alguien, 2- La cosa que se comunica, 3- Acción de comunicarse con alguien y 4- Paso de un lugar a otro; y Grand Robert añade el punto número 5- *Toda relación dinámica que interviene en un funcionamiento. Teoría de las comunicaciones y de la regulación. V. Cibernética, información y comunicación* (Winkin, 1984). Según este autor, es aquí donde comienza el análisis de comunicación, porque ésta ingresa en el vocabulario científico. Wiener, por ejemplo, reflexiona sobre la idea de retroacción, y propone un sistema cibernético, según un esquema circular. En este contexto, surge entonces la teoría general de los sistemas y la cibernética, dando origen a la perspectiva *sistémica*.

En esta línea, en 1942 surge la denominada Escuela de Palo Alto, con Gregory Bateson como principal referente teórico, que se asocia con Ray Birdwhistell, Edward

T. Hall, Erving Goffman y Paul Watzlawick, entre otros, y que, en oposición al modelo telegráfico de Shannon y Weaver, proponen lo que fue más tarde caracterizado como un *modelo orquestal de la comunicación* (Rizzo, 2004).

De esta manera, “el modelo orquestal, de hecho, vuelve a ver en la comunicación el fenómeno social que tan bien expresaba el primer sentido de la palabra, tanto en francés como en inglés: la puesta en común, la participación, la comunión” (Winkin, 1984, pp 25).

Asimismo, los autores de la también llamada “Universidad Invisible” (por el tipo de relación que establecían entre sí los diferentes miembros) comienzan trabajando sus teorías a partir del esquema circular retroactivo de Wiener. Sostienen que, “la comunicación es, pues, un proceso social permanente que integra múltiples modos de comportamiento: la palabra, el gesto, la mirada, la mímica, el espacio interindividual, etc.(...) la comunicación es un todo integrado” (Winkin, 1984, pp 24). Y si bien, “comunicarse es entrar en la orquesta” (Bougnoux, 1999, pp 25), entonces es necesario lograr armonía, jugar con ciertos códigos, integrarse en el juego, saber entonar con los otros.

Tanto la Escuela de Palo Alto, como el interaccionismo simbólico - corriente que estudia a la sociedad en términos de interacciones sociales, y es inaugurada en 1938 por Herbert Blumer- expresan que las definiciones de las relaciones sociales son establecidas interactivamente por sus participantes, de modo que la comunicación puede ser entendida como la base de toda relación. Afirman, así, que la comunicación es la matriz en la que se encajan todas las actividades humanas (Rizzo, 2004).

De esta manera, la comunicación como construcción de significados que adquieren sentido en y por la interacción social, está presente en tanto en las manifestaciones verbales como en las no verbales. En este sentido, “si se acepta que toda conducta en una situación de interacción tiene un valor de mensaje, es decir, es comunicación, se deduce, que por mucho que uno lo intente, no puede dejar de comunicar” (Watzlawick, 2015, pp 50).

Ahora bien, según los autores de la Universidad Invisible, comunicar implica construir un sentido de la interacción. Proseguiremos entonces, afirmando que la comunicación es entendida desde la acción social e interacción por lo cual, “el hecho de que los significados sean construcciones colectivas, permite pensar los procesos de interacción como procesos permanentes de redefinición de significados” (Galtieri, 1992, pp12). Para Goffman, por ejemplo: “la interacción social puede definirse en

sentido estricto; como aquella que se da exclusivamente en las situaciones sociales, es decir en las que dos o más individuos se hallan en presencia de sus respuestas físicas respectivas” (Galindo, 2015, pp 6).

Desde este lugar, “el intercambio [comunicativo] parece ser la unidad concreta y básica de actividad social, [y, por lo tanto] proporciona una forma empírica natural de estudiar las interacciones de todo tipo” (Goffman, 1970, pp 14). Lo novedoso de esto es que Goffman analizó la interacción como un ámbito de realidad sui generis y no como un reflejo de estructuras más amplias, sino como una realidad social con estructuras propias. Este aspecto resulta interesante en la actualidad, teniendo en cuenta que hay interacción a partir de la subjetividad mediatizada por las pantallas. Como plantea Biselli (2011), “la novedad radical de este continuum de pantallas devenido soporte-medio de una nueva relación global con el mundo en que nos vemos sumergidos, su carácter de presente en constante mutación y expansión, nos coloca obligadamente en ese territorio de relativo no-saber” (Biselli, 2011, pp 22). Las pantallas nos atraviesan en la vida cotidiana, tienen un lugar decisivo en la mediatización contemporánea y generan una forma específica de subjetivización. Según el autor:

En los últimos años, los estudios comunicacionales han puesto de relieve el lugar cada vez más decisivo de las pantallas -y de las interconexiones que se establecen entre ellas a partir de las interfaces de usuario que las atraviesan- en los procesos sociales de mediatización (Biselli, 2011, pp 22).

Biselli se pregunta, así, de qué manera una determinada subjetivización se va produciendo a partir de las pantallas, y es que en definitiva la historia de las pantallas nos va conformando como sujetos. También, propone entender el concepto, desde una teoría del cine para explicar la relación entre dispositivo-pantalla y la experiencia espectral. Las audiencias son analizadas desde una experiencia subjetiva, según Biselli propone en su artículo y agrega que en la actualidad nos constituimos como sujetos de un dispositivo pantalla ubicua, ya que nos vemos atravesados por el mismo en nuestra vida cotidiana. Las pantallas están presentes en constante mutación y expansión (Biselli, 2011).

En este apartado nos estamos, también, acercando a otro de los interrogantes que surge de nuestra investigación, y está relacionado al concepto de *niñez y juego*.

Comenzaremos haciendo hincapié en la niñez en edad escolar, a partir de ahora - años intermedios-, que es la etapa que va desde los 6 hasta los 12 años de edad. Es decir, se trata de un ciclo de vida que abarca el periodo posterior a los años preescolares y anteriores a la adolescencia.

En los años intermedios es, justamente, cuando los niños comienzan a relacionarse más con sus pares, dándoles la espalda a los adultos. En esta etapa los niños se sienten identificados con sus amigos, los valores del grupo de pares cobran más importancia para los pequeños que lo que les transmiten los adultos. Una de las dificultades que enfrentan los padres en esta edad es que no conciben que les oculten sus pensamientos, o los engañen. Estas prácticas que los niños ejercen con mayor frecuencia, quizás para fortalecerse del mundo de los adultos que no entienden o sienten indiferente y muchas veces hostil. Si bien a los adultos les preocupa la educación de sus hijos, en varias ocasiones no saben cómo relacionarse con ellos, saber que hacen, que piensan o que les interesa (Stone, 1970).

Resulta interesante saber, además, que es en la edad intermedia cuando se comienza a tener recuerdos continuos y no en forma aislada, fragmentada o esporádica, como sucede con la memoria en los años preescolares. Se puede, desde entonces, rememorar con detalles el primer diente flojo, o la primera vez en bicicleta sin rueditas, cuando se nada flotando sin “brazitos”, o aquellos chistes o canciones infantiles que luego se repiten sin dificultad alguna en la adultez. Asimismo, es durante los años intermedios que estas habilidades motrices se adquieren entre muchas otras. A su vez, otra de las características de esta etapa es que el niño tiene capacidad para reconocer tiempo y espacio; la edad escolar a la vez cuenta con algo muy peculiar no vista en ninguna otra etapa y es que se goza de mucha libertad y se tienen pocas responsabilidades (Stone, 1970).

De modo que, durante la edad intermedia, la vida de los adultos les parece incomprensible a los niños, la notan aburrida y monótona porque no hacen más que trabajar, estar preocupados, hablar con amigos sin jugar, o poner límites a sus hijos y todo esto resulta irrisorio a los niños. Aunque si bien los niños están lejos de aspirar a ser adultos, en algunos casos adquieren características de adolescentes (por ejemplo, en la actualidad, cuando imitan los cortes de pelo de los jugadores de fútbol, o al seguir por plataformas de redes a tal o cual influencer, ver alguna serie como sus pares también hacen, o dramatizar los bailes de *Tik Tok* o algún videojuego vigente). Es una etapa de su vida, como bien decíamos antes, en la que disfrutan en compañía de sus

pares, aprenden del grupo a través de roles, normas y costumbres propias de la niñez. Con sus amigos viven dentro de una cultura especial, entre juegos, canciones, ritos y habilidades que se transmiten generacionalmente de niño a niño. El grupo de los pares también corrompe los usos lingüísticos del niño, utilizando una jerga agramatical sobre todo en los juegos cuando asumen determinados roles. Entre ellos hay charla constante pero, a su vez, tienen poco que decir. Y toda actividad realizada en conjunto se vuelve social (Stone, 1970).

Respecto a las niñas y niños, la edad intermedia es una etapa en la que habitualmente no se buscan para compartir con el sexo opuesto, y la comunicación entre ellos suele reducirse al mínimo. De todos modos, esto cambia notablemente con el ingreso en la adolescencia, cuando comienzan a frecuentar, con otros intereses y personalidades que asumen luego que cada cual descubre su propio ser (Stone, 1970).

Durante el período de los años intermedios de la niñez, entonces, el niño vive dentro de la sociedad adulta pero sin prestarle mucha atención, abocado a sus propios asuntos; se puede decir que en nuestra sociedad, tienen una subcultura propia, con sus tradiciones, juegos, normas y valores. En cierto sentido, este aspecto de adhesión al grupo de pares e inmersión parece ser sumamente necesario para el desarrollo y la búsqueda de identidad del niño (Stone, 1970).

Por su parte, Vygotsky (De Piaget, 2007) afirma que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce dónde se crió. En su teoría sobre el desarrollo cognoscitivo del niño, pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad. Según el autor, el conocimiento se construye entre las personas a medida que interactúan: “Todo absolutamente en el comportamiento del niño está fundido, arraigado en lo social.” Y prosigue: “De este modo, las relaciones del niño con la realidad son, desde el comienzo, relaciones sociales. En este sentido, podría decirse del niño de pecho que es un ser social en el más alto grado” (Vygotsky, 1982-1984, Vol. IV, pág. 281). Así también, agrega que el conocimiento aparece dentro de un contexto cultural o social determinado, y no en el ambiente o en el niño. Uno de los conceptos desarrollados por Vygotsky para entender el desarrollo del niño es el de las funciones mentales, teniendo en cuenta que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura determinada, estas funciones atraviesan la forma de ser de la sociedad, es decir:

El conocimiento es resultado de la interacción social, en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos, que a su vez, nos permite pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar (De Piaget, 2007, pp 21).

A la vez, este autor sostiene que todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos. El lenguaje, para Vygotsky, es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo. Distingue tres etapas en el lenguaje: habla social, egocéntrica e interna. En la primera, el niño se sirve del lenguaje fundamentalmente para comunicarse; luego, en el habla egocéntrica, el niño se habla en voz alta a sí mismo, para regular su conducta y pensamiento mientras realiza alguna tarea por ejemplo y; por último, en la etapa del habla interna dirige su pensamiento y su conducta, es decir, reflexiona y acciona, pero esta vez manipulando el lenguaje en su cabeza (De Piaget, 2007).

Por otro lado, Vygotsky define el conocimiento cognoscitivo en función de los cambios cualitativos de los procesos del pensamiento, a partir de las herramientas técnicas (por ejemplo, papel, lápiz, calculadora, ordenador) y psicológicas (como los números, palabras, mapas, convenciones sociales) que emplean los niños para interpretar su mundo. Según Vygotsky, la cultura posee sus propias herramientas técnicas y psicológicas que transmite a los niños por medio de las interacciones sociales. Y, a su vez, las herramientas culturales moldean la mente. (De Piaget, 2007, pp 21). Teniendo en cuenta este último concepto, podemos preguntarnos, entonces, cuáles son las formas en que la sociedad moldea la mente de los niños una vez que el juego atraviesa la pantalla con la virtualidad.

Pero antes de ahondar en el concepto de juego, estamos en condiciones de decir que el *intercambio comunicativo* es un aspecto de la interacción social. Los niños construyen su propia realidad, aprenden a través del juego, tienen necesidad de saber y de conocer, y es por eso que la actividad lúdica es tan importante en el proceso de desarrollo infantil. De este modo, el juego simbólico ayuda a los niños a construir sus realidades (De Piaget, 2015). Se podría decir, por lo tanto, que el juego entre los niños es entendido como una *práctica social*. Desde el punto de vista de Bourdieu (1991), la práctica se desarrolla en directa relación con el concepto de *habitus*; el cual se

entiende como sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas para funcionar como estructuras estructurantes (p. 92). Es decir, consiste en un conjunto de esquemas generativos, desde los cuales los sujetos perciben el mundo y actúan en él. Las prácticas sociales se definen, así, como las acciones, las actividades, las habilidades y las experiencias que se generan en la sociedad, a partir de las cuales se definen formas de organización y de vida en la comunidad. Siguiendo a Gadamer (1993), se entiende, a su vez, que toda práctica social en tanto experiencia lingüística puede entenderse como proceso de interacción social que más allá de un propósito de acción conjunta, construye identidad de grupo desde niveles de “comprensión como acontecer de sentido” (pp. 217).

Para Vigotsky el juego constituye una actividad social natural a través de la cual el individuo satisface sus necesidades. Afirma que el desarrollo de las personas sólo es posible gracias a la interacción social y considera que las capacidades del niño pueden ser perfeccionadas por medio de la actividad lúdica (Ferrer, 2015).

Uno de los conceptos claves en la teoría de Vygotsky es la zona de desarrollo próximo (ZDP). La misma consiste en la ayuda de un mayor, adulto, padre o tutor para que el niño pueda extender sus posibilidades de desarrollo. Sostiene que no es lo mismo lo que un niño puede aprender por cuenta propia que aquello que incorpora mediante la interacción. Y el juego desempeña aquí una función esencial para el desarrollo cognitivo, ya que amplía la ZDP (Ferrer, 2015).

Podemos decir que la visión de Vygotsky es, en este punto, constructivista, porque plantea que a través de la actividad lúdica el niño construye nuevos conocimientos y su realidad sociocultural. A la vez, el juego regula sus emociones y forja relaciones con los demás, le permite extender y expresar su visión del mundo que habita. Es decir, el juego constituye una herramienta fundamental en el desarrollo cognitivo del niño (Ferrer, 2015). Parafraseando a Vygotsky, podemos decir que el juego es una actividad cambiante pero sobre todo, impulsora del desarrollo mental del niño.

En contexto de confinamiento dispuesto durante la pandemia por COVID-19, los videojuegos adquieren para los niños, al mismo tiempo, un nuevo modo de relacionarse y entretenerse con sus pares. Y este vínculo social se da gracias a la tecnología que les permite acercarse a pesar de las medidas que restringen la circulación de los cuerpos por el espacio físico común. Tal como lo anticipó McLuhan

(1962), los avances en las tecnologías de la comunicación, están enfatizando la importancia de lo audiovisual, como modo de percepción y medio para el desarrollo de prácticas sociales en constante cambio.

3.2 Coordinadas metodológicas

En concordancia con todo lo antes dicho, en este apartado pasamos a desarrollar los aspectos metodológicos de nuestra investigación.

En la actualidad, la reflexión epistemológica en torno al hacer investigativo en el campo social se caracteriza por la tendencia a emplear diversas técnicas e instrumentos metodológicos a la vez, como convergencia metodológica, es decir, con el fin de obtener distintos puntos de vista y realizar un acercamiento lo más cabal posible el fenómeno o problemática a estudiar. Según Vasilachis de Gialdino (1992), es por ello que quienes deseen maximizar su investigación deben introducir otros puntos de vista, en otras palabras, se requiere adoptar una metodología pluralista.

Por nuestra parte, decimos que el enfoque de este trabajo es de tipo cualitativo. De acuerdo con Orozco Gómez (1997), la investigación necesitaba de otro campo, otorgarle un *estatus de objeto de estudio científico*, a otros aspectos culturales de la población. Recapitulando:

Desde los grandes antropólogos como Levi Strauss, hasta los que han venido después, hicieron un trabajo cualitativo con pequeños grupos, en distintos momentos, con observación, con involucramiento del investigador en la comunidad donde está investigando, con una aproximación y una participación sucesiva a su objeto de estudio (Orozco Gómez, 1997, pp 70).

De esta manera, la perspectiva cualitativa intenta descubrir lo distintivo, lo propio. Este tipo de enfoque nos ayuda, por lo tanto, a realizar el trabajo desde el análisis y la interpretación. El paradigma interpretativo, en el cual esta estrategia metodológica reposa, tiene su origen con la propuesta de Max Weber que se basa en practicar una ciencia de la realidad de la vida en la que estamos inmersos, mediante la *comprensión*, el contexto social y significado cultural. Es este paradigma que se consolida con la interpretación de diferentes teóricos, como Cicourel, Bourdieu, Giddens, Touraine, Habermas y Goffman, entre otros. Este último, por ejemplo, centra su análisis en la interacción directa, procurando dilucidar las normas y el orden de comportamiento en

distintas situaciones sociales, y entendiendo que son los participantes en conjunto quienes definen los acuerdos reales. Los conceptos que aporta Goffman sobre identidad, formas de comunicación, interacción, son muy importantes para el cumplimiento de algunos presupuestos de la interpretación, tales como la participación en la vida social a fin de captar las significaciones mediante la interacción (Vasilachis De Gialdino, 1992).

Lo que se pretende específicamente en nuestra investigación es, desde este lugar, captar el intercambio comunicativo que se genera a partir del juego entre niño mediado a través de la plataforma virtual, así como el significado que dicho intercambio adquiere para ellos. El trabajo de campo se apoya, a la vez, en la etnografía, en tanto método que tiene sus orígenes en la antropología. Tal como explica Orozco Gomez (1997):

La investigación cualitativa es un proceso de indagación de un objeto al cual, el investigador accede a través de interpretaciones sucesivas; con la ayuda de instrumentos y técnicas, que le permiten involucrarse con el objeto para interpretarlo de la forma más integral posible (pp. 83).

Según este último autor, esa indagación implica también una exploración del objeto de estudio -por parte del investigador- por lo cual siempre está en construcción. Y es a través de diferentes técnicas y otros instrumentos que el investigador se involucra con el objeto estudiado. En los métodos cualitativos se actúa sobre contextos reales, y es a través de la participación de los actores que el científico accede a las estructuras de significados propias. Como afirma Vasilachis de Gialdino (1992):

Las metodologías cualitativas coinciden, en parte con los postulados del interaccionismo simbólico, entendido como un enfoque realista del estudio del científico, del comportamiento y la vida de los grupos humanos siendo su modo empírico, justamente, el mundo real de la vida y el comportamiento (pp. 57).

Una de las decisiones más relevantes del análisis cualitativo es la condensación de la información obtenida. A partir de ese momento podemos pensar en significados, sentidos, categorías y, finalmente, en conclusiones. Como sabemos, la información es infinita, por lo que se hace sumamente necesario almacenar, pre-codificar, codificar, cortar, agregar, examinar y considerar. El investigador hace sus

interpretaciones persiguiendo significados a partir de los hallazgos almacenados. Por otro lado, entendemos, que no se puede separar la fundamentación del ejercicio mismo de la tarea investigativa. Para decidir la estrategia metodológica más adecuada hay que preguntarse por el objeto de estudio y la postura que se adopte al momento de la interpretación. Deducimos, también, que ese objeto no está predeterminado, es decir, que es la ciencia la que crea el objeto de estudio. Tal como afirma Bourdieu (1975):

Un objeto de investigación, por más parcial y parcelario que sea, no puede ser definido y construido sino en función de una problemática teórica que permita someter a un sistemático examen todos los aspectos de la realidad puestos en relación por los problemas que le son planteados (p. 54).

En cuanto a la investigación cualitativa, podemos agregar que consta de cuatro fases (Vasilachis de Gialdino, 1992):

- 1- *invención*: es el diseño o plan de acción;
- 2- *descubrimiento*: observación y recolección de datos;
- 3- *interpretación*: es una fase del análisis y evaluación y;
- 4- *explicación*: es la etapa final de documentación y comunicación en la producción de mensajes.

Por todo lo expresado, el objeto de estudio de nuestra investigación da cuenta del intercambio comunicativo entre niños durante el juego a través de plataforma virtual en contexto de ASPO/DISPO. La delimitación de la población de esta investigación, así como los casos escogidos, se realizó entre niños varones de 10 a 12 años de edad que residen en la ciudad de Rosario. Por un lado, se seleccionó el género masculino dado el tipo de juego en estudio, con predominancia en ese género. *Fortnite*, como mencionamos en capítulos anteriores, atrae a los usuarios varones, posiblemente, por ser este un juego de estrategia, acción, supervivencia y construcción a la vez. Es un juego competitivo pero, también, participativo y colaborativo ya que se juega en equipo. Es característico de estas edades (10-12 años) que elijan jugar en grupos, porque el grupo los determina, se identifican entre sí. Es una etapa que abarca el límite de la niñez y principio de la pre adolescencia (la denominada pubertad), un rango etario en el que aparece de manera más notable la relación entre pares, la complicidad del grupo y el juego entre amigos. De tal manera, en este trabajo se

requiere fundamentalmente observar a los niños interactuando en su propio terreno, con su lenguaje y términos pre acordados. Como señala Vasilachis De Gialdino:

Los individuos, para comunicarse, interpretan significados que son, además, creados en la interacción cotidiana. El observador, por lo tanto, no puede recuperar el punto de vista, la perspectiva de los participantes -sin participar- aunque sea virtualmente en los contextos en los que se da la acción que analiza (p. 60).

Las herramientas de investigación son varias, por lo cual, el investigador selecciona tal o cual según sus necesidades. De esta manera, en nuestra investigación, las técnicas de recolección utilizadas fueron las siguientes:

- Observación etnográfica: esta técnica puede ser participante o no participante, de acuerdo con los intereses del investigador, y tampoco tiene que ser de una manera sola en absoluto. Los registros de recolección, pueden ser mediante un escrito (bitácora) o fichas, como algunos autores han elaborado. La observación requiere de mucho sentido común, por lo que, para una mejor claridad es necesario tener organizado los registros y poder planear de antemano que es lo que se quiere observar con mayor o menor detenimiento (Orozco Gómez, 1997). Básicamente, en este trabajo la idea fue observar durante diversos días, y en diferentes semanas, determinadas jugadas online con la intervención mínima posible, para lograr una mayor efectividad en el proceso de estudio. La observación se registra a través de notas, entre diferentes grupos desde la casa del informante clave. El informante clave es la persona que facilita al investigador la información necesaria para comprender el significado y las acciones que se desarrollan durante una actividad determinada en la investigación cualitativa.
- Entrevistas individuales (semidirigidas): Lo más importante en las entrevistas es captar el discurso, es decir el lenguaje del entrevistado. A través del lenguaje y la interpretación del investigador se abren una gama de posibilidades. En las entrevistas semidirigidas es de suma importancia saber cómo se vincula el entrevistado con las primeras preguntas para, luego, ir indagando con otra del mismo tema. Este tipo de entrevistas nos sirve porque podemos dilucidar qué es lo que prioriza el entrevistado al responder y cómo se va a desarrollar su

pensamiento a lo largo de la entrevista (Orozco Gómez, 1997). Por otro lado, teniendo en cuenta que se trata de niños, esta herramienta permite entablar una conversación más espontánea, donde los niños puedan ir respondiendo y profundizando de a poco. El registro lo hace el observador, a través de plataforma de videoconferencias, con un niño por vez; el mismo, integrante de uno de los grupos de juego del informante clave, y con previa autorización de los padres.

- Focus group (grupos focales): El grupo de discusión se trata de una entrevista múltiple donde cobran importancia tanto los aportes individuales como los consensos grupales. Para esclarecer esta última acepción, cuando uno de los integrantes propone una idea y uno o más adhieren a la misma, es decir no rechazan lo planteado, entonces hay consenso. Se adhiere implícitamente al consenso de grupo y esto es fundamental en el grupo de discusión, arribar a consensos (Orozco Gómez, 1997). En esta técnica se solicitó la colaboración de la psicóloga Valeria Pisso, que nos permitió mediar e indagar -mediante la plataforma de videoconferencias- con preguntas semidirigidas a dos grupos en diferentes instancias. Cada grupo está integrado por cinco niños que juegan virtualmente de forma regular y se conocen, son amigos entre sí. Mientras tanto, el registro queda en manos del observador, durante el proceso. Este registro fue previamente autorizado por los padres de cada integrante.

4. Tiempo libre, espacio para el juego

Respecto a las entrevistas realizadas, una de las primeras preguntas procuró indagar cuál era la organización de los hogares en un día de la semana durante el tiempo de cuarentena (ASPO/DISPO). En general, las respuestas fueron similares: cada familia había incorporado rutinas diarias. Si bien los chicos tenían clases y tareas por Zoom, las mismas no les ocupaban la jornada completa tal cual si acudirían de modo presencial a la escuela. De esta manera, los padres debieron reglamentar horarios y tareas dentro del hogar. La nueva normalidad estaba presente y, de algún modo, los niños fueron los primeros en adaptarse. Cada niño tenía sus horarios para levantarse y, luego del desayuno, realizaban alguna tarea asignada si es que había o, de manera contraria, tenían tiempo libre. Como podemos observar en los siguientes casos:

Entrevistado E1: *“Por ejemplo los lunes me levanto 7am desayuno y salgo a correr con mi papá. Luego tengo clases hasta las 11,40hs, después juego 1 hora de play; a las 16hs voy a jugar al fútbol de salón, y a las 18hs tengo fútbol de campo. Llego a casa a las 20hs me baño, ceno y me quedo mirando una peli, o me voy a dormir; porque a la noche no me dejan jugar a la play.”*

Entrevistado E2: *“Yo por ejemplo los lunes me levanto 8,30 hs, desayuno y tengo clases. Cuando termino a las 11.40hs juego a la play hasta la hora de comer. Después veo un rato la tele o juego a las cartas con mi hermano. Más tarde voy a fútbol, cuando llego me baño y como. Los viernes me dejan jugar play hasta más tarde”.*

Respecto al tiempo libre y teniendo en cuenta que esos espacios se hacían cada vez más largos y prolongados mientras los días pasaban, resulta difícil pensarlo sin mencionar el tiempo de pantallas. Este es un punto en el cual los niños entrevistados coincidieron en su mayoría, ya que en algún momento u horas del día cada cual se conectaba a través de un dispositivo con pantalla. El uso diario varía entre PCs, celulares y consolas de videojuegos. Al ser estos últimos los estudiados en nuestra tesina, se hizo hincapié en los juegos elegidos al utilizar dichos dispositivos y las respuestas fueron coincidentes una vez más. El juego elegido por la mayoría de los niños informantes fue el Fortnite. Algunos, los eligen con más aseveración que otros pero todos lo juegan, les gusta mucho hacer “team” -equipos- y lo que más les divierte

es cuando las partidas son grupales, entre amigos. A continuación, veamos algunos ejemplos de lo expuesto aquí:

Entrevistado E1: *“De la play, siempre el juego que elijo es el Fortnite, y juego con dos de mis amigos. Porque tenemos un team (equipo) y nos organizamos para jugar en grupos. La verdad es que no sé porque me gusta tanto este juego; me divierte, aunque sea un juego de matar, pero me gusta. En realidad se juega en equipos, y vas cambiando de personajes, haces misiones, después hay una tienda, que puedes ir comprando accesorios para los personajes (...explica el juego).”*

Entrevistado E3: *“A mí me gusta el fortnite, aunque ahora también juego al among us. Pero en el fortnite me gusta porque estamos con amigos. También juego con mis hermanos. No sé, es un juego muy adictivo. Nunca me aburro. Está bueno porque vas persiguiendo gente y puedes ayudar a tus amigos si están en problemas.”*

Entrevistado E7: *“Fortnite, porque quiero jugar con mis amigos; a veces juego al “God of war”, se trata de un héroe llamado Cratos que lucha con los dioses, está bueno también, pero siempre termino eligiendo el Fortnite.”*

Es interesante saber que estos niños, fuera del ASPO/DISPO, eligen jugar en grupo al aire libre por sobre los videojuegos, y varios de ellos practican habitualmente fútbol o futsal en instituciones deportivas de la ciudad. Tal como sabemos, el tiempo de confinamiento hizo que el juego al aire libre y las reuniones entre varios amigos quedaran momentáneamente suspendidas, por lo cual, los momentos de ocio grupales quedaron supeditados a los juegos por consola de videos. Para graficarlo mejor:

Entrevistado E4: *“De los videos elijo el Fortnite, juego mucho con mis amigos. Solo no me gusta jugar. El juego está bueno porque tenes muchas cosas para hacer, por ej., en modo creativo; construís, haces park cool (saltar obstáculos). Está bueno porque es un juego de estrategias. Pero si tengo que elegir un juego, prefiero jugar al fútbol con mis amigos, en el club, en el parque, o en un patio.”*

Entrevistado E6: *“Fortnite en la play, o fútbol (con mis amigos) o Jurassic world en la play. El fortnite es el más jugado, me gusta porque juego con mis amigos, nos conectamos todos juntos y hablamos.*

Más allá de las elecciones que hagan los niños en cuanto un juego u otro, lo que puede destacarse en este contexto es que eligen jugar grupalmente y no solos, y esto da cuenta de la necesidad que tienen de identificarse con el otro y el grupo les facilita ese camino, integrándose a través de sus similitudes como personas y diferenciándolos de otros. Este es uno de los motivos, diría también de los más importantes, mediante el cual los niños se han ido acercando a través de los videojuegos con sus amigos, como una manera de estar conectados con su grupo de amigos mientras juegan, cantan o se hacen chistes unos a otros y cuentan sus anécdotas. La identificación con este juego no es casual. Como bien describimos en otros capítulos, este juego resulta muy atractivo a los niños, “se enganchan” fácilmente con sus amigos porque les permite competir y participar en grupos. En relación con esto, vale mencionar que cuando se les preguntó a los entrevistados a qué jugaban antes de la pandemia, la mayoría de los niños respondió que les gusta mucho jugar al fútbol con sus amigos. Nos encontramos entonces ante dos características en común entre los grupos de amigos entrevistados: *Fortnite online* y *Futbol offline*. Para citar algunos ejemplos:

Entrevistado E4: *“Nosotros no jugamos más a las escondidas, ni a la popa; cuando nos encontramos solo jugamos al fútbol. El fútbol es divertido porque estamos con amigos, nunca te aburrís. Y todos juegan al fútbol.”*

Entrevistado E10: *“Elijo el fútbol, porque me gusta competir y saber quién gana y quién pierde.”*

Sin embargo, además de Fortnite, podemos mencionar otros juegos online que se disfrutan en equipos como es el caso de *FIFA*, un videojuego y precisamente de fútbol, pero que no genera, al menos en los niños entrevistados en esta tesina, el sentido de pertenencia y la adhesión entre grupos que sí sucede con la dupla arriba mencionada, *Fortnite online-Fútbol offline*. Para comprender mejor lo que sucede con esta coincidencia en gustos por un determinado juego virtual y el fútbol presencial, quizás deberíamos comenzar por establecer las diferencias de ambos juegos online antes comentados. En primer lugar decimos que Fortnite es un juego gratuito, en cambio

FIFA es pago. Puede que por ello *Fortnite* sea popular, ya que la llegada a los usuarios es más accesible al ser gratuito. Además, una de las características que mencionan los niños sobre el desarrollo de *Fortnite*, y que a la vez popularizan el juego, es que al ser de supervivencia, se pueden realizar acciones que en la vida real no tendrían cabida, lo cual genera un plus sobre otros juegos, como el Fifa, donde las habilidades utilizadas de modo virtual son similares a las practicadas por ellos en su vida off line. En este mismo sentido, los niños expresan que cuando están conectados en *Fortnite* parecen estar dentro de una película, donde cada uno es protagonista, eligen sus propias aventuras y de alguna manera sienten un nuevo desafío en la *nueva normalidad*. El siguiente entrevistado lo expresa de esta manera:

Entrevistado E10: *“Fortnite. Porque juego con amigos y te da libertad; no tenes una sola misión, puedes hacer muchas cosas, cada amigo va para donde quiere; me gusta el tipo de jugabilidad que tiene, las mecánicas del juego, etc.”*

Otro de los interrogantes motivados dentro de la investigación fue conocer el modo en que se genera el intercambio comunicativo entre pares. Dentro de lo que se pudo observar es que, mediante la plataforma de videojuegos se conectan entre amigos no solo con el juego sino, también, a través de diálogos, conversaciones y complicidades que se dan en el grupo. En los grupos de niños estudiados vale destacar que si bien todos tienen teléfonos móviles, lo utilizan como medio para coordinar horarios de juegos entre los mismos.

Las conversaciones continúan una vez conectados en el juego y el intercambio entre pares se va dando de diferentes maneras: a veces no sienten necesidad de hablar y solo juegan, opinan sobre alguna jugada, o se expresan a través de gritos (y hasta insultos) si es que algo salió mal o fuera de lo esperado, arengan al compañero para que pueda salvarse de que lo encuentren, o festejan con énfasis cuando salen ganadores de la partida. Este intercambio comunicativo se genera a partir de la interacción con los demás integrantes del grupo durante la partida. En otras oportunidades, el juego es la excusa perfecta para entablar una conversación determinada, desde algo que sucede en la familia y tienen la necesidad de contarlo a sus amigos, hasta una comida preferida que quieran compartir, o alguna pesadilla que han tenido, así como hablar sobre series del momento que se recomiendan, o también, porque no, comentar sobre las *skin* -personajes que se renuevan cada temporada a

través de *Fortnite*- que adquirieron últimamente; en otras palabras, todo aquel suceso dentro de los hogares en contexto de confinamiento es motivo para el diálogo entre amigos, *Fortnite* mediante.

Otra de las inquietudes en torno a las cuales se motivó la expresión de los entrevistados trata acerca de los códigos y el vocabulario específico existente en el *Fortnite*; sobre la misma respondieron que hay palabras claves para nombrar determinadas armas o acciones, aunque quedan instaladas dentro del juego y es raro que las utilicen fuera del *Fortnite*. Sin embargo, durante el juego, es muy habitual su uso, es un código común entre todos los participantes y es así como se entienden, ya que adquiere para ellos un significado propio, distintivo, que los identifica como sujetos. Tal como podemos ver en los siguientes casos:

Entrevistado E5: *“Si, el vocabulario es conocido, pero se usa en el juego. Vamos diciendo, caigamos acá que hay un blanco; ojo que tenes menos cien vidas. Y bueno vamos charlando y nos reímos. A veces peleamos porque queremos usar las mismas armas, o caer en otro lado, y no coincidimos; pero si nos enojamos después en otro juego volvemos a jugar sin problemas.”*

Entrevistado E6: *“A veces usamos palabras como spoilear, rutear, hacer la vuelta. Kile, es eliminar; sentado es al que bajamos; blanco al que tocamos. Pero las uso cuando juego al fortnite. Si, hablamos con los chicos mientras jugamos, pero no usando ese vocabulario, sino normal...a veces por ejemplo hablamos del zoom de clases, preguntamos algo del colegio.”*

Por otra parte, los bailes que hacen los personajes cuando se inaugura una nueva temporada causan furor entre los fans de este juego, y en este caso podemos afirmar que este tipo de códigos sí es utilizado fuera del juego. Esto no sólo se observa al interior del grupo de amigos, cuando festejan sus partidas, sino también puede verse en jugadores de fútbol profesional al celebrar sus goles (tal es el caso del futbolista del seleccionado nacional conocido como “Papu” Gómez). De esta manera, los “*bailes de Fortnite*” han trascendido la pantalla de videojuegos para instalarse en el entorno social *off line* como medio de complicidad entre los fans del juego.

En otras observaciones registradas puede deducirse que cuando una partida del juego termina no todos finalizan el juego, literalmente hablando. Con esto nos referimos a que varios de los niños en estudio optan, también, por conocer el juego en mayor profundidad y las trampas que pueda tener el mismo, a través de los expertos que graban en Youtube sus partidas, los populares *youtubers*. En este sentido, el juego se extiende a otras plataformas y trasciende la consola misma. Al tiempo que los *youtubers* conocen y comunican al usuario sobre determinadas jugadas para llevar a cabo el juego con éxito, al punto tal de lograr que sus fans continúen con la temática del *Fortnite*.

En cuanto a los videojuegos en general, puede decirse que los niños, ciertamente jugaban antes del confinamiento, pero con la llegada de las medidas restrictivas de ASPO/DISPO derivadas de la pandemia por Covid-19, esta práctica social se realizó de manera más frecuente, precisamente con el fin de conectarse entre amigos para lograr y mantener este intercambio, esta interacción social que se genera estando en grupos y jugando entre pares. Así, por ejemplo:

Entrevistado E5: *“Yo juego al Fortnite; pero en realidad antes no jugaba tanto. Lo que pasa es que con la cuarentena, estoy más tiempo adentro, y lo que más me gusta jugar es al fútbol, pero en estos meses no podía salir mucho y por eso juego más al fortnite. Siempre jugamos en grupo, con mis amigos. Y está bueno porque mientras jugamos hablamos.”*

En relación a los nuevos modos de comunicación, antes del ASPO/DISPO la modalidad de juego virtual era un agregado, una prótesis, de la presencialidad, es decir, no significaba una parte central de las prácticas lúdicas sociales. En cambio, como podemos observar durante el período bajo estudio, muchas de las actividades han quedado instaladas en la sociedad de manera virtual. Si bien con el tiempo, el confinamiento ha ido variando con mayor o menor restricciones, las prácticas sociales de modo virtual han continuado, en muchos casos, formando parte de la nueva normalidad.

5. Entre amigos y partidas

Respecto a las observaciones realizadas, se tomó registro con anotaciones durante varios días -en semanas diferentes- sobre algunos momentos en los que *B.* se conectaba con sus amigos para jugar a *Fortnite*. En un primer acercamiento, se trató de determinar el tipo de vínculo amistoso que sostiene *B*¹. con sus compañeros de videojuegos. Veremos a continuación algunos ejemplos:

Día 1: *B.* Queda mediante WhatsApp para jugar una partida con *T.* Hace tiempo que ambos no se encuentran presencialmente, no solo debido al contexto de ASPO/DISPO, sino también porque desde el año 2019 ya no concurren al mismo Colegio y tampoco se han visto en otros ámbitos. En este caso particular, *B.* y *T.* se reencuentran esa tarde a través de la Play en el juego *Fortnite*, y la química entre ellos fue inmediata. A partir de entonces, entablaron una amistad basada en jugar partidas virtualmente como *equipo dúo*. Con el pasar de los días llegaron a ser “mejores amigos de *Fortnite*” y pareja predeterminada para enfrentar a otros dúos. Lo curioso de esto es que, durante ese tiempo, se encontraron por casualidad una vez en la plaza y el saludo entre ellos fue breve y acotado, como si sólo fueran dos vecinos o conocidos. Luego, durante la tarde, hubo intercambios offline y algunas charlas, pero las mismas se dieron en el contexto exclusivo del juego *Fortnite*, el nexo en común y único que los unía como amigos.

Día 4: Esa tarde, uno de los amigos del colegio de *B.*, cumplía años y el festejo comenzó con un encuentro en *Zoom* de manera virtual, que fue previamente organizado por el agasajado y anticipado a sus amigos por WhatsApp. La reunión, si bien fue breve, consistió en organizar los escuadrones (grupos de cuatro amigos que luchan en equipo) para jugar *Fortnite*. Así, estos ocho amigos armaron dos *escuadrones* para competir entre ellos. De esta manera, el festejo de cumpleaños tuvo como principal objetivo jugar entre amigos al *Fortnite*. Los miembros de este grupo de amigos se conocen desde pre-escolar y están bastante unidos entre sí. Además del *Fortnite*, los une la pasión por el fútbol. Antes del ASPO/DISPO los cumpleaños los festejaban en canchitas de fútbol cinco, y a la vez cada cual practica futsal o fútbol de campo como deporte predilecto. De esta manera y como se mencionó en el capítulo

¹ Se menciona así a los informantes para proteger la identidad de los mismos.

1, podemos ver que existe un nexo en común dentro del grupo de entrevistados y se trata de la dupla “*Fortnite online y Futbol offline.*” Esta conexión puede explicarse y tal como ampliamos en el apartado anterior, a partir de la adrenalina que genera una práctica de fútbol entre amigos y al mismo tiempo, un juego de supervivencia como el Fortnite. Es decir esta dinámica de juego entre amigos está presente en las prácticas de fútbol offline y en el campo de acción durante el juego virtual estudiado. En definitiva, puede que sea una mera coincidencia, pero lo cierto es que los entrevistados aquí presentados, son fanáticos del fútbol, y su juego online central no es FIFA, sino *Fortnite*.

Día 6: Una de las tardes en que B. se conecta a la sala de *Fortnite* se encuentra con J., un compañero del club con el cual no tiene mucha relación e, incluso, han tenido algún que otro encontronazo, pelea o discusión en las canchas, antes del ASPO/DISPO. En este caso, se da una situación en la que a pesar de la no tan buena relación entre ambos, acuerdan y se organizan para jugar una partida. Resulta curioso escucharlos reír mientras juegan, parecen amigos de siempre. Se puede pensar que esa sería la única vez que jugarían pero, al contrario de esto, se siguen buscando para jugar partidas entre ellos. Por otro lado, el vínculo entre los dos fuera de las pantallas mejoró notablemente, al punto tal que se consideran amigos cercanos del club.

Luego de leer estos ejemplos de notas tomadas sobre nuestro acercamiento derivado de las observaciones no participantes realizadas, podemos decir que el intercambio durante el juego online transformó, al menos en parte, los vínculos establecidos previamente, incluso, robusteciendo aquellas relaciones que hasta el momento eran más distantes o esporádicas, así como sostuvo las amistades que venían desde la primera infancia y fortaleció los vínculos que estaban casi quebrados.

Otra de las observaciones realizadas, refiere a la exposición de la intimidad de los hogares durante las *partidas* entre amigos. Y esto está dado por la espontaneidad, la interacción social y la confianza entre pares que se genera durante el juego *Fortnite* dentro de cada hogar. Es probable que al jugar online entre grupos de amigos y compartir un tiempo considerable en diferentes partidas, suceda que cada participante tenga un leve conocimiento sobre las rutinas familiares, de alguna manera, este hecho produce una relación cercana al hogar de cada uno de ellos.

Se podría decir, que la intimidad del hogar trasciende la pantalla durante el juego *Fortnite* entre amigos. Y, a su vez, los amigos participantes del juego llegan virtualmente a cada hogar, escuchan sus sonidos, sus gritos y sus silencios. Es cierto que este tipo de juego online tiene, como accesorio, un micrófono que va conectado a la consola de videos, pero no todos los usuarios lo tienen y, en ese caso, las conversaciones entre amigos son susceptibles de ser escuchadas por el entorno familiar, así como también los amigos que juegan en red pueden advertir u oír situaciones dentro de cada casa. De esta manera, podemos leer algunos ejemplos que dan cuenta de ello:

Día 2: *B.* tenía programado un torneo (que consiste en anotarse en equipos, a través de la consola y jugar contra otros participantes, cuanto más partidas ganan más puntos se obtienen y pueden acceder a tener la *recompensa*, la misma puede tratarse de skins, accesorios o dinero) con amigos del club para esa tarde. Mientras tanto, uno de los hermanos de *B.* estaba jugando una partida de *Fortnite* con sus amigos del colegio. Al momento del turno de *B.* hubo forcejeos, pelea e intercambio fuerte de palabras entre hermanos. A pesar de ello, *B.* terminó jugando el torneo pero, mientras tanto, sus amigos se hicieron eco del asunto y comenzaron a preguntar con lujo de detalles sobre lo acontecido.

Día 3: Una de las tardes en las que se encontraban para jugar los amigos del colegio de *B.*, ya casi listos para empezar la partida, se conoce la noticia sobre la muerte de Diego Armando Maradona. *P.* escucha a su madre sorprendida desde la cocina y va transmitiendo a sus amigos lo que va sucediendo en vivo. Y, así, cada cual va aportando más novedades mientras en sus hogares el tema ya es *vox populi*.

Podemos plantear entonces, -y refiriéndonos al juego *Fortnite* específicamente analizado-, que los amigos traspasan en cierto punto la pantalla a través de cada partida jugada, o mientras se preparan para jugar. Porque cada hogar tiene sus rutinas -como las tareas, el baño, las cenas- y, en ese ir y venir constante, las familias olvidan que las pantallas siguen encendidas y los micrófonos abiertos, las mismas pasan a ser parte del hogar, mientras tanto, las prácticas domésticas cotidianas siguen su curso naturalmente. A veces, cuando entre amigos juegan *online*, van relatando o escuchando situaciones cotidianas y repiten a sus pares lo sucedido como si estos fueran parte de la misma familia. Por otro lado, si bien entre amigos se buscan para

jugar alguna *partida*, también se comunican entre sí durante las mismas, y como bien dijimos en párrafos anteriores, muchas veces el juego es la excusa perfecta para conversar o comentar alguna anécdota entre amigos. El siguiente caso nos sirve de ejemplo para ilustrar mejor lo analizado:

AL: *“Hablamos un montón, de cualquier cosa: de lo que pasa en el juego o de lo que pasa dentro de mi casa o de las noticias, por ejemplo cuando murió Maradona hablamos de eso.”*

En definitiva, mientras entre amigos comparten una partida de *Fortnite*, sucede la vida dentro de cada hogar, y lo acontecido en esa intimidad es susceptible de ser escuchado o advertido por los mismos.

En cuanto a un último aporte sobre los registros realizados, ha llamado nuestra atención la capacidad de adhesión que genera el *Fortnite*. Dicha observación no se percibió únicamente en el juego mismo, sino -y esto es lo más llamativo- por fuera del juego. Es decir, una vez finalizada la partida, la temática *Fortnite* sigue vigente, sobrepasando el tiempo con el videojuego. Teniendo en cuenta que *Fortnite* tal como expusimos en otros capítulos, es un juego de supervivencia, permite la participación en grupos y tiene como principal objetivo salir vivo de la misiones legendarias, cuenta, además, con la *tienda online* donde se pueden adquirir personajes, bailes e instrumentos, y luego están las aperturas de temporadas que pueden presentarse con algún evento especial, el cual se anticipa y difunde mediante la sala de *Fortnite*. Por lo tanto, todo lo relacionado a *Fortnite* se expande y se manifiesta en otros ámbitos. Un ejemplo de lo dicho son los llamados *youtubers* y sus videos, tal como ampliamos en otro capítulo. Pero más allá de ello, se da otro tipo de situación entre amigos cuando no están jugando virtualmente. Sucede fuera del juego, cuando se reúnen ya sea a través de una sesión de *Zoom*, en un chat de grupos (vía WhatsApp o Hangout) o en una práctica deportiva offline. Como bien se grafica en este comentario:

AL: *“Me gusta hablar con mis amigos por whatsapp por privado o en grupos, charlamos del Fortnite jajaja del evento o de los personajes que tiene cada uno, no sé, es divertido, nos gusta.”*

Respecto a las observaciones realizadas, se pudo visualizar a través de un día cualquiera en la plaza. Tal como se describe a continuación:

Día 5: Como era habitual, *B.* y sus amigos habían quedado en encontrarse físicamente en la plaza, cuando aún, -dadas las disposiciones de ASPO/DISPO- no se podían practicar deportes de grupo en el club. Una vez finalizado el partido de fútbol que improvisaron entonces, merendaron sentados en ronda y hablaron sobre el último evento de Fortnite, y se rieron a carcajadas cuando uno de los amigos recreaba el baile del evento; así la tarde fue pasando entre juego al aire libre y charlas de *Fortnite*.

Hasta aquí, hemos podido observar las vivencias del grupo de niños estudiado con el videojuego elegido como entretenimiento principal durante el ASPO/DISPO.

Cierre

Para comenzar con este epílogo, volvemos a insistir en que esta investigación procuró –desde las posibilidades y limitaciones propias de un trabajo integrador de grado universitario- caracterizar el intercambio comunicativo que existe entre niños de 10 y hasta 12 años de edad, mediado por la plataforma de juegos PlayStation y en el contexto de ASPO/DISPO, como consecuencia de la pandemia por COVID-19.

De esta manera, comenzamos nuestra tesina describiendo los conceptos claves del objeto de estudio, que han sido sustentados por diferentes teorías de la comunicación, las cuales explican y orientan al lector respecto del punto de partida con el que se va a definir la investigación. Este marco es verdaderamente necesario para poder resignificar el objeto de estudio, es decir, abordar el problema y así tener una visión general y completa del sistema teórico que desde el cual se aborda el fenómeno bajo estudio. Entre otras nociones, el concepto de *interacción social* ha sido fundamental para encuadrar nuestra investigación, ya que estudiamos el intercambio comunicativo en situación de interacción social mediada por la plataforma de videojuegos entre los niños.

Por otro lado, en el apartado donde expusimos los antecedentes de esta investigación pudimos dar cuenta del modo en que ya ha comenzado a indagarse respecto de la “nueva” realidad social en la que estamos inmersos desde declararse el estado de pandemia, teniendo en cuenta, también, el papel central que han jugado las tecnologías de la comunicación, la red de Internet y los dispositivos con pantalla, prestando especial atención a las plataformas de videojuegos. Más aún, para poder describir esta dinámica de interacción social, fue necesario observar y registrar los comportamientos y discursos de los niños que se constituyeron como casos de estudio durante diferentes partidas de videojuegos, así como también entrevistarlos en forma individual y grupal. Por lo tanto, creemos, merece nuestra especial atención reflexionar acerca de los resultados obtenidos durante el trabajo de investigación.

Partamos de advertir que la adaptación de los niños -en contexto de confinamiento en sus distintas fases- respecto a las nuevas y constantemente cambiantes rutinas diarias, el tiempo de ocio se vio absorbido casi totalmente por las pantallas. Con esto queremos señalar que, previo al ASPO/DISPO, el tiempo que los niños utilizaban yendo al colegio, al club, a los cumpleaños y/o de visitando a amigos y familiares, se

convirtió luego, cuando la pandemia obligó a la sociedad a quedarse dentro de sus hogares, en tiempo de ordenadores, de tablets, de teléfonos móviles y consolas de videojuegos. Mientras duró el contexto de ASPO/DISPO que, de a poco, comienza a alejarse, todo tipo de actividad quedó mediada por dispositivos con pantallas, desde una clase escolar de matemáticas hasta un entrenamiento de tenis o un “zoomple”. Respecto al tiempo libre que disponían los niños, pero sobre todo a los momentos que utilizaban para compartir socialmente con sus amigos, ahora, se sucedía entre charlas por chats, Zoom u otros, y, por supuesto, videojuegos. De alguna manera, para estos chicos –y considerando la edad peculiar de este grupo aquí estudiado- el estar atravesados por una pantalla significó una posibilidad única de reencontrarse y *estar* con sus amigos. Esto mismo se sustrajo de las entrevistas realizadas en las cuales los participantes determinaron como juego grupal virtual predilecto a *Fortnite*. A través del cual, también se observó, durante diversas partidas entre amigos, la forma en la que conectaban y compartían -en esta ahora “nueva normalidad”- sus vivencias más cotidianas.

Prosiguiendo, resulta interesante señalar nuevamente que el grupo de informantes entrevistados en esta investigación tiene como deporte habitual y entretenimiento grupal principal predilecto de manera presencial al fútbol. Y, sin embargo, no eligieron trasladar ese deporte-juego al entorno virtual, como podría realizarse a través del videojuego *FIFA*. Las razones de preferencias entre un juego online y otro, están determinadas, principalmente, porque la aventura, la acción y la supervivencia genera un atractivo que es, evidentemente, diferencial. Ambos juegos online se realizan en equipos, pero solo uno de ellos permite al o los participantes sumergirse en un mundo virtual diferente en el cual *se juegan* por la vida propia y la de sus amigos. En este mundo virtual fingen ser héroes y protagonistas de una aventura que ellos mismos van creando partida tras partida entre su “team” preestablecido. *Fortnite* les propone un desafío grupal diferente; *FIFA*, en cambio, sugiere proseguir virtualmente en el entretenimiento que el grupo realizaba *offline* cotidianamente (aunque, momentáneamente, haya quedado suspendido).

Dicho lo anterior, otra de las observaciones relevantes en la investigación que podríamos retomar aquí, tiene lugar cuando la temática de *Fortnite* persiste luego de finalizado el juego. Esto se debe a que los participantes no del todo satisfechos con el desempeño de sus partidas en sí, buscan perfeccionarse, revivir algunas jugadas o adquirir conocimientos sobre el juego a través de las experiencias registradas por

parte de *youtubers* reconocidos. *Fortnite* sigue vigente, también, en las conversaciones ocasionales entre amigos, porque el vínculo entre ellos parece hacerse más fuerte y presente cuando hay un tema en común que los convoca.

Del mismo modo, ha llamado nuestra atención percibir cómo el juego *Fortnite* invade la intimidad de los hogares de cada amigo participante. Podría pensarse que así como –en condiciones sin pandemia- un amigo invita a jugar a otro a su casa, esto mismo sucede de manera virtual durante el juego entre pares, confinamiento mediante. Los invitados, por así decirlo, son los integrantes del grupo –los amigos del “team”- formado para ganar una batalla que, sin notarlo tal vez, están presentes en el momento del *home office*, durante una merienda o mientras la familia se prepara para la cena. Allí están, hablando con sus pares, riendo o gritando, traspasando la pantalla y entrometiéndose en la privacidad del hogar.

Definitivamente, el fenómeno *Fortnite* ha generado una gran adhesión, entusiasmo y fidelidad en el grupo de niños aquí estudiado y esto también los trasciende. Es probable que la necesidad de vincularse socialmente entre amigos, dada la situación de confinamiento durante un tiempo demasiado prolongado, haya generado mayor énfasis en la apropiación de este videojuego en el grupo de amigos aquí estudiado. Quizás, se encontraron con un pasatiempo, en este caso, virtual, que los identifica como grupo, así como sucede cuando, en situación de presencialidad, interactúan jugando al fútbol.

Ahora bien, para poder dilucidar algunos de estos temas, se necesitó de un análisis de cada situación de juego como, además, del vínculo contraído y sostenido entre los pares. Es decir, se procuró determinar la dinámica establecida entre los niños durante varias jugadas, y básicamente identificar los principales rasgos del intercambio comunicativo operante allí.

Sin embargo, en esta investigación queda aún por conocer -quizás sea factible hacerlo en futuras indagaciones- qué sucederá cuando el ASPO/DISPO se dé por finalizado totalmente –algo que, por cierto, de a poco comienza a avizorarse-, y ya no haya excusas para permanecer la mayor parte del tiempo en casa. Porque como bien sabemos, antes de la pandemia este grupo de niños también jugaba *Fortnite*, pero bajo otras circunstancias y en tiempos más acotados lógicamente. Es evidente que durante este tiempo entre ellos ha habido cambios en la forma de juego, en su dinámica, en la interacción social que se establece allí. Probablemente, algunos vínculos salieron fortalecidos y otros no tanto. Nos preguntamos, entonces, si a partir

de una “nueva normalidad” el intercambio comunicativo entre estos niños ¿será como antes de este contexto? ¿Habrá nuevos cambios en su modalidad de juego? ¿Cómo se establecerá la comunicación entre ellos una vez que la población retome por completo (si es que acaso eso sucede) sus prácticas sociales con normalidad plena? Asimismo, el periodo de confinamiento ha impactado sobre la adhesión de este grupo de amigos respecto al juego *Fortnite* y, como mencionamos anteriormente, más allá del juego en sí, esta incorporación tiene relación con descubrir un entretenimiento de orden colectivo que los une e identifica entre sus pares. No nos olvidemos que, en el rango etario que hemos considerado, los niños necesitan establecer vínculos con sus pares, digamos que es una condición fundamental, que forma parte de su desarrollo. Se trata de una etapa donde los amigos, y ya no los padres, pasan a ser sus referentes. Por lo cual, en este tiempo, los dispositivos con pantalla en general, pero la plataforma de videojuegos en particular, ha sido la tecnología de comunicación que les ha permitido conectarse, y a la vez, estamos en condiciones de decir que, a través de *Fortnite* pudieron sostener e, incluso, consolidar sus vínculos a partir de ese intercambio social.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (2001). Estudios de videojuegos, primer año. *Estudios de juegos*, 1 (1), 1-15.
- Barbabella, M., & Cernaz, S. G. (2015). La infancia y los videojuegos: un aporte desde la perspectiva de los niños. *Diálogos pedagógicos*, 86-105.
- Barujel, A. G., Varela, F. F., & Paragarino, V. R. (2017). Niños y adolescentes frente a la Competencia Digital. Entre el teléfono móvil, youtubers y videojuegos. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado: RIFOP*, 31(89), 171-186.)
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Biselli, R. (2011). Por una genealogía del dispositivo pantalla: perspectiva de investigación. En Valdettaro S. (Coord.) *Interfaces y pantallas: análisis de dispositivos de comunicación* (pp. 21-27). Rosario: UNR Editora. Disponible en: <https://cim.unr.edu.ar/publicaciones/1/libros/7/interfaces-y-pantallas-analisis-de-dispositivos-de-comunicacion>
- Bougnoux, D., & (1999). *Introducción a las ciencias de la comunicación*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Bourdieu, P., Chamboredon, J. C., & Passeron, J. C. (1975). *El oficio de sociólogo, siglo XXI*. Buenos Aires.
- Ceballos, D. (2011). *Construcción de identidad en los videojuegos en línea*. Cali: Editorial Bonaventuriana.
- De Piaget, T. D. D. C. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf, 29.
- Estepe, J. (2014) *PlayStation cumple 20 años*. Computer Hoy. En <https://computerhoy.com>.
- EVAD Magazine (2018). *Fortnite*. Epic Games.
- Ferrer, T. (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Lúdicamente*, 4(8).
- Galindo, J. (2015). Erving Goffman y el orden de la interacción. *Acta sociológica*, 66, 11-34.

- Galtieri, M. (1992) Estudio preliminar. En Blumer, H. y Mugny, G. *Psicología Social. Modelos de interacción*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Goffman, E. (1970). Sobre el trabajo de la cara. *Ritual de la interacción*, 1, 11-25.
- Ivic, I. (1999). *Lev Semionovich Vygotsky*. Papeles de Sociedad.
- Kozulin, A. (1986). The concept of activity in Soviet psychology: Vygotsky, his disciples and critics. *American psychologist*, 41(3), 264.
- Malla Alba, I. A. (2021). *¿Qué juegan los niños en casa en tiempos de pandemia?: ponderaciones de los padres sobre el juego*. Tesis doctoral, Santo Domingo: Universidad Iberoamericana (UNIBE).
- Martínez, Rubén (2020). Toda la historia de Fortnite explicada. *MeriStation. Diario AS*. <https://as.com>.
- McLuhan, M. (1962). *La Galaxia Gutenberg: Génesis Del. Homo Typographicus*. Barcelona, 1993.
- Moncada Jiménez, Jose y Chacón Araya, Yamileth (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. ISSN: 1579-1726. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articuloa?id=345732287009>.
- Murolo, L (2020). *La comunicación en el aislamiento. Información, educación, entretenimiento y sexting en contexto de pandemia*. *Question/Cuestión*, 1(junio), e351-e351.
- Orozco Gómez, G (1997). *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. Guadalajara, México (No. 302.23 07).
- Orozco, R. (2010). *Los videojuegos masivos en línea como espacios sociales*. Trabajo de grado en Psicología. Universidad de San Buenaventura Cali.
- Orrego Castro, F. J. (2020). *Análisis de los videojuegos en tiempos de pandemia y post-pandemia en Colombia*. Bogotá, Colombia.
- Peña, N. M., Mora, S. S. J., & Gómez, J. (2016). La práctica social como expresión de humanidad. *Cinta de Moebio: Revista Electrónica de Epistemología de Ciencias Sociales*, (57), 5.
- Posicionamiento de UNICEF sobre el Coronavirus (2020). *Coronavirus - UNICEF*. En <https://www.unicef.org/argentina/coronavirus>
- Reátegui Orellana, J. T. (2018). Análisis de la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red Dota 2, en el distrito de San Martín de Porres-2018. <https://repositorio.ucv.edu.pe>

- Reyes-Hernández KL, Sánchez-Chávez NP, Toledo-Ramírez MI, et al. Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*, 81(2), 74-78.
- Rizo, M. (2004). El interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto. Hacia un nuevo concepto de comunicación. *Portal de la Comunicación*. Revista Electrónica Razón y Palabra, núm. 40. Agosto-Septiembre 2004. México.
- Stone, L. J., Church, J., & Bernstein, J. (1970). *Niñez y adolescencia*. Ed. Hormé, 1973.
- Van Dijck, J. (2019). *La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Vasilachis De Gialdino, I. (1992). *Métodos cualitativos I. Los problemas teórico-epistemológicos*. Buenos Aires. Centro Editor de América Latina.
- Vila Floria, D. (2009). Historia de los videojuegos: Los inicios. Facultat d'Informàtica de Barcelona. retroinformatica@fib.upc.edu.
- Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J. y Jackson, D. (2015) La organización de interacción humana. En *Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas*. Barcelona: Herber.
- WEBINAR. (2020). *Fortnite en el ámbito familiar: derribando mitos*. Disponible en: <https://www.austral.edu.ar/familia/fortnite/>
- Winkin, Ives (1984) "El telégrafo y la orquesta", en Bateson, Gregory y otros, *La nueva comunicación*. Barcelona: Kairós, págs 11/25.