



EXPERIENCIAS CORPORIZADAS DE VIDEOJUGADORES JÓVENES

Salvador Aguirre Guzmán
188165-8@iberoleon.edu.mx

Área temática: 4) Procesos de Aprendizaje y Educación

Línea temática: 7. Aprendizaje en contextos no formales

Porcentaje de avance: 30%

a) Trabajo de investigación educativa asociada a tesis de grado

Programa de posgrado: Doctorado Interinstitucional en Educación

Institución donde realiza los estudios de posgrado: Universidad Iberoamericana León



Resumen

Los jóvenes se encuentran dentro de los principales consumidores de videojuegos, dedicando largos periodos de tiempo a su participación en estos escenarios. Sin embargo, el estudio sobre las experiencias vividas en estos entornos y los aprendizajes logrados son un terreno poco explorado, lo que limita su comprensión y aprovechamiento desde el ámbito educativo. Sumando a esto, en el trabajo empírico domina una visión que concentra los procesos cognitivos en el cerebro, que tiende a anular la participación del resto del cuerpo, que en muchas ocasiones centran su atención en el estudio de efectos y raramente en la experiencia del jugador. Esta ponencia presenta los avances asociados al estudio doctoral que responde a la pregunta de investigación: ¿Cómo son las experiencias corporizadas de videojugadores jóvenes y cuál es su función formativa? Para responder a esta pregunta se parte de un diseño metodológico mixto tipo incrustado, con un componente paradigmático fenomenológico dominante, a partir de entrevistas a profundidad y observación participante, enriquecida con elementos biométricos complementarios. Del pilotaje se recuperaron directrices para la sistematización del estudio y datos empíricos, transcripciones y videos, que dan cuenta de las motivaciones, interacciones, socialización y aprendizajes, así como del impacto que tiene en la formación de su identidad.

Palabras clave: Experiencias de aprendizaje, Experiencias corporizadas, Jóvenes, Videojuegos.

Introducción

A la par del desarrollo tecnológico de las últimas cuatro décadas, surgen también diversos avances con fines lúdicos, íntimamente ligados con la introducción, desarrollo y consolidación de los emergentes avances de los sistemas computacionales. De entre estos avances, cabe destacar a los videojuegos, cuyo desarrollo y evolución ha sido tan grande, que hoy en día son la industria del entretenimiento más lucrativa a nivel global, ubicándose por encima del cine, la música, la televisión y la lectura.

Los jóvenes se encuentran dentro de los principales consumidores de videojuegos, dedicando largos periodos de tiempo a su participación en estos escenarios. Sin embargo, el estudio y la reflexión sobre sus experiencias en estos entornos y los aprendizajes resultantes de estas interacciones, son un terreno poco explorado, lo que limita su comprensión y aprovechamiento desde el ámbito educativo.

Los juegos denominados de Battle Royal, Batalla Real o Batalla Campal, como Garena FreeFire, Call of Duty Mobile, y Fornite, son actualmente muy populares entre los jóvenes, y se encuentran entre los más lucrativos (42matters, 2022). Los participantes de estos videojuegos, regularmente fuera del escenario escolar, se involucran con potentes mecanismos de alfabetización y creación de significado. Mecanismos y entornos que contribuyen al desarrollo de aprendizajes, la construcción de sus ideas, concepciones e imaginarios sobre la realidad, su entorno y su propia identidad. Mientras que en el contexto escolar se desconoce la naturaleza de este fenómeno y las habilidades cognitivas que desarrollan los jóvenes jugadores de videojuegos. Incluso en ocasiones parece que se prefiere mirar para otro lado, evitar su uso y estudio, mediante mecanismos puramente restrictivos.

En medios como los videojuegos, los jóvenes ríen, gritan, brincan, sudan, compiten, comparten, se identifican, sufren, dudan, construyen vínculos y relaciones afectivas, que logran trascender al videojuego. Son espacios para imitar y aprender de los otros competidores, del algoritmo y la narrativa del juego, ideas, conceptos y conductas para apropiarlos, para la construcción de arquetipos personalizados y la producción original. Así mismo, se crean vínculos emocionales con el sistema de juego, que demandan algún tipo de esfuerzo con el objetivo de alcanzar el estado deseado (Juul, 2003).

Así pues, todo videojuego requiere algún tipo de expresión corporal, que se vincula a las necesidades internas del participante, motivaciones, deseos, sensaciones, emociones, sentimientos y/o expectativas. Sí se entiende la experiencia corporizada como la significación de las vivencias en y a través de la corporalidad integral del agente al actuar en el entorno, en su complejidad de aspectos físicos, sociales, biológicos, culturales, políticos, ideológicos, etc. Estas experiencias pueden ser estudiadas desde la propia perspectiva del jugador al observar, identificar y analizar los componentes físicos, perceptuales, conductuales y cognitivos que se involucran al participar en el videojuego.

Por otra parte, en las últimas dos décadas la educación escolar ha sido duramente cuestionada, con respecto a su función social, su eficiencia, pertinencia y relevancia. En este marco, las tecnologías de la información y la comunicación, donde los videojuegos ocupan un lugar protagónico como agentes divulgadores y alfabetizadores, han dado lugar a grandes escenarios de difusión y discusión, que presentan posturas polémicas, sugerentes, provocadoras y en muchas ocasiones contradictorias sobre el lugar que debe o no ocupar la educación. Algunos investigadores han propuesto que se vive un desdibujamiento del sentido de la educación escolar (Coll, 2013). Mientras que para Trilla (2004), la realidad ha ido generando nuevas necesidades educativas que serán satisfechas por medios distintos a los escolares; y que en conjunto dan forma a una “educación permanente”. Del mismo modo, Jenkins (2006), habla sobre la diversificación en el acceso al conocimiento a través de los dispositivos transmedia, fuera del ambiente escolar y un amplio abanico de fuentes, de muy diversa calidad.

Por lo antes expuesto, resulta necesario analizar estas experiencias, para contribuir a su comprensión desde la educación escolar, como punto de partida para sentar las bases de una educación que integre procesos formativos afines, semejantes y compatibles con las necesidades y demandas de formación de las nuevas generaciones.

Pregunta de investigación

- ¿Cómo son las experiencias corporizadas de videojugadores jóvenes y cuál es su función formativa?

Preguntas secundarias

- ¿Cuál es la génesis de la participación del jugador en el juego?
- ¿Cómo se producen las experiencias corporizadas al participar en el juego?
- ¿Cómo son vividas las experiencias corporizadas por el jugador?
- ¿Qué reflexiones se hace el jugador sobre sus experiencias corporizadas en el juego?
- ¿Cuál es la función formativa de sus experiencias corporizadas en el videojuego?
- ¿Cómo circulan los aprendizajes adquiridos por el jugador en el videojuego a otros escenarios?

Objetivo General

El presente proyecto tiene por objeto analizar cómo son las experiencias corporizadas por jóvenes jugadores de videojuegos de batalla real en línea y cuál es su función formativa.

Supuestos

- Las interacciones de los jóvenes en videojuegos, les permiten desarrollar aprendizajes, hábitos y conductas que pueden ser aprovechados en las instituciones educativas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Los jóvenes mantienen un nivel de comprensión bajo sobre la corporización de experiencias que tiene su participación en los videojuegos
- El reconocimiento de estos efectos puede mejorar su capacidad de autogestión.

Desarrollo

El juego

Antes del surgimiento y popularización de los videojuegos, el juego ya ocupaba un lugar importante en las reflexiones de reconocidos pensadores sobre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje, sobre todo en la niñez y la juventud. Para Huizinga (2007) la actitud lúdica precede a las capacidades de expresión y comunicación del ser humano, y la ubica en la génesis del desarrollo sociocultural. Roger Caillois, en *Los juegos y los Hombres*, retoma a Huizinga y propone una sociología del juego donde explica la transformación cultural de una sociedad, a partir de sus prácticas de juego (Morillas González, 1990). Juul (2003) a partir de las ideas de Huizinga y Caillois, entre otros, define el juego como un sistema formal basado en reglas con resultado variable y cuantificable, donde a los diferentes resultados corresponden diferentes valores, el jugador se esfuerza para influenciar el resultado y se siente parte de él, y donde las consecuencias son opcionales y negociables.

Para Freud, en el juego se permite, por un lado, descargar fantasías agresivas o amorosas minimizando el riesgo, y por otro, la repetición permite al que juega desarrollar dominio del malestar que le provoca la represión de sus deseos. Mientras que para Winnicott jugar toma sentido con relación al ambiente en el que se desarrolla el juego. También, considera que el juego corresponde a una actividad creativa y creadora, que va desde el juego del niño con la madre, hasta las experiencias culturales (Bareiro, 2017). Por lo que se puede sostener que el sujeto descubre la capacidad de transformar la realidad por medio de juegos creadores, el empleo de símbolos y las representaciones (Cabañes, 2012).

Videojuegos

Al hablar de videojuegos, se hace referencia a recursos lúdicos y de entretenimiento soportados por dispositivos electrónicos, regidos por unidades de procesamiento central, individuales o interconectadas, que permiten al participante manipular a un personaje (o conjunto de ellos)

valiéndose de equipos periféricos (interfaces), que traducen las intenciones de juego del usuario, a datos de entrada, y le ofrecen escenarios de interacción, a través de datos de salida presentados como contenidos sensoriales, predominantemente audiovisuales.

Para Jenkins (2007), en “Games, the new lively art”, los videojuegos son una nueva forma de arte vivo de la era digital, y una de las formas de expresión más importantes del pasado siglo XX. Ya que, facilitan el acceso a nuevas experiencias estéticas e innovaciones, de forma muy accesible a través de la pantalla (Wolf & Perron, 2005). Por su parte, Gee (2004) propone que los videojuegos pueden ser considerados como una tecnología interactiva, inmensamente entretenida y atractiva, construida alrededor de identidades, que funciona, incluye y fomenta buenos principios de aprendizaje. Para él, estos principios son mejores que los aplicados en muchas escuelas, están basadas en la rutinización, en el regreso a lo básico y en el sometimiento a exámenes.

En la última década, se han popularizado algunos juegos en línea, que permiten al jugador elevados niveles de inmersión en el ambiente de juego, de personalización de avatar, recursos y herramientas, de interacción con la interfaz de juego y de interconexión y colaboración con otros jugadores, a través de internet. Juegos como Garena FreeFire, Call of Duty Mobile, Roblox, League of Legends, Pubg Mobile, Fornite, y Minecraft, que en general pueden ser identificados como juegos de Acción, forman parte de un género denominado Batalla Real (Battle Royal). De acuerdo con 42matters (2022), algunos de estos juegos se encuentran en los 10 más populares y rentables de México.

Cognición corporizada

A partir de las ideas de Ponty, sobre la corporalidad en la cognición, Marutana y Varela (1973, 1984) postularon que las tecnologías disponibles amplían los límites de las capacidades sensoriales de un organismo y dan lugar a nuevos alfabetismos, modificando las relaciones que sostiene el sujeto con el entorno. La teoría de la cognición corporizada rechaza la concepción de la mente como una computadora y la describe como la actividad de un sistema dinámico corporizado (Heras-Escribano, 2013). Desde esta visión, el esquema corporal completo juega un papel causal activo, determinante y significativo en la forma en cómo se da sentido a la información y cómo evaluamos las situaciones en las que interactuamos, que se constituyen como la base de nuestras experiencias, donde las emociones juegan un papel modulador, o filtro, para estos procesos cognitivos (Vélez, 2021).

Con gran cercanía, Cabañes (2012) considera que la especie humana es capaz de ampliar los límites de su sistema sensorial a través de la tecnología, de modo que lo percibido se transforma en función de la tecnología disponible. Por lo que, se puede decir que el videojuego motiva una experiencia “encarnada”, sensorial, corpórea y emocional, formada por el cuerpo, el entorno y el capital cultural del jugador, donde el jugador experimenta su identidad, ejercer su agencia y co-construye una historia (Terrasa Torres, 2021).

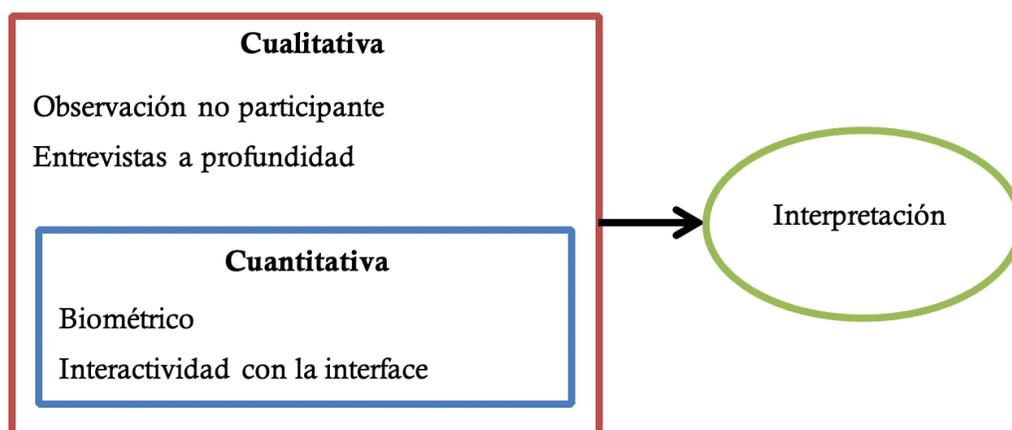
Marco metodológico

La propuesta se inscribe dentro del paradigma interpretativo, que seguirá el método fenomenológico. La fenomenología es una corriente filosófica desarrollada por Edmund Husserl en la mitad del siglo XX (Fuster Guillen, 2019) y plantea una crítica al naturalismo científico, que trata de reducir la subjetividad del individuo y establecer leyes objetivas sobre lo que acontece en la realidad. El método fenomenológico explora en la conciencia del sujeto desde su propia perspectiva, a través de sus experiencias vividas y el análisis de los significados que tiene para él mismo, con ello el surgimiento de nuevas formas de aparecer, y permite al investigador acceder a la otredad del investigado (Jiménez & Valle Vázquez, 2017).

Para Jiménez & Valle Vázquez (2017), “La educación como experiencia fenoménica asume el impulso de la voluntad propia y del mundo por aparecer, a partir de estos obstáculos, problemas, conflictos, vértigos, incertidumbres y demás sin-sentidos” que demanda de una mirada atenta para poder captar sus singulares formas de manifestarse, supone: intuición, intención, atención, voluntad, diversidad y socialización.

Diseño

La investigación tiene un diseño metodológico mixto tipo incrustado (Creswell & Plano-Clark, 2007). La propuesta cuenta con un componente paradigmático fenomenológico dominante, con elementos estadísticos complementarios, datos cuantitativos, a partir de registros biométricos y de interactividad con la interfaz de juego, Figura 6. El componente cualitativo fenomenológico busca entender las experiencias corporizadas por videojugadores jóvenes desde su propia perspectiva, prestando especial atención en habilidades cognitivas que desarrollan durante su participación. Mientras que los elementos cuantitativos permitirán contrastar la percepción del jugador al jugar con respecto a los registros de interacción y biométricos, para fortalecer la visión integral de la experiencia corporizada.



Sujetos de investigación

La población objetivo de este estudio está conformada por jóvenes jugadores de videojuegos de batalla real en línea, de la región occidente de México. Para propósitos del estudio, se espera estudiar las experiencias corporizadas de 6 videojugadores, 3 hombres y 3 mujeres, prestando atención a las habilidades cognitivas que desarrollan a través de su participación en estos entornos.

Instrumentos

Para la recolección de datos en campo, se plantean dos técnicas cualitativas. La primera de ellas corresponde a la observación participante, en la que se realizarán entre 3 y 5 sesiones de 1 hora por cada uno de los jugadores, llevando el registro de la observación a través de un diario de campo y una guía de observación, realizando adicionalmente videograbaciones del participante y la partida de juego. A la par de la observación participante, se captarán registros estadísticos biométricos de los jugadores, que servirá para enriquecer los datos cualitativos. Y la segunda, mediante entrevistas a profundidad, a partir de entrevistas abiertas con la finalidad de indagar sobre la percepción de las experiencias corporizadas, habilidades cognitivas desarrolladas y su posible desplazamiento a otros entornos. Registrando mediante videograbaciones.

Vigilancia epistemológica y consideraciones éticas

La vigilancia epistemológica de la propuesta parte con la clarificación de presupuestos propia método fenomenológico. También se contemplan criterios de credibilidad, transferibilidad, dependencia y confirmabilidad (Lincoln & Guba, 1985). Por otra parte, la validez de los datos cuantitativos se logrará al revisar la confiabilidad interna y externa del instrumento, su fiabilidad y objetividad. Además, se realizará la triangulación de datos de las diversas fuentes, incluyendo entrevistas, observaciones y datos estadísticos.

La vigilancia ética de la investigación es una parte importante para garantizar su pertinencia, credibilidad y confiabilidad. Por este motivo, se considera necesario transparentar la información referente a la investigación, para lograr esto se han desarrollado los instrumentos: carta de consentimiento informado, carta de asentimiento informado, carta de permiso para realizar la investigación en plantel escolar y formato para vigilancia ética en la investigación.

Consideraciones finales

Durante el año en curso se realizó un pilotaje en el que se realizaron dos entrevistas, a dos diferentes videojugadores (uno de 13 años y el otro 21), una prueba de registro biométrico con

biofeedback y una sesión de observación de jugador con registro biométrico. El pilotaje se realizó con el objetivo principal poner a prueba los instrumentos de la propuesta metodológica.

A partir de las entrevistas se pudo observar que el jugador de mayor edad mostró una mayor apertura para compartir sus experiencias. También, se observó la necesidad de ahondar en la importancia que dan los participantes a su formación escolar y los entrecruces con su participación en videojuegos.

Sobre los registros de observación, en general se logró realizar una aproximación enriquecedora, recuperando material videograbado del juego y del jugador. Pero evidenciando la necesidad de fortalecer la sistematización en el proceso de recogida de datos y aspectos técnicos, como la integración los videos en uno solo. Respecto al Biofeedback, se requiere un mayor dominio del equipo y contar con especialista que faciliten su uso y comprensión de los datos obtenidos.

Conclusiones

En los últimos años, el estudio de los videojuegos se ha ampliado de forma importante. Sin embargo, continúan emergiendo nuevas vetas en el conocimiento que requieren ser exploradas para lograr apropiarlas, en busca de una mejor comprensión de los fenómenos que interviene en la formación de los jóvenes que crecen en una sociedad cambiante. Un escenario donde la importancia de la educación escolar es cada vez más cuestionada, pero posiblemente más necesaria que nunca, al ser un lugar idóneo para el desarrollar el pensamiento crítico, la empatía y el conocimiento propio. Considero que desde la educación debemos interesarnos más por conocer estos espacios, a los que hoy en día dedican largos periodos de tiempo, como los videojuegos, y que intervienen en la forma en que experimentan y dan significado a su realidad.

Referencias

- 42matters. (2022). *Mexico Mobile Gaming Statistics in 2022 for Android*. <https://42matters.com/mexico-mobile-gaming-statistics#:~:text=The average rating of 1%2C697,have on average 855 ratings>.
- Bareiro, J. (2017). Dos interpretaciones sobre el jugar y el juego: de Freud a Winnicott: ¿ruptura o continuidad? *Revista Ludicamente*, 6(12), 3.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud Juventud*, 98(12), 61–76. http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf
- Coll, C. S. (2013). El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje. *Aula de innovación educativa*, 1(219), 31–36. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4144664>

- Creswell, J. W., & Plano-Clark, V. L. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Sage.
- Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*.
- Heras-Escribano, M. (2013). Comprender la realidad sin representaciones: Affordances y psicología ecológica. *Ciencia Cognitiva*, 6(2), 48–50.
- Huizinga, J. (2007). Homo ludens. En *Alianza Ed.*
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*.
- Jenkins, H. (2007). Games, the new lively art. En *The Wow Climax* (pp. 19–40).
- Jiménez, M. A., & Valle Vázquez, A. M. (2017). Lo educativo como experiencia fenomenológica. *Praxis & Saber*, 8(18), 253–268. <https://doi.org/10.19053/22160159.v8.n18.2017.7243>
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. En M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30–45). Utrecht University.
- Lincoln, Y., & Guba, E. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage.
- Marutana, H., & Varela, F. (1973). De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo. En *Editorial Universitaria LUMEN* (Vol. 6).
- Maturana, H., & Varela, F. (1984). El árbol del conocimiento. En *Lumen Editorial Universitaria*.
- Morillas González, C. (1990). Huizinga-Caillois: variaciones sobre una visión atropológica del juego. *Enrahonar: an international journal of theoretical and practical reason*, 16, 11–40. <http://ddd.uab.cat/record/46538/>
- Terrasa Torres, M. (2021). *El alma oscura del juego: Teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional*. <http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/156809>
- Trilla, J. (2004). La educación no formal y la ciudad educadora. En H. Casanova & C. Lozano (Eds.), *Educación, universidad y sociedad: El vínculo crítico* (pp. 16–42).
- Vélez, C. C. (2021). Máquinas sin cuerpo: críticas enactivistas a la visión computacionalista de la mente. *Humanismo y transhumanismo: reflexiones desde las ciencias humanas y sociales*, 269–281. <https://doi.org/10.18566/978-628-500-005-8>
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2005). Introducción a La Teoría Del Videojuego. *Formats. Revista de Comunicación Audiovisual*, 4, 1–27. http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_esp/wolf_esp_.pdf