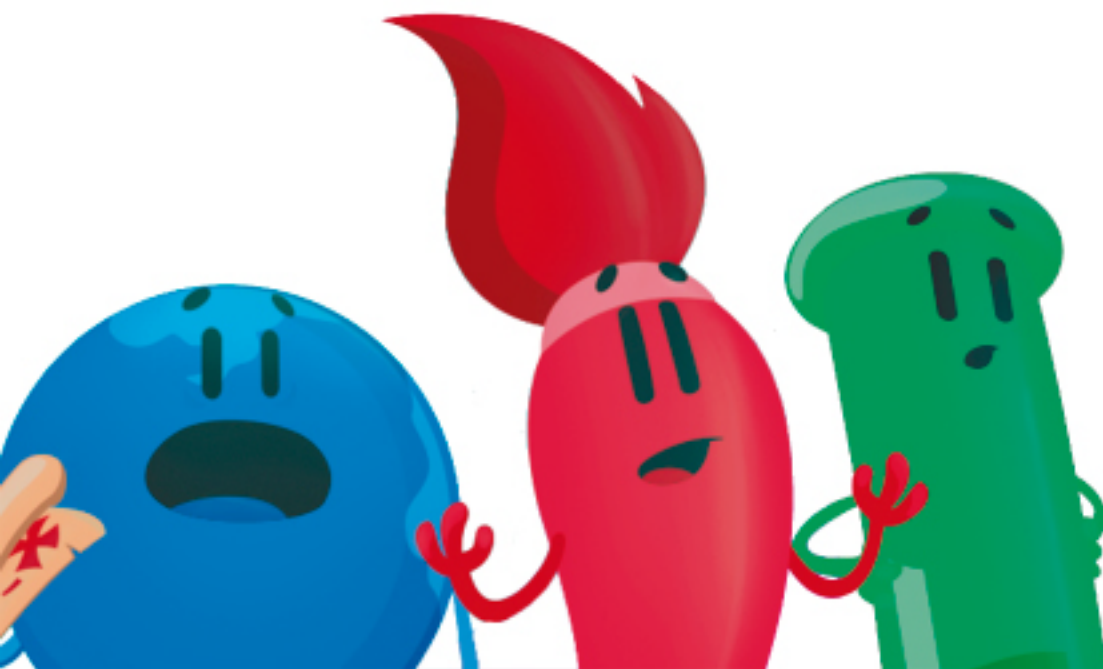


# Análisis de la racionalidad comunicacional del videojuego Preguntados

Marcas de racionalidad,  
tensión entre paradigmas,  
límites y alternativas.



26/07/2016

**UNR**

Ciencia Política  
y RRH

**Carrera**

Comunicación  
Social

**Alumno**

Facundo  
Grasso

**Tutora**

María  
S. Casasola

# Índice:

## <<< [Introducción](#)

¿Por qué es importante esta tesina?

## <<< [Objetivos](#)

Las dudas de conocimiento que se quieren responder.

## <<< [Nuestro punto de vista](#)

Desde qué paradigma abordamos el trabajo.

## <<< [Otra forma de ver el mundo](#)

Características de otro paradigma.

## <<< [Codo a codo](#)

Un paradigma al lado del otro.

## <<< [Comunicación](#)

La perspectiva comunicacional que sostiene esta tesina.

## <<< [Metodología](#)

Instrumentos y técnicas epleados en el trabajo de campo.

## <<< [Conociendo al juego](#)

¿Qué es Preguntados?

## <<< [Abordando la interfaz](#)

Maneras de entender el espacio virtual que navegamos en el juego.

## <<< [El nudo: teoría, objeto y análisis](#)

Conceptos definidos en tensión con el objeto de estudio.

## <<< [Nueva partida](#)

Una propuesta.

## <<< [Conclusión](#)

Las ideas finales a las que llegamos.







Humberto Maturana (1992) también pone en tela de juicio el concepto de objetividad, proponiendo la “objetividad entre paréntesis”, concepto con el cual propone que se deje de hablar de los objetos externos a las personas, es decir, propone que se deje de preguntar ¿Qué es? y cambiar el abordaje hacia la pregunta ¿Qué criterio uso yo para afirmar que algo es lo que yo digo que es? “Desde el momento en que uno acepta a vivir en el camino explicativo de la objetividad entre paréntesis, uno sabe que no es dueño de la verdad” (Maturana, 1992:4). De esta manera, se presenta otra característica importante de este paradigma, la multiplicidad de verdades y realidades, todas y cada una tan válida como las demás.

Considerar que la objetividad existe y que la verdad es una sola para todos, es una postura adoptada por la ciencia positivista tradicional o, como lo llama Denise Najmanovich (2007), paradigma de la simplicidad:

*“El paradigma de la simplicidad exige pureza y definición absoluta; no consiente la mixtura, la irregularidad, la ambigüedad ni la transformación. Los abordajes de la complejidad nos dan la oportunidad de expandir y transformar, o más aún, reinventar el juego de conocimiento.” (P.1).*

Desde una mirada interpretativa, ésta “pureza” es imposible de conseguir en las ciencias sociales. Las realidades son muchas, son cambiantes, subjetivas, pasionales y temporales. No por esto quiere decir que no sean “puras”, no se trata de establecer un parámetro que establezca un punto de referencia y de allí se defina lo que es bueno, malo, útil, etc; los parámetros son cambiantes y son los mismos sujetos, en su quehacer cotidiano, los que imprimen las reglas.

Para aclarar, desde esta postura se considera a la sociedad como un entramado multidimensional y cambiante en donde no se pueden estudiar los procesos sociales mediante un método fijo e invariable. El paradigma interpretativo pone su foco en la

acción social y en las diferentes lecturas que se pueden hacer de sus causas, considerando su historia, el contexto, los posibles cambios y la unicidad de cada acción. Bajo ningún punto de vista éste paradigma mostrará sus resultados como generalidades ni garantizará que sea posible “predecir” o controlar los movimientos sociales.

Fernando Flores y Francisco Varela (1993) proponen un “agente transformador” para compartir y abogar por el paradigma de la complejidad. Éste agente sería un sujeto que se aleja de la mirada positivista tradicional desde muchos puntos de vista y, al mismo tiempo, representa fehacientemente la propuesta del paradigma interpretativo.

*“El agente transformador sabe que en el mundo de la hora presente siempre hay flujo y movimiento y que es posible aprovechar ese flujo para desplazar poderes [...] No le preocupa no saber. El agente transformador se conduce con prudencia y sabe cómo contactar y fundar redes de gente que le aporten las capacidades necesarias para llevar a buen fin un proyecto: trabaja en equipo, los moviliza y los forma. Tiene una sensibilidad atenta a las situaciones de ruptura y las aprovecha como posibilidades de atracción a los demás por el futuro que sabe proponer” (P.6).*

En este fragmento aparecen muchas características importantísimas sobre cómo opera el paradigma de la complejidad y cómo propone ordenar el mundo. Para comenzar, aparece la noción de ruptura como posibilidad, una idea que viene a revolucionar la forma de abordar la historia. Una ruptura, según un esquema que fomenta el control y la predictibilidad, no puede ser más que un obstáculo o un error, sin embargo, desde esta postura se considera a la ruptura como un proceso inherente a la vida social, una constante que genera cambios en la forma de relacionarse de los sujetos, “no se habla de rupturas sino de diferencias presentes en el espesor cultural; contextos alternos de producción y apropiación dentro de una misma cultura”(Gasparri, 2014, P. 35). No

consideramos estos cambios *necesarios* o *correctos*, simplemente son procesos que suceden y modifican el orden social, cada cambio es particular, histórico y situacional.

De la misma forma que el paradigma de la complejidad considera el devenir histórico como un proceso, también aplica esta perspectiva hacia el (des)conocer, ya que consideran la “imposibilidad de pensar en modelos universales y únicos. esta perspectiva reconoce que habitamos un mundo fluido, que cambia constantemente y en el que las incertidumbres son la regla”(Massoni, 2011, P. 31). De esta manera se le da un espacio diferente al desconocimiento, no ya como un obstáculo que haya que sortear o solucionar, sino como una constante. Conocer y desconocer dejan de ser dos caras de una moneda para convertirse en la misma cara, lo que se sabe y cómo se sabe cambia todo el tiempo, formando un proceso único, dinámico y fluido.

El conocimiento, además, no es considerado en sí mismo como algo externo y, mucho menos, como algo que se pueda conseguir de manera individual. El proceso del conocer es, necesariamente, colectivo y situacional:

*“Los conocimientos son entendidos como el resultado de procesos de interacción en los que diferentes actores trabajan en colaboración; se habla de aprendizaje colectivo, conocimiento co-producido. [...] una concepción del conocimiento científico como menos fijo, estable y universal que el propuesto por las perspectivas tradicionales, y pone en evidencia que no se transmite necesariamente de los expertos a los ciudadanos de manera lineal, sino que promueve interacciones dialógicas que habilitan y promueven la participación ciudadana.”*

*(Logan, 2011, P. 67)*

La idea de considerar al conocimiento como algo colectivo y situacional permite al paradigma interpretativo ubicarse dentro del modelo **horizontal**, alejándose de la verticalidad que propone el positivismo. Así, todas las partes de la red se encuentran en

equidad, interacción y compartiendo sus experiencias, donde todos los sujetos aprenden de los demás, estableciendo así un proceso de conocimiento en red.

Esta complejización del conocer genera dificultades al momento de ubicar el saber dentro de categorías pre establecidas, es decir, dentro de disciplinas. Éstas son, como todo el entramado social, momentáneas y fluidas. “El conocimiento científico se presenta como acabado y definido, lo que es una falacia importante al interior de la ciencia, ya que ésta es definida justamente por su carácter provisional, falible, procesual, etc. (Knorr Cetina, 2005, P. 30).” Es imposible, entonces, intentar encasillar la experiencia humana dentro de disciplinas inamovibles, sino que éstas deben ser repensadas y modificadas de manera colectiva, procurando que intervengan la mayor variedad de puntos de vista posibles. Es por este carácter efímero de las disciplinas que “los conocimientos y habilidades en sí mismos -el hecho de saber esto o aquello, o saber cómo hacer esto o lo otro- tienen significado sólo en consonancia con el contexto social en el que operan, la situación en la que se despliegan (se presentan), la manera que esas situaciones son experimentadas por los actores, y el tipo de inclusión social que emerge”.(Schiele Bernard, 2008, P. 81).

Las ideas de cambio constante que propone el paradigma de la complejidad con respecto a la historia, al conocimiento, las relaciones sociales o cualquier otra área, son lo que permiten considerar a este paradigma como *flexible*. El interpretativismo se aleja de la rigidez con la que se caracteriza al paradigma positivista y propone analizar cada caso como único en la historia, descartando fórmulas pre establecidas o generalizaciones. La flexibilidad es lo que le permite “fluir” entre los acontecimientos sociales intentando abordar las problemáticas desde múltiples puntos de vista, creando, de ser necesario, nuevas categorías, conceptos, organizaciones o lo que fuere.

Otra característica importante de este paradigma es el rechazo de los contrarios: “En el conocimiento, como en la vida, los contrarios no pueden separarse. Ellos se complementan, se alimentan mutuamente, no puede existir el uno sin el otro” (Castro-Gómez, 2007, P. 86). La idea de que A puede al mismo tiempo ser -A es una máxima en esta corriente, bajo ningún punto de vista se considera que algo pueda “ser”

de manera definitiva e inamovible, pero sí algo puede “estar siendo” por momentos algo, por momentos otra cosa o muchas cosas juntas al mismo tiempo. Los sujetos sociales conviven cotidianamente con las llamadas “incoherencias” en su comportamiento, que no son más que la coexistencia de diferentes facetas de la misma persona o, un poco más amplio, la convivencia de diferentes ideas dentro de un corpus teórico. Esta coexistencia de “contrarios” es el denominado *principio del tercio incluido* (Castro-Gómez, 2007).



importante, innecesario o hasta un estorbo. Opiniones, decisiones pasionales, emociones o hasta necesidades físicas, llegan a considerarse obstáculos que impiden la optimización de los procesos, la eficiencia o la pureza mental.

Con la racionalidad, también, se busca la *obediencia* de los demás, como asegura Humberto Maturana (2013) “Cuando queremos decirle al otro que tiene que hacer lo que nosotros queremos que haga, le pedimos que sea racional. Hay un argumento lógico universal que es el que te obligaría a hacer lo que yo te digo que hagas, que es la razón, por lo tanto lo que te estoy diciendo es: haz lo que quiero yo que hagas” (<https://youtu.be/uc-Sybj6HKw>). Vemos cómo la razón se coloca por sobre todo lo demás y tiene la validez necesaria para controlar el orden instituido.

Hay aquí otra marca importante que caracteriza a éste paradigma y es la *jerarquía*, la idea de que algo sea superior a otra cosa se repite de muchas formas dentro de este paradigma. Ya nombramos la connotación de superioridad que se le da a la racionalidad por sobre la emoción, pero también podemos tomar ejemplos más cotidianos como el profesor y sus alumnos, los padres frente a sus hijos, el académico frente al no-escolarizado, entre otros. De diferentes maneras y según el ámbito, se crean criterios para decidir quienes tienen más jerarquía sobre otros. Por ejemplo, se puede tomar el caso presentado por Santiago Castro-Gómez (2007):

*“La universidad es vista, no sólo como el lugar donde se produce el conocimiento que conduce al progreso moral o material de la sociedad, sino como el núcleo vigilante de esa legitimidad. En ambos modelos, la universidad funciona más o menos como el panóptico de Foucault, porque es concebida como una institución que establece las fronteras entre el conocimiento útil y el inútil, entre la doxa y la episteme, entre el conocimiento legítimo y el conocimiento ilegítimo.” (P.81)*

Santiago Castro-Gómez es bastante claro al mostrar cómo se ejerce la jerarquía desde la mirada positivista. Si bien aquí hace énfasis sólo en el aspecto universitari, queda visto cómo el positivismo construye modelos binarios (útil-inútil, doxa-episteme o legítimo-ilegítimo) y propone superioridad e inferioridad entre ellos. Así, títulos, años, logros, prestigio o lo que fuera, permiten a las personas posicionarse por sobre otras, marcando superioridad y estableciendo un modelo verticalista.

Al mismo tiempo, y volviendo a la idea de la *binariedad*, Santiago Castro-Gómez (2007) retoma un concepto importante que es el *principio del tercio excluido*. Este concepto, dice el autor, mantiene la premisa de que A, no puede ser igual a -A, es decir, una cosa bajo ningún concepto puede ser lo mismo que su contrario. De esta manera, los objetos que se posicionan desde diferentes perspectivas, muchas veces son, literalmente, incompatibles entre ellos, generando la idea de “contrarios”. Concepto que establece una separación insoslayable entre dos ideas.

Éstas características del modelo positivista, como pueden ser los elementos binarios inamovibles, las características que dictan que algo es superior o inferior, la razón como único criterio necesario para la acción; son marcas que dejan ver la *rigidez* que propone éste paradigma. “La rigidez es fácil de caracterizar. Consiste en defender la manutención del ámbito cartesiano, negando la naturaleza fundamental de lo que se perfila como el fin de una época. Rigidez es reacción con lentitud o interpretar lo que está pasando como ocurrencias marginales y negarse a cambiar la esencia de las instituciones y de nuestra auto comprensión”(Flores, 1993, P.4).

La rigidez es una marca que permite la estabilidad del modelo frente a cualquier cambio que pueda amenazarlo. Si un elemento no racional puede generar un problema, éste se desestima por su falta de criterio racional; si factores emocionales pueden alterar el resultado de algún proceso, éstos deben ser erradicados por considerarse un obstáculo. El positivismo intentará mantener este *modus operandi* frente a situaciones que lo obligan a

modificar su comportamiento, de manera que pueda mantener sus estándares frente a cualquier situación y evitar, en la medida de lo posible, cualquier cambio en su orden.

El positivismo busca controlar, organizar y manipular todo su entorno, no sólo estableciendo jerarquías, verdades y órdenes; sino también intentando controlar el futuro, buscando siempre la *predictibilidad* del porvenir. “Dado que asume que los fenómenos sociales presentan patrones recurrentes generales, se postula que es posible elaborar teorías sociales generales (...) Se piensa que esos factores objetivos constituyen patrones regulares, cuyas *leyes* pueden ser conocidas” (Castro, 1996, P.61). Aquí el autor apunta al anhelo del positivismo en cuanto a establecer patrones o leyes que le permitan controlar el porvenir, bajo la idea de la optimización, se busca minimizar los riesgos lo máximo posible.

Si bien controlar el futuro parece una misión imposible, es esperable que un paradigma que busca el orden y el progreso constante, que se sostiene sobre herramientas estadísticas, íntegramente racionales; busque lograrlo. Erradicar la incertidumbre sería un logro enorme desde una doctrina que busca la “pureza” (Najmanovich, 2007) para todos sus procesos.

La *estadística* es una gran aliada para el cartesianismo en su búsqueda por ordenar y controlar la realidad. Marrandi, Archenti y Piovani (2010) explican brevemente el rol de la estadística en la historia del positivismo: “El desarrollo de la estadística y la aplicación de la teoría de la probabilidad a las técnicas de muestreo, que permitía predecir con importante aproximación la conducta de grandes poblaciones a partir de muestras relativamente pequeñas, contribuyó a la fascinación por el número y la medida” (P.14). Esta “fascinación” acompañó a la doctrina positivista en toda su historia y fue un recurso que aplicaron a todos sus ámbitos.

La numeración de la realidad facilita el abordaje de la misma y ofrece una ilusión de control y organización que no es posible conseguir mediante otros métodos. Esta parcelación de la realidad es un intento por reducir la complejidad del mundo y encasillar

cualquier aspecto que se presente dentro de categorías preexistentes. Uno de los casos más claros donde esto sucede es en las denominadas disciplinas de estudio, que “materializan la idea de que la realidad debe ser dividida en fragmentos y de que la certeza del conocimiento se alcanza en la medida en que nos concentremos en el análisis de *una* de las partes, ignorando sus conexiones con todas las demás. Lo que hace una disciplina es, básicamente, recortar un ámbito del conocimiento y trazar líneas fronterizas con respecto a otros ámbitos del conocimiento” (Castro-Gómez S. 2007, P.83).

Establecer disciplinas dentro de la complejidad del conocimiento y asegurar que es posible estudiar cada una separada de las demás es lo que se denomina *especialización*, una marca que se condice con una estructura rígida y acabada en sí misma. Que fomenta la ilusión de que existan límites inamovibles que separan a la realidad en partes y la idea de que esas partes pueden funcionar como un todo de manera independiente.

A partir de que el paradigma positivista considera que existen verdades únicas, que propone una organización vertical bajo cierta jerarquía, que considera que todo puede ser puesto en términos de números y estadísticas, y que simplifica la multiplicidad dentro de disciplinas (la lista podría seguir); es importante destacar otra marca que funciona bajo la misma lógica, que es la *competencia*.

Hacer una lista numerada y organizar a una cierta cantidad de personas, por ejemplo, por su rendimiento en alguna actividad, es una expresión de competitividad. Lo mismo puede ser un examen, resultados de un torneo de un deporte, calificar personas según su ingreso económico, etc. Todos son casos donde los sujetos se ven “medidos” por algo y, a partir de ello, se crea una cierta jerarquía, en la que sólo se puede escalar consiguiendo “más”, una mayor cantidad de algo (puntos, calificaciones, dinero, etc). Es importante remarcar que no sólo es necesario aumentar el número propio para ascender en la fila, sino que ese crecimiento tiene que ser mayor al crecimiento de los demás, de otra forma, la escala no se modificaría. Sobre la competencia, Humberto Maturana afirma: “Vivimos en una cultura de la competencia, de ganar, del éxito, del competir. La competencia, efectivamente, implica la negación de lo que uno hace, porque uno hace las

cosas en función de lo que hace otro. Entonces, lo que guía no es lo que yo quiero, sino lo que el otro hace. [...]. Estamos centrados en esta idea de que el competir, el ganar, que eso es bueno, el progreso, hay que ser mejor que otro, hay que lograr. Siempre estamos en esta situación en que nos negamos, porque actuamos como si lograr algo en término de la calidad, depende de lo que hagan los otros.” (Maturana, 2013, <https://youtu.be/uc-Sybj6HKw>).

Este esquema de competencia y jerarquía con el cual se rige el positivismo se ajusta perfectamente al concepto de *juego de suma cero* de Karl Deutsch (1997): “Un juego de suma cero es aquel en el que los premios de todos los jugadores suman cero; caso especial de un juego de suma fija en que todos los pagos equivalen a una suma constante. Todo lo que un competidor gana en un juego de suma cero lo hace a costa de las pérdidas de un rival, de manera que todas las ganancias de uno deben provenir de las pérdidas de un rival” (P. 42).

La competencia, por la negación de uno mismo que propone y por la separación que busca con los demás, fomenta la *individualidad*. Al mismo tiempo, el positivismo presenta la realidad como algo separado en disciplinas y completamente cuantificado, en dónde es posible tener “más” de cualquier cosa, incluso de conocimientos sobre algo. Aparece así la concepción de *conocimiento acumulativo* y la figura del *experto*.

El experto es un agente que representa gran parte de las marcas del positivismo, es un sujeto que sólo forma parte de una disciplina, contiene más cantidad de información de esa disciplina que los demás, se encuentra en los primeros puestos de la jerarquía por su mayor capacidad intelectual, es valioso en su propia individualidad y ha superado a muchos *rivales* (algunos tácitos, otros declarados) durante su camino. Sobre ésto, Flores y Varela (1993) presentan al burócrata - experto - planificador como agente representante de las características del cartesianismo: “Su estilo expresa las características del espacio social del cartesianismo fundado en la jerarquización, la disciplina y la predictibilidad” (P. 6).



<p>contrarios, y que busca la <u>predictibilidad</u> del futuro, intentando planificar todo lo posible, reduciendo la incertidumbre.</p> <p>Mantiene una concepción de <u>conocimiento acumulativo</u>, donde el saber se puede medir de forma numérica, de hecho, pretende que haya <u>especialización</u> y que los sujetos y las disciplinas se dediquen sólo a un área de conocimiento.</p> <p>Toda su estructura numérica se basa, en gran parte, sobre el <u>método estadístico</u>, que le permite mesurar toda la realidad.</p>	<p>Es un <u>paradigma flexible</u> que considera a las crisis o rupturas como oportunidades. Considera al cambio como única constante e intenta fluir entre los acontecimientos de la mejor manera posible. <u>Fomenta el trabajo en equipo y la multiplicidad</u> frente a la individualidad. Se aleja de los métodos estadísticos utilizando <u>metodologías cualitativas</u>, con técnicas que busquen interpretar los puntos de vista de los sujetos en un contexto dado.</p>
---	---

Cabe destacar que, si bien en el cuadro anterior se puede ver una enumeración de las características de ambos paradigmas, sólo se presenta en ese esquema para simplificar su abordaje. Bajo ningún punto de vista se debe considerar a ambas doctrinas como entes aislados. Cada marca está en constante relación con las demás, es verdad, sin embargo, que algunas puedan dominar, por momentos, en ciertas situaciones; pero nunca hay inexistencia total de algún aspecto. Los paradigmas funcionan como una totalidad en todo momento, son un corpus lógico cuya complejidad supera la simple suma de sus partes, desbaratarlo y presentarlo como características sueltas sería desconocer la profundidad con la que opera.

Más aún, se pueden describir ambos paradigmas y generar una sensación de distanciamiento entre uno y otro, incluso de oposición. Pero los paradigmas presentados aquí, coexisten constantemente, por más dominación que uno imprima sobre el otro en determinada situación, ambos están presentes, “de hecho, en ocasiones resulta

complicado establecer separaciones, debido a que entre uno y otro modelo descriptos existen más similitudes que diferencias” (Gasparri, 2014, P. 2).



Por tanto, insistimos en el hecho de que cualquier sujeto que viva en sociedad y comparta sus experiencias en la enorme trama de la comunicación, constantemente modifica y es modificado por los demás. Al comunicar, las personas crean contratos entre ellas, asumen posiciones y adhieren a diversas propuestas según la conversación en la que se involucren, es así que, entre un sin fin de puntos de vista, los sujetos forman el suyo. Los roles que asumen las personas no siempre son conscientes, las conversaciones funcionan de manera tácita y las transformaciones muchas veces son improvisadas, espontáneas y de apariencia invisible.

*“La comunicación es entendida, así, como el encuentro de actores que se transforman y constituyen a partir del mismo; como construcción de conocimientos; comunicar es conocer, es habilitar procesos cognitivos nuevos en base a los que ya tenemos. Las relaciones entre las ciencias y la sociedad desde una perspectiva comunicacional deben superar la función informativa de la comunicación y orientarse hacia una función interactiva.” (Massoni, 2007, P.42)*

Comunicar es conocer, por eso, cualquier interacción genera cambios en los participantes. En lo que respecta a Preguntados, esto también se aplica. Los usuarios navegan la estructura que les presenta el juego, se zambullen en ella y la adoptan. Su diseño, la mecánica, los objetivos o los lazos sociales que permite son una propuesta hacia los jugadores, quienes aprenden a conversar en esos términos.



puede ser la propuesta por Hammersley y Atkinson “En su forma más característica, implica la participación del etnógrafo, sea abierta o encubiertamente, en la vida cotidiana de las personas, durante un período prolongado de tiempo, observando lo que sucede, haciendo preguntas -de hecho, recopilando cualquier dato que esté disponible para arrojar luz sobre los temas de su investigación. (1995, pág. 1). Partiendo de esa definición, debemos adaptar el término al espacio online que nos propone Preguntados.

Uno de los primeros puntos a tener en cuenta al abordar un espacio web, es la espacialidad. Las corrientes tradicionales de la etnografía consideran el estar *físicamente* en el campo una condición inamovible. Sin embargo, Christine Hine en *Etnografía virtual* (2000) pone en duda este punto:

*Si la cultura y la comunidad no son productos directos de un lugar físico, entonces la etnografía tampoco tiene porqué serlo. El objeto de la investigación etnográfica puede reformularse, convenientemente, para centrarse en los flujos y las conexiones en vez de en las localidades y los límites como principios organizadores” (P. 81)*

El foco se hace en las relaciones entre personas y el espacio sería el encuentro de esas lógicas, más allá si ese *lugar* es físico o digital. De esta manera, el abordaje se realiza mediante la experimentación *en el lugar*, es decir, mediante la práctica y la navegación del juego Preguntados como usuario.

Otra parte importante de la metodología implementada, es el rol subjetivo del analista. Lo que se busca no es una descripción de lo real ni una diferenciación entre verdad y falsedad, lo que se propone es describir como un autor situado dentro de un entorno cultural concreto (Hine, 2000). De esta manera, en este trabajo Preguntados será abordado desde una **lógica compleja**, que responda al **paradigma cualitativo y fenomenológico**, intentando alejarse de la idea tradicional de positivismo.

Para finalizar, es necesario remarcar la parcialidad de todo trabajo de investigación cualitativo. El trabajo aquí presente se aborda desde una lógica particular y se recorta en cierto espacio, dejando de lado infinitos detalles y encuentros sociales. Lo que aquí es importante destacar, es el carácter situacional que se lleva adelante:

*“Si bien el investigador no puede esperar conocer todas  
las prácticas de los usuarios, al menos puede vivir la  
experiencia y comprender qué implica ser un usuario”*

(Hine, 2000, P. 78)





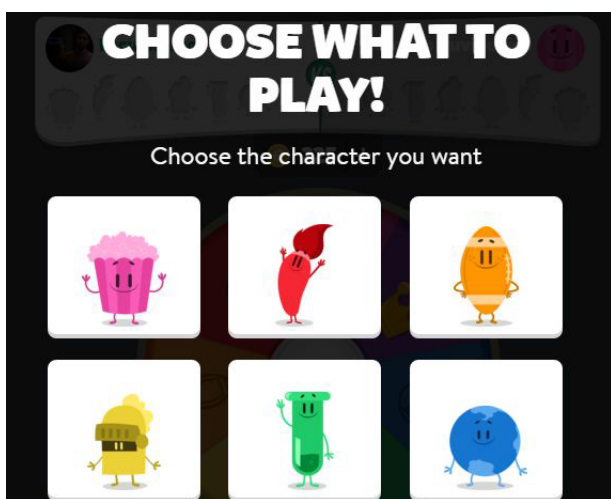
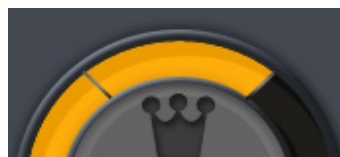
What does Mitochondria store in the cell?

- Waste
- Water
- Dna
- Energy

Existen dos formas de jugar al Preguntados, por un lado, está el “modo clásico” mientras que por el otro, se puede competir a modo de “duelo”. El primero consiste en una competición entre sólo dos jugadores, mientras que el segundo es una partida de diez participantes. Ambos modos se pueden jugar con “amigos”, es decir, con contactos de Facebook, o con oponentes aleatorios, seleccionados por el algoritmo del juego.

En el modo clásico, el objetivo del juego es conseguir los seis personajes que representan, cada uno, a las seis categorías de preguntas, entretenimiento, arte, deporte, historia, ciencia y geografía. Los jugadores son sometidos a preguntas de diferentes temáticas y tienen 20 segundos exactos para contestar, las preguntas son cerradas y ofrecen cuatro opciones, de las cuales sólo una es la correcta. Todas las preguntas se muestran en un formato multiple choice. Cada vez que se conteste incorrectamente, el jugador perderá el turno y se lo cederá a su contrincante, quien deberá contestar las preguntas que le toque. Cada participante deberá esperar su turno, de esta manera se conforma la dinámica de turnos.

Cuando se acierte en la respuesta, se continuará el turno y se completará un tercio de la barra ubicada debajo de la pantalla. Cuando los tres tercios de la barra estén completos, se tendrá la posibilidad de conseguir un personaje, sea mediante un “duelo” para robarle un personaje a un oponente o mediante una pregunta de esa categoría específica. En el duelo, se elige un personaje que haya ganado el desafiado y el desafiante elige uno propio, si el “atacante” gana el duelo, se robará el personaje que eligió, de lo contrario, cederá el que apostó. El enfrentamiento consta de someter a ambos jugadores a una pregunta de cada categoría, exactamente la misma para ambos, donde recién se cede el turno al rival una vez contestadas las seis preguntas. Quien conteste más preguntas acertadas, ganará; en caso de empate, el jugador defensor tendrá la posibilidad de seguir contestando para definir la partida.



Otra forma de conseguir un personaje es contestando una pregunta de la categoría seleccionada, sin que el otro jugador se involucre en el proceso. Simplemente se selecciona una categoría, de la que no se tenga ya el personaje, y se debe contestar una pregunta correctamente, en caso de cometer un error, el contador volverá a 0. Para elegir la pregunta, cada jugador, en

su turno, debe girar una rueda con 7 casilleros, 6 de ellos representan a las categorías de preguntas: Arte, historia, geografía, deporte, ciencia y entretenimiento, y una última que es una corona. Al ser seleccionada cualquiera de esas categorías, se debe contestar una pregunta de dicha categoría, si la respuesta es correcta, el jugador continúa su turno y suma “puntos” (completa un lugar de la barra ubicada debajo), de lo contrario, pierde su turno y no gana puntos. En caso de que sea seleccionada la casilla de la corona, el jugador puede jugar directamente por un personaje, evitando tener que contestar tres preguntas correctamente antes.



En todas las preguntas del juego se pueden utilizar *ayuditas* para que haya menor margen de error. Estas *ayuditas* son beneficios que todos los jugadores tienen disponibles en cada pregunta y se pueden utilizar gastando un cierto dinero del juego. Son cuatro opciones que permiten reducir las probabilidades de fallar al contestar: Una agrega algunos segundos para poder pensar por más tiempo, otra elimina dos opciones de respuestas incorrectas, otra ofrece la posibilidad de cometer un error en la respuesta y una última que, directamente, cambia la pregunta por otra, dentro de la misma categoría. Sólo se puede usar una *ayudita* por pregunta. Las monedas con las que se pueden comprar estas ayudas pueden conseguirse por desbloquear logros dentro del juego o, simplemente, pagando dinero.



El juego incluye una sección de logros, donde, cumpliendo ciertos requisitos, se pueden ir desbloqueando ciertas metas y el jugador es recompensado por ello. Los trofeos se consiguen por objetivos como 100 partidas jugadas, ganar 15 juegos seguidos, contestar 200 preguntas de cierta categoría, traducir preguntas de otros idiomas al propio, inventar cierta cantidad de preguntas, etc. La mayoría de los logros tienen diferentes dificultades, como por ejemplo, ganar 5 partidas desbloquea el logro “ganador”, ganar 25, el logro “experto”; 100, “rey” y, finalmente, 500 desbloquea el logro “emperador”. Mientras más difícil sea alcanzar el logro, más grande será la recompensa. Alcanzar logros le permite al jugador conseguir monedas, cosa que, de otra forma, debería comprar con dinero.



**Winner**

Win 5 games

---



**Expert**

Win 25 games

---



**King**

Win 100 games

---



**Emperor**

Win 500 games

---



**Master**

Win 5 consecutive games

---



**Genius**

Win 25 consecutive games

Si bien existen muchos juegos de preguntas y respuestas con similares características a Preguntados, el juego de Etermax permite a los mismos usuarios escribir sus preguntas, de esta manera, son los jugadores los que expanden la plataforma constantemente. Aún más, el juego está configurado para que las preguntas cargadas en cierta región o país, sólo aparezcan a usuarios que estén jugando en ese lugar. Máximo Cavazzani, CEO de Etermax, asegura: "El problema era que si vos vivís en Latinoamérica, Argentina o México, no querés que te aparezcan las mismas preguntas que si vivieses en España. Lo que hay que hacer es conseguir contenido para cada país en su idioma, algo que es muy difícil y bastante caro. Así que tratamos de pensar fuera de lo convencional y nos dimos cuenta que necesitábamos que sean los usuarios los que no sólo creen el contenido, sino que

## FACTORY



### Suggest questions

Suggest questions and join the community!



### Rate questions

Rate questions suggested by the community



### Translate questions

Translate questions into your language



### My questions

Check the status of your question

## REPORT

### What is the problem?

Spelling or grammar

The question has spelling or grammar mistakes

Wrong answer

The correct answer is wrong

Wrong category

The question belongs to another category

Wrong region

The question belongs to another region

Wrong language

The question's language is wrong

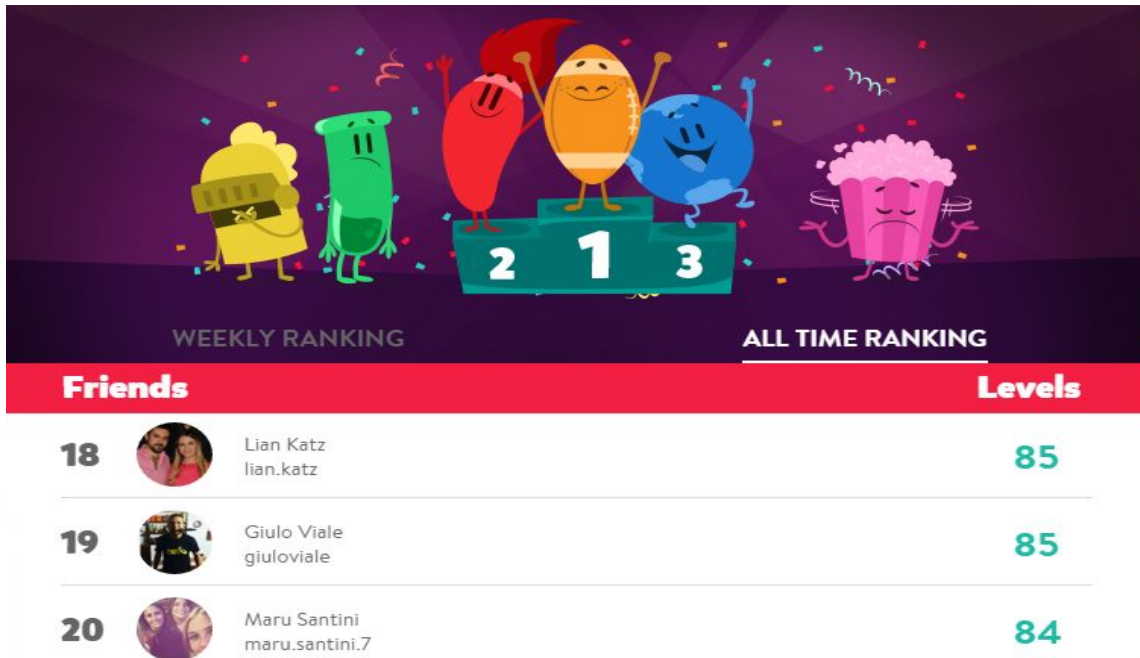
Send a comment

I can't understand the question

también lo moderen. Así se nos ocurrió la fábrica de preguntas." (<http://read.bi/1tI3cbd>)

La fábrica de preguntas es un apartado que permite inventar preguntas, traducir preguntas de otros idiomas y puntuar preguntas de otros. Los usuarios pueden inventar cualquier pregunta siempre y cuando la incluyan dentro de alguna categoría del juego y completen todas las opciones disponibles del multiple choice. Luego, tanto en *calificar preguntas* como en *traducir preguntas*, el usuario recibe preguntas ya cargadas y les da un puntaje a las escribe en otro idioma, así, si bien no se crea una pregunta, se expande la plataforma.

Si bien no es parte de la fábrica de preguntas, hay otra opción que permite a los usuarios intervenir sobre las preguntas del juego. Una vez contestada cualquier pregunta del juego, tendremos la opción de opinar si la pregunta nos pareció aburrida o divertida y la posibilidad de denunciarla. En caso de seleccionar esta opción, se deberá especificar por qué se denuncia, como opciones figuran: Escritura y gramática, respuesta incorrecta, categoría incorrecta, región incorrecta, lenguaje incorrecto y, en caso que el problema encontrado no se incluya dentro de ninguna de las categorías, se puede enviar un comentario explicando la situación.



Otro apartado del juego es el de los ranking, donde se organizan todos los contactos que se tenga dentro del juego según su rendimiento en una lista de posiciones, hay un ranking que se forma cada semana, mientras que hay uno más general, que incluye toda la participación de los usuarios desde su inicio en el juego. En el listado se muestra la cantidad de partidas ganadas y el nivel alcanzado por el jugador.

Por otro lado, todos los usuarios del juego tienen un perfil propio que muestra cierta información sobre el jugador y algunas cifras sobre su experiencia sobre el juego.



Dentro del perfil se puede ver el nombre del usuario, su nivel alcanzado, lo que necesita para pasar al siguiente nivel, la cantidad de partidas ganadas, perdidas y renunciadas, y su porcentaje de efectividad en cada categoría, acompañado por la cantidad de preguntas contestadas de ese grupo de preguntas.

Dentro de las posibilidades de interactuar con otros usuarios podemos encontrar la ventana de conversación dentro de las partidas. En el modo clásico (únicamente) se puede conversar con el rival durante el juego, es un chat simple que sólo permite texto y las posibilidades de bloquear al interlocutor. Esta opción sólo está disponible durante el partido, incluso en la pantalla final, cuando algún jugador haya ganado, ya se encuentra ausente.



comunicación, los sujetos involucrados asumen un compromiso, cosa imposible de realizar por una máquina por sí sola. Por lo tanto, corren del centro de la escena a la interfaz como objeto “inteligente” y hacen foco en los programadores que están detrás, mostrando el **carácter inherentemente humano que está presente en todo proceso de comunicación.**

De esta manera, **la interfaz pasa a ser un espacio de comunicación entre humanos (gestores del software y usuarios)**, donde “manipulador y manipulado llevan adelante un duelo a puro golpe de imágenes y simulacros, lo que termina por transformar la comunicación en un juego de sustituciones de roles donde el enunciador asume un instante más tarde el rol del enunciatario, al tiempo que la instancia de la enunciación sincretiza las dos competencias” (Greimas, 1985, P. 9). Se ve aquí el intercambio permanente de competencia entre los involucrados, y el hecho de que la posición de cada uno afecta la del otro.

Hay un punto importante a destacar sobre las interfaces que es, justamente, el que dificulta el estudio de las mismas. Éste es el carácter *transparente* de estos aplicativos:

*Una interacción transparente es aquella en la cual el usuario se olvida de la interfaz y se concentra en el trabajo que debe efectuar. Pero lo repetimos una vez más, que la interacción con las máquinas digitales parezca transparente no quiere decir que efectivamente lo sea. (Scolari, 2004: 64)*

El carácter transparente de las interfaces viene de la mano del avance tecnológico y la accesibilidad cada vez mayor que permiten las herramientas digitales. En este caso, el juego Preguntados presenta un modelo ya conocido y simple de navegar que permite al usuario utilizarlo sin pensar en la interfaz como un espacio mediador ni, mucho menos, como un obstáculo. Por lo que presenta una cierta estructura con un aspecto natural que no llama la atención.

Resumiendo, la interfaz es un espacio de comunicación entre personas y no entre usuarios con un “objeto inteligente” que funciona por sí mismo. Como toda interacción humana, está plagada de intencionalidades que se resuelven en una negociación constante entre las partes, de esta manera, los integrantes del diálogo se ven afectados con cada ida y vuelta del proceso de comunicación, lo que modifica sus competencias y perspectivas a cada momento. Como se puede ver, **la interfaz no es un objeto desinteresado que muestra elementos neutros , sino un producto social**, con mucha más complejidad de la que muestra a simple vista y que busca afectar a sus usuarios, aunque no lo parezca.

## <<<<<El nudo: teoría, objeto y análisis>>>

Una de las primeras marcas de racionalidad comunicacional que se pueden reconocer en el juego es la **competencia**, rasgo proveniente del paradigma positivista. Preguntados sólo permite el juego si hay enfrentamiento entre dos o diez oponentes, donde nunca puede haber empate y sólo puede ganar uno a costa de que el otro/los demás pierda/n. Los modos de juegos que podemos seleccionar son el clásico y el duelo, la descripción del primero es *“obtén todos los personajes para ganar”* mientras que la del segundo es *“desafía a varios oponentes al mismo tiempo”*.

Los términos *desafiar* y *oponentes*, suponen un enfrentamiento, mientras que el término *ganar*, conlleva, necesariamente, un perdedor. El juego se presenta en términos de **competición y enemistad** donde se busca que el otro jugador no consiga nada del proceso, es decir, se propone un *juego de suma cero* (Deutsch, 1998).

El juego en Preguntados no ofrece la posibilidad de que haya varios ganadores ni de que se pueda competir en equipos, es un juego individual. Es una competencia en donde de principio a fin se sabe que sólo habrá un ganador. Esta forma de presentar a los usuarios genera la ilusión de que todos ellos son enemigos entre ellos y de que el ganador es lo *contrario* al perdedor, aparece aquí la binariedad tajante, que define a los jugadores como opuestos que pertenecen, o al grupo de los ganadores, o al grupo de los perdedores.

De la misma manera se pueden poner en consideración las imágenes que acompañan a las partidas. Al final del enfrentamiento clásico, por ejemplo, se pueden ver los íconos del ganador festejando junto al cartel *“Has ganado”*, mientras que los personajes del usuario perdedor están tristes o



enojados. Aquí se refleja el *juego de suma cero* de Deutsch, donde el perdedor se queda sin nada.

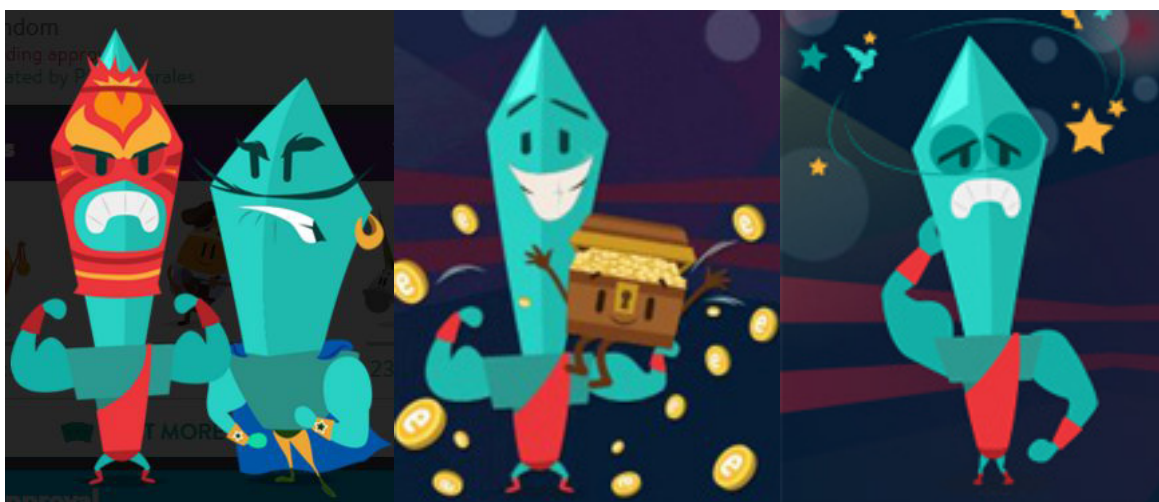
En el duelo, por otro lado, la simbología refiere mucho más directamente a un enfrentamiento físico. Ya desde el momento de elegir el tipo de juego, el botón para seleccionarlo está conformado por dos espadas cruzadas, haciendo alusión a luchadores que se batan a duelo con espadas.



Random  
Pending approval  
Created by Paulo Morales

También, al salir de un duelo en proceso, aparecerá en la pantalla principal una opción para retomar el duelo y completarlo, en esta opción, se puede ver que la imagen que acompaña es una espada personificada como luchador de lucha libre que muestra los dientes y tiene una expresión de enojo.

También se retoma la estética de los luchadores de lucha libre al aceptar el duelo, donde se ve a los personajes enojados y con sus puños preparados, y al final, donde se ve al luchador de lucha libre golpeado y mareado en caso de haber perdido o con un tesoro y feliz en caso de haber salido victorioso.



Esta representación gráfica de los diferentes tipos de enfrentamiento da cuenta, primero que nada, que el juego está hecho para que el ganador se quede con todo a costa del perdedor, no hay presencia de palabras de aliento, opciones que permitan felicitar al otro

(más allá del chat disponible en el juego) o una devolución en caso de haber tenido un buen desempeño. Sumado a esto, el aspecto y el comportamiento de los personajes que acompañan el modo *duelo* hace referencia a un enfrentamiento violento entre los jugadores. No hay aquí una propuesta de juego grupal y de cooperación, sino que la propuesta al jugador es que luche contra sus contrincantes, de lo contrario saldrá no sólo derrotado, sino que también golpeado físicamente. De la misma manera se asocia gráficamente al triunfo con la felicidad y la derrota con el resentimiento y la tristeza, se castiga el desconocimiento y se apremia el conocimiento acumulado.

De la mano con la competencia, se aprecia la **jerarquía** con la que el juego organiza a sus usuarios. Los jugadores deben competir entre ellos bajo la misma prueba y marcar diferencia, luego, según sus resultados, son organizados en una tabla bajo cierto criterio de rendimiento, lo que pone a uno sobre otro, siendo los que más partidas ganaron los que ocupan los primeros puestos y los que menos ganaron, últimos. Esto crea una imagen de superioridad e inferioridad, ya que se muestra a los que más ganan como más importantes dentro de una competición que evalúa el “conocimiento general”, con lo que parecería que los competidores están en igualdad de condiciones. Se suma a esto el hecho de que el ganador es uno solo y hay inexistencia de un objetivo en común, por lo que prevalece el **individualismo** por sobre cualquier intento de colaboración. El juego acompaña este modelo **verticalista** presentando todos los podios y rankings en columnas donde los más ganadores se encuentran por sobre los demás, llevando la idea de jerarquía y verticalidad a una imagen visual explícita.

Hasta aquí se pudieron reconocer ciertas marcas que ya dan cuenta de la racionalidad que opera en el espacio del juego, como son la **competencia**, la **jerarquía** y la **verticalidad**. Estas marcas denotan la racionalidad comunicacional de Preguntados y su influencia sobre la dimensión **interaccional** propuesta, donde se verticaliza a los jugadores, se los opone y se los separa por jerarquías.

Además, el juego sólo se basa en la cantidad de partidas ganadas, quien *más* gana, está mejor posicionado. Se presenta el **saber acumulado** como la única forma de ganar las

partidas y subir en el ranking, Preguntados recompensa a quienes saben más respuestas y contestan en menor tiempo posible. De hecho, la sección destinada exclusivamente a *logros*, donde se le otorgan premios al jugador según ciertos objetivos alcanzados, sólo ofrece recompensas con cantidades, sea desde cantidad de preguntas contestadas correctamente de una categoría, partidas ganadas en duelos, partidas ganadas con amigos, etc. Los logros tienen una **base numérica** para definir quién merece uno y quién no, no interesan los gustos de los usuarios, sus capacidades o su curva de aprendizaje, sólo interesa que alcancen tal número para recibir cierto premio.

Otra marca que se puede encontrar en el juego es la **predictibilidad**, para combatir el desconocimiento y ofrecer garantías de éxito, el juego ofrece estadísticas de rendimiento por jugador y "*ayuditas*". Las estadísticas se pueden encontrar en el perfil de cada usuario, ofrecen información sobre cuántas preguntas contestaron de cada categoría y calcula un porcentaje de efectividad según cuántas el usuario contestó correctamente. De esta manera, cuando haya oportunidad de elegir alguna categoría y contestar sobre ella, el jugador sabe en cuáles tiene más probabilidades de tener éxito. Se usa el método estadístico como criterio para sugerirle al jugador qué es lo que le conviene elegir a partir de su propia experiencia, Preguntados le presenta al jugador su experiencia en el juego en forma de datos duros, reduce la participación del jugador a su rendimiento, sumado a que es mediante logros numéricos que los usuarios suben posiciones en los ranking.

Las *ayuditas*, por su lado, son el ejemplo más representativo del intento de predecir el futuro, ya que estos beneficios sólo pueden ser conseguidos mediante el pago de dinero. El jugador puede invertir sus créditos dentro del juego para obtener un beneficio que garantiza el éxito en mucho mayor nivel que simplemente conociendo su estadística. De hecho, el mismo juego, cuando al usuario le toca responder una pregunta en la cual tiene estadísticas muy bajas, le propone hacer uso de sus *ayuditas*. Por último, también las *ayuditas* tienen la característica de que pueden ser adquiridas en cualquier momento y en grandes cantidades, ya que, más allá de las que se consiguen por cumplir ciertos objetivos

dentro del juego, se pueden comprar cantidades ilimitadas invirtiendo dinero desde fuera del juego, lo que dota al beneficio de mucha más firmeza y seguridad.

Por otro lado, Preguntados propone que hay **una sola vía para llegar al conocimiento**: responder correctamente preguntas predeterminadas. No ofrece espacios de consultas-debates colectivos o de experimentación en cuerpo de las preguntas. Es decir, no se da lugar a un procesamiento más que superficial de parte del jugador, sino que se espera la constatación del juego para saber si el jugador gana o pierde, lo cual es lo único que interesa para saber quién ocupa el lugar de ganador. No hay involucramiento del jugador para explorar y entender paulatinamente, sino que se pretende que las respuestas sean precisas y en un determinado tiempo estipulado por las reglas de la trivía. No existe una instancia que justifique la respuesta de la pregunta o que permita al usuario saber más sobre el trasfondo de lo que se le acaba de preguntar, incluso si la respuesta tenía algún problema y se decide denunciar, el juego tomará esa respuesta como incorrecta (en caso de serla) y luego evaluará el destino de la pregunta denunciada, mientras tanto, el jugador habrá perdido su turno.

De esta manera, se reduce al proceso del aprendizaje a un cúmulo de datos, en detrimento de una construcción permanente producida a través de la experimentación que cada persona realiza. Sólo se puede llegar a ser un ganador respondiendo correctamente, no hay otra vía posible ni ninguna contemplación sobre el proceso - camino personal de cada jugador.

También es importante considerar, que si bien se trata de un videojuego de preguntas y respuestas, es una plataforma donde la noción de conocimiento está puesta en foco. En este sentido, la noción responde a la marca de criterio de **verdad absoluta**, ya que hay muy poco margen para preguntarse o cuestionar si las respuestas que el juego propone como correctas, realmente lo son. No hay tiempo ni espacio ofrecido para dar lugar al cuestionamiento. Lo que sí está permitido es denunciar la pregunta y elegir entre las opciones predeterminados el motivo de la denuncia. Luego de esto, los administradores de la plataforma deciden si la pregunta sale del juego o se modifica. Pero no existe ningún

otro elemento que proponga al jugador a tomar una posición crítica con respecto de las preguntas que responde, hay inexistencia de invitaciones, de parte de Preguntados, para que el usuario busque más información sobre ciertos temas, use el chat para debatir las preguntas o cuestione las respuestas que obtenga.

Esta idea de que sólo mediante el dato justo es posible demostrar conocimiento, que solamente mediante la respuesta correcta es posible subir puestos en la jerarquía y que sólo el criterio numérico es el relevante para definir el rendimiento de los usuarios. Demuestran que la racionalidad del juego opera desde una **linealidad** que asocia directamente al dato duro con el rendimiento, la verdad o el conocimiento. Dotando de jerarquía al criterio numérico por sobre cualquier otra forma de evaluación. Este cúmulo de marcas dentro de la interfaz del juego, demuestra que el videojuego y su funcionamiento están configurado desde una racionalidad dura y lineal. De la misma manera, éste es el espacio que recorren todos los usuarios, por lo que se ven inmersos en un interaccionismo constante con la racionalidad del juego.

Uno de los elementos más icónicos del juego Preguntados es la rueda dividida en seis, que representan, cada una, una categoría de conocimiento. Según Santiago Castro-Gómez (2007) “las disciplinas materializan la idea de que la realidad debe ser dividida en fragmentos y de que la certeza del conocimiento se alcanza en la medida en que nos concentremos en el análisis de una de esas partes, ignorando sus conexiones con todas las demás. Lo que hace una disciplina es, básicamente, recortar un ámbito de conocimiento y trazar líneas fronterizas con respecto a otros ámbitos de conocimiento”. Si bien el autor colombiano se refiere a la estructura educacional de las universidades, se puede aplicar perfectamente la idea de **especializar el conocimiento** en disciplinas, al esquema de Preguntados.

En el juego, toda la complejidad del conocimiento humano está simplificada en seis categorías: geografía, historia, ciencia, arte, entretenimiento y deporte. Cada una incluye un espectro de preguntas que, según cierto criterio elegido, pertenecen a esa categoría. En ninguna parte del juego se puede conocer el porqué de esta división, sino que esta

fragmentación se muestra como natural, por lo que, si bien no es una imposición violenta, es cuanto menos arbitraria. De esta manera, los jugadores, a la larga, crean una idea general de la categoría y de su “naturaleza”, es decir, qué tipo de temáticas encontrarán dentro de ella.

Esta fragmentación que muestra el juego, también se ve reflejada en las estadísticas de rendimiento de los jugadores: Los gráficos de rendimiento le muestran al jugador en qué categorías acertó más respuestas y en cuáles menos, en un intento de calcular la efectividad del usuario. De esta manera, el videojugador no sólo debe elegir entre categorías pre establecidas que instauran unos límites de conocimiento con otras, sino que el juego le presenta al usuario ciertas disciplinas como más afines que otras. Así, se le presenta al jugador una imagen de especialización del conocimiento, incluso con una base estadística.

El juego no sólo presenta al mundo en un esquema simple de seis partes, sino que también empuja al jugador a formar parte de una categoría y sentirse un *especialista* de ese campo, alejándolo de las otras áreas de conocimiento. Repetimos, este orden que muestra el juego se presenta como natural e inocente, una manera que Alicia Stolkiner (1987) titula “fetichismo de las disciplinas” sobre esta forma “natural” con la que se presentan.

De la mano con la división del mundo en seis categorías y la inclusión de los jugadores dentro de algunas de ellas, también merecen un lugar especial los nombres de cada categoría y los personajes que representan a cada una. Cabe resaltar que cada personaje tiene una animación especial cuando aparece en pantalla y realiza una actividad representativa de su área.

Tomemos como ejemplo el caso de “ciencia”, su personaje representativo es un tubo de ensayo, un objeto común de encontrar dentro de laboratorios de química, los que, popularmente, a veces sólo se los llama “laboratorios” a secas; incluso al mismo personaje se lo ve, durante su animación, combinando diferentes líquidos con tubos de

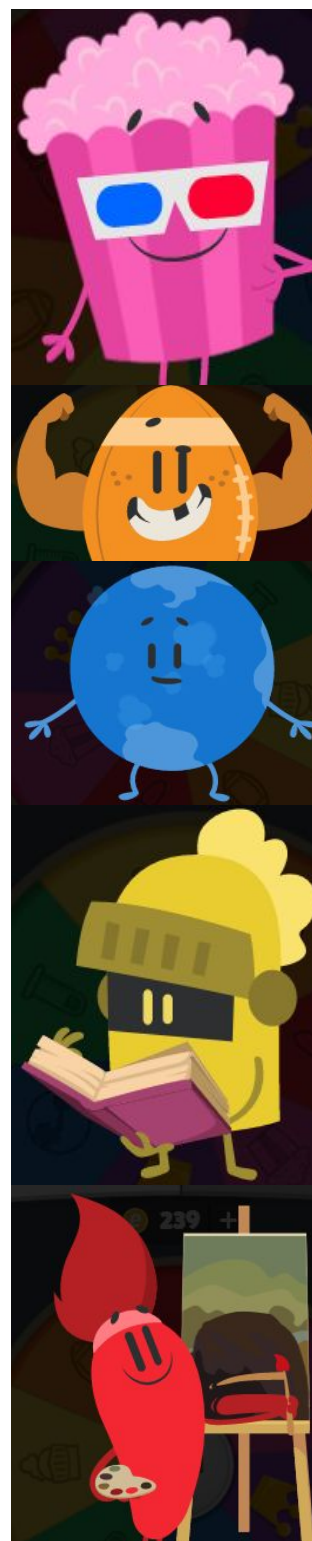


ensayo. Sumado a esto, las preguntas dentro de esta categoría apuntan, la mayoría, a temáticas de las ciencias duras, como la biología, la química, la matemática, entre otras. Por tanto, la simple presentación de la categoría con su nombre e ícono correspondiente, ya ofrece una idea al usuario de qué va a encontrar dentro de ella. Sin embargo, es preciso preguntar ¿Sólo esto es ciencia? Se retomará la pregunta más adelante.

Otra categoría es “entretenimiento”, un primer acercamiento al nombre da la pauta de que, dentro de ella, se encontrarán preguntas referidas al ocio, a temáticas relacionadas con el disfrute. Su personaje representativo es un paquete de pochoclos (pororó, pururú, *pop corn*), alimento que referencia fuertemente al cine, usa lentes 3D y juega con una claqueta. Dentro de esta categoría, las preguntas son, mayoritariamente, sobre cine y teatro.

De la misma manera podemos tomar el caso de “deportes”, cuyo personaje es una pelota de fútbol americano con brazos desproporcionadamente musculosos y donde encontramos preguntas de diferentes disciplinas deportivas. “Geografía”, representado por un mundo; “historia”, representado por un caballero que lee libros polvorientos, y “arte”, cuyo ícono es un pincel que pinta al óleo.

Ahora es necesario retomar la pregunta que se formuló anteriormente ¿Es “ciencia” lo único científico que existe? ¿Incluye “entretenimiento” las únicas actividades de recreación? Humberto Maturana (1992), durante una entrevista dijo: “En el momento en que usted me pone en una categoría, me hace desaparecer. Si me considero sistémico, elimino cualquier cosa que no sea sistémica, entonces quedo en una



limitación muy grave". Esto mismo sucede con el juego Preguntados, cada perfil que el juego le asigna a cada categoría, la cierra sobre sí misma y la aleja tajantemente de todas las otras temáticas. Dentro de la propuesta de Preguntados, ciencia, está completamente separada de historia, pero ¿No es la historia parte de las ciencias sociales? ¿No es el cine parte del arte? ¿No es la ciencia un arte? ¿No puede el deporte ser algo más que músculos y dientes rotos?

Preguntados inventa categorías, les asigna personalidad y contenido, y las presenta como preconstruidas frente al jugador. Un hecho curioso sobre la naturalidad con la que se presentan es que, por un lado, hay inexistencia de alguna explicación que describa a la categoría y qué tipo de preguntas deben incluirse dentro de ella. Sin embargo, al momento de denunciar alguna pregunta dentro del juego, una de las opciones es "categoría incorrecta" ¿Cómo podría saber el jugador si la pregunta está en la categoría incorrecta si no existe punto de referencia y hay nula explicación de cada categoría? Es aquí donde se reconoce el poder de la simbología utilizada en esa dimensión comunicacional, de la misma manera que permite vislumbrar lo contundente y fuerte que es la propuesta del juego, incluso siendo tácita su racionalidad comunicacional.

Esta división del mundo en partes, que no es más que otra marca que muestra la racionalidad de Preguntados, es lo que se llama segmentación, en donde se fragmenta la experiencia y se genera la ilusión de que existe una realidad que funciona mediante nodos separados entre sí.

Otra marca de racionalidad en el juego es la **racionalidad**, la idea positivista de que los datos duros son los únicos útiles, a diferencia de la emoción, que puede considerarse hasta un obstáculo. Para ganar en Preguntados, es necesario la máxima efectividad racional, el eje central gira en torno al mundo intelectual y práctico, desestimando por completo la noción integral del ser humano, o sea "la idea de que cada uno de nosotros es un todo físico- químico- biológico- psicológico -social -cultural, integrado en la compleja trama del universo" (Castro Gómez, S. 2007). Desembocando así, en un

reduccionismo donde la existencia verdadera se consigue pura y exclusivamente mediante la razón.

Hay un detalle muy importante sobre la creación de preguntas y la manera en que éstas son incluidas dentro de tal o cual categoría, y es que éstas son generadas por los mismos usuarios. El juego ofrece la *fábrica de preguntas* donde los jugadores pueden crear sus propias preguntas, traducir preguntas de otros idiomas al propio o calificar preguntas ya creadas. Esto permite un salto importante en la participación de los usuarios con respecto al juego y les permite cumplir un rol activo y harto importante, es el salto de ser un simple consumidor al rol de *prosumidor* (Alvin Toffler, 1980).

Al mismo tiempo, los jugadores pueden denunciar cualquier pregunta durante el juego, como también marcar si les pareció divertida o aburrida. Lo cual permite una vía de comunicación simple y rápida incluso para los jugadores que no buscan crear preguntas desde la fábrica.



Se le permite al jugador utilizar estos canales formales de comunicación para tomar firmemente el papel de *prosumidor*, pudiendo superar su instancia de simple jugador que contesta preguntas a ser un participante con más alcance, que colabora en la ampliación de toda la plataforma del juego. Cabe así resaltar las posibilidades que ofrece el juego, posibilidades que no se suelen encontrar en otros juegos de preguntas y respuestas. Asignarle al usuario no sólo el rol de jugador sino también el de creador de contenido es una marca de racionalidad asociada al **trabajo en equipo** y la **fluidez**, ya que permite al juego crecer y modificarse según los intereses de los usuarios, tomando una forma diferente y de manera espontánea con cada participación.

También, Preguntados es una plataforma que permite conexión, ya que ofrece la posibilidad de invitar amigos a jugar y, al mismo tiempo, conectar personas de cualquier parte del mundo (con el obvio límite del lenguaje), mediante el *juego aleatorio*. Sumado a

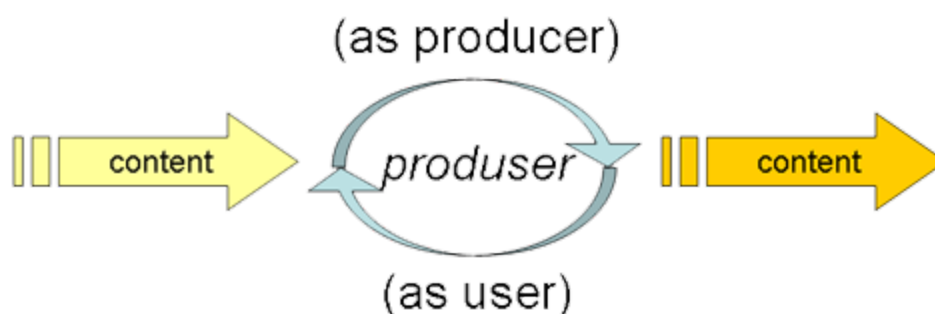
que todas las partidas incluyen el *chat* mediante el cual pueden conversar los jugadores durante el duelo.

Aquí podemos reconocer marcas de racionalidad de otra índole, ya que se habla de cooperación y de fluidez. Éstas marcas se asemejan más a un modo de racionalidad horizontal y de multiplicidad, que demuestran las mixturas propias de cada espacio de comunicación y la convivencia armónica de ideas diferentes, que pueden ser consideradas “opuestas” si se las viese desde otro punto de vista.

Sin embargo, es preciso destacar que esta posibilidad de participación no es tan libre como parece, se ve limitada por ciertos elementos clave y característicos de la estructura del juego. La pregunta que se desea cargar al juego tiene que, sí o sí, incluirse dentro de las seis categorías descritas previamente y el formato debe respetar el *multiple choice* que presenta el juego. La información que se quiere volcar se ve así limitada por el formato de Preguntados y simplificada, creando una pregunta descontextualizada y aislada. De la misma manera, el formato *multiple choice* no permite preguntas abiertas ni posibilidad de justificación en las respuestas. Así, se puede reconocer otra marca de racionalidad más, la **rigidez**, que permite al juego mantener su estructura incluso al “abrirse” a la participación de sus millones de usuarios.

Se puede reconocer en la mecánica del juego una clara posibilidad para los jugadores de tomar el rol de prosumidores, pero, si bien este es un concepto que implica participación, cierto grado de flexibilidad, trabajo colaborativo y mayor libertad; también es un concepto que mantiene una cierta separación entre productor y consumidor, como si fueran dos momentos diferentes. Es aquí donde es menester tomar un concepto más moderno y más desarrollado que el de prosumidor, un concepto que intenta superar la apuesta en relación al papel de los usuarios con sus productos, que es el de *produsuario* (*producer*). Éste concepto “rompe las fronteras entre productores y consumidores” (<http://produsage.org/produsage>) y busca “la construcción continua y colaborativa y la extensión del contenido existente en busca de futuras mejoras” (<http://produsage.org/produsage>), la diferencia más grande que ofrece frente al

concepto de prosumer es que no concibe el momento de producción y el de consumo como momentos diferentes, es más, ya no concibe ni siquiera la figura de *consumidor* como un papel posible de adoptar, sino que hace énfasis en el *usuario*, alguien que, lejos de un papel pasivo que espera que le lleguen los productos, busca lo que le interesa y *navega* las redes de la plataforma. El camino que transita el usuario es tan importante que modifica todo a su alrededor, transformando cada paso en producción. “Incluso los miembros de la comunidad en red que decidan, por el momento, permanecer como usuarios, simplemente utilizando los ‘productos’, siempre son potenciales *prosumers*”. (<http://produsage.org/produsage>).



Se visibiliza así uno de los límites más marcados de la propuesta de Preguntados, si bien su éxito se basa en darle la posibilidad a las personas de generar sus propias preguntas, éstas se ven simplificadas a un modelo sencillo y lineal. Además, la posibilidad del jugador de convertirse en productor sólo se logra mediante los canales formales que ofrece el juego (fábrica de preguntas o la denuncia de preguntas), es decir, mantiene entre los momentos de consumo y de producción cierta distancia. Como se indica en *La pantalla ubicua* de Diego Levis (2012): “El papel activo de los receptores/usuarios en la construcción de sentido está limitado, salvo excepciones, a las condiciones de uso que permiten el medio utilizado. En el caso de los medios digitales, hago lo que me permite y del modo en que me lo permite hacer el programa o la aplicación utilizada a partir de pautas y normas estrictas establecidas y previstas por los programadores y editores de los mismos.” (P. 2).



1994, Art. 11). Este tipo de educación también favorece la expresión espontánea de la complejidad humana, en detrimento de la rigidez propia de esta estructura de juego. Aquí sólo hace falta responder bien para avanzar y ganar, no importa cómo se supo la respuesta, cómo se sintió la persona o de qué manera logró sortear el acertijo. Y abogando entonces por la educación transdisciplinar, es valioso rescatar el artículo 11 de la Carta de Transdisciplinariedad (1994) que afirma que “una educación auténtica no puede privilegiar la abstracción en el conocimiento. Debe enseñar a contextualizar, concretar y globalizar”.

Una primera implementación para acercar al videojuego a un esquema complejo y flexible, es que los usuarios creen sus preguntas utilizando etiquetas en lugar de incluirlas en categorías pre existentes. Así, cada quien asociará su pregunta en las temáticas que considere pertinente. De manera que no existan límites rígidos para la creación de preguntas, sino que cada persona podrá dar la forma que desee a su aporte hacia el videojuego.

Propone tu pregunta	
¿En qué año se inventó el aerosol?	
¿Cón qué temáticas se relaciona tu pregunta?	
Graffiti	Gas
Antitranspirante	Printura
Raid	Efeméride
Tiempo	

Luego, en la pantalla de selección de preguntas y partiendo de una barra de búsqueda, el usuario escribiría alguna palabra que responda a sus intereses. Desde esa palabra clave, el juego seleccionará interrogantes que incluyan las palabras claves del usuario y que coincidan con las preguntas que haya cargado el resto de la comunidad (es decir, que la búsqueda coincida con las etiquetas con las que los demás usuarios cargaron sus preguntas). De esta manera, el juego mostrará las temáticas asociadas y el usuario podrá elegir la que desee para contestar. Existirá la posibilidad de obligar al algoritmo a buscar otros interrogantes si los resultados no son satisfactorios. Una vez contestada la pregunta, el jugador se ubicará sobre la pregunta contestada y, desde allí, realizará otra nueva búsqueda.

Si bien esta propuesta continúa empujando a una cierta especificidad, el usuario estaría lidiando con los criterios de fragmentación de otros jugadores, lo que le permitirá **experimentar constantemente nuevas maneras de ordenar el conocimiento**. Además, esta propuesta conlleva una **búsqueda libre de conocimiento**, lejos de cualquier imposición sobre cuáles son los límites del conocimiento útil e inútil.

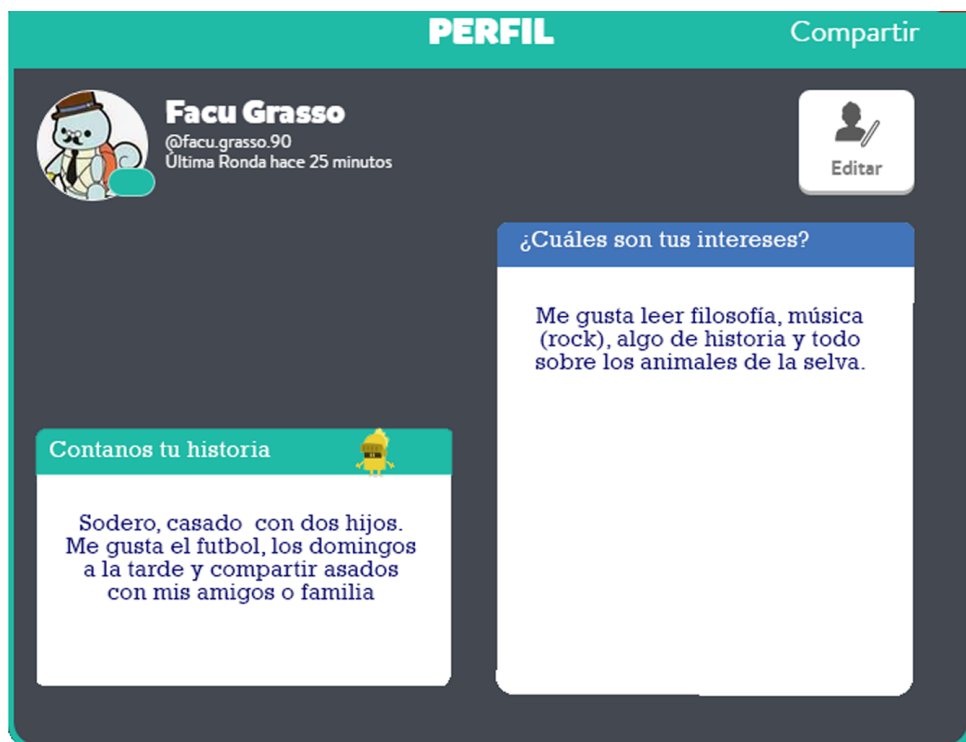


De esta manera, el usuario tiene la posibilidad de hacer su propio camino de conocimiento según sus intereses, contestando preguntas de ciertos ámbitos particulares en lugar de estar sometido al “saber común”. Al mismo tiempo, hay un cambio de una plataforma acabada y cerrada, que es la rueda de categorías, a un esquema rizomático y abierto que es la búsqueda libre, la idea de diferentes lógicas y dimensiones operando unas sobre otras de manera constante, permite superar la segmentaridad del esquema de la especialización. Abre una posibilidad para repensar el conocimiento y cuestionar las “disciplinas” que se muestran de manera natural.

También es importante revalorizar el camino propio de cada persona que se da a través de la experiencia, que se va creando en ese mismo devenir. Por eso, será posible acceder al historial de preguntas tanto de uno mismo como de cualquier otro jugador, para ver, en el mismo mapa de juego, cómo se desarrolló su navegación dentro del juego, qué

temáticas eligió, qué preguntas le tocaron y por donde decidió avanzar. Este es el punto clave que permite pasar de ser un prosumidor a ser un genuino produsuario, ya que el desarrollo mismo del juego registra el camino tomado por cada usuario. Por tanto, jugar, incluso aunque se intente limitar la participación al mínimo, genera huellas que otros usuarios pueden conocer, lo que crea experiencias compartidas. Ya no existen momentos de producción separados del consumo, es el uso mismo que genera contenido constantemente y hace crecer la plataforma.

Otro cambio posible para lograr un esquema más flexible sería quitar las “ayuditas” y las **estadísticas de los perfiles**, ya que conllevan a una catalogación de los jugadores basada íntegramente en un criterio numérico, definiéndolos sin dar lugar a ningún tipo de transformación. Se podría, sin embargo, establecer un perfil de jugador más personal y no numérico, permitiendo al jugador explayarse sobre sí mismo y que él mismo cuente quién es, sin reducir su identidad a su rendimiento en el juego.



Otra posibilidad concreta para flexibilizar el esquema de Preguntados, es la **implementación de la partida por equipos**. Se formarían **equipos o duplas** que

trabajarían juntos, es decir, compartirían la misma partida, para intentar lograr **objetivos en común**. De esta manera, se transforma la noción de competencia para fomentar el trabajo en equipo y se quita la binariedad *ganador-perdedor* por un objetivo en común, con el cual todos están igual de implicados. Además, las experiencias de todos los integrantes del equipo estarían en coincidencia, lo que presenta la idea de un **camino compartido** y no de un trabajo en solitario.

Una posibilidad más que ofrecería este modelo, es que todas las preguntas tengan una cierta información extra que complemente a la respuesta, de manera que los jugadores tengan a mano datos que contextualicen su pregunta una vez que hayan contestado la misma. De la misma manera, aparecerían temáticas relacionadas con la pregunta contestada como sugerencia para avanzar. Esto da la pauta de que el objetivo no es contestar sólo por responder correctamente, sino contestar por una genuina búsqueda de conocimiento.

Para finalizar, y con vistas a fomentar la idea experiencias compartidas, el juego será totalmente abierto y libre de navegación. Permitirá que cualquier usuario pueda revisar la actividad de cualquier otro usuario, para entrar en contacto con caminos diferentes, temáticas nuevas o, tal vez, un nuevo compañero dentro del juego.



posiciones de logros, trayectoria o incluso jerarquía. Preguntados apela al criterio numérico para establecer ganadores y perdedores, lo que demuestra que la lógica del videojuego se rige, en una parte sustancialmente importante, con una racionalidad lógico-matemática.

Así, detrás de una propuesta que en su superficie promete crecimiento intelectual y ofrece una plataforma colaborativa, hay presente una racionalidad comunicacional con una carga importante de rasgos cartesianos de la más tradicional escuela. El juego busca compartir con el jugador un punto de vista que fomenta la competencia frente al trabajo en equipo, el rendimiento al proceso de aprendizaje, la respuesta rápida y acertada frente a la crítica, el mundo disciplinario frente a la transdisciplina.

*Una interacción transparente es aquella en la cual el usuario se olvida de la interfaz y se concentra en el trabajo que debe efectuar. Pero lo repetimos una vez más, que la interacción con las máquinas digitales parezca transparente no quiere decir que efectivamente lo sea. (Scolari, 2004: 64)*

Es preciso tener en cuenta que toda experimentación con el juego se realiza a través de una interfaz que oculta el carácter social de Preguntados. Los usuarios aceptan la propuesta de Preguntados, la navegan y, mientras más “natural” sientan esa navegación, adhieren a su lógica.



- Stolkiner, Alicia. 1987. *De interdisciplinas e indisciplinas*. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires.
- Vasilachis de Gialdino, Irene. 1992. *Métodos Cualitativos I. Los problemas teórico - epistemológicos*. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires.
- Taylor S.J. y Bogdan R. (1987) *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires, Paidós.
- Maturana H. (1992) *No hay nada fuera de la mente*. Entrevista con Jorge Halperín, Clarín.
- Maturana H. (1992) *La objetividad entre paréntesis*. Página 12, suplemento Futuro.
- Najmanovich, D. 2008. *El desafío de la complejidad: redes, cartografías dinámicas y mundos implicados*. Artículo presentado en el Primer Seminario Bienal de Implicaciones Filosóficas de las Ciencias de la Complejidad. La Habana.
- Gasparri E. "Sin modelos para la comunicación social de la ciencia" 2014. Ponencia presentada en el IV Congreso Internacional de Comunicación Pública de la Ciencia. Universidad Nacional de San Martín.
- Massoni, S. "Comunicación Estratégica: comunicación para la innovación". Homo Sapiens Ediciones. Rosario, Argentina, 2011
- Logan R. "The Poetry of Physics and the Physics of Poetry". World Scientific Publishing, 2011.
- Knorr C. "How Are Global Markets Global? The Architecture of a Flow World". In Knorr Cetina & Preda, eds., *The Sociology of Financial Markets*. 2005.
- Schiele, B. "On and about the Deficit Model in an Age of Free Flow". En *Communicating Science in Social Contexts. New models, new practices*. Quebec. 2008
- Maturana H. (2013). Humberto Maturana El vivir en la competencia no hace que hagamos mejor las cosas. [<https://youtu.be/uc-Sybj6HKw>]
- Santiago Castro Gómez "La hybris del punto cero" 2007. Pontificia Universidad Javeriana.

- Varela; Francisco y Flores, Fernando “Educación y transformación”, Editor de textos: Carlos A.Cornejo.  
<http://www.elclub.net/pdf/educacionytransformacion.pdf>
- Marradi A. Archenti N. y Piovani J.I. “Metodología de las ciencias sociales”. Cengage learning, 2010.
- Maturana H. (2013). Humberto Maturana El vivir en la competencia no hace que hagamos mejor las cosas. [<https://youtu.be/uc-Sybj6HKw>]
- Deutsch K. (1997). Política y gobierno. Cómo el pueblo decide su destino. Fondo de Cultura Económica.
- Massoni, S. (2007). Estrategias. Los desafíos de la comunicación en un mundo fluido. Rosario: Homos Sapiens. Editores Argentina.