

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Las maquinitas multijuegos
como práctica popular y espacio de socialización**

TRABAJO RECEPCIONAL
QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA:
EDWIN FERNANDO HERNÁNDEZ VELA

DIRECTORA
Dra. Yolanda Guerra Macías

Ciudad de México, Marzo de 2018

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

*Si quieres conocer tu pasado, mira tu presente;
Si deseas saber tu futuro, mira tu presente.*
Proverbio chino

Dedicado a cada uno de ustedes por ser parte de mi vida y
creer en lo que sueño.

A mi madre: Sofía Vela Cruz por su amor y apoyo día a día. Es un paso por ser cada día mejor, te amo y agradezco tu sabiduría infinita. No pudo haberme tocado un ser más cariñoso y afable como tú en esta vida. Gracias por todo.

A mis hermanas: Erika J. Hernández Vela y Karina Hernández Vela. Cada día que crecí a su lado me enseñaron los beneficios, sacrificios y golpes que nos da la vida; ustedes siempre han estado para combatir cada momento conmigo. Con todo mi cariño por siempre estar para mí, las amo.

A mi sobrina: Marian Aimeé Bautista Hernández, porque aún sin aún saberlo, llegaste a hacer más feliz mi vida.

A mis tíos: Facundo Vela Cruz y Andrea Vela Cruz. Gracias por su amor y apoyo, los quiero hoy y siempre. No hay palabras para manifestarles mi cariño infinito.

Para mi Alma Máter: Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). A todos los amigos que conocí.

Dedico esta tesis a mis amigos, que más que eso son mis compañeros de camino. Ustedes han decidido quedarse conmigo en los momentos más significativos de mi vida, no tengo forma de agradecerles tanto: Juan Galván, Juan Bravo, Fernando Elías, Ana Galván, Iván Maldonado, Alma García, Anahí Pérez, Carlos Hernández, Nadia López, Larisa Medina, Joel García, Marco León, Laura Cuellar, Ángel González, Hugo Andrade, Albert Pérez, Vanesa Campuzano y Estrella.

De manera muy especial y con todo mi corazón a Griselda Avendaño Grande, quien es una persona intachable y una gran mujer en toda la extensión de la palabra. Gracias por todos tus consejos en los momentos más álgidos y decisivos, tú estabas ahí para levantarme y que resistiera lo que hoy culmino. Todos tus consejos y pláticas han servido para cambiar mi cosmovisión del mundo y siempre en la búsqueda de ser mejor persona.

Agradecimientos

Mis más sinceras muestras de agradecimiento:

Al Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM), por permitirme concretar el sueño de ser parte de ésta maravillosa casa de estudios, además del apoyo recibido para la impresión de la tesis.

De manera muy especial, con respeto y admiración, a una mujer incontenible, sensata, brillante, visionaria, fuerte, decidida: la Dra. Yolanda Guerra Macías, por su tiempo, su paciencia, su apoyo, sus consejos; cuyo acompañamiento y guía dieron como resultado este trabajo, por lo que ha sido y será con todo cariño mi profesora.

A las profesoras Marisol Chan y Cristina Moragas por su tiempo, su apoyo y su guía; y a los profesores Benito López y Francisco Cañón Taladriz por su confianza y liderazgo, para la realización de este producto llegado así a la meta.

A las y los profesores de la licenciatura, por mostrarme los diversos caminos del tan mencionado acto pedagógico.

Y a mis amigos y compañeros, por sus enseñanzas, por compartir conmigo experiencias inolvidables, por su permanencia y su cariño.

Agradezco a todas aquellas personas que intervinieron para que este trabajo estuviera terminado, de igual forma a colegas y amigos por la constante retroalimentación durante el transcurso de la carrera.

Índice

Introducción.....	7
Capítulo 1. De la calle a tu casa (Antecedentes y contexto).....	12
1.1. DEL PIXEL A LA REALIDAD VIRTUAL	14
1.2. VIDEOJUEGOS Y SUS REFORMAS	17
Capítulo 2. De los hongos a los disparos (Estado del Arte).....	21
2.1. CIENCIAS SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS	21
2.2. VIDEOJUEGOS Y CONSUMO.....	30
2.3. EFECTOS DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	36
Capítulo 3. Del anonimato a la luz (Marco Teórico).....	45
3.1. LA ESCUELA DE CHICAGO.....	52
3.2. GEORGE MEAD (Yo-Mí)	53
3.3. ERVING GOFFMAN	56
3.4. ESCENARIOS Y CONDUCTAS.....	59
3.5. REGIONES Y CONDUCTAS	66
3.6. NORMAS O DECORO	67
3.7. INTERACCIÓN.....	68
Capítulo 4. Marco metodológico	71
4.1. LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.....	71
4.2. TÉCNICAS.....	72
4.3. OBSERVACIÓN	73
4.4. ENTREVISTA	73
4.5. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA:.....	74
4.6. INFORMANTES	74
4.6.1. CARACTERÍSTICAS DE UN FRIKI	74

4.6.2 ¿QUÉ ES UN FRIKI?	74
4.7. CARACTERÍSTICAS DEL LUGAR ETNOGRÁFICO	75
4.8. GUÍA DE LA ENTREVISTA	75
4.9. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS PARA LA ETNOGRAFÍA	78
4.10. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	79
4.11. ANÁLISIS DE ENTREVISTAS.....	96
4.11.1 CONCEPTO DE LO POPULAR EN RELACIÓN A LOS VIDEOJUEGOS.....	96
4.11.2. LA IDENTIDAD DE LOS VIDEOJUGADORES.	102
4.11.3. LOS ROLES DE LOS VIDEOJUGADORES.....	107
4.11.4. INTERACCIÓN.....	114
4.11.5. LOS VIDEOJUEGOS VS TECNOLOGÍA.....	120
4.11.6. ANÁLISIS DEL LUGAR ETNOGRÁFICO	121
4.11.7. VESTIMENTA.....	123
4.11.8. ENTRADA.....	124
4.11.9. ROLES	125
4.11.10. PERSONA – JUEGO	125
4.11.11. INTERACCIÓN.....	127
4.11.12. VIDEOJUEGOS VS. TECNOLOGÍA.....	128
4.11.13. DISTRIBUCIÓN INMOBILIARIO Y SIMBOLIZACIÓN	129
4.11.14. PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO	131
4.11.15. TIPOS DE JUGADORES Y JUGADAS	132
4.11.16. ESQUEMA DE INTERACCIONES	134
4.11.16.1. PARTIDA DE AMIGOS	134
4.11.16.2. PARTIDA DE RETA	135
4.11.16.3. PARTIDA DE ABANDONO.....	136
4.11.16.4. PARTIDA TRAMPOSA.....	137

Conclusiones138
Glosario148
Bibliografía150

Introducción

¿Quién, siendo chilango, no ha jugado alguna vez videojuegos? Todos en nuestra vida hemos jugado algún videojuego. En casa de algún amigo, familiar e incluso en la tiendita de la esquina sin importar genero mucho menos edad, todos compartimos el mismo gusto por los videojuegos. Es muy común ver niños y jóvenes jugar las clásicas maquinitas en la tiendita de esquina aquellas que se les deposita una moneda o ficha, para iniciar el juego.

Para ser consideradas maquinitas, los videojuegos tienen que estar montados, básicamente, en un mueble de madera de diferentes dimensiones, con palancas y botones, dependiendo para el juego que estén desarrolladas, ésta diversión es propia de los barrios populares.

Las maquinitas, son un espacio en donde se reúnen los niños y jóvenes para jugar diferentes juegos dependiendo de su atracción o de su especialidad, ya que existen diversos tipos de juegos como de aventuras, carreras y peleas.

La mayoría de los jóvenes se especializan en un juego en particular dependiendo su necesidad, es decir, que los jóvenes buscan y encuentran de acuerdo lo que les llame su atención, el ambiente que se vive dentro de los establecimientos de maquinitas o centros de entretenimiento es de alegría o decepción.

Aquí llega un momento en donde se hacen las llamadas retas (las retas en las maquinitas quieren decir que, un jugador está jugando en un videojuego de pelea y llega otro, para tratar de retirarlo y que pierda su juego, el perdedor muchas veces se irá y el vencedor se quedara jugando solo o esperando otra reta).

Cabe destacar que muchas veces los jóvenes principiantes llegan a comprar revistas especializadas en videojuegos como *Games*, *Nintendo* o *Game Over* entre otras, los jóvenes que están desarrollando sus habilidades, algunas veces, llevan sus revistas para intentar los trucos mediante los cuales el videojuego les dará más

puntuación así ir fortaleciendo su motricidad y su velocidad de reacción, ya sea jugando ante el sistema de la maquinita o con algún contrincante.

Los jóvenes que asisten a las maquinitas se van conociendo y formando una socialización dentro del centro de entretenimiento, formándose una comunidad, quizá de diferente estrato social, diferentes intereses, diferentes ideologías, que muchas veces no va más afuera de ese medio en que se encuentran inmersos.

Gran parte de los establecimientos de las maquinitas, se encuentran en lugares estratégicos donde regularmente transita mucha gente a lo largo del día (cerca de alguna estación del metro, en alguna plaza o en alguna avenida principal), hasta hace algunos años se situaban cerca de los centros de estudio, pero la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal que tiene como fundamento el cuidar a los jóvenes en la manera que no tengan centros de entretenimientos cerca, posiblemente esto deje de suceder. Cabe mencionar que esta ley se encuentra enfocada a los centros de entretenimiento, pero de igual manera trastoca a las papelerías que se encuentran cerca de las escuelas e incluso hay veces que están exactamente en frente de ellas. El artículo 43 apartado I, menciona que los juegos electrónicos o videojuegos no deberán instalarse al menos de 300 metros a la redonda de algún centro escolar.

Cuando no existía la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal (Asamblea Legislativa del Distrito Federal, 2011), algunos niños pasaban a las maquinitas antes de entrar a la escuela y se gastaban el dinero que les daban sus padres para comprarse alimentos a la hora del recreo; había ocasiones que los niños se entretenían tanto en el juego que no se daban cuenta de la hora, y ya se había pasado la hora de entrar a la escuela, por consecuencia, ya no asistían a clases y regresaban a casa.

A partir de esta temática se plantea la pregunta: ¿Es una práctica popular y de reafirmación de identidad los videojuegos de maquinitas?, misma que deriva la idea de analizar la práctica popular y de reafirmación de identidad los videojuegos de maquinitas.

De la misma manera, se derivan varias preguntas periféricas en donde se pretende profundizar en el objeto de estudio:

- ¿Qué relación tiene lo popular con el juego?
- ¿Qué relación se establece entre la identidad y el juego?
- ¿Cuáles son los roles que adopta la población al jugar?
- ¿Qué relación existe entre el jugador y el videojuego?
- ¿Cuáles son los vínculos sociales que se establecen a partir de esta práctica?
- ¿Cuál es el interés de esa práctica a pesar de los avances tecnológicos?
- ¿Cuál es la relación persona-videojuego que se establece?

En cuanto a los objetivos particulares que nos ayudan a contestar estas preguntas se encuentran:

- Describir el concepto de popular y su relación con los videojuegos.
- Describir los roles que se establecen con esta práctica.
- Explicar la relación persona-juego que se establece en la práctica del videojuego.
- Analizar los vínculos de interacción social que se establecen.
- Analizar las razones del uso de videojuegos en maquinitas a pesar de los avances tecnológicos.

Es así como a partir de estas preguntas y objetivos, se plantea el supuesto de partida bajo la idea de que los jugadores de maquinitas construyen o reafirman su personalidad, a través de estos espacios que se presuponen de socialización y que llegan a ser un lugar de esparcimiento y recreación en donde las interacciones construyen formas de vida, que involucran a una comunidad en donde los jóvenes se sienten identificados. Pero ese espacio va mas allá, pues resulta que les proporciona un sentido de vida.

A partir de estos presuntos de investigación, se desarrolla el trabajo de la siguiente manera:

En el capítulo I se intenta mostrar los datos contextuales e históricos sobre los videojuegos que, según los datos estadísticos; cada vez más, son parte inherente a los jóvenes, haciendo que se coloquen entre las actividades de ocio que dejan más derrame económica.

Asimismo, se da un repaso sobre la historia de los videojuegos, la revolución tecnológica y su influencia en el mejoramiento y avance en las nuevas consolas de videojuegos en la actualidad y se trata la historia de las maquinitas. ¿Cómo fueron sus inicios? ¿Qué debe poseer un aparato para que pueda ser denominado maquinita?

También se aborda, cómo fue que con el paso del tiempo los videojuegos se convirtieron en algo muy común, llegando poder encontrarlos en cualquier lugar, ante este suceso se tuvo hacer una ley donde se reglamentara dichos establecimientos y procurando a los jugadores.

Por último, se hace descripción de nuestra fuente de información que es la Frikiplaza, donde se encuentra y se menciona que características posee, para que el lector pueda situar geográfica y estadísticamente el lugar.

En el capítulo II, se hace una recopilación y análisis de trabajos realizados sobre los videojuegos, desde las perspectivas; ciencias sociales, consumo y los efectos sobre el uso de los videojuegos. En este apartado se agrupan los proyectos por temática, con la idea de hacer un análisis y reflexión sobre los aportes que se han hecho hasta el momento.

En el capítulo III que es el marco teórico, se desarrollan los fundamentos que guían esta investigación y para ello, se utiliza la teoría de sistemas, enfocada principalmente a la Escuela de Chicago.

En el Capítulo IV, se describe la metodología y la técnica para analizar los datos obtenidos en la investigación y se muestran los resultados de los análisis que emanan de la información que se obtiene de la etnografía y entrevistas que se realizaron.

Finalmente, existe un apartado de conclusiones en el cual se recapitula la información que se obtuvo en el análisis y el cruce de datos con la teoría sistémica.

Para concluir, es importante decir que las prácticas sociales en la vida cotidiana, son importantes para conocer y entender procesos comunicativos que pueden ayudar a entender mejor las estructuras simbólicas que parecen ser invisibles ante los ojos de todos.

Capítulo 1. De la calle a tu casa (Antecedentes y contexto)

A la mayoría de los jóvenes les atrae el jugar videojuegos, ir a la escuela y hacer tareas escolares son sus principales actividades. Los videojuegos son uno de los medios de entretenimiento preferido por los jóvenes tal vez después del ver televisión.

En 2015, se espera que el mercado de los juegos mexicanos para generar \$1.2 mil millones en ingresos. Esto representa un incremento del + 18% en 2014, convirtiendo a México en la 13^{er} mercado de los juegos más grandes del mundo. De los 46,8 millones de jugadores, 29,0 millones de gastar dinero en juegos, una relación deudor-jugador del 62%. El gasto medio anual por deudor es \$ 41.33, que es más alto que el promedio latinoamericano de \$ 38.42. Los ingresos totales crecerán hacia 2018 con un CAGR saludable de + 15,6%. (Newzoo, 2015: párr 5)

Las más recientes investigaciones sobre el mercado de los videojuegos constatan las proyecciones que se hicieron en el año del 2015, en México:

Sólo entre 2009 y 2016 duplicaron sus ingresos al pasar de 11 mil 278 millones de pesos a 22 mil 852 millones, según datos de la consultora CIU. Entre 2015 y 2016 registró un crecimiento de 13.3% anual.

El mercado de videojuegos en México está dominado por tres grandes gigantes: Microsoft que tiene 58% del mercado a través de Xbox y sus distintas presentaciones; Sony, con 24% a través de PlayStation, y Nintendo, con 18% mediante Wii.

A escala global, la industria del videojuego generó en 2016 ingresos por 91 mil millones de dólares, según Súper Data, convirtiéndose en uno de los sectores más dinámicos de la fusión tecnológica entre videojuegos y teléfonos y dispositivos móviles. (Villamil, 2017: párr 5-7)

Esta cifra nos muestra la realidad de México, a pesar de que es un país que estuvo en recesión económica en el año 2008 y subsecuentes, invierte una gran cantidad de dinero en el entretenimiento como los son los videojuegos así mismo es evidente que cada año va creciendo la cifra de como de jugadores en relación al dinero que se destina para estos.

"Un niño que es capaz de jugar un videojuego por horas obviamente no tiene un problema general de atención" (Newzoo, 2015: párr 6), este hecho ha forjado diversas preguntas por parte de psicólogos, profesores, principalmente por los padres de familia

y la población en general, asimismo qué secuelas o efectos deja este suceso en los jóvenes. Justamente, es de suma importancia estudiar la socialización en el espacio de las maquinitas multijuegos, con la intención de analizar el papel que juega el joven en la socialización dentro de las maquinitas multijuegos. Por consecuencia, la industria de los videojuegos se ha extendido con el paso de los años y de igual manera con la evolución que han tenido, en cambio esto no ha podido dar más apertura a todos los sectores de nuestra sociedad, dejando a unos sin el acceso a ellas, por ende, esta población está rezagada, oculta, olvidada, subalterna.

Si bien, hoy en día hay estudios sobre los “no lugares” como espacios de socialización como lo son los aeropuertos, los centros comerciales, etcétera. En estos no lugares no entran los centros de entretenimiento (maquinitas), como un no lugar. Hay estudios sobre lugares de la clase media alta y alta, aun nadie se ha interesado por estudiar donde se da la socialización de la clase baja o de las clases populares, es decir, de los olvidados. Por ello es de suma importancia que se abra una brecha con respecto a los estudios es este tipo de poblaciones para que se les brinde atención.

Las maquinitas son un espacio en donde se reúnen los jóvenes, de diversas situaciones económicas para pasar un rato agradable jugando, haciendo amigos. Estas maquinitas aún hoy en día es posible encontrarlas en algunos lugares de la Ciudad de México, existen diversos investigadores que se enfocan al estudio de los videojuegos mas no en el lugar en sí, por lo tanto, pareciera que ya no existen o están en el olvido, ocasionado por la falta de interés de los investigadores.

En la actualidad en toda América Latina, se encuentra en boga el estudio de la Cultura Popular, Pablo Alabarces tiene nueve líneas de lo que es lo popular, de acuerdo a estudios, debates, investigaciones, la línea número tres la cual es la que se aproxima más a nuestro tema, es la siguiente:

El pueblo no existe, y popular es sólo un adjetivo. Un adjetivo no sustancial: porque lo que define la cuestión es la dimensión de lo subalterno, de lo que en una escala de jerarquía es lo dominado. Usemos dominado para hablar de coerción, usemos subalternidad para hablar de situaciones de hegemonía, pero siempre se trata de un nivel de lo otro, de lo que está en una relación de inferioridad. Es el hecho de la dominación: todo artificio cultural tiene espesor simbólico, pero todo artificio cultural

entra en relaciones de dominación, que son las que constituyen la dimensión de lo popular. Eso es lo único que no puede suprimirse en el análisis. El pueblo no existe como tal, no existe algo que podamos llamar pueblo, no existe algo que podamos llamar popular como adjetivo esencialista, pero lo que existe y seguirá existiendo es la dominación y esa dominación implica la dimensión del que domina, de lo dominado, de lo hegemónico y de lo subalterno. Eso es lo popular: una dimensión simbólica de la economía cultural que designa lo dominado. (Alabarces, 2002:7)

Con esta línea que muestra Alabarces, podemos entender por qué se ha dejado de lado el estudio de las culturas populares o de los lugares populares, lo más fuerte es la dimensión simbólica con la que se les ve a las culturas populares.

1.1. DEL PIXEL A LA REALIDAD VIRTUAL

Belli y López hacen un breve repaso por la historia de los videojuegos y mencionan que el primer juego de la historia data de 1952, desarrollado por Alexander S. Douglas, llamado (OXO). El juego era por medio de una computadora del tres en raya y se ejecutaba por medio de un ordenador de tipo *Electronic Delay Storage Automatic Calculator* (EDSAC). Mencionan que, para el año de 1958, Higginbotham creó, el primer simulador de tenis, de una modalidad de dos jugadores (2008).

En 1971, Nolan Bushnel empezó a comercializar una consola llamada ComputerSpace, en los Estados Unidos. Durante esa década llegaron al mercado los sistemas denominados Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200 (Atari), Commodore 64 (Commodore), Turbografx (Nec) (Nadala, 2016: párr 6).

Desde el año 2000 la revolución tecnológica nos ha dejado perplejos, ya que la evolución de los videojuegos y de las consolas se ha visto mejorada cada vez más. Hoy en día es sumamente fácil encontrar videojuegos con una realidad sumamente avanzada, debido que las consolas han buscado lo que el público demanda que cada vez se mejoren aún más los gráficos y las resoluciones de los mismos para que los jugadores se puedan adentrar en esa realidad virtual, buscando que los jugadores se sientan en un lugar real, en una realidad avanzada.

El comercio de las maquinitas ha proliferado haciendo que la gente, y sobre todo a los niños, les atraigan los videojuegos; algunas veces es difícil que los niños, pero sobre

todo sus padres, puedan adquirir una consola de última tecnología para tenerla en casa, por lo tanto surgen los centros de entretenimiento o de maquinitas en los barrios y en las zonas populares, como una alternativa a los niños y jóvenes de bajos recursos y estas maquinitas llegan para suplir esa necesidad de diversión.

Los videojuegos son artefactos más representativos en los años finales del siglo xx, cuando llegaron fue novedoso interactuar con un dispositivo y, además de eso, tener el control de lo que pasaba en la pantalla del televisor receptor. Los videojuegos se difundieron ampliamente generando que los niños tuvieran y formaran parte de esa experiencia de interactuar con un videojuego, por otro lado, las personas adultas los trataban como juegos sin importancia, sobre todo, de poca destreza y habilidad.

Los videojuegos llegaron a México a finales de la década de los 70, cuando en otros países como Estados Unidos ya tenían varios años de haber llegado en ese momento apenas se comenzaban hacer distinciones entre los juegos que eran de tipo doméstico y los juegos de tipo comercial. La primera consola que fue utilizada como maquinita fue el Atari la cual funcionaba con una moneda.

Ya en los años 80, comenzaron a surgir las maquinitas localizadas en establecimientos y pronto se difundieron, ya para mediados de aquella década se le dio más apertura en el aspecto comercial.

Posteriormente a México se trajeron juegos de Estado Unidos y se formaron asociaciones de comerciantes para poder adquirirlos llevándolos a las grandes ciudades donde comenzó la proliferación. Ya para los inicios de los años 90 estaban casi todas las grandes ciudades de México abarrotadas, comenzando a surgir las empresas que fabricaban las maquinitas y ajustaban los videojuegos, los monitores, los muebles, los botones, las palancas y el mecanismo compuesto de sensores y electroimanes para aceptar las monedas. En esa época la mayoría de maquinitas eran blanco y negro de baja resolución, eran juegos sencillos de aprender a jugar, básicamente contaban con una palanca y un botón. Esos juegos eran de aventuras en donde no se jugaba por vidas sino por algún tiempo definido mediante el sistema de la maquinita y se establecía un precio fijo por cada cierto límite de tiempo. La consola del

Atari era muy sencilla, ya que sólo contaba con una palanca que se movía en cuatro direcciones (arriba, abajo, derecha e izquierda) llamada también (joy-stick).

En el año de 1987 *Street Fighter II*, marco un hecho sin precedente, el éxito que obtuvo delimitó una evolución en los videojuegos de peleas, con este videojuego todos los muebles de las maquinitas tuvieron que ser rediseñados, debido a que este videojuego exigía más botones. Cuando se lanzó el videojuego *Street Fighter II*, su precio se elevó; un año después, el precio de los juegos bajaba a menos de una tercera parte del precio inicial (Sopitas, 2016). Por otro lado, con ese juego, las maquinitas dejaban ganancias que superaban los 400.000 pesos cada semana en la década de los 90, esta ganancia se mantenía durante un año; en lo que no existiera un videojuego más nuevo y cuyas características no fueran similares al actual.

Los videojuegos fueron una parte importante en la economía desde sus inicios, ya que incluía a los fabricantes, los consumidores y por último a los negocios, proliferaron las franquicias de establecimientos y surgieron algunas revistas especializadas en los videojuegos del momento, esas franquicias se encontraban en diversos centros comerciales denominados plazas.

En aquella época la población de los jugadores se encontraba dividida por sectores en donde los negocios eran independientes, solían ubicarse en lugares muy concurridos como las ciudades y los pueblos, tenían poca variedad de videojuegos para todos los gustos de los jugadores, esta zona era económica además de no estar actualizados en cuanto a los videojuegos que iban saliendo; el precio para jugar las maquinitas era de unos 50 centavos o se compraban fichas; estos jóvenes que iban a estos lugares eran los que no estaban tan informados y consumían lo que se les ofrecía.

Por otra parte, encontramos los barrios en donde la juventud que habitaba ahí se encontraba más consciente en cuanto a los juegos ya que tenían una mayor posibilidad de estar informados y hasta cierto punto estar al día en los juegos. En esa época cualquier lugar podía funcionar como local de maquinitas que iban desde abrir el zaguán de casa y poner algunas maquinitas hasta poner un local. Cómo se puede ver,

se requería de poca inversión para este negocio, la inversión se vería reflejada con ganancias en menos de un año.

A mediados de los 90, mucha gente ya tenía en su posesión maquinitas de videojuegos, lo cual llevó a una menor rentabilidad debido al exceso de las maquinitas que ya existía; una vez incrementada la competencia entre los dueños, muchos pequeños locales tuvieron que cerrar ya que los locales más grandes tenían mayor capacidad de tener sus videojuegos al día. Las maquinitas perdían muy rápido su valor, en esa década se estaba incrementado el consumo de los videojuegos en la red doméstica, es decir, muchos padres de familia optaron por comprar una consola de videojuego para sus hijos y así alejarlas de los establecimientos.

Las primeras plataformas que se atrevieron a lanzar un producto que fuera capaz de jugarse en casa fue Sony con su consola denominada Play Station, hicieron lo mismo Nintendo y Sega, cada empresa confeccionaba lo que estaba al alcance de sus manos para ganar consumidores de sus consolas y videojuegos.

1.2. VIDEOJUEGOS Y SUS REFORMAS

Las maquinitas de videojuegos son productos tecnoculturales. En un principio no se pensó en todos los efectos que produciría el jugar, lo cual al comienzo no tenía por qué existir un reglamento tanto para su producción y su distribución. Después, las maquinitas de videojuego tuvieron un vacío legal, las compañías generadoras de entretenimiento y videojuegos modificarían sus derechos ya que de país a país cambian ellos no lo tenían en cuenta, estos derechos se acoplarían a cada país, pero también la piratería empezaba hacer de las suyas, muchos videojuegos que eran muy costosos o que eran difícil de conseguir el mercado, la piratería los producía a un menor costo; en ese momento se comenzó hablar de la piratería de software.

El negocio de las maquinitas en México, superó todas las expectativas provenientes del extranjero y más de las compañías generadores de estos juegos, rápidamente se dieron cuenta que el mercado mexicano era exigente por lo que en todo momento

trataron de dar la gente lo que pedía. Cabe destacar que en todo momento de la existencia de los videojuegos ha proliferado la piratería.

Algunas compañías de videojuegos que en su momento eran las principales productoras tuvieron la visión de contratar personas para que jugaran sus juegos antes que salieran al mercado. Estos sujetos eran los encargados de jugarlos antes que nadie y a su vez tenían una gran responsabilidad, identificar los problemas de los juegos y comunicárselos a la compañía para la resolución del o los problemas para que se comercializaran.

Dentro de ese vacío legal en el cual existían las maquinitas pasaron varias décadas para que alguien se preocupara por la reglamentación, en pro del bienestar de los jóvenes que los jugaban ya que estaban ocasionando diversos tipos de problemas, entre los jóvenes fanáticos a ellos.

Las maquinitas, han de estar reguladas mediante leyes las cuales puedan generar un bienestar entre toda la sociedad, por ello la Asamblea Legislativa del Distrito Federal (VI Legislatura, 2011) generó una Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal en donde se regula el uso de las maquinitas de videojuegos, es el artículo 43 fracciones I, II, III, IV, V, VI, VII y VIII así como el artículo 44 fracciones I, II, III y IV (Asamblea Legislativa del Distrito Federal, 2011: 21).

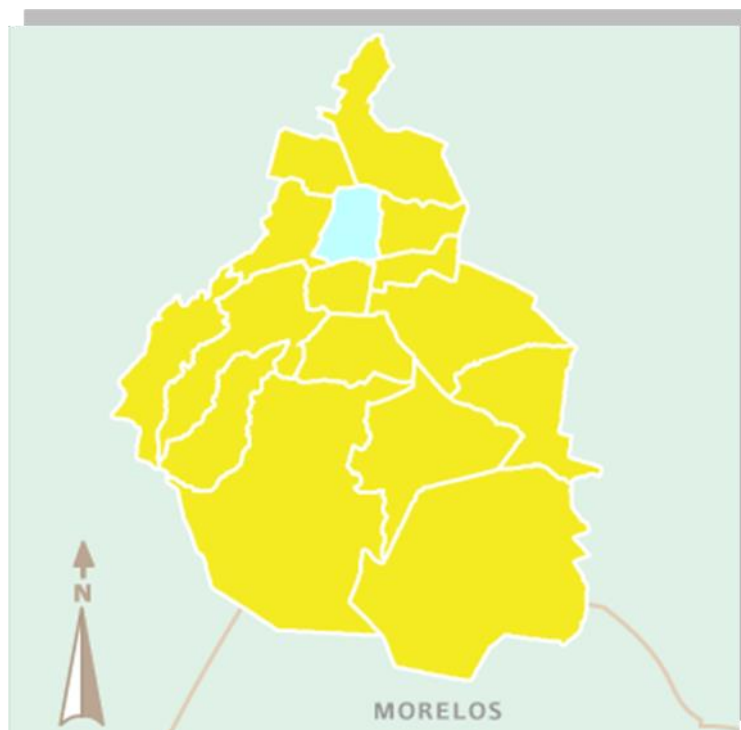
Cualquier juego que no se encuentre inscrito en el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal estará prohibido para operar como negocio. Por consiguiente, cuando ya se tienen en cuenta estas reglas de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, también se debe de sacar un permiso y que este sea otorgado para ya tener maquinitas en el establecimiento es importante al momento de solicitar dicho permiso se debe de contar con la reglamentación que se requiere para tal efecto.

La delegación Cuauhtémoc es una de las zonas más importantes de la Ciudad de México y con más popularidad debido a la zona geográfica en la que se encuentra, en la cual existen diversos espacios donde se localizan los centros de entretenimiento donde hay maquinitas.

Para trabajar el caso de las maquinitas multijuegos, es necesario definir el campo de estudio, es decir, qué tipo de personas vamos a analizar; de esta manera estar conscientes de nuestro público, partimos con el concepto de joven el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE), a los que define en un rango de edad de 12 a 29 años debido a que así lo refiere el marco muestral de la Encuesta Nacional de la Juventud (ENJ) (Juventud, 2014: 26).

La delegación Cuauhtémoc, Ciudad de México.

Imagen 1. Ubicación de la Delegación Cuauhtémoc.



Fuente: Gobernación, 2010: párr 13.

Según los resultados definitivos del Censo de Población y Vivienda de 2010, realizado por el INEGI, la Delegación Cuauhtémoc registró una población de 531,831 habitantes de los cuales 251,725 son hombres, y 280,106 son mujeres. En el 2010 viven en la Delegación 15,576 habitantes más que en el año 2000 (Cuauhtémoc, 2016: párr 32).

El diagnóstico de la Delegación Cuauhtémoc es el siguiente de acuerdo con su entorno: desde la perspectiva de un ordenamiento territorial, se encuentra ubicada en la región

centro del país, la cual está conformada por la Ciudad de México y los Estados de México, Hidalgo y Tlaxcala. Esta región es el ámbito territorial inmediato de la Zona Metropolitana del Valle de México que está formada por las 16 delegaciones de la Ciudad de México, 58 Municipios conurbados del Estado de México y uno de Hidalgo (Cuauhtémoc, 2016: párr 7).

Al interior de la Ciudad de México, la delegación Cuauhtémoc pertenece a lo que se ha llamado Ciudad Central. Esta visión regional metropolitana es importante tomarla en cuenta en el proceso de planeación ya que en el aspecto territorial su crecimiento físico y demográfico ha rebasado sus límites administrativos.

Por lo tanto, es necesario mencionar que todo lo que pasa en la Zona Metropolitana del Valle de México influye en los procesos de desarrollo interno de esta Delegación. De igual manera, las acciones y políticas implementadas por la demarcación inciden en el desarrollo de la Zona Metropolitana.

Cuenta con una superficie de 3,244 has., representa el 2.18% de la superficie total del Distrito Federal y el 4.98% total del área urbanizada total de la entidad. La Delegación comprende 33 colonias.

Localizada en el centro del área urbana del Distrito Federal, la Delegación Cuauhtémoc, colinda al norte, con la Delegación Azcapotzalco y Gustavo A. Madero; al oriente, con la Delegación Venustiano Carranza; al sur, con las delegaciones Benito Juárez e Iztacalco; y al poniente, con la Delegación Miguel Hidalgo. (Cuauhtémoc, 2016: párr 10 - 11)

Nuestro local de estudio está enfocado en la Frikiplaza, un bazar de entretenimiento y videojuego en Ciudad de México (Frikiplaza) ubicado en la delegación Cuauhtémoc. Consta de cuatro pisos dedicados a la diversión y entretenimiento donde hay desde maquinitas, accesorios para celulares, anime, comida rápida, torneos de cartas, renta de videojuegos, Pump It Up, cosplay, doramas, K-pop, J-pop, tatuajes, pearcings, figuras coleccionables, figuras armables de papel, moda alternativa, doramas, comida oriental, dulces orientales de importación, reparación de videojuegos, hasta un enorme espacio para eventos con capacidad de 600 personas. Abre todos los días de lunes a sábado de 10:00 a 20:00 horas y domingos de 10:30 a 19:00 horas. Se encuentra en Eje Central Lázaro Cárdenas No. 9 Col. Centro, Ciudad de México, (CDMX).

Capítulo 2. De los hongos a los disparos (Estado del Arte)

2.1. CIENCIAS SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS

Esta investigación surge de la necesidad de analizar el fenómeno de la interacción que sucede al interior de la Frikiplaza, puesto que es un espacio en donde no se han realizado investigaciones de dicho fenómeno. Sin embargo, existen investigaciones un poco recientes en donde se abordan a los videojuegos desde otra perspectiva, por lo que se pretende analizar la interacción y las diferentes formas de esta de manera que se rescaten algunos ámbitos los cuales sirvan para sustentar la presente investigación.

Cuarenta años después de su aparición, el videojuego se ha convertido recientemente en el campo de estudio más de moda y más volátil dentro de la nueva teoría de los medios de comunicación. La idea de una teoría del videojuego va ganando finalmente aceptación en el mundo académico –aunque todavía quedan bolsas de resistencia. Unos cuarenta años atrás esta antología básica no se habría llegado a realizar, no sólo por falta de público, sino también a causa de la escasez de estudiosos dispuestos a considerar seriamente el videojuego como un objeto cultural digno de atención. (Mark J. P. Wolf, 2005: 2)

Como se menciona la historia de los videojuegos se remonta a los años 70, y a pesar de que hoy en día ya no son tan nuevos no existen teorías al respecto, pero sí teorías enfocadas al estudio científico y empírico de los juegos.

Hernández Jiménez (2005), retrata cómo el ser humano siempre ha tenido la necesidad de la recreación, entendido este término como el tiempo libre que tienen los seres humanos para gastarlo en lo que deseen.

Hace algunos años la gran mayoría de las personas no contaba con una consola de videojuegos en casa, esto debido al alto costo que tenían que invertir, por lo que algunas familias no tenían acceso a ellas; después de cierto tiempo, el costo fue abaratándose y dando apertura a más familias pudieran tener acceso a una consola de entretenimiento.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), qué tanto tienen que ver con el avance tecnológico en el cambio de comportamientos, de los niños y jóvenes, qué tanto tienen que ver el cambio generacional, la manera de acoplarse a ella:

Hasta unos años el videojuego era señalado por los especialistas en salud como uno de los causantes de las elevadas tasas de obesidad infantil en el primer mundo. Sin embargo, en los últimos años han llegado nuevas consolas que auguran un gran futuro, ya que proponen acciones para mejorar la salud. (Hernández Jiménez, 2005: 65)

Este trabajo hace una vereda sobre cómo la tecnología y la comunicación ha tenido influencia en cuanto a los sujetos que juegan videojuegos. Se puede notar que no se hace un vínculo entre la manera que se da la identidad o la socialización entre los sujetos que se encuentran en contacto con los videojuegos. Sin embargo, podemos decir, que su trabajo plantea un estudio enfocado a esta forma de comunicación que da más luz para entender al fenómeno, por otro lado, es importante destacar la relación que hace con la salud mental y de interacción que nos sirve para entender algunas repercusiones en la identidad de los jugadores.

Méndez (2013). La historia de los videojuegos se remonta al año de 1952, cuando fue inventado el primer videojuego y la forma en que evolucionan.

Una de las creaciones más importantes en los videojuegos se ha dado con la invención del Súper Mario Bros, este videojuego el más reconocido a nivel mundial surgió a mediados de los años 80, hoy en día sigue siendo uno de los juegos más jugados por chicos y grandes. Cabe destacar que en su inicio fue creado para la consola del Atari, a la postre el último videojuego de éste.

Súper Mario Bros es un juego que se ha reinventado muchas veces desde su primera aparición hasta sus más actuales versiones. Se ha modificado dándole más efectos y mejores gráficos adaptándose a la tecnología y a los cambios generacionales. Este cambio generacional es dado por el videojuego y los jugadores se van adaptando ante el cambio e inminente avance tecnológico, que va desde el juego en sí hasta las modificaciones de las consolas.

Esta tesis hace una serie de comparaciones entre juegos y algunas compañías generadoras de videojuegos, además de hacer un estudio del papel que juegan los videojuegos en la vida social cotidiana y el vínculo afectivo entre la familia a partir de la convivencia al interior a partir de un videojuego. Además, observa el panorama de los videojuegos que se pueden llevar a cabo de forma privada, esto conlleva ciertas

diferencias con el presente estudio, pero las observaciones que realiza en torno a la relación sujeto-videojuego son importantes para comprender procesos de interacción y de construcción de identidad y a la vez, las diferencias que pueden existir entre estas dos formas de jugar.

Etxeberria (2008). En su artículo Teoría de la educación y la cultura escribe sobre la sociedad de la información, *Videojuegos, consumo y educación*, en donde da una cifra con el porcentaje de niños españoles que están consumiendo durante su tiempo de ocio y los videojuegos. En la actualidad, algunos elementos de la sociedad ven su realidad por medio de los videojuegos.

Uno de los factores a considerar cuando hablamos de los videojuegos son los niños y las niñas, que son ellos quienes en su gran mayoría consumen los videojuegos, saber si afecta su conducta o les ayuda a desarrollarse de una mejor manera, en este sentido sería de materia primordial los estudios que actualmente se están realizando en España en el ámbito de la educación y la medicina.

Cabe hacer hincapié, que los videojuegos no sólo son por medio de consolas, sino también puede darse por otros medios tecnológicos como la computadora, u otros artefactos tecnológicos capaces de procesar un videojuego. A pesar de ello los videojuegos pueden ser utilizados o verse como un nuevo método didáctico para los educandos, hoy en día aún no se sabe si este sistema de enseñanza está afectando o beneficiando a los estudiantes, sobre todo, y quizá lo más importante, es saber si esto será ventajas o desventajas frente a otros alumnos que no han tenido el acceso a esa tecnología a largo plazo.

Este escrito se basa en cifras, no da soluciones como tales, sino que te lleva por un camino tortuoso mostrando las diferencias y algunas similitudes de los tipos de juegos y características que poseen. Tiene por objetivo principal anticipar los riesgos que tienen los niños y niñas ante los videojuegos.

El consumismo no sólo se da en los videojuegos, sino también se impone a los seres humanos en nuestros días. Comprender este gran fenómeno del consumismo nos permitirá un mejor análisis, comprensión de la estructura y la dinámica de nuestra

realidad social en que estamos inmersos, de qué manera ese consumismo nos ayuda o nos guía hacia la adquisición de nuestra propia identidad y la manera de socializar.

La fuerza del consumismo rebasa, por mucho, su función económica y se ha convertido en una función simbólica, cuyo poder se centra en la masificación del comportamiento social. Además, sería interesante saber si esa masificación del comportamiento social genera una identidad igual en algunos jugadores de videojuegos que no se conocen.

Quezada (2009). En la actualidad una de las formas de entretenimiento son los videojuegos, es casi imposible no querer mirar este ámbito de ocio, así como es absurdo al alcance que tienen en la cotidianidad de nuestra sociedad:

El ser humano es un sujeto gregario por naturaleza, desde su nacimiento crece rodeado de otros individuos que le procuran no solo bienestar físico, sino también psicológico, de este modo, su personalidad se ve estructurada en gran medida por el entorno social en que se desarrolla y al cual, tradicionalmente, se le atribuye una enorme importancia. Cabe mencionar, a nivel psicológico, el sentido de pertenencia que otorga el hallarse dentro de algún grupo como le falta de esto suele ser causa de malestar. (Quezada, 2009: 34)

De acuerdo con lo anterior el ser humano es un ser que vive en comunidad por naturaleza, ya que es importante para que se pueda desarrollar, en diversos ámbitos de su vida y pueda interactuar con su entorno procurando su bienestar y su desarrollo.

Diversos estudios se han realizado para demostrar la trascendencia y las consecuencias que tienen y que pueden ocasionar desde los aspectos físicos hasta los cognoscitivos, de qué manera pueden tener incidencia dentro de la vida de los jugadores y de sus familias.

En la parte social, menciona el autor cómo afecta las interacciones entre los jugadores y el mundo exterior. Cabe destacar que este tipo de investigaciones aún son insuficientes en esta área.

Este trabajo tiene algunas similitudes con el presente ya que hablaremos de la socialización a una escala diferente. De igual manera haremos una vinculación entre la socialización e identidad a partir de los videojuegos echando mano de la tecnología y cómo se gesta una socialización e identidad a partir de los videojuegos.

Aroche Juárez (2003), plantea las siguientes ideas:

Una parte fundamental para el bienestar social humano ha sido la tecnología, ella ha dado cabida a muchos espacios para hacer la vida mejor y más fácil. La tecnología en sus inicios fue un mecanismo de control que era dada por los países de primer mundo hacia los países del tercer mundo para diversos efectos.

También menciona que muchos países carecen de una forma de utilización de los videojuegos, es decir, de qué manera son tratados por los consumidores y qué beneficios sacan de ellos. Éstos dejan anualmente grandes ganancias a la industria.

Los videojuegos se encuentran categorizados en diferentes esferas, algunas de ellas pueden ser vistas como formas de reforzamiento de conocimientos en el área escolar, de ahí el nivel de exigencia va en aumento al punto de que podemos llegar a ver videojuegos con alto contenido erótico-pornográfico. La falta de sensibilidad por parte de los jugadores y de las empresas encargadas de ofrecer este entretenimiento se encuentra endeble ya que no cuentan reglas específicas para eludir este tipo de videojuegos. Los vacíos legales son parte fundamental en este aspecto ya que no existe alguna ley que logre homologar los contenidos a nivel mundial.

Se observa que el estudio realizado por Aroche se encuentra más encaminado hacia el desarrollo, programación y construcción de los videojuegos; asimismo intenta demostrar, mediante algunos aspectos teóricos por qué la gente tiene atracción por la tecnología, especialmente por los videojuegos. Esta exposición no toma en cuenta al jugador y qué obtiene cada uno de ellos que no les dé alguna otra área del entretenimiento. El presente trabajo intentará demostrar mediante aspectos teóricos de qué manera los jugadores crean su propia identidad a partir de los tipos y medios que utilizan para su entretenimiento. Además, investigar qué obtienen los jugadores que siguen asistiendo a los centros de entretenimiento, que no se los da el poder jugar videojuegos desde la comodidad de su hogar.

Rodríguez Gómez (2014), sostiene que nuestra cultura se encuentra en constante cambio transformación, muchos estudios de la cultura han tenido acercamiento con la sociedad para de entender cómo se da el incesante cambio, por las múltiples formas que tienen los procesos dentro de nuestra sociedad.

La tecnología aventura un sinfín de cambios con ayuda de los *mass media*, que colaboran a darle cierto sentido a nuestra cosmovisión de la realidad y también de la vida bajo ciertos parámetros que son impuestos muchas veces por los medios de comunicación masiva. La tecnología es un aliado por fuerte de los *mass media*, ya que generan productos de diversa índole que son usados por la sociedad como mecanismo para modificar o reafirmar ciertos aspectos de nuestra cultura; ¿Dentro de los *mass media* pueden ser catalogados o calificados los videojuegos? Ya que ellos ayudan a la socialización y son facilitadores de ciertos aspectos característicos de nuestra sociedad.

¿Cuál es el vínculo emocional o afectivo que se da entre los *mass media* y los videojuegos?, ¿cómo se va generando en cierto sentido una manera de ser y de pensar bajo las reglas de los videojuegos? y ¿cómo funcionan dentro de nuestra sociedad?

Sin embargo, aún con este estudio no podemos entender bien a bien cómo se forja la modificación de la sociedad a través de los videojuegos y cómo se va generando la identidad de cada individuo dentro de su cultura; el aporte quizá primigenio para poder estudiar la identidad de los sujetos dentro de la sociedad desde el punto de los videojuegos o la identidad a partir de los videojuegos.

Ahora bien, Macías Fabela (2004), demuestra que a lo largo de nuestra vida vamos reuniendo varias experiencias conforme vamos de la niñez a la adultez, el juego y el ocio; son quizá las dos importantes áreas de la vida que se deben desarrollar más para poder tener una adecuada madurez en aspectos motrices e intelectuales.

Los videojuegos se encuentran entre la frontera de lo que es el juego y el ocio; el estudio realizado fue trabajado en niños de 10 a 12 años, ya que en esta etapa se apela más a los videojuegos, aunque no se excluye a demos jóvenes adolescentes; unas de las razones que se encuentran en este estudio por lo que asisten a los videojuegos sólo para descargar su energía y su motivación debido a la edad.

Cabe destacar que no sólo los niños asisten a ese lugar de entretenimiento y ocio, pensar eso sería excluir a muchos jóvenes adolescentes que van a ellas, de igual manera pueden existir muchos motivos por los cuáles asisten a esos lugares.

Los niños de esas edades se pueden reunir en los espacios donde hay videojuegos; pero la demás gente que asiste ¿por qué motivo asiste, qué cosas encuentra en esos lugares que no encuentra en otros lugares, y qué ganan con jugar? Se estudiaron los motivos por los cuáles acuden frecuentemente a los videojuegos. Lo que falta en la investigación es adentrarse del otro lado, es decir, estudiar cómo se forman o se perciben los jugadores con los videojuegos, cómo se construyen a partir de ellos y la sociabilización en centros de los videojuegos.

De igual manera varios estudios acerca de este fenómeno de los videojuegos se han interesado por los adolescentes, tal el caso del artículo escrito por Sádaba (2009).

La investigación fue efectuada en la generación mexicana, se centró en el análisis de la relación internet, televisión, celulares y videojuegos en niños y adolescentes entre los seis a los 16 años.

Los medios de comunicación se encuentran en constante cambio debido, en gran medida, a los avances tecnológicos existentes. Al igual que los medios, los jóvenes también se encuentran en constante movimiento y exigencias dentro del mundo y la cultura de los videojuegos; las posibilidades que tenemos hoy en día de hacer contacto con los videojuegos son infinitas, así como las exigencias por parte de los jugadores hacia las compañías que se dedican a fabricar estos modelos de entretenimiento.

Los videojuegos, al ser una forma de cultura para los jóvenes, son capaces de condicionar o no, las conductas humanas sobre los videojuegos, en este ámbito existen peleas sobre si son los videojuegos buenos o no y hasta qué punto esa realidad virtual tiene repercusiones en cada jugador en su vida diaria. Existen diversos estudios en los que se demuestran las dos caras de los videojuegos; la buena y la mala, así mismo experiencias dentro de los ámbitos, cada uno puede forjar su propio criterio acerca de ellos.

Existe un término con el cual se reconoce a un jugador de videojuegos que se encuentra dentro del mismo rango de conocimientos esenciales. La palabra Nerd, es un término que se utiliza de manera peyorativa para quienes son atraídos hacia los videojuegos.

El consumismo es la manera en que los jóvenes son cautivados por los videojuegos, esto sucede básicamente cuando las elecciones de las personas son inducidas, cuando sus opciones son reducidas y sus voluntades manipuladas, el ámbito de la libertad existe, pero está viciado. Es cierto que el consumismo y sus dispositivos no forman un azar, pero sí son un fuerte condicionamiento que mina la libertad de los sujetos. Es necesario que los seres humanos transformemos las expectativas sociales a través de la recuperación de la política como espacio de discusión pública. Los sujetos se constituyen como tales, no desde su exclusiva subjetividad, sino desde la intersubjetividad. Discutir los mecanismos de control social, criticar los intentos de hegemonía del mercado a través del consumismo, replantear el papel de la política y acercarla a los sujetos para devolverles su ciudadanía, enriquecer los valores que orientan la vida humana, etc. Todo esto no será posible desde individuos atomizados y convencidos sólo de la certeza moral y cultural de su subjetividad. No se logrará mucho si la crítica del sistema se reduce a la crítica de los sujetos morales. Es necesario reorientar los fines de los dispositivos sociales a través de valores que afirmen nuestra humanidad y responsabilidad, no solamente para con el sujeto mismo, sino con relación a los demás los seres humanos y para con el mundo.

Asimismo, el texto no muestra de qué manera los videojuegos son capaces de generar cultura alrededor de sus jugadores como generadora de identidad, el presente trabajo busca amalgamar los videojuegos dentro de una cultura como creadora de identidad:

Conforme los niños van creciendo, la importancia social del juego disminuye para dar paso a una preferencia más individualista. Por consiguiente, mientras que en el caso de los niños era mayor la presencia de quienes jugaban acompañados que de quienes jugaban solos, esta situación comienza a cambiar en el caso de los adolescentes, sobre todo de aquellos que habitan en entornos rurales. Así, el juego adquiere con el paso de los años una dimensión más personal, de tal modo que son más los que optan por el juego solitario. (Sádaba, 2009: 23)

Los niños se van adaptando a su entorno social conforme van creciendo y van desarrollándose, adquiriendo su personalidad que está en constante cambio hasta que son adolescentes y dan paso al juego de una manera mas individual.

Diéz Gutiérrez, *et al.*, (2008). Nuestra cultura es machista, llamada “cultura del macho” por Diéz Gutiérrez (Enrique, *et al.*, 2008: 7); en ella se ve con bajo perfil a la mujer. Por lo mismo en los videojuegos se ha estereotipado la imagen y el lenguaje de la mujer.

La cultura, transmitida por nuestros padres, generaliza una cosmovisión aparentemente igualitaria del mundo en que nos desarrollamos; en los videojuegos, por ejemplo, parecieran estar validadas ciertas prácticas sexistas, introyectadas en nuestra psique de tal modo que se han convertido en nuestro inconsciente colectivo.

Si bien, los videojuegos fomentan en gran parte la competitividad, al mismo momento, se funda como el “universo simbólico que establece como algo natural la violencia en toda relación de dominación-sumisión”. (Enrique, *et. al*, 2008:16)

Los videojuegos confirman la idea de que, para lograr tener éxito, las mujeres tienen que ser similares a los hombres y comportarse como ellos. Esto constituye un problema social. Es un fenómeno que (Galtung, s.f.) define como “violencia de cultura”. (Enrique, *et al.*, 2008: 16)

La violencia llega al punto de que las mujeres deben mimetizarse como si fueran de sexo masculino, y comportarse como ellos dentro del entorno de los videojuegos. Por consiguiente se podría entender cómo la violencia es vendida dentro de algunos videojuegos, lo que también va representando en qué momento histórico se encuentra nuestra sociedad y la cultura; la violencia en los videojuegos seguirá existiendo mientras haya mercado que compre ese tipo de videojuegos y se siga fomentado ese estado de éxtasis por los jugadores.

Este artículo de Enrique da una visión panorámica de cómo se ha ido promoviendo el sexismo dentro del área de los videojuegos, de manera que ese sexismo se va haciendo cuerpo y por ello lo vemos normal.

El presente trabajo se enfoca en el análisis de la socialización y cómo se va generando la propia identidad de los jugadores, quizá en cierto momento podamos entender cómo se gesta ese sexismo.

2.2. VIDEOJUEGOS Y CONSUMO

En la tesis de Cercedo Nonigo (2011), desde el paradigma de la comunicación no sólo son los medios de comunicación masiva; sino por el contrario el círculo de la comunicación absorbe todo lo que hacemos en toda nuestra vida diaria en nuestra sociedad; gracias a ello podemos decir que es posible una socialización entre las personas, los videojuegos no son la particularidad, aunque aún se tiene poca información de ellos.

Igualmente, los videojuegos además de ser un medio de entretenimiento para la gente actualmente en pleno siglo XXI están pasando a formar parte como un medio de comunicación. Los diseñadores de videojuegos, así como el uso de las consolas de los mismos nos permiten conectarnos a internet e interactuar con otras personas que comparte el mismo gusto por los videojuegos o por un juego en particular, permitiendo desarrollar formas de comunicarse por medio de los videojuegos. (Peláez, 2006, párr 4)

Los jugadores son personas comunes con responsabilidades en muchas áreas de la vida, lo que no impide que estén interesados con los videojuegos; los videojuegos dejan anualmente grandes ganancias, por ejemplo:

La industria de los videojuegos, desde junio del 2007 a la fecha, registró ventas por más de 1100 millones de dólares solamente en EU. En los últimos dos años el número de estadounidenses que ha adquirido una consola de videojuegos ha aumentado 18 por ciento según un estudio de la consultora Nielsen realizado a finales de 2006, 46 millones de hogares en Estados Unidos tiene una consola de videojuego.

Durante el 2006, Nintendo se adueñó del 71 por ciento del mercado japonés y registró ganancias por casi 1,500 millones de dólares según el diario Nikkei. Ahora las familias japonesas prefieren reunirse en sus casas a competir entre ellos que ponerse a ver la televisión o a ver cualquier otra forma de entretenimiento.

Según cálculos de expertos, la industria de los videojuegos mueve 30,000 millones de dólares alrededor del mundo y cada año crece más, en México el valor de este mercado se estima en 410 millones de dólares.

La revista Española Consumer predice que para el 2010 el valor de esta industria crecerá un 100 por ciento, es decir valdrá aproximadamente 60 mil millones de dólares. (Cercedo Nonigo, 2011: 64)

Si bien la investigación abarca temas de socialización, demostrarnos la complejidad de ello, y de qué manera y cómo surge la sociabilización dentro de las consolas de

videojuegos. Para ello, esta investigación es de suma importancia, ya que analizará de qué forma se sociabiliza y vamos formando nuestra propia identidad.

Mérida (2003), muestra lo siguiente:

Hace no mucho tiempo se comenzó a utilizar la palabra ocio, con esa sílaba se daba comienzo a utilizar para hacer referencia de que una persona tenía tiempo libre. El espacio del ocio alrededor de todo el mundo sea tomado a ha ido tomado por los videojuegos, independientemente el tipo de ideología que se profese o la localización geográfica en que se encuentren. (Mérida, 2003: 15)

Muchas personas se han opuesto a adoptar este medio de entretenimiento, debido a que hay estudios que demuestran el alcance negativo que tienen los videojuegos en los jugadores.

Pero también se ha demostrado que tienen alcances positivos desde diversas vertientes; hay casos en que se ha recetado al jugador algún tipo de juego específico para tratar alguna enfermedad que padezca.

Los videojuegos no están enfocados a grupos sociales, sino a los diversos gustos que existen por los videojuegos en todo el mundo, dando más apertura a los jóvenes, adolescentes, personas mayores de poder relacionarse con la realidad virtual de cada videojuego.

Al jugar no importa qué experiencia se tenga, lo importante es aprender cosas nuevas e ir perfeccionando la técnica en uno varios títulos, dependiendo de lo que busque cada jugador.

En esta investigación podemos observar cómo se gasta el tiempo de ocio, por parte de las personas en diferentes latitudes, sin embargo, no logra mostrar cómo el jugando, puede adoptar o modificar su identidad estando bajo una cultura que pudiéramos llamar emergente.

Por otro lado, Garfias Frías (2004) menciona algunos infortunios a lo largo de la vida humana han dejado experiencias y decepciones, pero también condicionantes como fue el acontecimiento histórico de la Segunda Guerra Mundial, en donde la sociedad dio cuenta de una línea divisoria entre el pasado y el presente.

Ese momento la revolución tecnológica comenzó a madurar de una manera eficiente en el terreno comunicacional y también de los videojuegos. Esto ha generado el consumismo de ellos formando un momento de la historia en donde la gente ya no gusta de salir como en otros tiempos quedándose en su casa por ser un lugar más seguro que estando en el exterior, además ese tiempo libre lo toman como un modelo de interacción.

Los videojuegos devienen de varias circunstancias como las siguientes:

Quando en cambio se crea la historia completamente en los videojuegos de "Final Fantasy" deben sentarse las bases, desde el modo en que se organizan los sujetos colectivos (pueblos), transportes vestimenta, sus miedos y otros aspectos que, si bien implican la imaginación, en ningún momento se ven fuera de lugar ya que la historia los justifica.

El repertorio de temas, históricos y actuales, es diverso y basto en México. Prácticamente todas las épocas históricas y manifestaciones culturales correspondientes permitirán adaptar el videojuego sobre la base de una exhaustiva investigación que ofrezca aspectos para construir el relato y producir sendas históricas como fuente para diversificar, a su vez, las producciones discursivas y mantener estilos propios. (Garfias Frías, 2004: 157)

Las ciencias de la comunicación se encuentran en constate estudio sobre los fenómenos dentro de nuestra sociedad y el estudio de las relaciones de comunicación que se tejen dentro de ella. (Ortega Barrientos, 2014).

En el texto afirma que existen muchos peyorativos, apodos, sobrenombres, seudónimos, alias, para quienes gustan de la afición a los videojuegos; no obstante, los sujetos que llevan a cabo estas actividades desarrollan habilidades y destrezas que los hacen diferentes a aquellos que no juegan este tipo de videojuegos. La mayoría de los jugadores conocen la cultura que engloba a los videojuegos. (Historia de los personajes y origen de estos).

El potencial de los videojuegos digitales aumenta las capacidades y competencias analíticas, reflexivas y creativas de los jugadores. Según Sánchez-Navarro añade algunas de las acciones que realizan estos juegos:

- Promueven el pensamiento estratégico de los jugadores: saber escoger entre las distintas alternativas cuál es más interesante.

- Mejoran la resolución de problemas mediante la reflexión y la negociación.
- Aumentan la capacidad de concentración.
- Promueven la memoria en la recopilación de información del juego, de los personajes y de los objetivos.
- Mejoran la planificación y la capacidad de gestionar los recursos propios.
- Aumentan la adaptación de los jugadores a contextos cambiantes.
- Trabajan la flexibilidad en la toma de decisiones: saber priorizar las mejoras y objetivos futuros.
- Aumentan la implicación en los retos y objetivos y el esfuerzo y el afán por cumplirlos. (Bigas, 2015, párr 6)

Si bien los jugadores son un fenómeno social alrededor del mundo y cada vez con más auge, lo que hoy es común, hoy los jugadores no son sólo jóvenes, sino incluso algunas familias completas interactúan entre sí cuando juegan.

Los videojuegos son medios de comunicación al igual que la televisión, el cine, el periódico, la internet, la radio; es decir, son un producto de la tecnología a través de los cuales nuestra humanidad se vincula con la sociedad, formando una cultura compuesta por diversos factores como los siguientes:

La cultura no se podría dar sin actores sociales, y del mismo modo no habría actores sociales sin cultura, es decir “la cultura es todo aquello en donde interviene el hombre”. La cultura es el conjunto de conocimientos, costumbres, tradiciones, valores que una sociedad hereda, adapta, crea, transforma, para comprender e interpretar la realidad. De esta manera sabemos que la cultura la hace el hombre y que de cierta manera la cultura también desarrolla al hombre; ambos se relacionan y están ligados el uno al otro y ni el paso del tiempo puede eliminar esa relación. La cultura es un concepto sumamente complejo y debido a su amplio espectro significativo nos centraremos en su aspecto social, la vida social no solo es cuestión de objetos que se representan como hechos en el mundo, también es cuestión de acciones significativas, de enunciados, símbolos, textos y artefactos de diversos tipos; también es de sujetos que se expresan y buscan interpretarse mediante su ambiente. (Ortega Barrientos, 2014: 22)

¿Los videojuegos sirven como círculo de socialización?, ¿Cómo los jugadores que intervienen forman su identidad a partir de los videojuegos y de sus amigos? El trabajo analizado nos muestra cómo sucede la socialización en esos lugares, pero no explica cómo esto genera identidad.

Sotelo Solís (2003), plantea lo siguiente:

Dentro de este mundo de la globalización en que no se encuentra dentro de ella esta lento en cuanto a los cambios tecnológicos y a la apertura de nuevos espacios, en los que la tecnología da una gran apertura a la generación de espacios en donde los jóvenes pueden juntarse en su momento del ocio.

Las maquinitas de videojuegos han sido distribuidas en los inicios como una forma de trabajo que provenía de los barrios básicamente en donde los niños andaban en la calle buscando diferentes maneras de divertirse. Los videojuegos nacen en los barrios donde, por una módica cantidad, tenías el derecho a jugar.

Los videojuegos llegaron para hacer y fomentar el compañerismo dentro de los establecimientos en donde se podían encontrar las maquinitas, se encontraban jóvenes de diversas edades unidos por algún videojuego; tiempo después existió más apertura para este modelo de entretenimiento llegando hasta sus habitaciones, y casi dejando de existir las maquinitas en cada esquina, aun así, hoy en día existen lugares en donde todavía podemos encontrarlas.

Dentro de esas áreas en donde se reúnen los niños y jóvenes es un mundo en donde todos socializan además de hacer vínculos afectivos por medio de un juego algunas estadísticas son las siguientes:

En la Ciudad de México, según El Universal Gráfico del 9 de octubre de 2001, existen al menos dos mil 178 locales en los que se exhiben nueve mil 612 videojuegos de distintos tipos según el censo elaborado por la Dirección de Programas Delegacionales y Reordenamiento en la Vía Pública. De estos negocios ubicados en el D.F., 448 se dedican exclusivamente a los videojuegos. Mientras que 1 730 más tienen giros complementarios de farmacia, tienda de abarrotes, regalos, misceláneas y papelerías. (Sotelo Solís, 2003: 50)

Palma Lezema(2009), menciona que la moda del uso de la tecnología en el uso de los videojuegos cambia de manera rápidamente y nos incita a buscar, querer, demandar dispositivos en donde se observe el avance tecnológico, esto se logra con la constante lucha entre las grandes compañías dedicadas a la fabricación y distribución de juegos.

Los jugadores cada vez exigen mejores videojuegos. Éstos son aliados de la tecnología, ya que gracias a ella mejoran y se innovan cada día interfaces llevándonos a un nivel más alto. También existe una gran batalla por el mercado que demanda personajes más reales en cada juego buscando la realidad aumentada, es decir, la

visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico. Los videojuegos forman en cierto sentido el camino hacia el futuro; la tricomía videojuego-tecnología-futuro cada día se hace más sólida.

Suárez Rodríguez (2015). Dentro de los videojuegos podemos encontrar un sinfín de mecanismos que se encargan de darles formas a los juegos, debido a que en la actualidad es un mercado que se está expandiendo más, como una forma de entretenimiento o de distracción para y por los niños, jóvenes, familias alrededor de todo el mundo, este suceso no es sólo de algún país, sino todo lo contrario, los videojuegos son globales.

Los videojuegos, en algunos casos, han llegado para suplantar el entretenimiento clásico en que ya se había convertido la televisión. Los videojuegos son una industria que deja millones de ganancias a sus compañías. Éstas se localizan a la par de industrias tan fuertes como lo pueden ser la automotriz o quizá la farmacéutica, a ese grado se encuentran dichas compañías como una de las que más ganancias obtienen alrededor del mundo.

La sociedad les ha otorgado un lugar importante a los videojuegos, a tal punto que han llegado a cohesionar a las familias de todo el mundo mediante algún videojuego. En todo este camino recorrido por la tecnología y los videojuegos desde los inicios hasta hoy en día, se han realizado muchos estudios y debates si los videojuegos aportan o tienen algún valor artístico, desde el punto de vista estético; lo cual ha llevado a preguntarse sobre los cánones que se necesitan para que puedan ser considerados como verdaderas obras de arte en el ámbito tecnológico. Cabe mencionar que los videojuegos aún no han sido capaces de ser reconocidos como auténticas obra de arte.

Los videojuegos cuentan con una clasificación de categorías que van dependiendo los años de los jugadores, tales como aventuras hasta pasar por cuestiones de sexo, violencia, pornografía, etc., sólo por mencionar algunas.

Debido al diverso mercado se han puesto modalidades gratuitas, de pago, o también se pueden encontrar algunos juegos gratuitos con opciones de compra dentro del

videojuego, estos mecanismos de apertura del mercado en cierto sentido los ha hecho más dinámicos para los sujetos jugadores.

Aunque la presente indagación se trabaja más por la línea de la identidad de los jugadores a partir de los videojuegos; y la manera en que son capaces de socializar dentro de algún espacio de ese tipo, siendo capaces de interactuar con sujetos que se encuentran dentro del mismo lugar.

2.3. EFECTOS DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Un área inquietante sobre los videojuegos y los efectos que causa sobre los jugadores es la comunicación (Hernández Jiménez, 2005). El panorama general de las manifestaciones culturales va cambiando conforme avanza la tecnología, el ser humano ha tenido la necesidad de gastar su tiempo libre en el esparcimiento, al finalizar sus labores propias de subsistencia.

Ese tiempo libre, ese tiempo de ocio, es considerado actualmente la principal diversión digital de niños, jóvenes y adultos. A partir de siglo XXI y la explotación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se ha comprobado bajo ciertos exámenes científicos las repercusiones que tienen sobre la salud de sus jugadores, si bien los juegos violentos no necesariamente son indicadores de que el jugador se hará violento.

El videojuego sólo es un detonador emocional en el cual no quiere decir que sea el reflejo de nuestra cultura o de nuestra sociedad, simplemente son modelos de entretenimiento de la modernidad; para que puedan ser considerados detonadores de la violencia o de enfermedades debe estudiarse aún más el videojuego, y sobre todo el círculo primigenio de la familia, ya que es en donde el niño y el joven viven, por ende donde aprenden modos y maneras de ser, las cuales reflejan en la sociedad en todo momento. Podemos decir que los videojuegos es un reflejo de nuestra educación y de lo que sucede dentro de nuestro círculo de la familia.

Este estudio es interesante ya que nos habla de los efectos internos y externos del juego, aunque sin considerar los vínculos familiares; sin embargo, sí intentará señalar

cómo los videojuegos son impulsores de características de identidad de los jóvenes; cómo se tejen lazos afectivos mediante los videojuegos, que van desde familiares hasta con gente que muchas veces se encuentran dentro de los videojuegos.

A principios de los años 80 en México, la mayor parte del tiempo de juego de los niños transcurría en las calles, entre pelotas y amigos. Ahora los videojuegos (junto con el ambiente de inseguridad endémico en nuestro país) han tomado la batuta, la calle dejó su preponderancia en el juego y ha sido reemplazada por las diversas consolas, ello alienta el juego en solitario y el consumismo, y afianza el fenómeno llamado por algunos sociólogos "efecto capullo"; las grandes distancias y la inseguridad reinante llevan a la gente a quedarse en casa más tiempo y a consumir entretenimiento dentro de las cuatro paredes del hogar. (Hernández Jiménez, 2005: 45)

El siguiente estudio se realiza para optar el grado de Postgrado en la especialidad de medicina familiar de Aragón Sánchez, (2003).

Dicha investigación observa que en los videojuegos existen efectos positivos y negativos, aunque algunos son promotores de antivaleores en la sociedad. Estos son considerados juegos perversos por el exceso de violencia que hay en los mismos. No obstante, es innegable una corresponsabilidad existente entre los jugadores y los padres de familia, por lo regular la mayoría de los padres se encuentran presentes cuando compran a los niños algún juego en particular, ya que ellos por lo regular son los que pagan el entretenimiento otorgando de manera indirecta el permiso para jugarlo.

Se han encontrado efectos benéficos para la salud como lo pueden ser la creatividad, actitudes sociales y de convivencia en pro de ambientes sociales, hoy en día no se ha logrado encontrar evidencia alguna de problemas sociales que puedan ser adjudicados a los videojuegos, como el sexismo, el racismo, etc, si es que los videojuegos son capaces de tener efectos negativos hacia sus jugadores.

Algunas compañías están poniendo especial énfasis en el desarrollo de juegos para incentivar el aprendizaje como un nuevo dispositivo tecnológico de educación, esperando que cada vez pueda haber más interacción videojuego-sujeto y con otros ya sea que se conozcan o no.

Los videojuegos tienen algunos efectos negativos, como el desarrollo de comportamientos violentos, agresivos y sexistas, así como el aumento de la ansiedad y

el estrés en los jugadores. Por el contrario, los videojuegos están relacionados con una buena sociabilidad, y ciertos aspectos cognitivos reciben una influencia positiva, además de ser evidente utilidad en el tratamiento de diversos problemas de tipo terapéutico, en el entrenamiento y aprendizaje de diversas habilidades en casi todas las facetas de la vida humana, así como en la simulación y posterior resolución de problemas. (Aragón Sánchez, 2003: 3)

El estudio que se realiza es de suma importancia ya que basado en un estudio menciona que los videojuegos no tienen efectos negativos en la salud sino por el contrario tienen efectos positivos. Así mismo, siendo en la actualidad una de las industrias que crece más rápido dejando atrás al cine o la música, también mecanismos tecnológicos a favor del tiempo libre. El presente estudio se adentrará aún más en la sociabilización, así como es gestor de la identidad con los videojuegos con ayuda de la sociabilización entre los jóvenes.

Por otra parte, Silva Sánchez, (1998), sostiene que se ha llegado a demostrar y confirmar la relación existente entre los videojuegos y el incremento de la epilepsia en la juventud. Los colores combinados con el parpadeo de la imagen en la televisión producen fotosensibilidad que provoca ciertas crisis visuales en algunos de los jugadores; este estudio se efectuó en el Hospital General de México, de igual manera ejemplifica que los videojuegos provocan cierta desincronización neuronal al contrario de pacientes que no se encuentran expuestos a ellos.

La psicología es un área que se encuentra en continuo avance lo que ha llevado a este plano a sumergirse en el estudio de los videojuegos desde una perspectiva psicológica. Pino Pérez, (2012).

Pino aborda la temática de una posible adicción a los videojuegos. Como antecedentes expone algunos estudios realizados sobre videojuegos en los ámbitos de la violencia, rendimiento académico, adicción y consecuencias para la salud; también las estadísticas y el impacto global de dichos artefactos a nivel mundial y en México. Se profundiza en el concepto de adicción a los videojuegos considerándolos como un apego enfocado en lo conductual. Describen los factores de riesgo hacia la posible adicción a nivel cultural, social y económico donde detectó riesgos en la población infanto-juvenil en los ámbitos psicológico y biológico.

Otro rasgo de los videojuegos es el que menciona Martínez García, (2000). En su observación descubre que los seres humanos cada vez más dependemos de la tecnología que ayuda a la sociedad haciendo cada vez la vida más fácil. Los videojuegos son un mecanismo tecnológico que a lo largo de la historia ha sufrido grandes cambios, uniendo a las personas.

Los aficionados de los videojuegos tienen una actividad primordial: jugar. Al realizar esta acción se trata de demostrar quién tiene más agilidad y conocimiento sobre el juego y el otro contrincante para poder derrotarlo y así obtener una ganancia del videojuego sobre el otro sujeto, para ello dentro de este gran universo siempre existe el vencedor y el vencido, este mecanismo de competitividad sucede en los videojuegos de pelea.

Por otro lado, el trabajo se basa esencialmente en las principales contribuciones de aspectos sociales, económicos, dejando fuera que es lo que les aportan los juegos a los jugadores. Eh ahí donde el presente trabajo, entra de carácter esencial hacia el análisis que se obtiene de forma tangible pero también de forma intangible ayudan a formar la identidad de los jugadores haciendo un puente entre el juego y el jugador. Ya que en los videojuegos se cuentan historias de manera diferente a las que estamos acostumbrados como lo puede ser un libro por mencionar un ejemplo; de esa manera se consolidan en nuestra cultura popular.

Los videojuegos enseñan a canalizar el fracaso ya que siempre uno se siente satisfecho cuando se gana en cualquier espacio de la vida, muy pocas veces nos acordamos de los perdedores; diversos videojuegos han enseñado a sus jugadores a tener paciencia ante ese fracaso ante una cultura en donde todos nos acordamos de los ganadores y nunca de los perdedores. En suma, los videojuegos nos provocan caídas, pero también nos enseñan a poder superarlas y eso es parte fundamental hoy en la actualidad debido a dicha estimulación es posible practicar y decir cosas que muchas veces no son seguras de hacer en la vida real.

Toledano Maceda, (2009). Los videojuegos llegan al punto de distorsionar la realidad de los jugadores; a pesar de ello se han convertido en uno de los productos que deja más ganancias a nivel mundial anualmente.

Actualmente nuestra cultura se encuentra en constante reconfiguración del sistema de esparcimiento y de ocio debido a la técnica; diversas áreas del conocimiento se encuentran en los videojuegos como lo son las siguientes:

Con las Matemáticas existe una relación muy estrecha, ya que todo el movimiento de los jugadores o de los artefactos implica un proceso matemático es ligado a él, muchas de las construcciones son basadas en operaciones sencillas y complejas.

Las Ciencias Sociales otorgan gran amplitud para poder desarrollar videojuegos, por la diversidad de áreas que éstas engloban, como pueden ser sucesos históricos, culturales, económicos y algunas temáticas afines, haciendo una representación a través de las construcciones colectivas de cada sociedad.

Desde la Biología, se crean videojuegos que tengan relación con los seres vivos y su medio; el juego intenta representar fielmente la realidad.

Sin embargo, dicho trabajo no logra alcanzar a vislumbrar cómo los videojuegos realizan un vínculo para que los jugadores sean capaces de sociabilizar. El presente trabajo intenta discernir ese aspecto y cómo este suceso da cabida para que los jóvenes puedan formar su identidad dentro de su cultura.

Muchos niños y jóvenes juegan a videojuegos, se escriben con los amigos a través de Internet y conocen nuevos amigos a través del chat. A diferencia de una película o un programa de televisión, que tienen un tiempo de duración determinado, un videojuego se utiliza en numerosas sesiones que en muchas ocasiones se prolongan durante semanas, e incluso meses. Los jugadores continúan jugando debido a la libertad y flexibilidad que le ofrecen la interactividad y la estructura hipertextual de los programas. Formar a un niño o a un joven en la siempre móvil sociedad de la información requiere ofrecerle herramientas que le permitan comprender la realidad compleja y muchas veces dolorosa en la que vive. Simultáneamente se le ha de ayudar a adquirir las competencias necesarias para desenvolverse en esta realidad. (Toledano Maceda, 2009: 48-49)

Las perspectivas teóricas hacen estudios desde diversas líneas desde donde se pueden estudiar y entender los videojuegos, para poder delimitar las pautas conductuales por parte de los jugadores.

Algunos estímulos se convierten en reforzadores para un sujeto, debido a que en la historia previa de ese sujeto han estado asociados con el reforzamiento. Estos estímulos reciben el nombre de reforzadores secundarios o condicionados, para diferenciarlos de los reforzadores primarios, los cuales no necesitan de ninguna experiencia previa para poder ser efectivos. Si no fuera por el fenómeno del reforzamiento condicionado, todos nosotros estaríamos limitados a los reforzadores cuya efectividad es innata. En lugar de esto, a través de la experiencia, se va añadiendo un conjunto de estímulos nuevos a la clase de reforzadores efectivos. Existe dos tipos de reforzadores condicionados. Uno de ellos está compuesto de aquellos estímulos cuya presentación es reforzante para un sujeto. Estos reciben el nombre de reforzadores condicionados positivos. El segundo tipo está compuesto de estímulos cuya desaparición o eliminación es reforzante para el organismo, que reciben el nombre de reforzadores condicionados negativos. Ambos presentan diversos efectos sobre la conducta, sin embargo, lo más importante es su efecto reforzante. (Rivero Martínez, 2012: 26)

Las aristas se basan en el estudio desde la perspectiva de lo cognitivo, lo conductual, las teorías psicoanalíticas, la semiótica y la ética; los videojuegos son un cúmulo de pautas que han dado un giro existencial a la forma del entretenimiento.

Si bien existe una motivación entre los jugadores hacia los videojuegos que va de una manera intrínseca, hacia el poder descubrir nuevas formas de poder alcanzar un objetivo dentro los juegos; presentándose como un reto para los jugadores.

El videojuego y los jugadores forman un vínculo de interacción y diálogo entre sí, que quizá cuente con la característica de poder aumentar la movilidad de los reflejos ya que el tiempo es esencial dentro de algunos de ellos debido a que existen logros por alcanzar. Por lo tanto, los videojuegos encapsulan un sinfín de oportunidades de realizar investigaciones sobre dicha temática.

La presente indagación se enfoca en la manera en que los videojuegos, hacen eficiente una socialización dentro de un espacio, de igual manera cómo este lugar funge en el aprendizaje y adquisición de ciertos ámbitos y formas de nuestra identidad.

Si resumimos lo dicho hasta aquí, los videojuegos son dispositivos que se han generado a partir del avance tecnológico que hay en nuestros días. Comenzaron como

un simple videojuego en sus inicios, nadie se imaginaba el alcance que iban a tener ni las grandes ganancias que dejarían al ser una de las principales aficiones de pequeños, grandes y de familias.

Cabe destacar que existió un momento de la historia de los videojuegos en donde se vieron casi en la desaparición, debido a los malos videojuegos que se estaban produciendo en alguna época.

Cuando estuvieron a punto de una debacle mundial, fue debido a los malos juegos que se estaban produciendo. No se tenía en consideración a los jugadores. Después de este acontecimiento tardó mucho la industria en poder levantarse y fue porque entendió que lo jugadores eran personas a las cuales no se les podía engañar con juegos que carecían de entretenimiento, insípidos; ellos tenían voz en el sentido que ellos mismos pedían qué juegos les parecían entretenidos, porque un jugador no juega por jugar; si se juega un videojuego es porque cumple ciertas características mínimas para que sea jugado.

Los videojuegos poseen ciertas peculiaridades para que puedan ser utilizados como métodos de enseñanza, aunque también los juegos pueden verse claros y oscuros dependiendo el punto de vista que se les vea; ahora bien, dentro de este gran mercado de jugadores existen juegos de diversas índoles para todo tipo de jugadores o también como medios pedagógicos en casos específicos.

En suma, existen videojuegos para todo tipo de jugadores, para distintos tipos de gustos, además es una forma de miles que pueden existir para conceptuar la forma del ocio, además de poder considerarlo como un fenómeno que se encuentra dentro de la Comunicación. Durante esta búsqueda exhaustiva experimentamos algunos elementos de las vivencias a las que los jugadores se encuentran inmersos, los parámetros son dependientes a las edades y a la cultura donde se desarrollan los jugadores.

Ahora bien, es cierto que cada vez va creciendo la violencia dentro de los videojuegos. En algunos jugadores debe tener cierto impacto sobre su forma de ser o alguna otra característica en que se comunica con su entorno. La industria de los videojuegos va creciendo cada vez, lo que hace imposible pensar que algún día se acabarán. La

educación debe empezar desde nuestra casa; a los niños se les debe enseñar que la violencia que hay dentro de ese mundo mágico y de ficción puede suceder en la vida, pero no sería adecuado.

La investigación sobre los videojuegos lleva varios años en boga principalmente, en Norteamérica y Latinoamérica; sin embargo, México se ubica dentro de los últimos países que buscan estudiar los videojuegos vistos desde la comunicación. Por su parte los norteamericanos son los principales precursores en el diseño, innovación, fabricantes de los videojuegos y dentro de este círculo no se quedarían atrás en el estudio de los mismos desde ciertas aristas de la investigación.

Por consiguiente, los videojuegos suelen ser tener ciertos abismos en donde los centros de entretenimiento denominados “maquinitas”, asisten los niños y jóvenes a pasar un momento de distracción, también para hacer amistades y enemigos dentro de ese medio; en donde todos quieren sobresalir por encima de los otros, pero, sólo uno posee ciertas habilidades y las aptitudes necesarias para lograrlo.

Niños, jóvenes, adolescentes y adultos buscan nuevos videojuegos como una manera de explorar cosas nuevas para poder divertirse. Existen videojuegos en los que el jugador puede ser capaz de trasladarse, por medio del videojuego, a la etapa que desee sólo buscando el juego que se adapte a sus intereses. Los videojuegos son una ventana abierta para el olvido, ya que, al jugar el juego te posee tanto que te olvidas del mundo real en que vives fungiendo como un mecanismo que nos ayuda a poder ser más violentos.

Los videojuegos son diseñados de tal manera en que todo tenga algún parecido con la cultura en que nos desarrollamos, haciendo que nos veamos reflejados en algún aspecto de ellos y es lo que nos lleva a jugarlos; todos y cada uno de los juegos llevan cierta estructura que pareciera que estamos leyendo una novela, con la consistencia de que en el videojuego tienes el poder de mover al personaje y hacer lo que tú quieres que haga.

Finalmente, en el estado del arte se encontraron diversos artículos y tesis que van enfocados al estudio de los videojuegos desde diversas perspectivas, pero se logró

encontrar pocos estudios en la comunicación. Desde el matiz de la comunicación hay un sinfín de estudios que trabajan la interacción en espacios abiertos, no se logró encontrar trabajos que hablen sobre la interacción dentro de los lugares denominados frikiplazas.

Capítulo 3. Del anonimato a la luz (Marco Teórico)

En América Latina y en México, aún no se han producido investigaciones al respecto, que nos ayuden a entender y comprender qué es lo que sucede dentro de los espacios de las maquinitas, cómo es la interacción comunicacional de la sociabilización dentro de estos centros donde se reúnen niños y jóvenes de diferentes edades para jugar y sociabilizar.

Sobre el asunto de los videojuegos y el espacio donde se desarrollan, sobre todo en el caso particular de las maquinitas, pocos han tomado esa línea de investigación y si bien hay muchas investigaciones como las tesis, se enfocan a la historia y a los cambios evolutivos que han sufrido los videojuegos o su funcionamiento, pero no se ha tomado la línea de las prácticas de socialización dentro de las maquinitas, ¿qué es lo que pasa con los sujetos que se encuentran dentro de esos lugares? Uno de los investigadores más importantes de los videojuegos es el Dr. José Ángel Garfias, profesor de la UNAM de la licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública.

El problema del análisis se aborda desde la perspectiva sistémica, ya que la Frikiplaza (subsistema), se debe de ver como una parte del sistema, es decir, porqué los jóvenes asisten a este tipo de lugares, qué encuentran ahí, que no pueden encontrar en otros sitios, qué tipo de jóvenes asisten, así mismo saber qué sucede en el subsistema.

El concepto de sistema vio la luz durante la Segunda Guerra Mundial, en un comienzo fue utilizado como una corriente teórica la cual estaba enfocada a los problemas sociales existentes de la época, tiempo después “El fermento intelectual que despertó ha penetrado escasamente en la sociología, pero hay signos recientes de movimientos en ese sentido” (Buckley, 1993: 9). Los códigos de esa época eran sumamente acotados sólo para una perspectiva que era la sociológica o para un sistema social, posteriormente el estudio de los subsistemas fue llevado a los medios de comunicación de masas.

Uno de los principales precursores, fue Ludwin Von Bertalanffy, quien comienza a cuestionarse las interacciones desde diferentes perspectivas cómo la mecánica, la

biológica, la química, la electrónica, etcétera. Por ende “empiezan a intervenir relaciones entre hombre y máquina y salen, al paso innumerables problemas financieros, económicos, sociales y políticos”. (Von Bertalanffy, 1989: 1)

Además, Bertalanffy trató de generar un modelo metodológico incluyente que se pudiera aplicar en la vida real. Los sistemas tienen un enfoque interdependiente, dicho en otras palabras, todo sistema tiene subsistemas interdependientes uno del otro. Cuando existe un problema en cualquier parte del sistema se debe optar por analizar tanto el sistema como el subsistema, para poder identificar y encontrar con eficacia la red que carece de movilidad o esté atrofiada para poder subsanarla. En este mismo argumento señala:

[...] existe una interrelación entre los elementos y constituyentes de la sociedad. Los factores esenciales en los problemas, puntos, políticas, y programas públicos deben ser siempre considerados y evaluados como componentes interdependientes de un sistema total. (Jiménez, 2007: 24)

La Teoría General de Sistemas (TGS), trajo consigo innumerables cambios indirectos, que de principio no estaban contemplados como es la aplicación de la teoría a otros campos de estudio, provocando una reconfiguración en el pensamiento científico como le llama Bertalanffy. Una de las ciencias que utilizaron la TGS fue la psicología, para realizar una explicación acerca de lo que sucede con el vínculo estímulos — respuestas, del comportamiento humano.

Hoy en día la ciencia moderna gira en torno a la Gestalt o a la teoría sistémica, ya que se ha comprendido que todo estímulo generado por algún artefacto o persona, tiene ciertas consecuencias dentro y fuera de él, así pues, Von Bertalanffy, propuso ciertos puntos fundamentales para la sociedad partiendo de una organización:

La sociedad para la Investigación General de Sistemas fue organizada en 1954 para impulsar el desarrollo de sistemas teóricos aplicables a más de uno compartimientos tradicionales del conocimiento. Sus funciones principales son:

- 1) Investigar el isomorfismo de conceptos, leyes y modelos en varios campos, y fomentar provechosas transferencias de un campo a otro.
- 2) Estimular el desarrollo de los modelos teóricos adecuados en los campos que carecen de ellos;

- 3) Minimizar la repetición de esfuerzo teórico en diferentes campos.
- 4) Promover la unidad de la ciencia mejorando la comunicación entre especialistas. (Von Bertalanffy, 1989: 10)

Con estos puntos se esbozaba la manera en que serían y pudieran ser utilizadas la TGS, desde una nueva perspectiva la cual no imponía alguna forma de hacer ciencia, por el contrario, era una nueva manera generadora para varias corrientes científicas de realizar procesos de investigación por medio de principios bastante abiertos en el discernimiento de nuevas búsquedas en pro de las sociedades. Cabe destacar en este sentido que la Teoría General de Sistemas, comenzó su historia en el ámbito militar como parte principal de la Segunda Guerra Mundial, entonces hubo un giro de perspectiva la cual se fue por el lado tecnológico, finalmente se da una apertura hacia lo social, es cuando podemos utilizar esta teoría para realizar un análisis sobre el sistema y el subsistema de la Frikiplaza.

Existe además una teoría del juego propuesta por Bertalanffy:

La teoría de los juegos (von Neuman y Morgenstem, 1947) representa un enfoque diferente, pero puede agregarse a la ciencia de sistemas por ocuparse del comportamiento de los jugadores supuestamente “racionales” a fin de obtener ganancias máximas y pérdidas mínimas gracias a estrategias apropiadas contra otro jugador (o naturaleza). Tiene así que ver esencialmente con un “sistema” de “fuerzas” antagónicas con especificaciones. (Von Bertalanffy, 1989: 16)

Esta teoría de los sistemas será la que utilizaremos al realizar esta investigación, ya que tiene como enfoque principal y primordial las maquinitas multijuegos como práctica popular y un espacio de socialización entre la población de jóvenes, por lo tanto, tomaremos la teoría mencionada para saber qué sucede al interior de las Frikiplazas donde existen maquinitas.

En esta sociedad tan cambiante como lo es la contemporánea, debemos de caracterizar la ciencia moderna por la especialización cada vez más demandante y creciente, que es asignada de cierta forma por complejidad de los trabajos de investigación y análisis de los mismos.

Hay varios tipos de sistemas. Por un lado, están los abiertos, cuya cualidad es:

1. El sistema abierto, recibe este nombre ya que él puede tener interacción con el exterior, el cerrado no tiene esta capacidad.
2. Los sistemas abiertos tienen la capacidad de poder medicarse, ante ciertas condiciones que le sean pedidas o impuestas; el sistema cerrado no tiene estas cualidades.
3. En el sistema abierto existe una característica esencial y quizá la más pura del sistema abierto y es la de competir con otros sistemas, el sistema cerrado no posee esta característica o cualidad. (Von Bertalaffy, 1989)

Con estas comparaciones se hace evidente las ventajas de optar por un sistema abierto, que no es tan rígido como un sistema cerrado. Todo sistema abierto provee de cosas que se necesiten, de igual manera incita a la necesidad de incorporan productos que garanticen la plena absorción de ellos en el sistema; el sistema cerrado no puede sobrevivir y responder de manera rápida e inmediata a los cambios que se necesitan.

El poder del sistema abierto es que cuenta con la capacidad de recoger información de su medio para así poder tomar decisiones en cuanto a la sociedad, y junto a ello buscar la satisfacción de las necesidades de su área o sistema. Todos los sujetos inmersos en modelos abiertos cooperan en la formación de nuevos productos que el sistema necesite para una nueva generación de puntos de vista.

El problema del análisis se aborda desde la perspectiva sistémica, debido que la Frikiplaza se debe ver como una parte del sistema social. Desde la parte del Estado porque los jóvenes asisten a este tipo de lugares que encuentran ahí que no pueden encontrar en otros y qué tipo de jóvenes asisten, así mismo saber qué sucede al interior de ella.

En sus inicios las ciencias sociales buscaron una manera de estudiar a la sociedad, lo que era muy complejo al no tener una metodología muy bien establecida, así es como surge la teoría general de sistemas; en ese trabajo se utilizó como un método científico para el análisis de lo sucedido en el entorno. Esta teoría serviría como una técnica en la que se podrá hacer interpretaciones desde la perspectiva y observación mediante una explicación a partir de ver el todo como un sistema en donde hay una estrecha

vinculación entre el todo y una pequeña parte de esa realidad a estudiar. La teoría general de sistemas se originó en una corriente que entre las muchas cosas que perseguían era relacionar por una parte la ciencia y por el otro lado un método de análisis, que buscaba la comprensión de lo social en ese contexto.

Muchos pensadores dedicados a la investigación se dieron a la tarea de pensar un concepto que fuera el medio de análisis de una sociedad real tangible. Von Bertalanffy fue el principal investigador en la elaboración de un concepto que fuera novedoso y que pudiera ser manipulable para el estudio de las personas de nuestro alrededor siempre y cuando no se perdiera el método científico, así pues, podemos decir que él fue padre de la llamada Teoría General de Sistemas (TGS).

El concepto de sistema vio la luz durante la Segunda Guerra Mundial, en un comienzo fue utilizado como una corriente teórica la cual estaba enfocada a los problemas sociales existentes de ese tiempo. Bertalanffy fue un biólogo y filósofo, pero también incursionó en temas de corte psicológicos y socioculturales, que detona el concepto de sistema resignificándolo tanto en el contenido como en la forma, esta etapa fue a finales de los años 30. En ese momento estaba en búsqueda de la organización de la observación y de igual manera, de las premisas bajo las cuales debería existir una teoría general de sistemas. (Von Bertalanffy, 1989)

Bertalanffy, no se limita sólo al mundo de la biología, sino que su formación le da las armas para que la propuesta teórica tenga una mayor apertura para el estudio de la sociedad; así mismo generó una tricotomía de investigación en donde la perspectiva del análisis debe hacerse desde la biología, la filosofía y la sociología. Él en particular desea un mundo coherente, pero a la vez organizado, que, mediante la TGS, podría brindar algunos principios generales adaptables a casi cualquier realidad, las partes mantienen un estrecho enlace con el todo, a su vez cuidando la supervivencia de cada uno de los componentes y su progreso de forma individual.

Para comprender de una mejor manera la Teoría General de Sistemas, es de suma importancia conocer los conceptos que utiliza:

Ambiente	Es el entorno en donde se encuentra inmerso el sistema, así podemos conocer el contexto.
Atributo	Son las propiedades y características de estructura y función para los componentes de un sistema.
Cibernética	Campo interdisciplinario de la comunicación y los procesos de control.
Circularidad	La circularidad se da cuando A genera a B y b genera a C y c retroalimenta a A.
Complejidad	Un sistema se vuelve más complejo cuando sus partes o componentes tienen una relación más reservada.
Conglomerado	Un conjunto de personas, pero, que no trabajan en conjunto.
Elemento	Es una parte de un sistema que lo constituye.
Energía	De acuerdo con la energía que tenga el sistema dentro de sí, debe ser igual a la suma de energía que fue importada.
Entropía	Es el proceso en el cual un sistema entra en su ambiente y al mismo tiempo se va deteriorando a través del tiempo (vejez).
Equifinalidad	Nos remite a dos procesos diferentes que pueden llevarnos a un fin común.
Equilibrio	Para el equilibrio es necesario que el sistema importe algo del ambiente que lo rodea ya sean flujos energéticos, materiales o informativos.
Emergencia	Es la descomposición del sistema en unidades pequeñas.
Estructura	A través del estudio del análisis de todos los componentes del sistema, entender mejor el comportamiento y la relación del mismo.
Frontera	Es el límite que existe en los sistemas, definiendo qué les pertenece y qué no.
Función	Todos los subsistemas que se encuentran inscritos a un sistema tienen la capacidad de mantener en orden al sistema.
Homeóstasis	Es el proceso en el cual un sistema siempre va a tratar de adaptarse

	para poder sobrevivir.
Información	Es la corriente de información que hace que un sistema viva.
Input / output	Los sistemas operan bajo este principio ya que toman del ambiente lo que les sirve, y lo que no lo desechan.
Organización	Es la manera en que un sistema tiene relaciones que lo definen.
Modelo	Los modelos tienen la característica de ser diseñados para que un sujeto pueda identificar y manejar las relaciones.
Morfogénesis	Es la capacidad que tiene algunos sistemas de poder elaborar o modificar sus formas de acuerdo con el objeto, si se puede conservar
Morfostasis	Proceso en el cual el sistema puede tener un intercambio con el ambiente para preservar su forma de manera organizada.
Negentropía	Es el proceso en el cual un sistema se renueva (evolución de la vida).
Observación	Parte esencial de la cibernética, ya que incorpora el problema de observar a los sistemas y observar a los observadores.
Recursividad	Es un proceso repetitivo casi infinito.
Relación	La relación ocasiona efectos recíprocos, organización entre los elementos del sistema con el ambiente para la comprensión del comportamiento.
Retroalimentación	Es el proceso en el cual un sistema abierto posee la característica de poder recoger información del medio, haciendo que actué bajo ciertas decisiones.
Retroinput	Característica que tienen algunos sistemas sobre las salidas de información las cuales van dirigidas al mismo sistema.
Servicio	Son las entradas y salidas que tiene un sistema, para otros sistemas y subsistemas.
Sinergia	Es cuando un todo es más que el conjunto de las partes (un equipo

	logra una fuerza, que cada individuo no podría lograr).
Sistemas	Es un conjunto de partes que se interrelacionan entre sí, para un fin.
Sistemas abiertos	Son aquellos que interactúan con su entorno.
Sistemas cerrados	Son aquellos que solo interactúan entre sí y no presentan intercambio con el medio ambiente que los rodea.
Sistemas cibernéticos	Son los dispositivos que tiene un autocontrol que reaccionan ante los cambios que suceden en el ambiente.
Sistemas triviales	Son sistemas altamente predecibles en elementos, estructura y función.
Subsistema	Conjunto de elementos que tiene una función específica dentro de un sistema mayor.
Teleología	Todo existe por una razón y para un fin.
Variabilidad	Nos dice cuál es el máximo de relaciones que puede tener un sistema.
Variedad	Dice el número de elementos reservados en un sistema.
Viabilidad	Es la medición de la capacidad de supervivencia y adaptación ¹

3.1. LA ESCUELA DE CHICAGO

A finales del siglo XIX y principios del XX, Chicago se vuelve una ciudad cosmopolita en donde todos querían llegar debido a la vida que ofrecía aquel lugar. Al principio todo parecía ir de alguna manera muy bien, tenía una muy buena industrialización que era muy atractiva para la gente que pretendía salir a trabajar a las grandes urbes.

Ya entrados en el siglo XX, Chicago era una ciudad de las más habitadas de Estados Unidos lo que fue provocando grandes problemas comenzando por la parte de la inseguridad, la explotación y por último la pobreza, aunque siendo ya una ciudad muy grande con gran industrialización eso no quería decir que todas las personas pudieran

¹ Todas las definiciones fueron extraídas de cuadernos de apuntes.

vivir bien. En aquel entonces era muy claro que Chicago tenía poco tiempo antes de una crisis de tipo social, porque ya eran muchos en esa ciudad, estaba saturada.

La universidad de Chicago se da cuenta de tal efecto y comienza a tratar de entender cómo fue capaz la sociedad de llegar a esos extremos mediante: “La sociología de Chicago, se caracteriza por desarrollar una investigación de carácter empírico, que en su tiempo va a marcar un vuelco en el impacto que debe tener dicho tipo de investigación en la sociedad” (Azpúrua Gruber, 2005: 26).

En resumen, este problema trata de:

una sociología urbana, que desarrolla una serie impresionante de estudios, íntimamente ligados a problemas confrontados por la ciudad de Chicago, en una época en que la delincuencia y otras graves dificultades, hacen mella en una ciudad de un crecimiento desproporcionado, poblada por miles de inmigrantes venidos de todas partes del mundo. (Azpúrua Gruber, 2005: 26)

Los científicos sociales buscan maneras y mecanismos para detener todos estos embates de la inmigración, algo que los hiciera comprender la actualidad que estaban viviendo, es decir, su realidad social. Algunos científicos que buscaron tal interpretación de su realidad social fueron Dewey mediante el pragmatismo; también Mead y Blumer, en el aspecto del interaccionismo simbólico, ya que el problema era cómo se estaban relacionando las personas dentro de su ciudad, surge así la etnosociología.

3.2. GEORGE MEAD (YO-MÍ)

El interaccionismo simbólico surge con Mead, con sus influencias entre el pragmatismo y el conductismo; un punto medio entre estas dos perspectivas teóricas. Mead encuentra el equilibrio; esta teoría del *Self* servirá para los estudios y dar explicaciones sobre la conducta humana, porque se dan esas respuestas hacia ciertos estímulos o actos de los seres humanos.

Dentro de la teoría del *self*, se postula el impacto y la fuerza de la presencia del *self*. Cada individuo tiene su propio *self* el cual tendrá un impacto sobre el sujeto, alterará su actuación, lo cual nos llevará a una autoexploración. Cada sujeto podrá enfrentar sus propios miedos haciendo una introspección. El *self* se manifiesta desde el momento en

que nacemos, el cual se irá desarrollando en la forma en que se tenga interacción con otras personas, esto sucede de forma natural que en el medio.

Para Mead la experiencia que se da con las interacciones es lo que permea el aprendizaje para adoptar el lenguaje, del mismo *self*. Esta teoría tiene la característica de entender al ser y el desarrollo de forma holística, es decir, de una manera de totalidad en donde un sistema puede ser analizado en su conjunto y no sólo a través de las partes; también se pueden ver de manera holística ciertas características de la personalidad de un sujeto. El autor divide en dos aspectos la relación del sujeto con su *self* y son:

- ✓ Yo: es la parte manipuladora e impredecible del sujeto, que se maneja diferente de acuerdo a cuál sea la confrontación que se tenga, siempre tenderá a reaccionar de manera diferente ya que su reacción dependerá de su situación emocional, afectiva y psicológica. Muchas veces también tendrá un peso muy importante el lugar en donde se dé la confrontación.

En segundo término, se establece una segunda fase de *self* que es aquella inherente a nuestra propia personalidad y por lo tanto es la más razonable, clara y se define bajo ciertos eventos de manera más consciente.

- ✓ Mí: envuelve adaptación social: reconocimiento del otro como un individuo diferente a mí, cuyas diferencias forman parte de una comunidad y es la manera en cómo el sujeto asume su identidad, con las actitudes y costumbres que eso conlleva. De esta forma estos tipos de sujetos se encuentran envueltos en ese grupo y sus actos llegan a convertirse en algo monótono y hasta cierto punto muy predecible la respuesta que emitirá y que ejecutará. (Tomasini, 2010)

El mí, puede ser educado por la sociedad mediante los usos sociales que pueden ser hábitos o costumbres. A su vez en este intento la institución evocadora resulta tener ciertas reglas que reprimen algunas habilidades y capacidades, resultando muchas veces ser opresoras.

Dentro del interaccionismo simbólico quizá el concepto que ha tenido más auge es el *self* (*sí mismo*), Mead le otorga la capacidad primigenia de que se pudiera considerar a

sí mismo como una sustancia. El *self* es parte inherente al ser humano ya que reconoce esa parte social de la propia comunicación humana; sin esa sustancia el ser humano no podría tener la capacidad de darse cuenta de la “actitud del otro hacia él” y al mismo tiempo contar con la inteligencia para salir fuera de sí para poder localizar la actitud del otro para con él, en este mismo ejercicio existe una autoevaluación ante el otro.

El *self*, es puramente un proceso social, pero, esto “no minimiza la conciencia de sí”, a salvo de la realización por medio de la experiencia social. Esta evolución propia del ser humano construirá su personalidad o *self*. Este *self* funciona como un método de reacción y mediación; cabe mencionar que los sujetos que son conscientes y responsables del “*mí*”, pero que su “*yo*” carece de control muchas veces tiene operaciones de manera sorpresiva ante la inminencia del inconsciente.

El interaccionismo social es una teoría que funciona para el estudio de fenómenos sociales cotidianos (en un principio exclusivo de la psicología social), lo podemos definir como las relaciones que se establecen al interior de una sociedad ya que cada una de las personas que se encuentran dentro de ese círculo social tiene una función.

El punto de vista filosófico de Mead, le permite identificar dos aspectos funcionales dentro de toda sociedad con los que se puede homogeneizar a las personas: 1) La verdadera realidad no existe hasta que la persona crea una actuación dentro de la sociedad. 2) Las personas piensan de acuerdo a lo que se les ha mostrado y que ha sido de utilidad para ellas. 3) Cada persona tiene la capacidad de definir las cosas que les rodea tanto físicos como sociales, con base a las experiencias que han tenido en su realidad.

De tal manera que Mead dice que existen cuatro fases por las que un persona ejecuta una acción y son las siguientes: impulso (es la reacción que tiene un actor ante cualquier estímulo), percepción (todas las personas tenemos la capacidad de seleccionar lo que nos guste), acción (todas las personas aprehenden bajo el sistema hipotético, es decir, realizan hipótesis de los efectos que traería un acción bajo tales situaciones), por último, la consumación (es la parte final de la cadena en donde ya se realizó el impulso inicial que tenía la persona). Bajo lo anterior podemos deducir que todas las maneras en que actuamos dan un mensaje en forma verbal y no verbal.

“El “mi” es una instancia que designa el sistema de control de los comportamientos construido por el/la niño/a, al adoptar frente a sí mismo las expectativas del *otro generalizado*. El individuo puede regular su participación en el acto social porque dispone para sí de los papeles de los otros involucrados en la actividad común” (Tomasini, 2010: 146).

Mead en su teoría de interaccionismo simbólico, en la sociedad no hace el reconocimiento de personas sino de sujetos o también llamados *self*. El *self* reconoce mediante dos etapas a una persona (Tomasini, 2010: 142).

El *self* está constituido por la sociedad, debido a que todo surge desde lo social por lo tanto se desestructuramos su teoría te Mead, es constituida por dos sílabos uno simbólica, que se refiere al sujeto social y sus símbolos como lo pueden ser lenguaje, gestos con otros sujetos sociales. El interaccionismo se refiere a la capacidad que tiene las personas para adoptar actitudes.

El 'yo' es en Mead una fase del *self* que refiere a un principio de la acción, como reacción a las actitudes de los otros que permite la novedad en la situación. La respuesta o la posición que cada quien tomará no es algo que pueda determinarse de antemano, hay un margen de incertidumbre en la acción y eso es lo que constituye el “yo” (...) Mead sostiene que el 'yo' y el 'mi' son esenciales para la plena expresión de la persona y el predominio de uno u otro depende de la situación, ya que los concibe en relación a la *acción en curso*. Es necesario adoptar la actitud de los otros de un grupo a fin de pertenecer a la comunidad, pero la reacción constante a las actitudes sociales cambia en ese proceso a la comunidad misma a la cual se pertenece, aunque tales cambios sean pequeños y triviales. (Tomasini, 2010: 147)

3.3. ERVING GOFFMAN

La tesis fundamental de Goffman son las actuaciones que se dirigen a un cierto público, una manera de expresarse. Existen dos formas posibles de actuación: en la primera el público cree en el actor; en la segunda él no cree en sí mismo y por lo tanto el público tampoco le cree. Todos los individuos creamos nuestras propias fachadas para la interacción con otros; los frikis deben crear su fachada ya sea al interior o al exterior de las Frikiplazas, según sea el caso; la fachada se crea mediante lo que uno busca mostrarle al otro; hablar y expresarse mediante códigos; que ellos entienden la primera nosotros tenemos el control la segunda no porque es algo que no se puede fingir o

engañar a los demás. “Es conveniente, a veces, dividir los estímulos que componen la fachada personal en ‘apariencia’ (appearance) y ‘modales’ (*manner*), de acuerdo con la función que desempeña la información transmitida por los estímulos” (Goffman, 1959: 15).

Aunque también Goffman retoma los estudios realizados por Mead, adopta su concepto de *self*, generando un concepto más profundo y refinado; en los estudios de Mead se veía una fuerte lucha de poder y tensión entre el “mi” y el “yo”, Goffman se dio cuenta que el problema del *self* eran las restricciones de la construcción social como “... discrepancia fundamental entre nuestros “si mismos” demasiado humanos y nuestros “si mismos” socializados” (Goffman, 1959: 67).

Es cierto que algunos aspectos de la expresión pueden manipularse, pero no todos. Quienes asisten a la frikiplaza adoptan una máscara, una fachada para entrar a ese mundo de los frikis, quizá algunos o muchos no, pero otros tantos sí.

Para Goffman existen tres fases por las cuales debe pasar el individuo para poder convertirse en persona “venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (Goffman, 1959: 13).

El problema de los sujetos es la inseguridad bajo ciertas presiones, que van más allá de fingir representar un papel o algún personaje. Ese sujeto se convierte en un actor creando una escenificación para poder convencer a las otras personas de su acto.

Si hace falta cualquiera de estas dos partes se puede decir que no es una persona. *La fachada* es un mecanismo de protección de lo que una situación plantea, es una caracterización de la cual espera que el otro la asuma de igual manera por el interlocutor. Pero también la *fachada personal*, puede ser todo aquello que nos identifica con el mí.

En la vida no sólo existen las representaciones personales, sino, al contrario, existe un mecanismo de defensa para cada ocasión, la fachada social en donde todo está estereotipado absolutamente, en ese momento podemos decir que se convierte en una

representación colectiva, ya que los participantes se encuentran dentro y al mismo momento toman el papel de actores y de público.

Toda representación ante un auditorio supone dos maneras de relación mutua:

- ✓ Dependencia: es la capacidad que tiene cualquier integrante del equipo para actuar, pero tiene el poder de echar todo por la borda. Con una mala representación todo se puede desorganizar.
- ✓ Familiaridad: surge cuando los sujetos cooperan mutuamente todos en pro del auditorio, cuando esto sucede los actores son incapaces de tener una relación estrecha entre sí, cuando son capaces de pactar como cómplices desconocidos para el auditorio.

En la *realización dramática* un friki tiene que construir, a partir de una serie de signos, que no son válidos y mucho menos tienen razón de ser si no es a partir de la conversación con el otro. Al observar con atención, el actor percibe la reacción del público, que condiciona los signos que enviará de vuelta. La realización dramática se concreta con lo que el actor ofrece y el público acepta, siempre y cuando la interacción con el otro dé significado a las acciones; “el problema de dramatizar el trabajo propio significa más que el mero hecho de hacer visible los costos invisibles” (Goffman, 1959: 20).

Dentro de todo proceso de interacción y socialización existe una idealización cuando alguien quiere asumirme como una clase más alta y por lo tanto nos proyectamos y viceversa de tal manera que nuestros signos deben vincularnos con el otro “es posible que los actuantes intenten incluso dar la impresión de que su porte y capacidad actuales son algo que siempre han poseído y de que nunca han tenido que abrirse camino dificultosamente a través de un periodo de aprendizaje” (Goffman, 1959: 27).

3.4. ESCENARIOS Y CONDUCTAS

El mantenimiento del control expresivo es el manejo de aquello que no es verbal, que fluye dentro de cualquier interacción uno a uno o uno con varias personas. Cualquier individuo se encuentra observado por los otros. Debemos tener conscientes estas expresiones ya que muchas veces nos pueden favorecer o perjudicar, pues una cosa es lo que estamos emitiendo con nuestra comunicación oral y otra lo que emitimos con nuestras expresiones. Hay muchas de las que no tenemos control. Goffman menciona que un estornudo o caerse desentonan en la conversación. Pero hay expresiones de las que sí tenemos en control, como lo son el tono de voz, las palabras que se dicen y el observar. Las situaciones definen la manera cómo trabajaremos el contexto. Para ello debemos tener control del entorno que se presente, el individuo se controla de una forma represiva de acuerdo en la circunstancia en que se encuentre. “El autoconocimiento, como cualquier arte o ciencia, vierte su materia a un nuevo medio, el medio de las ideas, en el cual se pierden sus viejas dimensiones y su antiguo lugar. Nuestros hábitos animales son transmutados por la consciencia en lealtades y deberes y nos volvemos ‘personas’ o máscaras (Goffman, 1959: 32).

La tergiversación es cuando hacemos una actuación puede llegarse a romper, y ocasiona una laguna con lo que quiero dar y con lo que hice. Entonces el espectador se da cuenta de ello entre lo que le diste y lo que quieras darle, después de ello el individuo está obligado en reencontrarse para volver a darle encause a la actuación. Una comunicación se hace difícil conforma va a pareciendo más público porque cada uno de ellos son variables para el actor, cuando el actor oculta algo, pero también el público no pasa nada esa interacción se hace más difícil cuando lo externaran ahí entrarían en un conflicto. El interactuar con otros no es tan sencillo mantiene sus niveles de complejidad.

“Una representación hecha con el convencimiento honesto de su verdad puedo sin embargo ser negligente, a causa de una falta de cuidado razonable en determinar los hechos o en las formas de expresión, o por la falta de habilidad y competencia requerida por un negocio determinado o cierta profesión” (Goffman, 1959: 36).

Todos los sujetos en nuestra vida diaria hacemos representaciones o expresiones de diferente índole dependiendo en el espacio donde nos situamos y lo que deseamos proyectar hacia los demás, esos signos y formas provocaran que las demás personas creen o no en nosotros.

Mistificación hace referencia a todo eso que se oculta, es decir, engañar o embaucar; debe de existir cierta distancia entre los individuos para no invadir el lugar del otro para que no se pierda la valoración o el poder. “La personalidad humana es algo sagrado; no se viola ni se infringen sus límites mientras que, al mismo tiempo, el mayor bien se encuentra en la comunicación con otros” (Goffman, 1959: 39).

En nuestro objeto de estudio, suceden mucho este tipo cosas, debido a que son muchos jóvenes los que confluyen en ese mismo lugar, todos diferentes; solo convergen ahí por su afición a los videojuegos, por sus ganas de poder salir de una realidad buena o mala, depende la manera de ser y pensar.

Existen algunos rasgos que los jóvenes ocultan, para que no se sientan desprotegidos, desnudos o con cierto grado de vulnerabilidad; para que la percepción que tienen los otros sobre ellos no sea de conocimiento total, se modera el contacto con los otros. Todos, cuando llegamos a un cierto lugar en donde no conocemos a las personas frenamos nuestra manera de ser y hablar, conforme vayamos avanzando en el conocimiento del terrero, tomaremos la opción de cómo, cuánto y de qué forma abrimos hacia los otros.

La mistificación es uno de los problemas a los que se enfrentan los jóvenes ya que a ciertos años comienzan por formar su propia personalidad, en ocasiones se sienten agredidos si se les cuestiona alguna característica de su personalidad, porque se encuentran en comunicación con otras personas, pero, hasta cierto nivel de profundidad o conocimiento del otro.

No sólo existen interacciones entre dos personas, también entre más de dos personas. A esas clases Goffman les llama equipos, están formados por cierto número de personas que comparten un mismo conocimiento, deben de defenderlo ante otros. Nuestro mundo cotidiano está lleno de equipos y cada uno mantiene un rol,

conocimientos y fachadas distintas. Cada equipo posee códigos de honor por llamarles así, los que harán que entre ellos se defiendan, aunque tengan la culpa. El equipo mantiene una protección para la actuación del equipo, a partir de mantener la confianza de cada uno del equipo y de su código. “El concepto de equipo nos permite considerar actuaciones representadas por uno o más actuantes, pero también abarca otro caso [...] puede compenetrarse de su propio acto, estar plenamente convencido de la impresión de realidad que suscita es la única realidad” (Goffman, 1959: 44).

En toda interacción podemos encontrar la comunicación, ya que es un proceso de comunicación. La comunicación en todas sus fases es algo inherente al ser humano, ya que somos capaces de generar un proceso de intercambio de información; esta interacción nos sirve para asociarnos con nuestros iguales, por principio de supervivencia.

La interacción social es un fenómeno básico de la comunicación; hacemos referencia a la interacción que ejercen dos o más sujetos, que van desde las miradas, gestos, ademanes, hasta intercambiar palabras.

Dentro de la interacción social, es sumamente importante la comunicación no verbal. Existen ocasiones en que expresamos lo que sentimos sin decir alguna palabra, esto se da comúnmente cuando nos enojamos, tenemos miedo, incluso también se llega a dar cuando estamos nerviosos. Hay dos tipos de interacción: la focalizada y la no focalizada.

La interacción focalizada se refiere a un grupo de actores que se encuentran en un mismo lugar y pueden darse cuenta entienden perfectamente lo que dicen y/o hacen los otros de su clan.

La interacción no focalizada, es en donde el grupo de actores sólo toman conciencia de la presencia del otro, es decir, no les importa en lo más mínimo lo que haga o deje de hacer el otro, se podría decir que todos confluyen en el mismo lugar, pero no todos están al pendiente de lo que hace el sujeto que se encentra al lado, si bien toman conocimiento que se encuentran en un lugar donde hay muchos jóvenes, no van más allá.

Los frikis son un grupo en donde podemos encontrar estos dos tipos de interacciones debido a que cuando hay ciertas retas o competencias dentro de las maquinitas, uno está pendiente del otro, muchas veces cuando existe algún torneo en donde ganar tiene algún valor, reconocimiento y premio, adquiere mayor morbo el saber quién es el mejor.

Pero qué pasa cuando no es algún evento importante, y sólo se va al lugar a jugar para pasar el rato o simplemente a divertirse. Todos los que convergen ahí saben y están conscientes de que hay más jóvenes como ellos jugando y viendo cómo juegan maquinitas, pero por la dinámica en la que están no se prestan atención puesto que no hay nada en juego, a esto se le conoce como interacción no focalizada.

Cabe destacar que los frikis son grupos sociales, además sus miembros pueden interactuar de forma regular y poseen características especiales que los diferencian de otros grupos. Esta identidad es utilizada de dos maneras: en la primera, sirve para que el sujeto se diferencie de otros; la segunda es para que los demás sujetos lo identifiquen.

Además, existe un estrato social, pueden tener interacción o no dependiendo los roles que ocupan dentro de su grupo; tiene que ver cómo confluyen sus formas de ser y de pensar, su ideología, sus conductas ante ciertas circunstancias.

Por consiguiente, todos estos tipos de grupos como los frikis deben adquirir o poseer ciertas características para poder sobrevivir en un lecho en donde abundan diferentes tipos de grupos y diferentes formas de pensar. Pero también existe el peligro ante la inminente respuesta del grupo, pues cuando éste numeroso puede verse afectado el nivel de entendimiento y se comienza a fragmentar, es decir, que si hay muchos sujetos dentro de un mismo grupo hacen que sean más fáciles de hacer las subdivisiones, en cambio cuando son pocos sujetos se establecen lazos más resistentes.

Si bien, existe una conducta grupal al interior de los frikis también podemos hablar de pautas de comportamiento que son regulares en ellos, tanto individualmente, como colectivamente.

A su vez, existen sujetos que han entrado y salido del círculo de los frikis que están en su búsqueda de identidad; en esta transición de la búsqueda de la personalidad podemos tomar decisiones que no fueran las idóneas, podemos entrar al círculo de los frikis y después de algún tiempo tomar la decisión de excluirse de ese ambiente, decisión que no recae en el grupo sino en el individuo propio.

Todos los sujetos tenemos la capacidad de adaptación, es decir, de acuerdo al momento, el lugar va a ser nuestra manera de hacer y de pensar, por lo tanto, tendremos un tipo de conducta para tal o cual situación.

Cada lugar donde nos encontramos tiene reglas las cuales los sujetos que ahí se congregan deben de aceptar para convivir ahí. De igual manera nuestra actuación dentro de cada círculo o región puede verse de manera forzada o normal dependiendo el tipo de grupo.

Para Goffman existen ocho tipos de roles, cada uno de los sujetos adopta de manera consciente o inconsciente cualquier rol de los siguientes, muchas o todas las veces sin darse cuenta de ello:

1. Rol “especialista en servicios”

Los especialistas de servicios se asemejan a los miembros del equipo en la medida en que se enteran de los secretos del espectáculo y lo observan desde el trasfondo escénico. Sin embargo, a diferencia de los miembros del equipo, el especialista no comparte el riesgo, la culpa y la satisfacción de presentar ante un auditorio la función a la cual contribuyó con su aporte [...] En este contexto podemos comprender por qué la ética profesional obliga al especialista a mostrar «discreción», o sea a no divulgar los secretos de una representación a los que tuvo acceso debido a sus tareas específicas. (Goffman, 1959: 84)

2. Rol “especialista instructor”

Los individuos que asumen este rol tienen la compleja tarea de enseñar al actuante cómo producir una impresión conveniente, desempeñando, al mismo tiempo, el papel del futuro auditorio, e ilustrando mediante penalidades las consecuencias de una actuación impropia. En nuestra sociedad, los padres y maestros constituyen los ejemplos básicos de este rol, así como los sargentos que adiestran e instruyen a los cadetes. Los actuantes suelen sentirse incómodos

en presencia del instructor cuyas lecciones aprendieron y dieron por sentadas desde hace mucho tiempo. Los instructores tienden a evocar en el actuante una imagen vivida de sí mismo que él ha reprimido, la auto imagen de una persona empeñada en el difícil y embarazoso proceso de aprendizaje y desarrollo. El actuante podrá llegar a olvidar cuan tonto fue en otros tiempos, pero no puede hacer que el instructor olvide sus torpezas. (Goffman, 1959: 84)

3. Rol “confidente”

Los confidentes son personas a quienes el actuante confiesa sus culpas, detallando libremente el sentido en que la impresión dada durante la actuación fue tan solo una impresión. Por lo general, los confidentes están afuera y solo participan de manera indirecta en las actividades de las regiones anterior y posterior. (Goffman, 1959: 87)

4. Rol “colega”

Los colegas pueden ser definidos como individuos que presentan la misma actuación al mismo tipo de auditorio, pero no participan juntos, como lo hacen los compañeros de equipo, en el mismo lugar y al mismo tiempo, ante el mismo auditorio. Los colegas comparten, por así decirlo, un destino común. (Goffman, 1959: 87)

5. Rol “delator”

El delator es persona que finge ser miembro del equipo de actuantes, de ese modo logra acceso al trasfondo escénico, obtiene información destructiva, y traiciona luego abierta o secretamente al equipo ante el auditorio. (Goffman, 1959: 79)

6. Rol “falso espectador”

Este actúa como si fuera miembro del auditorio, pero en realidad está asociado con los actuantes. Por lo general, el «falso espectador» proporciona al auditorio un modelo visible del tipo de respuesta que esperan los actuantes, o bien el tipo de respuesta que en ese momento es necesario que dé el auditorio para asegurar el desarrollo de la actuación. (Goffman, 1959: 79)

7. Rol “intermediario o mediador”

“El intermediario se entera de los secretos de cada bando y da a ambos la impresión sincera de que guardará sus secretos, pero suele dar a cada uno de ellos la falsa impresión de que le es más leal que al otro”. (Goffman, 1959: 81)

8. Rol del “individuo no existente como persona”

“Son quienes desempeñan este rol están presentes durante la interacción, pero en ciertos sentidos no asumen ni el rol de actuante ni el de auditorio, y tampoco pretenden ser (a la inversa de los delatores, los falsos espectadores y los soplones) lo que no son”. (Goffman, 1959: 82)

Estos ocho roles, forman parte de todo el modelo teatral de Goffman, todos ellos tienen cierta intrusión dentro de este tipo de escenarios.

Podemos considerar a todos los participantes dentro de la Frikiplaza, como un equipo global cuya característica principal y primordial es tener el gusto por las maquinillas de videojuegos. Ahora bien, para que toda esta aglomeración de sujetos dentro de ese espacio pueda considerarse equipo debe y tiene que reunir ciertas peculiaridades que básicamente son dos:

1. La dependencia.

Dentro de ese ambiente de la Frikiplaza, tiene la oportunidad de alterar la actuación y de poder delatar a cualquier miembro a todo el equipo, por alguna representación mal pensada, o bien, mal ejecutada.

2. La familiaridad

Todos los sujetos que se encuentran inmersos en la Frikiplaza, se les puede considerar equipo, ya que todos trabajan para la misma causa y deben cooperar para la

mantención del grupo, pero también del centro de entretenimiento, en este caso mantener viva la Frikiplaza.

3.5. REGIONES Y CONDUCTAS

La región así llamada por Goffman es definida como “todo lugar limitado, hasta cierto punto, por barreras antepuestas a la percepción” (Goffman, 1959: 58). Todas las regiones tienden a tener barreras por naturaleza; pueden tener diversos tipos de barreras desde geográficas, y más propias de los seres humanos como las emocionales, de valores, percepciones, hábitos personales, los ruidos del lugar, las psicológicas, murmullos, sin dejar fuera las barreras semánticas, tales como mensajes ambiguos, información excesiva y algunas veces compleja. Los lugares donde existe mucho ruido como nuestro centro de estudio podemos entenderlos de manera inconsciente y no verbal y esta circunstancia puede ocasionar problemas que se expresan de forma consciente y/o verbal. Cuando el ruido es excesivo, la recepción del mensaje puede distorsionarse llegando a provocar una confusión en el receptor, los canales deben de ser los adecuados para emitir una información y que llegue a su destinatario tal como fue emitida.

La *región anterior (front region)* “la actuación de un individuo en una región anterior puede percibirse como un esfuerzo por aparentar que su actividad en la región mantiene y encarna ciertas normas” (Goffman, 1959: 58). La mayoría de jóvenes llega a la Frikiplaza en la búsqueda de una identidad, algo que pueda reflejar su manera de pensar, de actuar y de su propia cosmovisión del mundo; es el punto en donde la juventud explora y se va al lugar donde lo encuentra.

Muchos jóvenes, más tarde o más temprano, logran encontrar ese lugar donde se sienten cómodos y donde se sienten cobijados por otros más grandes en cuanto a la singularidad del grupo y lo que hacen; dándole así forma a su identidad y asumiendo las características del grupo con el cual se identificaron.

Por otra parte, “Una región posterior (*back region*) o trasfondo escénico puede definirse como un lugar, relativo a una actuación determinada, en el cual la impresión fomentada por la actuación es contradicha a sabiendas como algo natural” (Goffman, 1959: 61).

Esta región vislumbra lo que no se representa en el lugar de la Frikiplaza, admite una interacción entre los sujetos que son actores del lugar para llegar a preparar un sentimiento la que es definida por una situación; la región anterior sucede de manera natural, es decir, no premeditada. La actuación de los sujetos forma una actuación permitiendo expresiones de tipo ofensivas, por ejemplo. “Uno de los momentos en que resulta más interesante observar el manejo de las expresiones es aquel en que un actuante de la región posterior y penetra en el lugar donde se encuentra el auditorio, o cuando regresa allí, ya que en estas circunstancias podemos constatar asombrosas adopciones y abandonamos de papeles” (Goffman, 1959: 66).

3.6. NORMAS O DECORO

Las normas o el decoro, se refiere a las conductas del actor en el momento que es observado por el público; en esta etapa no precisamente debe de existir algún tipo de diálogo porque no se necesita. Predomina la observación.

Los requerimientos para que se pueda efectuar el decoro suelen ser requisitos de tipo moral, en cambio las normas buscan la no afectación del auditorio durante la representación de la obra. Las normas y el decoro establecen la fachada del equipo; ya se les puede considerar como una institución; nuestros sujetos estudiados pueden ser considerados como una institución sea formal o también informal. Dependiendo el estudio que se realice se puede caracterizar a los sujetos observados en una u otra categoría dentro de la institución ya que tienen cierta estructura lo cual ya se encuentra formada un grupo social reconocido y conocido como los frikis.

Puede pensarse que el término decoro debería designar solamente las normas morales, y que para referirse a las instrumentales sería preciso emplear otro término. Sin embargo, cuando examinamos el orden mantenido en una región determinada, vemos que estos dos tipos de exigencias, morales e instrumentales parecen afectar de igual manera a quien debe responder a ellas, y que tanto los fundamentos morales o instrumentales como la racionalización son presentados como justificaciones de las normas que deben mantenerse. (Goffman, 1959: 59)

El decoro posee normas, el público es un área muy crítica la mayoría de las veces, aunque las cosas se hagan bien o mal; la característica del público siempre es buscar alguna falla por pequeña que sea en la representación de la obra. De igual manera, los actores siempre están en constante crítica entre ellos.

3.7. INTERACCIÓN

La acción de la interacción busca enviar alguna información que se guste transferir. Esta operación de interacción muchas veces causa conflicto ya que al no poder transmitir en el momento en tiempo y forma lo que se desea; por su parte el sujeto debe prestar atención ya que se trabajó como actor principal es el de poder expresarse para que el público comprenda lo que está haciendo. Esas maneras y modos de expresión son propias del círculo en donde nos encontramos a los frikis; serán respetuosos bajo ciertas condiciones o no lo serán, sus conductas son homogéneas al pertenecer al mismo grupo.

La vida cotidiana, lo que vemos a diario, son elementos que en una actuación se representan bajo otras características las cuales son manipuladas por los guiones de la obra. Esa obra se encuentra envuelta de una realidad sumamente frágil y cualquier incidente puede romper el ambiente donde se localiza; en esta instancia podemos entender la función que llamaríamos la coherencia:

La coherencia expresiva requerida para toda actuación señala una discrepancia fundamental entre nuestros «sí mismos» demasiado humanos y nuestros «sí mismos» socializados. Como seres humanos somos, presumiblemente, criaturas de impulsos variables, con humores y energías que cambian de un momento a otro. En cuanto caracteres para ser presentados ante un público, sin embargo, no debemos estar sometidos a altibajos. (Goffman, 1959: 32)

No obstante, el auditorio toma en cuenta la actuación de los actores mediante signos, el público tiene el poder de calificar la importancia de la actuación, aunque algunas veces este suceso puede llegar al punto de hacer menos; de igual manera el actor puede tener la capacidad de manipular y controlar a ese público, el actor puede usar al público para tergiversar los hechos.

Además, las formas en que la tergiversación puede existir son diversas. Por ejemplo, la personificación se refiere al hecho específico de hacerse pasar por otra persona, tomando un papel que no le corresponde por legitimidad. El status quizá sea la más peligrosa forma de tergiversación, ya que aquí se trata de evitar que un sujeto con poca o nula experiencia pueda personificar a un profesional, es decir, que se puede reconocer como una mentira que se efectúa conscientemente.

La interacción no en todos los contextos se da igual, varía según sea la forma de comunicarnos no verbalmente y depende de cada cultura. Existen diferentes formas de sonreír, diferente forma de observar, diferentes gestos ya que la fisionomía y las características de cada cultura son únicas.

Otra parte muy importante son los roles de género y su interpretación. Una persona que se caracteriza por ser friki se diferencia de un rockero, por la vestimenta la forma de hablar, los signos que utiliza propios de su ideología, etcétera.

Marc y Picard mencionan que, “la comunicación puede ser definida como un sistema abierto de interacciones; esto significa que aquello que sucede entre los interactuantes no se desenvuelve nunca en un encuentro a solas cerrado, en un ‘vacío social’, sino que se inscribe siempre en un contexto” (Marc & Dominique, 1992: 39).

El análisis de las interacciones debe estar regulado por la conversación, es decir, por el lenguaje. El lenguaje es lo que hace que exista la interacción social ya que el lenguaje siempre cuenta con un medio-contexto-situación-actores. Estos cuatro elementos son indisociables en una interacción social, ya que toda situación comunicativa cuenta con una situación en donde se desarrolla el tema a conversar. El contexto está formado por las circunstancias en las cuales se desarrolla la conversación; el medio nos evoca la forma o la manera en que se está dando la comunicación y por último, los actores son los sujetos que ejecutan tales acciones.

Todas las relaciones sociales cuentan con códigos y con formas distintas de rituales y los frikis no se eximen de ello, ya que es algo de forma inherente al ser humano, no se puede tener control sobre ello.

Toda iniciación conlleva algún tipo de ritual para poder entrar al círculo que se quiera, se aplican estereotipos, se adoptan signos propios, se adquieren formas particulares de hablar, de igual manera adoptan ciertas características de vestimenta propios del grupo social. Muchas veces todo es una actuación dentro de una representación teatral como lo menciona Goffman, ya que cada actor se caracteriza de cierta forma para adoptar un rol dentro de este círculo de amistades o amigos.

La situación remite a un conjunto de condiciones sociales que definen la interacción: como perspectiva más amplia esta definición implica la cultura, que ofrece una especie de repertorio de diferentes situaciones sociales de intercambio... En una perspectiva más restringida, la situación se determina por el tipo de *institución* donde se inscribe (casa, iglesia, organización o profesiones). (Marc & Dominique, 1992:135)

A modo de reflexión final, podemos decir que los estudios desde el enfoque sistémico han sido de gran relevancia en las ciencias sociales y humanas, pues han permitido observar de una manera muy particular las formas de interacción entre las personas. Asimismo, el estudio que ha dejado la escuela de Chicago ha sido fundamento y complemento para la Escuela de Palo Alto, entre otras. En el caso de los estudios de la comunicación han dado un giro muy importante gracias a este enfoque, que ha permitido entender los procesos comunicativos bajo un modelo circular en donde los elementos adquieren otro enfoque para relacionarse.

Capítulo 4. Marco metodológico

4.1. LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Existen dos formas de realizar investigaciones, una es mediante la metodología cuantitativa y la otra es la cualitativa. En la actualidad ya están muy bien diferenciadas ya que una busca la exactitud, se encarga de llevar toda su investigación a números y mediante éstos justificar alguna práctica. La investigación cualitativa es abierta, más general. quizá en esta búsqueda de poder generalizar haya muchos que están en contra de esta metodología ya que estudia hechos sociales, a partir de unos focos de estudio puede generalizar a la sociedad en la que vivimos hoy en día. Cabe destacar que el enfoque cualitativo es una herramienta para los investigadores de las causas sociales por la finura de sus herramientas, técnicas y métodos.

Por otro lado, las investigaciones se originan por ideas, sin importar qué tipo de paradigma fundamente nuestro estudio ni el enfoque que habremos de seguir. Para iniciar la investigación siempre se necesita una idea; todavía no se conoce el sustituto de una buena idea. “Las **ideas** construyen el primer acercamiento a la *realidad objetiva* que habrá de investigarse (desde la perspectiva cuantitativa), o a la *realidad subjetiva* (desde la perspectiva cualitativa)” (Hernández Sampieri, *et al.*, 2008: 34).

El análisis de la metodología cualitativa consiste en hacer descripciones y observaciones detalladas, nos muestra las explicaciones e interpretaciones.

El paradigma cualitativo es lo más cercano a la realidad ya que los investigadores de este método tienen que involucrarse, meterse dentro de esa sección de la sociedad a la que se estudiará, para que vivan la experiencia del tema estudiado de forma personal en la vida cotidiana dentro de ese grupo particular.

El enfoque cualitativo se basa en la recolección de datos no generalizados. La recolección de estos datos se funda en obtener las perspectivas y los puntos de vista de los participantes en el estudio. El investigador busca cuestiones generales y abiertas, los datos que él recaba son verbales y no verbales, visual, los cuales se describen y analizan de una manera subjetiva. El proceso de investigación es flexible ya que su interés principal es reconstruir la realidad.

Nuestro mundo es sumamente complejo en todas sus áreas por las dinámicas que giran en torno a él, no se puede reducir solamente a variables exactas que nos otorga la metodología cualitativa, mucho menos se puede apartar la metodología cualitativa ya que da cuenta del mundo en el que vivimos.

Las características generales de este paradigma son:

- El punto de partida del científico es la realidad, que mediante la investigación le permite llegar a la ciencia. El científico, observa, descubre, explica y predice todo aquello que lo lleva a un conocimiento sistemático de la realidad. (Jurgenson, 2003)
- Los fenómenos, los hechos y los sujetos rigurosamente examinados o medidos en forma de cantidad, intensidad o frecuencia.
- La realidad se considera estática
- Se pretende objetividad en el investigador
- Las situaciones 'extrañas' que afecten la observación y la objetividad del investigador se controlan y evitan.
- Se considera que hay una realidad allá afuera que debe ser estudiada, capturada y entendida. (Jurgenson, 2003: 13)

La "investigación cualitativa utiliza técnicas para recolectar datos como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, interacción e introspección con grupos o comunidades". (Hernández Sampieri, *et al.*, 2008: 9)

En este caso, serán dos las técnicas que se utilizan para recabar la información en campo: la observación y la entrevista, para la realización de nuestro trabajo de investigación maquinitas multijuegos como práctica popular y espacio de socialización.

"En el proceso de cualitativo las herramientas de recolección de datos pueden ser múltiples como: entrevistas profundas, [...], cuestionarios abiertos, sesiones de grupo, biografías, revisión de archivos, observación, entre otros". (Hernández Sampieri, *et al.*, 2008: 25)

4.2. TÉCNICAS

Las técnicas que utilizamos para recolectar información son la observación no participante y la entrevista:

4.3. OBSERVACIÓN

Conocer al mundo a través de la observación es una forma de saber cómo y qué es lo que existe en nuestro tiempo-espacio-momento porque quizá no se repita de la misma manera. Una de las cualidades de la investigación cualitativa es la discreción hasta cierto punto. En este tipo de paradigma no sólo se trata de interrogar a las personas en el hecho o fenómeno estudiado, sino de observarlos como actúan. La observación nos ayuda a poder obtener información de manera general sobre el fenómeno estudiado, así mismo los hechos que lo provocan.

Cuando existe duda en los resultados obtenidos, muchos investigadores recomiendan utilizar la observación antes que otra técnica. Hay quienes les conceden gran importancia a sus propias conductas ya que les cuesta mucho realizar una observación sin involucrar la moral, por ejemplo. El investigador debe tener la capacidad de poder traducir en palabras todo lo que ve y cómo lo ve sin juicios morales o éticos. Este suceso de la observación tiene que ver con varios factores tanto internos y externos para la obtención de un tipo de información no verbal.

El modo de realizar la observación será la siguiente:

Participante como observador. Este papel resulta mucho más naturalista y consiste en que el investigador se vincule más con la situación que observa; incluso, puede adquirir responsabilidades en las actividades del grupo que observa. Sin embargo, no se convierte completamente en un miembro del grupo ni comparte la totalidad de los valores ni las metas del grupo. Un ejemplo de este tipo de observación es un estudio en el que Junker observó el comportamiento de deportistas colegiales y el propio investigador se convirtió en asistente del entrenador del equipo de baloncesto; además de realizar la observación, el investigador asesoraba a los jóvenes en su desempeño académico y en las oposiciones vocacionales. (Jurgenson, 2003: 105)

4.4. ENTREVISTA

La entrevista es parte del paradigma cualitativo, quizá sea uno de los instrumentos más importantes ya que con él se pueden obtener tanta información como se quiera y tan profunda como se desee sobre el tema de investigación.

En la entrevista existe un vínculo directo entre entrevistador y entrevistado, ya que se debe considerar al entrevistado para la formulación de las preguntas y cómo se debe preguntar

para que el entrevistado no se sienta acosado o simplemente incómodo; cabe mencionar que hay distintos tipos de entrevistas para las distintas cosas que se quieran saber. En concreto, las entrevistas pueden ser no estructuradas y de profundidad.

“una entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito. En la investigación cualitativa, la entrevista busca entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado, y desmenuzar los significados de sus experiencias” (Jurgenson, 2003: 109).

4.5. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA:

Busca determinar cuál información es la más selecta que se quiere conseguir del entrevistado. De igual manera se formulan preguntas abiertas dando pie a obtener más información y matices de la respuesta que sea emitida, esto le permite al entrevistador ir entrelazando temas de manera muy natural conforme se desarrolle la conversación. El entrevistador debe de tener gran atención en la claridad de la conversación para que pueda ser efectiva la entrevista de manera idónea y asertiva, para encauzar los temas y de igual manera ir más a fondo de ellos.

El modo de realizar nuestra entrevista es de focalización:

“La entrevista se centra en determinados temas; no está estrictamente estructurada con preguntas estandarizadas, pero tampoco es totalmente desestructurada” (Jurgenson, 2003: 110).

4.6. INFORMANTES

4.6.1. CARACTERÍSTICAS DE UN FRIKI

Nuestra población a estudiar son los frikis. No son como tal una tribu urbana, pero poseen ciertas características que se enuncian a continuación:

4.6.2 ¿QUÉ ES UN FRIKI?

El termino friki, tienen diversas connotaciones de acuerdo al lugar donde se encuentran. En Japón suele utilizarse el término para una persona obsesionada por una cosa. Friki es

sinónimo de los siguientes términos; “nerf”, “otaku”, “geek”. Son personas por lo regular jóvenes que comienzan por una afición y ésta se vuelve con el paso de los años en adición a los animes, al manga y lo más favorito entre ellos es la afición a los videojuegos, por lo tanto, es una persona que no sale de casa y en ocasiones, no tiene trabajo ni amigos. Existen diversas áreas en Japón en donde un friki se les conoce únicamente a las personas que tiene cierta afición por leer mangas y ver comic.

Las características de nuestros informantes serán las siguientes:

- Se aplican 12 entrevistas, en donde 6 serán sujetos del sexo masculino y 6 del sexo femenino.

- Las edades se dividen en tres rubros:
 1. 12 años a 17 años
 2. 18 años a 23 años
 3. 24 años a 29 años

- De cada rubro de edad, se toman dos masculinos y dos femeninos; al finalizar tendremos nuestras 12 entrevistas para su análisis.

4.7. CARACTERÍSTICAS DEL LUGAR ETNOGRÁFICO

El lugar en donde se lleva a cabo nuestra investigación etnográfica es la llamada Frikiplaza de la Ciudad de México, la cual se caracteriza por sus peculiares tiendas que van desde las maquinitas, ropa, anime, tatuajes y todo lo relacionado con la cultura oriental. Además de contar con un espacio especial para congregarse dentro de él a más de 600 personas.

4.8. GUÍA DE LA ENTREVISTA

- Tópicos
 1. Concepto de lo popular en relación a los videojuegos.
 - ¿Qué es lo popular?
 - ¿Entenderías a los videojuegos como algo popular?

- ¿Mencióname algunos videojuegos que consideras son populares y por qué los consideras así?

2. Identidad

- ¿Estudias o trabajas?
- ¿Qué estudias o en dónde trabajas?
- ¿Saliendo de estudiar o trabajar qué haces?
- ¿Cuáles son tus hobbies?
- ¿Tienes otra afición además de los videojuegos?
- ¿Qué clase de videojuegos te gustan?
- ¿Cómo te proyectas en los videojuegos?
- ¿Cómo te concibes como un jugador de videojuego y si no lo fueras cómo serías?
- ¿En los videojuegos de pelea qué sientes cuando logras abatir a tu contrincante?
- ¿Qué sientes cuando pierdes?
- ¿Alguna vez has sentido que has ganado cuando has perdido?

3. Roles

- ¿Cómo te comportas en la familia?
- ¿Cómo te comportas con tus amigos?
- ¿Cómo te comportas en los videojuegos?

4. Relación persona-juego

- ¿Qué papel juegas dentro del videojuego?
- ¿Cuál es la historia que más te gusta?
- ¿Qué tipo de personajes te gustan más?
- ¿Cómo empezaste a jugar?
- ¿Recuerdas cómo era el diseño del primer videojuego que jugaste?
- ¿Para qué te sientas involucrado el videojuego qué debe poseer?
- ¿Cómo te representas en el videojuego?
- ¿Qué tipos de historias de gustan?

- ¿Qué reglas de los juegos te gustan?
- ¿Qué reglas de los juegos no te agradan?
- ¿Aprendes algo con los videojuegos a los cuales eres fanático?
- ¿Qué finales son los que más te gustan?

5. Interacción

- ¿De dónde te surgió la idea de vestirme como lo haces?
- ¿Qué refleja de tí?
- ¿Cómo te sientes cuando llegas a este espacio?
- ¿Qué es lo que más te gusta?
- ¿Qué es lo que menos te gusta?
- ¿Qué tiempo tienes frecuentando estos lugares?
- ¿Cómo llegaste aquí?
- ¿Tienes amigos en este lugar?
- ¿Tus mejores amigos los has hecho aquí?
- ¿Los amigos locales salen a otros lugares contigo?
- ¿Cuéntame un día en la sala de los videojuegos?
- ¿Existe alguna expo o convención a cerca de los videojuegos?
- ¿Cuál es el lugar en donde se congrega todo lo relacionado a los videojuegos y nuevos lanzamientos?
- ¿En esos lugares qué tipo de cosas haces ahí y de qué platicas y con quién platicas?

6. Videojuegos vs Tecnología

- ¿Desde los cuántos años comenzaste con la afición a los videojuegos?
- ¿Sabes quién es el padre de los videojuegos?
- ¿Sabes cuál fue la primera consola que existió y en qué año?
- ¿Cuál fue el primer videojuego con el que tuviste acercamiento?
- ¿Cuál fue tu primera consola de videojuego?
- ¿Cómo fue que llegó la primera consola a tu poder, lo recuerdas?
- ¿Tienes alguna consola de videojuegos en casa y por qué?

- ¿Qué creaciones te gustan más en cuanto a los personajes de la historia, los nuevos o los antiguos y por qué?
- ¿Por qué vienes aquí?
- ¿Sabes qué son las clasificaciones de la Entertainment Software Rating Board (ESRB); puedes mencionarme algunas?
- ¿Tienes conocimiento de todas las áreas que involucran los videojuegos?
- ¿Si te pidieran ayuda para hacer un nuevo videojuego cuál sería el ideal? Descríbelo lo más detallado posible.
- ¿En la actualidad qué empresa a tu parecer posee los mejores videojuegos del momento, podrías mencionarme algunos?

4.9. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS PARA LA ETNOGRAFÍA

- Cómo se visten: se analizará la ropa y los accesorios que porten.
- Entrada: en esta categoría se observan las interacciones que tienen al jugar videojuegos (a qué tipos de videojuegos se acerca más)
- Roles: se analiza cómo el joven se desenvuelve frente a los demás integrantes del espacio; forma de saludar, palabras y señas.
- Persona - Juego: se observa el comportamiento que tiene la persona cuando se incorpora a jugar en una maquinita (antes, durante y después).
- Interacción: se describen los comportamientos y formas que se llevan a cabo al tener contacto con otras personas dentro del espacio.
- Videojuegos vs Tecnología. Descripción del espacio de los videojuegos, publicidad.

4.10. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Cuadro 1.
Características de los Informantes.

Entrevistados	Nivel de Estudios	Actividad Laboral o Escolar	Hobbies	Videojuegos Preferidos
Jesús	Preparatoria.	Terminando la preparatoria.	Videojuegos.	Mobas y multijugadores.
Anahí	Bachillerato.	Terminando el Bachillerato.	Jugar y Dibujar.	Combate, aventura.
Iván	Trabaja.	Taller de Serigrafía.	Dibujar, Música Guitarra y Videojuegos.	De actividad física.
Fernanda	Bachillerato.	Segundo semestre.	Música y leer.	Terror (zombies).
Fernando	Trabaja.	Empresa Textilera.	Lima lama y Taekwondo.	king of fighters. Resident Evil. Gear of War. Maquina de Baile (Pumpy).
Denisse	Estudio.	Artes.	Dibujar, leer y juego de cartas.	Estrategia.
Eric Púc	Estudio y trabajo.	(Unitec) Derecho. Ventas y distribución.	Videojuegos, cine y anime.	Acción y aventura.
Sonia	Estudio.	Sistemas computaciones (SCOMP).	Videojuegos y anime.	Teror, acción y pelea.
Tlálóc	Estudio y trabajo.	Publicidad y Freelancer.	Videojuegos, cine, yoga, boxeo y spinning.	RPG, shother y aventura.
Samantha	Trabajo.	Renta de videojuegos.	Leer, deporte y música.	Carrera, suspenso y zombies.
Adrián	Estudio y trabajo.	Faro de oriente y publicidad.	Dibujo, escultura, películas, ejercicio, deporte, fiesta.	Acción, pelea y aventura.
Karina	Trabajo.	Odontóloga.	Videojuegos, cine, leer y música.	Arcade y carreras.

Observaciones:

Los informantes de nuestra investigación tienen diferentes actividades laborales y escolares como se marca en el cuadro anterior, independientemente del sexo y edad. Los entrevistados confluyen de manera esencial en nuestro problema, ya que en lo referente a los hobbies y los videojuegos hay cierto grado de similitud entre las personas. No existe un gusto en específico o categoría sobre los géneros, ni para el hombre ni para mujer.

Ningún género se limita a un círculo en específico, lo cual nos lleva a ampliar nuestra perspectiva, replantear y reflexionar sobre las nuevas formas en que se concibe el ser de sexo masculino, pero también del sexo femenino. La Frikiplaza es un lugar en donde la actividad primordial es la apropiación de la información para ampliar la visión, la perspectiva social y cultural en la que vivimos.

Cuadro 2.

Idea de lo popular

	Jesús	Anahí	Iván	Fernanda	Fernando	Denisse	Eric Púc	Sonia	Tláloc	Samantha	Adrián	Karina
Concepto de popular	Shooter's y mobas.	Videojuegos y teléfonos.	Moda.	Algo que influye en la sociedad.	Que tiene muchos seguidores.	Aquello que es conocido por los demás.	Juegos de shooter, como call of duty y gears of war.	La moda de cierto momento.	Lo común en un momento.	Lo popular son los videojuegos.	Forma de vestir en cuanto a las experiencias.	Música, videojuegos, cine y otros.
El videojuego como actividad popular	Es para todo público como la televisión.	Naruto, Futbol y Mario Bros.	Visualmente se actualizan y llaman la atención.	Lo usa mucha gente como pasatiempo.	La popularidad se observa en las redes sociales del videojuego.	muchas personas quieren jugarlos.	Llama la atención de la masa juvenil.	En la actualidad el mercado de los videojuegos se ha modernizado.	Tienen una extensa variedad en estilos y diseños para cualquier edad.	Es la moda y están es constante innovación conforme pasa el tiempo.	No sé si son populares, pero, el tabú de que son malos se ha ido perdiendo.	En cada colonia encuentras un lugar con maquinitas.
Videojuegos populares	<i>League Of Legends</i> y <i>Pokémon</i> .	<i>Naruto</i> , <i>Atom</i> , <i>Mario Bros</i> y <i>San Andrés</i> .	Juegos de Pelea.	<i>The Last of Us</i> , <i>Zombies</i> , <i>Mario Bros</i> , <i>Star Wars</i> y <i>Steveworldo</i> .	<i>king of fighters</i> , <i>Resident Evil</i> , <i>Gear of War</i> y <i>Maquina de Baile (Pumpy)</i> .	<i>Call of Duty</i> , <i>Five Nights at Freddy's</i> , <i>Hallo</i> y <i>Conde</i> .	<i>Call of Duty</i> y <i>Gears of War</i> .	<i>Minecraft</i> y <i>Resident Evil</i> .	<i>League of Legends</i> y <i>Clash of Clans</i> .	<i>Resident Evil</i> , <i>Led for dead</i> , <i>Mario kart</i> , <i>Super mario</i> , <i>Mortal y Mortal kombat</i> .	<i>World of Craft</i> , <i>Of old legends</i> y <i>El lado world</i> .	<i>Hallo</i> , <i>Durot Ward</i> , <i>Resident Evil</i> , <i>Crash</i> y <i>bandicoot</i> .

Observaciones:

La idea de lo popular emerge en nuestros informantes como una parte que es inherente al ser humano, ya que las son distintas las formas entenderlo que tienen cada uno de los jóvenes.

Algunos jóvenes ven a lo popular como lo que se encuentra relacionado a lo comercial, mientras otros lo conciben como lo tradicional.

Cuadro 3.

Identidad

	Jesús	Anahí	Iván	Fernanda	Fernando	Denisse	Eric Púc	Sonia	Tláloc	Samantha	Adrián	Karina
Proyección en los videojuegos	Emoción y enojo.	Saco mi enojo en los videojuegos.	Papel de otra persona y haces otras cosas.	Descargo el odio que tengo.	Regular.	Depende el día.	Depende la drama e historia.	Lloro si me personaje se muere.	Pasión y frustración.	Varia el juego.	No sé.	A través de crear estrategia.
Papel del jugador y videojuego	No tengo idea.	No soy tan buena jugando, sino jugara dibujaría.	Distracción.	El videojuego es muy importante.	Regular.	Término medio.	Promedio normal.	Sino jugara, socializaría más.	Los videojuegos han remplazado cosas habituales.	Buena en algunos.	Los videojuegos te relajan.	Me gustaría el ajedrez, damas chinas, cartas o domino.
sentimientos sobre ser ganador	Se siente bonito.	Triunfante.	Divertido.	Feliz.	Satisfecho.	Quitarme un peso de encima.	Feliz.	Genial.	Disfruto.	Bien.	Satisfactorio.	Logro.
Sentimientos de derrota	Feo.	Enojo y decepción.	Tristeza y motivación.	Decepción.	Nada.	Nada.	Frustración.	Furiosa.	Tristeza y enojo.	Derrota.	Solo es un juego.	Enojo.

Observaciones:

La identidad de los videojugadores se gesta a partir de cómo se proyectan en los videojuegos, qué papel poseen en el videojuego y por último qué se siente ser el ganador. Quizá esta parte de la identidad la tienen muy clara los jugadores por lo que no hay tantos cambios de sentimiento, mientras en la parte en donde encontramos diferencias y no muy significativas son los sentimientos sobre la derrota. En los sentimientos de derrota no se puede ver una diferencia de emociones en cuanto a qué sienten los jugadores cuando son derrotados. Existen ciertas similitudes entre hombre y mujeres, una vez más la edad es un aspecto sin relevancia porque podemos decir que dentro de los videojuegos, los sentimientos son semejantes entre todos los jugadores. Otra cuestión para tomar en cuenta es que a ninguna persona le gusta perder.

Cuadro 4.

Roles

	Familia	Amigos	Videojuegos
Jesús	Buena relación.	Buena relación.	Abierto a las demás personas.
Anahí	Buena.	Graciosa.	Normal / enojo.
Iván	Respetuoso.	Tranquilo.	Los más tranquilo posible.
Fernanda	Marginada.	Abierta por los gustos similares.	Grito, enojo y grosera.
Fernando	Regular.	Tolerante.	Diversión.
Denisse	Marginada.	Abierta.	Penosa.
Eric Púc	Normal.	Desmadroso.	Emoción.
Sonia	Tranquila.	Depende mi estado de ánimo.	Emoción.
Tlálóc	Muy bien en general.	Sincero.	Diversión.
Samantha	Tranquila.	-----	tranquila
Adrián	Regaño.	Varía porque somos amigos.	Depende el momento.
Karina	Responsable y respetuosa.	Ayudo a los amigos.	Competitiva.

Observaciones:

Los roles de las personas son hasta cierto grado normales en cuanto a la consistencia y dentro de los parámetros de comportamiento no se encontró alguna acción que rompa lo que culturalmente se nos ha inculcado a lo largo de nuestra vida. El círculo de la familia es el más cerrado por lo cual ninguna persona hace cosas que afecten o involucren a sus padres. Con los amigos somos más abiertos y podemos hablar de temas muy diferentes a los que se hablan en familia; finalmente los videojuegos rompen con estas medidas sobre qué se debe y no se debe hacer en cada círculo de la sociedad.

Cuadro 5.

La persona y el juego

	Jesús	Anahí	Iván	Fernanda	Fernando	Denisse	Eric Púc
Papel dentro del juego.	Protagonista.	Civilizada.	Depende el juego.	Asesina.	Peleador.	Protagonista.	Depende el juego.
Que historia te gusta.	<i>The last to Boss.</i>	<i>King of fighters.</i>	Cierto grado de realidad.	<i>The last to boss.</i>	<i>king of fighters.</i>	Todas.	<i>king of fighters.</i>
Tipo de personaje	Independientes.	Villanos y héroes.	Honorables.	Solitarios y valientes.	Combate.	Agiles.	Combate.
Empecé a jugar.	Nintendo.	Maquinitas.	Nintendo.	Play Station 2.	Maquinitas.	Consola.	Maquinitas.
Diseño del primer videojuego.	Fácil jugabilidad.	Mario Bros.	Lineal limitado.	Disparar y matar.	Pixelado.	Mario Bros.	Pixeado.
Que videojuego te gusta.	Jugabilidad.	Temática.	Disparos.	Buena trama.	Diseño.	Historia y diseño.	Buena sinopsis.
Representación en el videojuego.	<i>Aly y Joul.</i>	Los personajes que utilizo.	Ayudar a su pueblo.	Me identifico con el personaje	Jugador.	Personaje principal.	Héroe.
Historias de videojuegos.	Suspense, acción y aventura.	Terror, suspense, aventura y comedia.	Guerra.	Trágicas.	Zombies.	Sobrenaturales y terror.	Solo un buen desarrollo.
Reglas que te gustan.	Colaboración.	Orden de la palanca.	Dejan algún beneficio.	Escoges el final.	Pelea y Residente Evil.	Ayuda a novatos.	Que no tengas reglas.
Reglas que no te agradan	Reinicio de nivel.	Técnicas avanzadas.	Pagar por cosas.	Ninguna.	Ninguna.	Poder limitado.	Limitar la historia.
Aprendizaje del videojuego.	Inglés.	No, la vida no es igual.	Vida del personaje.	Proteger a personas.	Defensa personal.	Trabajar en equipo.	Secuencia de acciones.
Finales.	Derrota de jefe final.	Héroes derrotan a villanos.	No haya malos.	Felices.	De pelea.	Coherencia de la historia.	Final cerrado.

Cuadro 5.1

La persona y el juego

	Sonia	Tláloc	Samantha	Adrián	Karina
Papel dentro del juego.	Heroína.	Villano.	Heroína.	Jugador normal.	Depende el juego.
Que historia te gusta.	<i>Resident Evil.</i>	<i>Final Fantasy.</i>	Gráficos sencillos.	En donde rescatas a una princesa.	<i>Resident Evil.</i>
Tipo de personaje	Atractivos e inteligentes.	Valores.	Héroes.	Héroes.	De todo.
Empecé a jugar.	Computadora.	Maquinitas.	Play Station.	Maquinitas.	Maquinitas.
Diseño del primer videojuego.	No lo recuerdo.	Bestias Alteradas.	Sencillo.	Pixelado.	pixelado
Que videojuego te gusta.	Historia.	Música y game play.	Zombies.	Buena trama.	zombies
Representación en el videojuego.	Acompañó al personaje principal.	Nick.	Tímida.	Bueno o malo depende el juego.	Como mujer.
Historias de videojuegos	Terror y misterio.	Argumento bien estructurado.	Terror.	Combate.	Suspenso.
Reglas que te gustan.	Unión y no abandonar.	Puedo poner un nombre que me guste y que me identifique.	Que no tengan reglas.	Ninguna.	No sabía que había reglas.
Reglas que no te agradan	No lo sé.	Ofensas en juegos online.	Te limitan.	Las reglas.	Que tenga reglas.
Aprendizaje del videojuego.	Abrir una puerta sin llaves.	Valores.	Ir perdiendo el miedo.	Seguir reglas.	Razonar.
Finales.	Todos son felices.	Que llevan una continuidad de la historia.	Cuando terminas victorioso.	De aventura.	Los finales reales

Observaciones:

Los jugadores en su gran mayoría tuvieron el primer acercamiento a los videojuegos a partir de la calle, es decir, por medio de las maquinitas de videojuegos; otros pocos tuvieron su acercamiento con consolas más modernas. A la mayoría de los jóvenes les atraen los juegos por sus historias independientemente de su diseño y existen videojuegos para todo tipo de jugadores. Otra parte esencial de los juegos es la enseñanza que dejan, ya que el aprendizaje no sólo se encuentra al final de los juegos sino en cada misión del videojuego.

Cuadro 6.

Interacción

	Jesús	Anahí	Iván	Fernanda	Fernando	Denisse	Eric Púc	Sonia	Tláloc	Samantha	Adrián	Karina.
Vestimenta	Anime y películas.	Gusto.	Música y amigos.	Personalidad.	Música.	No tiene nada de raro.	Influencia de amigos.	Color negro.	Comodidad.	Anime.	Videojuegos.	personal
Que proyectas	Personalidad.	Los que colores que me gustan.	Nada.	Personalidad.	Como soy.	Seguridad.	Como soy.	Nada.	Nada.	Personalidad	Comodidad.	Confianza.
como te sientes en la Frikiplaza	Cómodo a gusto.	Emocionada.	Tranquilo.	Feliz.	Alegre.	Feliz.	Libre.	Bien.	Emoción.	Contenta.	Confort.	Más o menos.
Gustos	Zona de juegos.	Retar.	Juegos de baile.	Los videojuegos.	Las personas.	Nada.	El Xbox.	Apoyo.	La cultura.	Ambiente.	Videojuegos.	Cursos.
Disgustos	Nada.	No hay gente.	Cuando no puedo pasar un nivel.	No hay tanta variedad de productos.	No haya cambio.	Área de comida.	La plata baja venta de celulares.	Costos.	Costos.	Jóvenes irrespetuosos.	Sonido alto.	Saturación de negocios.
Hace cuánto tiempo conoces la Frikiplaza	Más de 2 años.	No se	2 años.	Hace algunos meses.	5 años más o menos.	No tengo mucho tiempo.	7 años.	2 años.	5 años o más.	5 años.	16 años.	5 años.
Como llegaste a la Frikiplaza	Amigos de la escuela.	Amigo.	Hermana.	Amigos.	Yo misma.	Por unos tíos.	Primos.	Amigas.	Explorando	Curiosidad.	Hermano.	Amigo.

	Jesús	Anahí	Iván	Fernanda	Fernando	Denisse	Eric Púc	Sonia	Tlálóc	Samantha	Adrián	Karina.
Amigos	No.	No.	Pocos.	No.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.	No.
Tienes amigos y sales con ellos.	No.	No.	A veces.	No.	Sí.	No.	Sí.	No.	A veces.	Sí.	Sí.	Sí.
Sala de videojuegos	Exceso de ruido.	Normal divertido.	Regular mucho ruido.	Reviso los juegos.	Juego, platico y convivo.	Es increíble y te diviertes.	Relajante.	Depende el gusto	Emoción.	Amigable.	Ambiente.	Diversión.
Expo de videojuegos	TNT y E3	No.	Comicon y Mole.	Cuaticom.	Pumpy.	Sí.	EGC.	No.	Tnt, Mole y Comicom.	Sí/no	Centro Banamex.	No.
Lanzamiento de videojuegos.	Sí.	-----	Sí	Sí.	Sí.	Sí.	Sí.	—	No.	Sí.	Sí.	No.
En el lugar	Amigos.	Estoy sola.	Amigos.	Hermanos.	Amigos.	Amigos.	Amigos.	—	Amigos.	Amigos.	Amigos.	No.

Observaciones

Algunas características de los frikis son su forma de vestir, ellos tienen diversas influencias que van desde el manga, el comic y por supuesto los videojuegos, cabe resaltar que algunos de ellos gustan más de mostrar sus aficiones a través de accesorios que poseen para obtener seguridad, una identidad con la que se les pueda relacionar dentro del lugar.

La mayoría de los asistentes a la Frikiplaza van en busca de nuevas experiencias para sentirse emocionados, para tranquilizarse. Otros tantos se sienten libres dentro de ese lugar, pues existe un sinnúmero de zonas en las que los asistentes cuentan con diversos espacios que dependen de lo que busque cada joven. El ambiente se presta para que los jóvenes se desenvuelvan de acuerdo a su búsqueda de entretenimiento.

Los jóvenes muchas veces llegan por equivocación al lugar y les gusta y lo empiezan a frecuentar, al igual quienes son influidos por amigos; la Frikiplaza se presta para socializar con otras personas que tengan las mismas curiosidades acerca de la temática que maneja el área.

El área de los videojuegos es un área en donde los jóvenes tienen diversas ofertas y ellos toman la que más se adapte a sus costumbres. Un punto que no es muy bueno para los videojuegos es el excesivo volumen, lo que provoca una gran contaminación auditiva en el propio lugar.

Cuadro 7.
Videojuegos y tecnología.

	Jesús	Anahí	Iván	Fernanda	Fernando	Denisse	Eric Púc	Sonia	Tláloc	Samantha	Adrián	Karina.
Comienzo de afición	2 años.	7 años.	15 años.	6 años.	14 años.	8 años.	19 años.	15 años.	7 años.	6 años.	8 años	5 años.
Padre de los videojuegos.	Ping Pong.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	Pong.	No.	No.	No.
Primera consola de la historia.	Atari.	No.	Nintendo.	Nintendo.	Sega.	No.	Ping pong.	No.	Atary 2000.	No.	Ping Pong.	Atary.
Primer videojuego	<i>Kill 64.</i>	_____	<i>Byorless.</i>	<i>Grand Theft Auto v.</i>	<i>Mortal Kombat.</i>	<i>Super Mario Bros.</i>	Mario 64.	<i>Super Mario Bros.</i>	PC.	No recuerdo.	<i>Super Mario Bros y Snow Bros.</i>	<i>Super Mario Bros.</i>
Tu primera consola.	Nintendo 64.	_____	_____	Play Station.	Nintendo.	Play Station.	Nintendo 64.	Xbox 360.	PC.	Play Station.	Famili.	Nintendo.
Obtención de tu primera consola.	Regalo.	Compra de papá.		Lo compro mi hermano.	Regalo de E.U.A	Regalo.	Trabajando.	Regalo de hermano.	Regalo de mamá.	Papá.	Hermano.	Regalo de reyes.
Tienes consola.	Un 64, tengo un Wii, un Play 3, y un Xbox.	_____	Xbox.	Play Station 2, 3 y 4.	No.	Xbox One.	Xbox y Play Station 4.	Xbox 360.	Play Station 2 y 3.	Xbox one.	Play Station 2.	Xbox 360.
Creaciones.	Ambos.	Antiguos.	Evolución.	Nuevos.	Antiguos.	_____	Antiguos.	Nuevos.	Antiguos.	Ambos.	Ambos.	Antiguos.

	Jesús	Anahí	Iván	Fernanda	Fernando	Denisse	Eric Púc	Sonia	Tláloc	Samantha	Adrián	Karina.
Clasificaciones.	Teen years, adolescentes, everyone, M 18, A adultos.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	Si pero no sirve.	No.	Algunos.	No.
Áreas de los videojuegos.	No.	No.	No.	No.	Arte, diseño gráfico y música.	_____	Diseño y programación.	No.	Diseño, arquitectura, música, etc.	No.	Arte, programación, producción, etc.	_____
Juego ideal.	Original.	De misiones.	Terror y psicológicos.	Terror.	Pelea sin reglas.	Sin clichés.	Rpg mapa completamente abierto.	Terrorismo.	Buen game play.	Exploración.	Crear amistad a distancia.	Urgencias medicas
Empresa actual	Sony.	No.	Microsoff.	Nintendo.	Neo Geo, Marvel y Capcon.	Nintendo.	Boyngi y grow systems.	Capcon.	Sony, Konami, Square Enix y Gody Dop.	Depende el público.		Sony y Marvel.
Mejores videojuegos	<i>zalda Breath of the Wild, Nintendo swich.</i>	<i>Metal Slug, King of Fighters y Street Fighter.</i>	<i>Hallo, Call of Duty, Gears y Tiffany.</i>	<i>Star Wars.</i>	<i>Gear Of War, Resident Evil, Grand Theft Auto San Andreas, king of fighters</i>	<i>Super Mario Bros.</i>	<i>Destiny.</i>	<i>Resident Evil.</i>	<i>Final Fantasy.</i>	<i>Swich, Zelda, Justice 2.</i>		<i>trapp trull.</i>

Observaciones

Los jugadores jóvenes empiezan a temprana edad a adentrarse en el mundo de los videojuegos, muchos de ellos comienzan por juegos de aventuras, otros tanto con la modalidad de combates, muchas veces por sus hermanos mayores comienzan en el mundo de los videojuegos.

4.11. ANÁLISIS DE ENTREVISTAS

4.11.1 CONCEPTO DE LO POPULAR EN RELACIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Durante la aplicación de las entrevistas, hay personas que tienen varias perspectivas sobre lo que es el concepto de lo popular. La idea de lo popular subyace desde lo inconsciente de cada individuo, muchas veces decimos y hacemos cosas de manera mecánicas, es decir, no tenemos hasta cierto punto consciencia de lo que estamos haciendo o diciendo. En nuestra investigación muchos de nuestros entrevistados entienden el concepto de lo popular como “aquello que está en boca de todos, ahora sí que lo más común a lo que gusta en el momento” (T, Torres, entrevista 1, 22 Febrero 2017).

En este sentido podemos preguntarnos ¿para qué algo sea popular qué debe suceder? ¿Lo popular hace a la gente o la gente hace a lo popular? De estos dos cuestionamientos podemos generar una idea bien estructurada con una base sólida, en la cual sea difícil refutar ya que hechos concisos y precisos la reforzarán.

Ahora bien, lo popular no es algo exclusivo de algún nivel socioeconómico ni mucho menos que pertenezca o sólo se enfoque en alguna etapa etaria, por lo tanto, si pensamos o imaginamos que “[...] es algo que llama a la masa juvenil, eso es lo que te atrae más que nada” (J, Púc, entrevista 5, 15 Marzo 2017).

Las maquinitas de videojuegos han sido populares. Lo mismo podemos encontrarlas en una colonia de un nivel de poder adquisitivo bajo, pero, a la vez también podemos encontrarlas en zonas residenciales, en donde sí cambia en nivel socioeconómico, más no el interés y el gusto por las maquinitas de videojuegos.

Cada jugador cumple con ciertas características y ciertos gustos, existen jugadores de videojuegos en todas las modalidades, por ejemplo:

Uno sería Liga de Leyendas o League of Legends, porque es gratuito y lo descargan desde chavitos de trece años y también se han dado casos de personas de alrededor de los cincuenta y cinco años, y lo sé porque las personas interactúan por medio de voz y de chat. Otro sería Clash of clans porque también es gratuito, muy entretenido y elaborado e interactúas directamente con los de Facebook, para hacer una comunidad de video jugadores pequeña que se llaman e identifican con claves. (T, Torres, entrevista 1, 22 Febrero 2017)

Con este ejemplo podemos demostrar que no se enfocan a una edad en específico, al contrario, un aspecto de los videojuegos populares es tener una gran apertura a buscar nuevos horizontes porque jamás existirá uno que logre unificar el gusto de todos ellos.

Por otro lado, los videojuegos, tienen acaparado gran número de áreas de nuestra vida social y la música no es la excepción:

La vinculación [entre videojuegos y música] es muy buena, por ejemplo, en juegos que yo he jugado escuchamos mucho lo que sería el género del Rock. Para una persona que era como yo, que escuchaba mucho lo que era balada y todo ese tipo de música de trova, el escuchar un género nuevo, [entras] en conflicto y a la vez te expande mucho el horizonte. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Los videojuegos musicales son otra área del entretenimiento, en donde también tienen injerencia. Existen múltiples juegos en donde puedes hacer lo que gustes, desde ser el mejor baterista del mundo, hasta llegar a ser el grandioso guitarrista, además de tener la capacidad de poder a bailar a todo tu público y al finalizar tu pieza que todos se pongan de pie.

Existen jugadores de videojuegos en donde se han metido tanto en un personaje que se han querido parecer a él, llegando al extremo de hacer lo siguiente:

[...] desde el hecho de querer imitar a cierto personaje, querer decir 'va, me quiero pintar el cabello o quiero usar esa ropa', pero lo que te define es tu forma de ser, porque independientemente del videojuego, sigues siendo tú. O sea, no es querer imitar algo del videojuego sino adaptar el videojuego a ti con tu forma de vestir e incluso a veces afecta hasta tus gustos musicales. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Esto no distingue entre ser hombre y ser mujer, esta parte es de suma importancia ya que en el mundo de las maquinitas existe un grado de igualdad entre la comunidad y esos aspectos son códigos que todo aquel que sea del agrado de los videojuegos los entiende, sin tener que decir nada. Hay mujeres quienes les agrada mucho la sangre y la violencia.

También es importante destacar que existen nueve géneros de videojuegos, los cuales se enumeran a continuación:

- ✓ Acción. Donde podemos encontrar subcategorías tales como Lucha, Beat 'em up (combate cuerpo a cuerpo), Arcade (maquinitas), Plataformas (se caracterizan por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego).
- ✓ Shooter: disparos en primera persona, disparos en tercera persona y *shoot'em up*.
- ✓ Estrategia: los cuales se encuentran en modalidades estrategia en tiempo real, estrategia por turnos y otros subgéneros.
- ✓ Simulación: simulación de vehículos, simulación de construcción, simulación de vida, simulación de combate y otros.
- ✓ Deportes
- ✓ Carreras
- ✓ Aventuras: aventura conversacional, aventura gráfica, acción-aventura, *survival horror* y *sigilo*.
- ✓ Rol.
- ✓ Otros géneros destacables: sandbox, musical, agilidad mental / puzle, *party games* y educación.

Para las personas, el modo de concebir lo popular es variable. Muchos se guían por las ventas de los videojuegos, otros por los seguidores que tienen dentro de las redes sociales que hoy en día también es una forma para saber si un juego se está jugando o no, de igual manera en la internet se checan diversos portales enfocados a los videojuegos y se analiza cuál es el debate del foro, para saber cómo recibe el público al videojuego, “[...] en los videojuegos entiendo que popularidad es cuando por ejemplo sale un nuevo videojuego que ya tiene más de un millón de seguidores, para mí eso es lo que entiendo de popularidad.” (Fernando, entrevista 4, 10 Marzo 2017).

Las redes sociales son parte importante para saber cómo están los videojuegos antes de que salgan a la venta, específicamente en YouTube existen canales en donde las personas hacen una crítica sobre los videojuegos que pueden ir desde lo bueno a lo malo, los puntos del juego que son atractivos, así como sus gráficas y si son secuelas de alguno anterior hacen la comparación entre el antiguo y el nuevo. “Lo popular es algo que tiene mucha influencia en la sociedad, tanto para que se expanda ya sea por un estado, un país, un continente incluso por todo el mundo.” (Fernanda, entrevista 10, 15 Abril 2017).

Hay videojuegos para todo tipo de gustos y sobre diferentes temáticas basadas en los géneros en los que están divididos. “Uno bueno puede ser *The Last of Us*, ahora que está de moda la temática de los zombies; también todos los de *Mario Bros* porque *Mario Bros* es un clásico que a muchos les gusta jugar; y todos los que salgan de *Star Wars* o de *Steveworld* de cualquier personaje de Marvel son igual muy populares” (Fernanda, entrevista 10, 15 abril 2017).

Los nuevos jugadores de intentan hacer una mezcla de gustos entre lo pasado y lo moderno; el juego que es pasado pero que con el pasar de los años se ha convertido en un clásico entre el público pequeño y grande es el famoso videojuego de *Mario Bros* que vió la luz a mediados de los 80, “Es el clásico monito normal que tiene que ir por todo el reino champiñón me parece para rescatar a la princesa Peach, de las garras de Bowser, el antagonista el villano por así decirlo, tienes que poner todo tipo de proezas los hongos las tortugas, las

plantas carnívoras eso es el Mario Bros que yo conozco” (Denis, entrevista 11, 24 Abril 2017). Este un juego que ha llegado a colocarse como un clásico, muchos los han jugado, aunque éste fue el primer videojuego que conocieron es su vida, llegando a ser el más amado por toda una cultura de gamers y frikis.

Hablar de Mario Bros, es recordar al fontanero que nos ha hecho ser felices desde pequeños, por ese fontanero muchas veces a finales de los 80 y mediados de los 90 íbamos a comprar siete pesos de tortillas, pero antes de llegar; hacíamos una escala casi obligada en las maquinitas que se localizaban de paso a la tortillería, jugábamos un juego de *Mario Bros*, gastando un peso o cincuenta centavos del dinero que era destinado a las tortillas.

De esta manera se fue gestando nuestra niñez y también nuestro gusto por ese mundo mágico y maravilloso de los videojuegos en donde en aquellos años entrabas a una realidad inexistente para poder fantasear, donde podías explorar y ver cosas que en la vida real jamás sería posible.

La modernidad nos fue alcanzando hasta el boom de los videojuegos y la creación de nuevas consolas. En la actualidad cualquier juego es casi real y por lo tanto ya no sientes esa necesidad de jugar videojuegos de antes, ya que es mejor jugar un juego moderno en donde es más real en todos los sentidos desde gráficamente, visualmente, desde cualquier punto de vista que se les observe son mejores los actuales, hay una variedad inmensa para todo tipo de gustos desde los novatos hasta los expertos, desde los deportes hasta las guerras, desde robar autos hasta matar personas y desde unas carreras hasta el aprendizaje.

Naruto atorm, se basa en un juego ninja de una serie y muchos otakus lo juegan. También Mario Bros ha estado pues desde hace muchos años y aún se sigue manteniendo, [cada vez lo están actualizando] más. También San Andrés es un juego que ha estado desde años y todavía sigue siendo bueno, supongo que es porque se basa en un juego de delincuencia, crímenes, todo eso. (Anahí, entrevista 12, 3 Mayo 2017)

A la mayoría de jugadores les gustan los juegos antiguos, pero también los modernos de violencia en donde pueden hacer cosas que en su vida real no se atreverían.

Los videojuegos en un futuro no muy lejano tienen la oportunidad de consolidarse como un área muy importante e indispensable dentro del ocio, muy posiblemente dejando detrás a los actuales espacios del ocio.

Actualmente las ventas de consolas y videojuegos de entretenimiento alrededor de todo el mundo ya supera más del 50%, además de la venta de software y hardware elevando más sus ingresos para todas las compañías que se dedican al negocio de los videojuegos dejando detrás en ganancias al cine y la música juntas.

No sé, sí han sido populares porque desde su creación siempre ha habido gente que juega mucho. Hoy en día ya se perdió el tabú, porque antes las personas que se pasaban jugando videojuegos mucho tiempo eran conocidos como raros y hoy en día ya les dicen Gamers.

Este tipo de Gamers están muy dedicados a lo que es el videojuego y a veces se dedican de tiempo completo; a veces por ejemplo en Asia no reconozco muy bien el término, pero hay personas que se aíslan en un cuarto solamente con lo básico y se dedican la mayor parte del tiempo a jugar videojuegos. Ahora este tipo de personas ya no los conocen como raros, sino como fanáticos y algunos llegan a ser tan buenos que los llegan a idolatrar como si fueran un cantante. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Hoy en día existe más apertura por parte de los padres para dejar que sus hijos tengan momentos de vivencias de realidad virtual por medio de los videojuegos, algo relevante que se pudo observar en la Frikiplaza, es que ya existen varios jóvenes que son padres y ya comparten ese tipo de vivencias en ese lugar.

Simultáneamente coexisten dos generaciones totalmente distintas, en la actualidad hay padres muy jóvenes los cuales gustan de los videojuegos: en algunos casos sus hijos ya son adolescentes y comparten el mismo gusto, por lo que pueden ser ellos influenciados por la etapa de la vida en que se encuentran,

buscando el reconocimiento del padre y la convivencia con él, por medio de los videojuegos.

Los fines de semana en la Frikiplaza hay mucha gente, el lugar está lleno y se pueden ver padres que llevan a sus hijos a jugar, o tan sólo van a comprar souvenir del lugar, ya que dentro de ahí hay un sinfín de cosas que ver y que comprar.

4.11.2. LA IDENTIDAD DE LOS VIDEOJUGADORES.

Algunos frikis poseen una identidad que hace referencia a sus gustos y de alguna manera tienen influencia de los videojuegos. La cultura de los videojuegos ha llegado a unir familias a tal punto de congregarse alrededor de los juegos de su preferencia y que estén de acuerdo con sus potencialidades, “pues por lo general me gustan los juegos en donde tienes que pensar, hacer estrategia, y de alguna u otra manera eso lo proyectas, porque a mí también me gusta hacer lo mismo, crear ideas y maneras de hacer las cosas. Creo que es una forma de proyectarse.” (K. Velazquez, entrevista 9, 5 abril 2017).

Los videojuegos llegaron para desplazar a muchos juegos tradicionales tales como el trompo, las canicas, el yoyo y el balero; hasta hace algunos años se podía observar en algunas colonias de la Ciudad de México, niños y jóvenes de diferentes edades los cuales salían para socializar en la calle. Ahora se ven poco esos fenómenos en donde en la niñez se reunían para sociabilizar con gente de su edad y con los mismos gustos y preferencias, en lo referente a la diversión. “si no existieran los videojuegos, yo creo que me gustaría el ajedrez, damas chinas, cartas, dominó, porque te hacen pensar” (K. Velazquez, entrevista 9, 5 abril 2017).

Los niños y la juventud actual, tienen otros gustos totalmente diferentes en comparación a los de la época de los 80 y 90, como tener alguna consola de las que estén más actualizadas, además de querer poseer el mejor videojuego del

momento, y pasar horas frente a la pantalla, aquí podemos ver cómo se ha modificado totalmente la manera en que socializamos, ya que estas consolas tienen jugabilidad de tipo *On Line*, es decir, que por medio del juego puedes conocer a varias personas como tú, con gustos similares y así poder formar nuevos círculos de socialización mediados por una computadora y una red de internet. La generalidad de estos sistemas es que nunca conocerás en persona a otro jugador sólo se dará por medio del avatar, así entonces la forma de sociabilizar e interactuar ha cambiado, los frikis tienen ciertos lugares específicos en donde pueden reunirse sin problemas además de conocer gente con sus mismos gustos e inquietudes.

En esos videojuegos te identificas con un avatar y “si es por un *Nick*, mi *nick* es THEXEN y generalmente me represento visualmente con iconos o personajes de colores violáceos y azules, bueno esto sería lo general.” (T, Torres, entrevista 1, 22 febrero 2017). La mayoría de veces el *Nick* de cada jugador tiene alguna relación con su vida, por lo que lo asocian a su nombre, su manera de ser y de pensar, además de codificarlo por medio de otra cosa, tal es el caso: “hace tiempo había un videojuego que también me llamaba mucho la atención y supuestamente va a salir otra vez, se llama HEXEN, que significa brujería, bueno, magia negra, entonces solamente le agregué mi inicial la T de Tláloc y por eso ya se escribe en una sola palabra, se pronuncia como THEXEN; es entonces mi nombre más magia negra” (T, Torres, entrevista 1, 22 Febrero 2017).

Entonces tenemos que hacer una distinción de generaciones entre las décadas de los 80, 90, y 2000, porque como lo vimos, ya existe y es real un cambio generacional que permea absolutamente todo y con nuevas variantes de comunicación. Al comienzo los videojuegos eran más individualistas, tiempo después, que surgió la internet, los videojuegos se apoyaron de este medio para hacer los juegos más sociales y teniendo más armas para hacerlo.

Ese juego al que nos referimos es una entidad totalmente social, en donde emergen millones de jugadores en un tiempo-espacio-juego donde una vez

sincronizados forman grupos o clanes, por ende, se ha comenzado a jugar videojuegos a partir de un tercero (al que se llama avatar). Además, uno como jugador le exporta la personalidad al avatar que será nuestro yo en un mundo virtual, aunque puede variar por la plataforma o el género, pero básicamente los puntos centrales se mantienen en el avatar.

Los frikis, son personas que se ha situado en el bando de espacio-videojuegos, para reforzar su propia identidad y adoptar un funcionamiento dentro del lugar donde se congregan. Puesto que estos jóvenes más que defender un estilo de vida o ciertas ideologías, defienden formas de protesta en contra de ciertas cosas.

El internet funge como un medio en donde el jugador otorga el poder a entidades, para que tú, como jugador, tengas la capacidad para que todo pase como quieras, consecuentemente esa entidad que muchas veces es diseñada y modificada por el jugador se convierte en una entidad social, eso funciona en algunos juegos. Existen otros juegos en donde las entidades ya vienen prediseñadas y el jugador tiene que empatizar previamente, que pueden ir desde el *avatar* hasta el diseño de algún artefacto que pueda ayudarle a través de las misiones que tiene que recorrer en el juego. Lo que resalta es que jugamos con el *avatar* que diseñamos o con el que empatizamos, esto tienen que ver con el hecho de que hay una parte, consciente e inconsciente, que proyectamos hacia él. Aun siendo una identidad muy artificial está humanizada hasta tal punto que la entendemos como propia.

Como ejemplo pensemos en los simuladores de futbol que funcionan de la siguiente manera:

Uno puede ser el Barcelona, lo que te lleva a pensar como una persona que en cierto punto no eres tú. Lo que estás haciendo realmente es pensar con el director técnico actual del Barcelona o quizá ni eso, sino poder en práctica tus conocimientos que tiene sobre ese tema o sobre ese deporte en específico, en donde eres capaz de controlar a un grupo de personas y teniendo el control de casi todo porque una pequeña parte lo hace la computadora.

Todos los videojuegos son iguales en el aspecto que ubican y hacen creer al jugador que es el centro del universo mientras juega, y un tanto te crees un poco dios mientras pasas por él.

Un videojuego es un conjunto de sistemas que permiten una interacción reglamentada, estas reglas no sólo son la altura de tus saltos o el límite de tus armas, sino también los objetivos y prioridades. De manera general nosotros seguimos esas normas lo que provoca que la gran mayoría de jugadores probemos casi las mismas experiencias.

El jugador sabe que va a interpretar un papel dentro de un juego y eso abre la mente a nuevas situaciones, llevándolo a cabo de tal forma que parece un delincuente porque todo encaja a la perfección debido al *game play* del juego,

El GTA o Grand Theft Auto: San Andres, gracias a este juego y al internet se descubren nuevas maneras de interacción, el juego se basa en lo que tú hagas de él, como en todo juego existen directrices. Los *frikis* ponen especial énfasis en el aspecto de ir a jugar y cualquier juego puede ser un espacio de posibilidades funciona para hacer interpretaciones de un videojuego, es decir, que puedes jugar con sus reglas, pero también tienes el poder de modificarlas haciendo tus propias reglas dependiendo de cómo quieras jugar y no sólo para este videojuego, sino para otros también. Este aspecto no puede modificar la historia sino todo lo contrario, la puede enriquecer modificando las reglas de tal modo que “hay algunas que sí te limitan. No sé si has jugado Smash, ese juego tiene reglas que no sé cómo explicar. De hecho, el juego de Smash lo pongo así, sin reglas.” (Samantha, entrevista 8, 28 marzo 2017).

Cabe mencionar que no existe un término en específico para los jugadores que juegan bajo reglas propias; es una forma de expresarte bajo tus propios términos y no como lo dicta el sistema, pero, se puede ver como una forma de sacarle más partido al videojuego, llevando al límite. Esta perspectiva cambia totalmente la naturaleza de los juegos.

Desde el inicio de los videojuegos, nos han invitado a seguir sus reglas de una forma estricta, dejando la relación del jugador con el mundo a un lado, actualmente estamos es una nueva generación en donde los videojuegos quieren evolucionar. Ahora el papel del jugador y su forma de entrar a ese universo e interactuar con él y con su personaje son aspectos que aún no se han explorado en la totalidad.

Existen los juegos de pelea o de combate, en donde uno de los dos se tiene que retirar del juego al acabar la pelea. En este punto es donde los sentimientos y las emociones emanan, ya que al ganar o perder, cualquier que sea el resultado final, uno quedará como triunfador y otro como vencedor, es una dicotomía que la podemos ver en todos los juegos ya sea de dos o de un jugador; en los juegos que son de un jugador el ganador o vencedor será el propio sistema de la computadora en donde:

Si pierdo en un videojuego que es de una sola persona solamente siento frustración, me disperso y regreso a jugar sin broncas y continuo intentándolo. Si es un videojuego de competencia al lado de otros videojugadores, sí te afecta porque dentro de la naturaleza humana siempre va a existir la competencia y a veces hasta te enojas o te llegas a poner triste y lo he visto en algunas personas con las que juego. (T, Torres, entrevista 1, 22 febrero 2017)

Además de conocer nuevas personas en la Frikiplaza, muchos de sus asistentes ayudan a los novatos a enseñarles ciertos trucos y acertijos de los juegos, y de esta forma socializan llegando a establecer lazos de amistad, ya sea propios del lugar o algunos se otorgan el permiso para que esa sociedad de amigos, puedan salir a otros lugares a convivir, pero todo nace de sus gustos por el lugar. Existen diferentes formas en que se puede dar el acercamiento en lo que cabe destacar lo siguiente:

[...] es como gracioso, porque he conocido a mucha gente a través de los videojuegos, igual por querer saber un dato, tú le preguntas 'oye, ¿cómo hacer para aplicar esta arma, o cómo le haces para cambiar a esto?'. Y la gente sin siquiera conocerte no te trata mal, incluso te dice 'mira amigo, yo le hago así' o 'mira, mueve esto acá, aprieta x o triángulo'; curiosamente conozco a mucha gente a través de los videojuegos, y lo más gracioso es que ni siquiera sé cómo se

llaman, pero se crea esa como amistad y se vincula y ya cuando los ves, ya te saludan y se va haciendo esa como amistad a través de los videojuegos. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Mientras tanto, cuando suceden estos fenómenos se va formando una amistad como lo afirma Ordóñez, cuando suceden estos casos se formaliza el afecto quizá la representación de ser de los *frikis*, es haciéndose más sociales y cada vez abiertos por medio de los videojuegos y de sus gustos de manera en general.

[...] hay videojuegos que me dejan valores muy bonitos, por ejemplo, el de la Leyenda de Zelda, La máscara de Mayora y el de La ocarina del tiempo, al final de la historia el antagonista se hace muchos cuestionamientos de saber qué es lo que estaba haciendo mal, este que es lo que sentía la gente y al hacer esos cuestionamientos unos personajes como las hadas les piden respuestas basadas en pequeños abismos morales por ejemplo dice ¿Qué es hacer las cosas bien? ¿Qué es hacer algo de buena voluntad? Y le responden que es aquello que no lastima a las demás personas y se cuestiona así quiénes son tus verdaderos amigos o qué persona puede ser tu verdadero amigo, entonces le dan la respuesta a cada inquietud que tiene el antagonista y maneja esos valores que para mí son muy apreciados. (T, Torres, entrevista 1, 22 Febrero 2017)

Dependiendo el juego es el tipo de enseñanza que se obtendrá mientras se esté jugado, que después se puede poner en práctica en la vida de algún modo importante y cada situación que sea semejante a lo sucedido en el videojuego.

4.11.3. LOS ROLES DE LOS VIDEOJUGADORES.

Los roles de los *frikis* tienen cierta homogeneidad con todos los jóvenes, es decir el comportamiento dentro del círculo primigenio de la familia es igual en todos los casos, existen variantes las cuales son muy pequeñas, pero la generalidad emerge de la misma condición. “Con mi familia soy una persona responsable, respetuosa, me gusta mucho convivir con mi familia, incluso también hemos adaptado unos videojuegos para jugarlos en familia, en este caso para nosotros el Kinect ha sido una herramienta muy padre porque podemos participar todos.” (K. Velazquez, entrevista 9, 5 Abril 2017).

Los videojuegos han servido en algunos casos para unificar y unir a las familias actuales en algún aspecto en donde toman a los videojuegos para compartir

tiempo, aunque también existen las familias que no tienen mecanismos para agruparse.

En el círculo de los amigos y de las amistades es más abierto el abanico de posibilidades que tienen los jóvenes de reaccionar a ciertos estímulos de otras personas como ellos. Los amigos se localizan en un círculo social, en donde se comienza la salida al mundo a conocer nuevas personas y comienza por parte de los jóvenes una oposición hacia los padres a cierta edad, de igual manera comienzan a descubrir diferentes roles en diferentes áreas de la vida social, además de tener la necesidad de tener un territorio.

Los *frikis* tienen una necesidad de territorio, y la Frikiplaza otorga esa necesidad y ese espacio para la búsqueda de cierto equilibrio entre lo individual y lo social. Definitivamente la socialización es un proceso en donde el individuo se amalgama en su contexto social, por lo que su interacción tiene lazos estrechos con la sociedad y de esa manera se crea una interdependencia entre el mundo social y el mundo propio.

La sociedad *friki*, busca jóvenes que vayan de acuerdo con sus intereses en algunos ámbitos de sus vidas, ellos buscan en sus amigos las partes que no son capaces de darles su familia, además de establecer el vínculo también con los videojuegos los cuales son utilizados como un medio provocando que los videojuegos tomen un papel muy relevante y fundamental en la forma de socializar tanto en aspectos de adquirir formas de comportamiento como en la información.

Me comporto casi de la misma forma, con la diferencia que por el simple hecho de que son amigos como que no los frecuentas muy seguido. Los veo el fin de semana y así trato de hacerlo más alegre porque sólo son esos momentos. Dices: 'voy a pasar todo el día con él, ¿no?' Son lapsos pequeños de tres o cuatro horas, en los que tratas de amenizar ese tiempo para que sea más alegre. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Los jóvenes dentro de la Frikiplaza son protagonistas, a tal punto que estrechan lazos de amistad casi de manera automatizada dentro de un mundo en donde por medio de los videojuegos llegan a una competencia y al reto, donde el fin es

superar la dificultad del contrincante por medio de la dificultad de la realidad virtual. Los videojuegos son la forma en que los frikis convergen con la sociedad, lejos de volverse antisociales, lugar ayuda a unirlos y la forma de ser también es de suma importancia para la convivencia dentro de esos círculos de amigos. “Sincero, me gusta ser muy sincero, obviamente hay niveles de modales no, porque conoces personas y hay quienes son más agresivos en su forma de hablar hay quienes son más propios al convivir y así trato de modularme en diferentes convivencias busco generar aprecio porque para mí es importante cuidar a mis amigos.” (T, Torres, entrevista 1, 22 Febrero 2017).

Gran parte de los jóvenes se desenvuelven con confianza dentro de la Frikiplaza y más en los comercios de los videojuegos. Ahí se sienten en una atmósfera total de libertad y lo que les interesa es pasar un rato agradable, ya que en ese lugar nadie los controla o los critica. Son momentos de ocio, en donde lo principal y primordial es pasarla bien; muchas veces descubrir cosas nuevas “en los videojuegos trato de comportarme de la manera más tranquila posible, creo que eso ya involucra muchos factores al asistir a esos lugares, por ejemplo, a nivel personal simplemente lo hago por diversión, de igual manera nunca trato de lastimar a las personas y juego de manera amistosa.” (Iván, entrevista 3, 3 marzo 2017).

Los jóvenes interesados son fanáticos a diversos tipos de juegos, dependiendo de su necesidad y tienen opciones para escoger qué videojuego jugar dependiendo de su estado de ánimo o lo que se dé en el momento de asistir a la Frikiplaza. Existe un videojuego, el cual puedo decir que es el más popular entre las jugadoras: Resident Evil, este juego les atrae mucho a las mujeres, ya que los personajes están bien diseñados y el personaje que más les gusta es León Kennedy de Resident (Samantha, entrevista 8, 28 Marzo 2017), puesto que es de gran carisma para las mujeres y se les hace atractivo, por ello es que este juego cuenta en su mayoría con seguidoras.

La trama de Resident Evil, es “un virus se propaga, un virus que fue creado en una compañía llamada Umbrella, se expandió dentro del laboratorio y todos se vuelven

zombies. El virus se llama virus T, se expande por el mundo y hace que los muertos vuelvan a la vida, o sea, tiene película, la película está basada en los videojuegos.” (Sonia, entrevista 7, 20 marzo 2017).

En los jugadores del sexo masculino tienen ciertos gustos o inclinaciones a los juegos, ya que se inclinan más por los de pelea o combate, pero la forma de comportarse es similar en ambos sexos:

Me comporto casi de la misma forma con la diferencia que por el simple hecho de que son amigos como que no los frecuentas muy seguido ¿no? los veo el fin de semana, entonces así tratas de hacerlo más alegre porque son momentos vas a decir voy a pasar todo el día con él. Son lapsos pequeños de tres cuatro horas, a lo mucho tratas de lograr que ese tiempo que sea más alegre. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Por consiguiente, los jóvenes están conscientes de lo que implica ir a la Frikiplaza a jugar ya que “se vuelve gracioso porque casi nadie te molesta, o sea tú te ríes de alguien, de otro contrincante y a la vez él se ríe de ti, en lugar de generar odio se genera esa confianza, ese grado de amistad y todo se va, en risas, risa tras risa.” (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 marzo 2017).

Como pudimos observar los jóvenes interesados en videojuegos, tanto hombres como mujeres, tienen diferentes gustos al estar en la Frikiplaza, pero no esto implica que no socialicen, sino todo lo contrario, dentro de los comercios de las maquinitas se estrechan lazos de amistad que a veces son fuertes y que pueden ir más allá de una simple partida de videojuegos y esto funciona para los dos sexos.

Relación persona – juego

Todos los videojuegos poseen una realidad de tipo virtual o una realidad fingida, debido a que todos los acontecimientos que suceden dentro de la historia muchas veces no pueden pasar en nuestra vida cotidiana. Existen otros en donde sí pueden suceder las acciones hasta cierto grado, por ejemplo: en los videojuegos de fútbol como FIFA 17, cuando se escoge la carrera de Director Técnico, en la vida real es muy complicado que seamos directores, entonces esa característica no puede suceder en nuestra vida real, pero lo que sí puede suceder en que

juguemos fútbol en la vida real y tratar de hacer algunas acciones como se muestran dentro del videojuego las cuales pueden ser: aprender técnicas de pases, aprender a hacer jugadas, estos aspectos sí los podemos intentar hacer en cualquier momento en que juguemos fútbol.

Ser Director Técnico de un equipo de primera división es mucho más complicado, ya que existen muchos aspectos que en la vida real no podemos controlar, por ejemplo: si estás entrenando a un equipo, manejas bien tu presupuesto y tienes un buen estilo de manejo del equipo, los dueños se muestran contentos mediante correos electrónicos (mensajes), de igual manera los jugadores cada que ganas un juego y que les das participación a cada uno de ellos van elevando su autoestima la que servirá para elevar el nivel de juego de cada uno de ellos y también encumbrar la química del equipo a tope.

De esta manera el videojugador tiene el control sobre ellos, entonces podemos decir que:

el videojuego interpone entre mi 'yo' y la realidad fingida, un dispositivo en forma de interfaz que me obliga a manejar y que, lejos de hacerse invisible —como ocurre con el dispositivo cinematográfico que garantiza su necesaria invisibilidad pese a todo—, manifiesta su abierta presencia al obligarme a manejarlo: el entorno de inmersión se hace efectivo cuando mi 'yo' emerge para la ficción en forma de personaje y no antes. Un 'yo' que, gracias a la interfaz, se mueve, se detiene, mira..., actúa: 'yo' dejo de ser 'yo' para ser 'ése' en la ficción. (Loné Mar, 2006)

Entonces podemos decir que en los videojuegos siempre se adoptan papeles o roles que en la vida serían muy complicados de concretar por lo que:

Adopto sus rasgos, incluso puedo construirlos a mi gusto entre posibilidades finitas pero extensas. 'Ése' que me representa en lo fingido actúa como 'yo' quiero, avanza como 'yo' quiero, se relaciona con quien 'yo' quiero..., le domino. Pero ésa es mi narcisista sensación, lo cierto es que es el juego el que me obliga a actuar de ese modo y no de otro a partir de mi alter-ego de la ficción: 'tú' (personaje/s) y 'yo' (jugador), le miramos a 'el' (mi 'yo' personaje). (Loné Mar, 2006)

Todos los jugadores tratan de tomar varias caracterizaciones dependiendo siempre del videojuego, aunque la mayoría de ellos toman papeles principales, es decir, “Depende de qué videojuego sea, pero normalmente es protagonismo” (Denis, entrevista 11 ,24 Abril 2017). Así como algunos jugadores buscan el protagonismo de la historia también existen otros lo que buscan es ser los fuertes de la historia del juego “Pues normalmente hago el de héroe.” (Sonia, entrevista 7, 20 Marzo 2017). Es muy difícil que exista un videojuego en donde tengas la misión principal de ser el malo de la historia o hacer ciertas cosas cuando tienes el papel de un asesino. No es porque quieras ser el malo de la historia o el antagonista, sino que debes de tomar esa caracterización debido a la historia que estás interpretando. Regularmente en este tipo de juegos debes de ser un matón a sueldo o quizá un sicario debido a que en la historia te ordenan hacerlo regularmente tienes que recuperar algo y para hacerlo tienes que asesinar básicamente

[...] respecto a los personajes que elijo me gustan más los villanos y los que no son humanos, porque los videojuegos para mí son una ventana a la ficción. Esto es lo que más me atrae, entre más onírico sea un videojuego más me atrae, entonces por eso busco a los personajes que reflejan eso, tal como los magos, las brujas y otras entidades que no son humanas. (T, Torres, entrevista 1, 22 Febrero 2017).

Existen jugadores que no les agrada este tipo de videojuegos en donde el juego te ponga como el antagonista, ellos los toman como un juego que te coloca contra las cuerdas por lo que no puedes hacer nada, entonces no lo juegan optando por otras ofertas de juegos que no contengan esa temática.

Hay una gran diversidad de videojuegos para el amplio mercado de consumidores. Para muchos de estos consumidores o jugadores su historia con los videojuegos se remonta a su infancia, cuando las maquinitas de eran la única conexión que existía con los juegos. Muchos tuvieron su primer acercamiento en ellas otros

tantos ya fueron en los primeros aparatos considerados como consolas de videojuegos.

Mario Bros fue uno de los personajes principales de las maquinitas, por consiguiente, es un personaje muy querido entre el mundo *friki*. Él fue con el que crecieron desde mediados de la década de los 80, hasta mediados de los 90, además existían un sinnúmero de juegos en donde el personaje principal era Mario, que es un fontanero o plomero. A pesar que el diseño de aquel periodo estaba pixelado, era muy popular entre la gente por aspectos como la “buena historia, unos excelentes gráficos y fácil de entender más que nada.” (Denis, entrevista 11, 24 Abril 2017) Siendo un juego fácil y de aventura fue capaz de mantenerse desde sus inicios hasta la actualidad, siendo un juego con el que todos hemos crecido. Es sumamente difícil preguntarle a alguien ¿quién es Mario Bros? Y que no lo sepa. Los disparos en los videojuegos son cada vez más normales y gustan de eso muchos jugadores ya que la vivencia que se tiene es casi real

Personalmente las historias que más me agradan son los videojuegos de disparos, que tienen un cierto grado de realidad, por ejemplo, todos los soldados que luchan por su país tienen que ir a la guerra. Saben que no van a ver a sus familias, entonces te muestra que a veces, aunque tú tengas todo planeado para hacer algo bien, no siempre puedes controlar todo eso. Entonces de una u otra manera tenemos que sobrevivir. (Iván, entrevista 3, 3 marzo 2017).

También existen reglas en los juegos de combate o de pelea. Uno de los más violentos que existen, King of fighters, tiene, a pesar de ello, muchos seguidores entre hombres y mujeres del ambiente *friki*. Que sea un juego violento o sangriento no quiere decir que las mujeres no lo jueguen. Incluso dentro de la propia Frikiplaza, se hacen torneos de este juego, en donde existen reglas preestablecidas que todos los jugadores conocen.

Un torneo de estas características debe de cumplir con ciertos estándares de conocimientos, por ejemplo:

[...] digamos tu cuando estas pegando a alguien puedes hacer lo que es botar, botas y le das un golpe [al contrincante] y esto, entre nosotros, no se debe hacer, o sea, esperas el momento en que el otro la riegue para tu entrar y empezar a

pegarle, pero estas así reglas personales entre grupos de amigos, a veces en ciertos torneos este tipo de reglas también se manejan o por ejemplo si, hablando de la King Of fighters, por ejemplo la plus de deja cambiar de personajes digamos que hacen un torneo de la plus, pero, si te ponen de regla ellos que no lo puedes hacer digamos que el juego te lo permite pero esa regla en la sociedad en la que estas no te va a dejar hacerlo y si lo haces, no va hacer de que ha así te multamos y no juegas sino que te van a ver mal y te van a conocer como el traidor el cobarde no, por así decir. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 marzo 2017)

Así pues, en el ambiente *friki*, se usan variadas formas de comunicarse no verbales que todo jugador debe saber y entender cómo manejarlas o aplicarlas.

4.11.4. INTERACCIÓN

Para que pueda existir una interacción debe haber ciertos factores que ayuden a este proceso de comunicación. En toda interacción debe de existir un medio por el cual suceda, además el sujeto que se relaciona, bien con otro sujeto o con un objeto.

Sin embargo, en la interacción social como sucede en la Frikiplaza de la Ciudad de México, en primer lugar, depende de los sujetos que se reúnen en ese lugar, además de que se establezca un juego entre las dos partes en donde se mantenga la relación, esto parece cada vez más cotidiano hasta el punto que nos ha dejado de sorprender por ser más habitual.

El estudio de la interacción en la Frikiplaza es un proceso el cual nos ayuda para demostrar las relaciones entre los sujetos, los cuales generan una interacción mediante la oralidad o el habla propiamente.

Los *frikis*, al reunir varias caracterizaciones, crean un peso de la imagen en los videojuegos, estas imágenes que se crean son estereotipos o forman parte de estereotipos que generaran una identidad fantasiosa y por ende no podrá sostenerse como propia.

La mirada de la interacción consiste en formar a un sujeto o una mera manera de verse a sí mismo. En lo profundo la idea conlleva verse reflejados a través del otro para poder tener una suposición de cómo es que se observa al otro desde fuera. Todos los sujetos buscan la aceptación a través del otro, es decir, buscan saber si se ven bien o no. El lenguaje posiciona ambos sujetos a partir de una relación de interacción mediante la palabra.

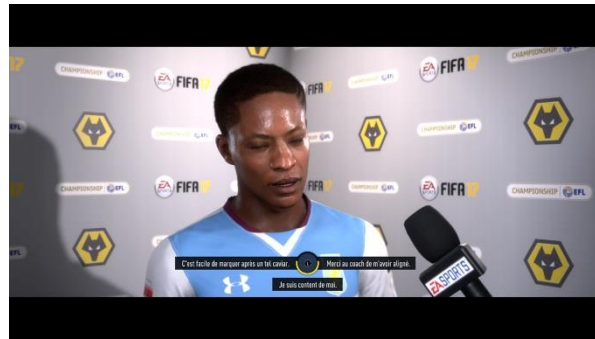
Parte fundamental en la interacción son las miradas que se pueden notar al interior del lugar, una mirada puede ser sinónimo de interés, un saludo o en ciertos casos funcionan como quejas.

Existen ocasiones en donde las miradas son agresivas y se retan ambas, otras tantas miradas pasan desapercibidas. Por otro lado, la identificación de las miradas de los jugadores, puede decir la mayoría de veces si quieren que jueguen con ellos o no, decodificándose el mensaje de una manera muy singular. La interacción entre un sujeto friki y su grupo se da a partir de las posiciones preexistentes entre la relación de los participantes de la Frikiplaza.

Luego las interacciones sociales, dependen mucho de las posiciones que tomen los frikis y que llevan a cabo; además el contexto y el lugar donde se presenta la interacción delimita las maneras que tienen los sujetos de relacionarse entre sí. Tengamos en cuenta que todas las acciones suceden dentro de una cultura que es determinada por el lugar

La interacción en los videojuegos está más guiada hacia el jugador que hacia el personaje, eso sucede cuando en el videojuego te dan a escoger opciones que regularmente son buenos, malos o neutrales. Al estar en esa posición muchos hemos pensado si en la vida real el jugador tiene esas opciones. Un ejemplo de eso es la imagen 2, que pertenece al videojuego de la FIFA 17 y la carrera de Alex Hunter.

Imagen 2 Dialogo de Alex Hunter y periodista en FIFA 17.



(easports, 2017)

Todos los jugadores no interpretan al personaje en sí, sino que el jugador interpreta la versión del personaje. Dicho de otra manera, los videojuegos pueden transformarte en otra persona o interpretar a otra persona, la mayoría de ellos funcionan para transformarte porque literalmente te pones en su piel, sin marcar el entorno. De esta manera yo como persona no tengo que adaptarme ni cambiar.

Existen pocos videojuegos interpretativos, en ellos la historia no cambia hagas lo que hagas, se recorrerá el mismo camino, pero las decisiones que tú tomes deciden qué clase de personajes son los protagonistas. El juego no te pide ni te exige que entres en él y tomes las riendas, te invita a pensar a qué tipo de personas estás manejando darles una historia un pasado y una forma de ser, en otras palabras, te convierten en un actor. Spyparty pone al jugador en el rol de francotirador y otro como un espía que debe fingir, ser un invitado más de una fiesta mientras va cumpliendo distintos objetivos.

No hay un sistema mejor ni peor simplemente cada uno tiene sus beneficios la transformación pone a prueba el carácter del jugador, mientras que la interpretación refuerza su creatividad y le permite ver las problemáticas desde una perspectiva distinta.

En la Frikiplaza los frikis pueden asistir sólo con sus amigos; los que van solos al lugar pueden conocer y hacer amigos ya que los asistentes a ese lugar están abiertos a conocer personas que después establecerán lazos de amistad más profundos llegando a ser amigos “a veces algunos son sólo conocidos, de los que saludas y con quienes hablas de videojuegos, pero [en ocasiones] de pequeñas

pláticas se van haciendo amigos y se empiezan a frecuentar más y se crea una relación sólida.” (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Muchos otros van con sus amigos y se dedican a estar con ellos lo cual no es una limitante para poder a conocer nuevas personas, pero se enfocan básicamente a jugar con sus amigos con los que asisten a la Frikiplaza, debido a que “hay mucho ruido, porque está repleto de gente, de muchos juegos pues de cierto modo cada quien se divierte con sus amigos en lo que hacen, pero con el paso del tiempo vas conociendo a más personas, aunque tú no juegues los juegos de ellos, vas conociendo gente porque les llama la atención lo que tú haces.” (Iván, entrevista 3, 3 Marzo 2017).

Cuando ya se establece una relación de amistad salen juntos a diversos lugares como una comunidad de videojugadores. Adrián Ordóñez nos comenta cómo es una salida a los videojuegos con sus amigos:

Empezamos por salir de casa escuchando música, ya pactas con tus amigos que se van a ver en tal local de tal plaza. Al llegar normalmente lo que hacemos es saludarnos y fíjate que eso es muy bueno, aunque la gente esté jugando deja el videojuego por saludarte. Empezamos a cotorrear cómo estuvo toda la semana y de ahí pasamos a: ‘oye, yo te gano en tal juego’, ‘cuánto a que no’, ‘no, pues que sí’ y luego empezamos a jugar.

En cuanto al dinero, podemos gastarnos unos cinco pesos y aventarnos tres o cuatro horas ahí, pero también, en esto de las retas, te puedes llegar *aventar* hasta unos cincuenta pesos. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

El comercio de videojuegos al que asisten los frikis debe de tener ciertas bases para que los jugadores disfruten su estancia dentro de los negocios, tales bases van desde un buen trato cliente-administrador del lugar, hasta el ambiente que se da entre los asistentes al lugar.

Los frikis asisten a lugares en donde el buen trato al cliente es indispensable, al igual que los que asisten ahí tengan apertura a conocer y platicar con las personas. De igual manera, buscan lugares en donde el nivel de los jugadores sea similar o mejor al de ellos, ya que de esa forma se medirán mediante las llamadas retas.

[...] a veces la gente que te trata mal, no son los otros jugadores, sino la gente que atiende el local, y eso es algo muy importante. Si por ejemplo vas a divertirte y la persona te trata muy mal a la hora de atenderte, como que no te dan ganas de regresar, aunque tenga sus súper juegos no te dan ganas y si vas llevas ya tu cambio para ya no tener contacto con ese tipo de persona.

Ahora lo que vamos a buscar cuando salimos a los videojuegos, es el nivel de juego que tienen los otros o sea que juegan mucho mejor, porque como te digo cuando pierdes contra alguien mucho mejor, como que te sientes bien porque siempre aprendes algo nuevo, ya sea un movimiento nuevo o un truco nuevo, pero cuando aprendes, creces como jugador. (A. Ordóñez, entrevista 6, 8 Marzo 2017)

Las retas sirven para identificar el nivel de aprendizaje y jugabilidad que tiene uno y otro, claro que esto lleva implícitas reglas que cada jugador sabe y por lo tanto no hay forma de que antes de jugar hablen respecto a ellas ya que son generales para cada tipo de juego. Hay variantes de un juego de pelea a un juego en donde se requiera la participación de varios jugadores juntos para lograr un fin.

Existen varios tipos de interacción dependiendo que se den entre semana o los fines de semana. Además es conveniente decir que después de las 14:00 horas es cuando comienza el flujo de más personas al interior del edificio de la Frikiplaza. A continuación, se describen los tipos de asistentes:

- ✓ Solitario. El solitario hace sus apariciones con más frecuencia entre semana, ya que la mayoría de ellos son estudiantes o trabajan y salen temprano, posiblemente entre las 15:00 y 15:30 horas, ya que se encuentran en el lugar como a las 16:00 horas jugando e interactuando con las demás personas del lugar.

Es más difícil poder encontrar a los solitarios los fines de semana, ya que son días en los que la mayoría descansa “[...] nada más venimos los fines de semana a jugar todos los sábados o domingos” (J, Púc, entrevista 5, 15 marzo 2017).

Otro aspecto importante es que algunos solitarios van a conocer gente para relacionarse o hacer pareja, debido a que tanto mujeres como hombres son

muy abiertos en el lugar, ya que entienden que la convivencia es primordial y tienen los mismos gustos y aficiones. Los días que más se prestan para establecer este tipo de relaciones son los fines de semana.

- ✓ Amigos. Los amigos que asisten entre semana en su gran mayoría son estudiantes que se distinguen por la edad y por llevar mochilas. O también hay jóvenes que llegan solos y se sientan a esperar a algún amigo o conocido para jugar, ya sea una partida de cartas o jugar videojuegos juntos. Los fines de semana son los días que más asistencia hay de amigos, es decir, que desde el momento en que entran al lugar van con un acompañante.

“Varía mucho el día, si vienes un fin de semana vas a ver mucha gente gritando, otra sudando, el ambiente es padre, es amigable ver a mucha gente jugar, venir a divertirse, venir a comer, venir a comprar, a ver de todo.” (Samantha, entrevista 8. 28 marzo 2017).

- ✓ Parejas. Hay todo tipo de parejas, desde las parejas que llegan al lugar ocasionalmente, hasta las que van exclusivamente a jugar en las máquinas de baile, incluso algunas de esas parejas tienen hijos y van con ellos. Los hijos se entretienen viendo cómo se mueven sus padres al jugar la maquinita de baile, cuando los niños se desesperan, los padres deben de partir, siendo para ellos este acto punto fundamental de la convivencia entre padre e hijos. Cabe destacar que se pueden ver niños muy pequeños, de tres o cuatro años, eso es mucho de llamar la atención que a pesar de la edad los niños se entretienen.

También asisten parejas homosexuales y lesbianas, estas parejas por lo regular siempre van a jugar a los videojuegos ya sea de baile o de pelea. Les agradan mucho los videojuegos para dos jugadores ya que así se pueden divertir al mismo tiempo. Después de algún tiempo de jugar

regularmente suben a los establecimientos de comida en donde hay mucha variedad.

- ✓ Videojuegos. Coexisten dentro de la Frikiplaza varios negocios de los videojuegos en diferentes pisos, pero en donde se focaliza todo el ambiente relacionado a éstos es en el cuarto piso. Al momento en que vas subiendo las escaleras se comienza a escuchar todo el ambiente sonoro que te indica que estas yendo hacia un lugar en donde hay mucho ruido, entre la música, los gritos y las risas; incluso si eres muy conocedor, puedes distinguir la música asociándola a algún videojuego en específico.
- ✓ Comercio. Finalmente existe todo tipo de comercios para todo tipo de gustos y lo que se esté buscando. Entre semana hay poca afluencia de personas que van a comprar cosas como ropa y algún souvenir del lugar. Entre semana los lugares en donde hay más gente es en los establecimientos de videojuegos, después de ahí sigue los comercios que se dedican a la venta de cartas como magic y las que de ahí se desprenden, seguido por la venta de videojuegos para un sinfín de consolas y consolas portátiles, en seguida la venta de ropa y diferentes artículos de cosplay, así como la venta de comic y manga, ya sea en versión de revista o video.
Los fines de semana todos los comercios de la Frikiplaza cuentan con muchos asistentes por lo que la mayoría de las ventas y las ganancias se dan en ese periodo.

4.11.5. LOS VIDEOJUEGOS VS TECNOLOGÍA

En la sociedad en la que vivimos cada vez más las personas comienzan su afición a los videojuegos a edades un poco tempranas, ya que la actualidad de los padres es estar inmersos a en un mundo laboral y otras actividades en donde la demanda es cada vez más exigente día a día.

La tecnología hace posibles nuevas formas de vinculación entre las personas. Las maquinitas, cuyo aparato está diseñado para nuevas formas de interacción, vinculación y comunicación, logran permear a gran parte de los jóvenes de nuestra sociedad.

El vínculo existente entre sujeto y la maquinita de los videojuegos se presenta a diario, por consiguiente, la capacidad de los sistemas con los cuales están desarrolladas las maquinitas ha generado avances que pueden ser visualizados hoy en día, los cambios en los modelos de interacción ya son una realidad, ya que las partidas *On Line* alteran la forma de integración de los sujetos.

Los usuarios *frikis* son quienes demandan tecnología a los videojuegos que van saliendo, a los tenderos de los comercios de las maquinitas, de cara a cara, ellos mismos ofrecen la posibilidad de que sus demandas generen expectativas a los dueños de los lugares para la compra de algún juego en específico, para así saber el próximo videojuego que tendrá el negocio gracias a los que asisten al lugar de juego.

Pese a que los *frikis* son fanáticos a los videojuegos, nadie de nuestros entrevistados sabe decirte quién es el padre de los videojuegos, tampoco cuáles son las clasificaciones de los videojuegos y para qué sirven. Muy pocos saben que “teenagers, adolescentes, está la E de everyone; la M, de mayores de 18 años, y la A, que son puros adultos” (Baro R, Jesus Alfonso, entrevista 2, 26 febrero 2017).

4.11.6. ANÁLISIS DEL LUGAR ETNOGRÁFICO

La investigación etnográfica fue realizada en la Frikiplaza de la Ciudad de México, la cual se identifica por todo lo relacionado a los videojuegos que va desde las maquinitas, ropa, anime, tatuajes y venta - reparación de consolas de videojuegos. Además de todo lo relacionado con la cultura oriental, también cuenta con un

espacio para la realización de eventos con una capacidad de 600 personas en su interior.

A continuación, haré una descripción de cómo está distribuido el lugar piso a piso:

- Sótano. Se encuentran unos baños y la administración del lugar en donde se hacen los contratos de renta de lugares de la plaza.
- La planta baja. No tiene nada relacionado a los que es asociado a la Frikiplaza ya que en este piso solo se puede encontrar venta y relación de celulares además de contar con una tienda de Erotika (Sex Shop).
- Primer piso. Se encuentran productos como venta y reparación de todas las consolas de videojuegos, venta de videojuegos, cómics, artículos de peluche de algunas caricaturas, algunos artículos de vestimenta y mochilas, venta de figuras coleccionables de algunas series de anime, así como de películas sobre toda la temática de manga.
- Segundo piso. Existe un local en donde se dan cursos de reparación de celulares, también se venden artículos como perfumes, monederos, tazas. La mayoría de los productos son para el sexo femenino. Además, todos los artículos relacionados a cartas como lo son Magic, ¡Yu-Gi-Oh! y hay tres lugares de renta de consolas de videojuegos. Simultáneamente hay dos mesas grandes al centro en donde los frikis se reúnen a jugar game boy o la mayoría de ellos utiliza a las mesas para tener partidas de cartas y asimismo para hacer amistad y conversar.
- Tercer piso. Existe la venta de vestimenta, artículos de colección, venta de bebidas como refrescos nacionales y orientales y un negocio de renta de videojuegos online.

- Cuarto piso. Aquí se encuentran los videojuegos como son las maquinitas, las máquinas de baile, renta de consolas y renta de computadoras para tener partidas de tipo online. Por lo regular el horario va de 11 am o 12 pm hasta las 20:00, aunque algunos negocios cierran un poco tarde a veces dependiendo la asistencia que tengan.
- Quinto piso. Es la zona de comidas donde la mayoría de ellas son orientales; algunos de los asistentes al lugar después de ir a comprar o de jugar optan por ir a comer a ese lugar; igualmente hay sanitarios.
- Sexto piso. Como tal no existe, sólo hay un espacio alrededor del quinto piso para comer en el lugar.

4.11.7. VESTIMENTA

La forma de vestir de los asistentes a la Frikiplaza es diversa y varía de acuerdo a si es de lunes a viernes o los fines de semana.

Entre semana la vestimenta es dependiendo del tipo de asistentes, por ejemplo, esos días van muchos jóvenes estudiantes con el uniforme de la institución educativa a la que pertenecen, ya un poco más tarde comienzan a llegar más jóvenes que trabajan y van vestidos de forma casual, básicamente este tipo de personas se puede ver de lunes a viernes. Algunos jóvenes portan accesorios discretos, ya sea una pulsera o alguna gorra. Otros tantos llevan con ellos alguna playera que remite algún videojuego, alguna serie o película. Los fines de semana se puede observar que los niños portan más accesorios en comparación con los jóvenes.

Los fines de semana asisten niños en compañía de sus padres, los niños al ser más pequeños van con playeras de algún personaje del ambiente friki, los padres van con ropa tipo sport. Asisten a simpatizar con su hijo en los videojuegos y también realizan compras.

4.11.8. ENTRADA

La entrada entre semana depende si vas solo o acompañado o quizá esperes a tus amigos, regularmente en el espacio del segundo piso muchos jóvenes llegan solos y esperan a sus amigos, una vez que llegan suben al área de los videojuegos o quizá se queden jugando algún tipo de juego de mesa.

Los fines de semana regularmente llegan con sus amigos y el espacio del segundo piso se utiliza para jugar y no para esperar amigos, al llegar ya tienen dispuesto un plan que se lleva a cabo.

Las interacciones son variadas ya que depende el juego que les guste a los jóvenes, se puede observar que cada joven o cada grupo de amigos poseen un gusto grupal entre los que pueden ser las maquinitas, la renta de consolas, renta de equipo de cómputo para juegos *On Line* o maquinitas de baile.

Las maquinitas funcionan más para los gustos de juegos de pelea, aunque también existen jóvenes en donde su inclinación es por los videojuegos de clásicos.

La renta de consolas es para jugadores en donde la característica del juego es un tanto complejo ya que, en su mayoría, se deben jugar con algún aparato, por ejemplo, los juegos de tocar batería o de guitarra. Una peculiaridad de esta modalidad de videojuegos es que son atendidos por alguna persona la cual es encargada del lugar y es a quien se le solicita el videojuego que se quiera jugar, así mismo ella cobra la hora de juego.

Los equipos de cómputo se utilizan para jugar partidas vía *On Line*, este tipo de jugadores son muy pocos, aunque cada vez es más creciente.

Las máquinas de baile son utilizadas como una forma de hacer ejercicio y de mantenerse en condición física aceptable ya que la exigencia que se pide en este juego es complicada algunas veces.

En donde hay más jóvenes es en las maquinitas de videojuegos, aquí se realizan las retas, en donde dos jóvenes compiten para tratar de sacar a su contrincante. Cuando hay dos personas en una máquina, todos saben que es tiempo de ir a ese lugar para ver qué jugador sabe jugar más y mejor.

4.11.9. ROLES

Existen diferentes formas en que los jóvenes se desenvuelven en el espacio de la Frikiplaza, ya que depende si van solos o acompañados.

Cuando un joven llega solo a las maquinitas muchas veces no tiene contacto de forma activa con los demás sujetos, ya que si se encuentra una reta en ese momento muy pocas veces se pueden escuchar murmullos de las personas que entre ellos se comentan básicamente lo que está sucediendo en la pantalla de la maquinita, esos comentarios son de sólo emitir una palabra como “muy bueno”, “eso estuvo muy bueno” o quizá a veces comentan lo que tenía que hacer un jugador para que el otro no pudiera derrotarlo.

Algo de llamar la atención, al contrario de lo que todo el mundo piensa, es que durante el tiempo en que duro esta investigación se pudo tener la oportunidad de asistir en varios momentos a la Frikiplaza, y los jóvenes que asisten a jugar no se dicen groserías al momento de estar jugando este un aspecto muy importante de cómo funciona al lugar para que no haya este tipo de acciones.

Los jóvenes que tienen más tiempo de conocerse se saludan de beso en la mejilla o con un saludo de mano, y conversan un poco sobre su día o que videojuego van a jugar.

Las conversaciones y las palabras que se utilizan es todo referente a los videojuegos, por ejemplo: en la máquina de baile los participantes deben de ponerse de acuerdo, ya que si uno falla, los dos pierden.

Otra cosa que llama la atención del lugar es el apoyo, es decir, cuando alguna persona no sabe jugar o está aprendiendo a jugar y los demás jóvenes observan que está perdiendo se acomiden y le pregunta a la persona que está jugando si quiere que le ayude a pasar el nivel.

4.11.10. PERSONA – JUEGO

La dicotomía directa de los sujetos o personas con el juego surge desde el momento en que llegan a la Frikiplaza, depende si van solos desde el primero momento. En estos casos el sujeto llega, se establece en una posición estratégica

en donde se puedan ver las consolas de videojuegos o las maquinitas de videojuegos, dependiendo la necesidad que tenga en este momento se desplaza al lugar, regularmente se van a las maquinitas. Una vez que se encuentran ahí, otra característica que podemos encontrar es que vaya a jugar solo o que reten a otros sujetos que se encuentran en el mismo lugar.

Esto dependerá del tipo de jugador que sea, si es un jugador casual buscará una maquinita que esté sola para que pueda jugar sin ningún problema; si es un tipo de jugador avanzado buscará el lugar en donde haya gente viendo la pelea y esperará su turno para poder jugar.

Cuando el jugador no tiene las herramientas y las técnicas adecuadas para las retas es fácil reconocerlos porque la mayoría de ellos se sitúan en las maquinitas que están más ocultas o más lejos de las entradas de los negocios. Utilizan la técnica de adueñarse totalmente de la maquinita de forma que ocupan los dos lugares; una parte con su cuerpo y su posición frente a la máquina y del otro lado suelen poner objetos, de manera que cuando lleguen otras personas puedan ver que están ocupadas las dos posiciones; pareciera que se cierran en un caparazón.

Cuando terminan de jugar salen del comercio de manera anónima e inadvertida ente los demás asistentes del lugar.

La otra forma es que lleguen al lugar solos y esperen a sus amigos para jugar. La gran mayoría de estos sujetos asisten a las consolas de videojuegos en donde no tengan la presión de ganar o perder, ya que en esos lugares se cobra por hora de juego y no por crédito de moneda.

Cuando los jugadores son de técnicas más avanzadas llegan y se colocan en las maquinitas que están en la entrada de los negocios, es en donde se hacen las retas y hay una gran acumulación de personas alrededor de ellos. Algo característico de ellos es que son seguros de ellos mismos, ya que con gran frecuencia llegan depositando un crédito y después de ello, se ponen a ver la pelea que está en el momento esperando su turno para jugar.

Hay jugadores de técnicas avanzadas que se hacen acompañar por amigos con los mismos gustos, pero de diferente nivel de jugabilidad, ellos comparten un mismo juego, la peculiaridad es que regularmente el jugador de nivel más bajo empieza la reta contra uno o dos peleadores del videojuego, cuando les maten sus personajes entra el jugador que tiene más experiencia y gana la gran mayoría de veces. Es preciso aclarar que la retas tardan mucho tiempo, de tres a cuatros horas y en algunos casos aún más, llegando unos y yéndose otros tantos.

Cuando los juegos terminan, toman sus cosas, van por alguna bebida o quizá a comer dentro de los establecimientos del lugar y posteriormente se retiran.

4.11.11. INTERACCIÓN

Las interacciones que se dan al interior de la Frikiplaza suceden en todas las áreas, desde los videojuegos hasta en los establecimientos que se encuentran dentro del lugar.

Los tipos de comportamientos son variados, y dependen del sitio en que se encuentren los jóvenes. Para nuestro estudio, nos enfocaremos en dos lugares: el segundo piso y el cuarto piso de la Frikiplaza.

En primera instancia, el segundo piso es un área de reunión y de juego de cartas. Comúnmente en este lugar se localizan los jugadores, además también este espacio funge como área de espera en donde tú puedes llegar solo, tomas asiento esperando que tus amigos lleguen o que llegue alguna persona con quien puedas jugar ahí mismo o subir al área de las maquinitas de videojuegos.

Por consiguiente, también esta área es para tener contacto y conocer personas, hacer amigos, ya que los jóvenes nuevos que asisten llegan y comienzan a hacer amigos ya que son muy abiertos. A veces, si están jugando algún juego que no conoces te pueden enseñar a jugarlo sin ningún problema.

Existen también los jóvenes que son cerrados en ciertos aspectos, pero son los menos.

La interacción en las maquinitas de videojuegos depende del tipo de jugador que seas, ya que si eres jugador casual y te ven que estás sufriendo en algún videojuego no falta la persona que se acercará y te dirá si quieres que te ayude a pasar el nivel o a matar algún personaje del videojuego.

Otro tipo de contacto sucede en las retas de los maquinitas de videojuegos y específicamente en los juegos de pelea o combate entre dos jugadores, en donde los jugadores no hablan pues se encuentran concentrados; el semblante de cada uno de ellos va cambiando conforme avanza la pelea. En este punto se encuentra público detrás, que quizá son los que socializan más en ese momento, ya que toda la reacción que ellos tengan será instantánea a lo que esté sucediendo en la pantalla de la máquina.

De vez en cuando los jugadores cruzan palabras al terminar la partida de la reta, aunque no es muy común, es una forma de reconocerle a la otra persona que es un buen jugador.

4.11.12. VIDEOJUEGOS VS. TECNOLOGÍA

Los videojuegos y la tecnología forman una unidad indisociable, ya que si alguna de estas faltara sería sumamente difícil tener el entretenimiento que tenemos hoy en día. Los videojuegos existen gracias al apoyo de la tecnología, al desarrollo de nuevos dispositivos electrónicos y al mejoramiento en los protocolos para tener cada vez videojuegos más modernos.

Cabe mencionar que algunos videojuegos a lo largo de la historia se han ido modificado, para establecerse cada vez más en los nuevos mercados, tal es el caso en específico del fontanero de Mario Bros: Mario nació a mediados de los 80, y desde esa época hasta el 2017, ha hecho un recorrido a través de varias consolas de juegos y en cada una de ellas se ha visto un avance en cuanto a la realidad virtual.

A principios de los años 90, la compañía de Nintendo llevó al cine la película del videojuego que fue un rotundo fracaso en todos los ámbitos. Existen indicios de

que Nintendo una vez más tratará de llevar al cine a su fontanero querido, pero, ya con la experiencia que les dejó lo que pasó la primera vez.

Como se muestra, existe un lazo muy estrecho entre el videojuego y la tecnología, mientras exista la tecnología no hay duda de que cada vez más los videojuegos serán mejores y más reales.

En la zona de las maquinitas hay poca o nula publicidad de videojuegos. Al contrario de lo que se pudiera pensar, hay más publicidad del área de la comida. Cuando hay más publicidad es cuando algún establecimiento lleva algún videojuego nuevo y busca que todos los jóvenes se den cuenta de ello.

4.11.13. DISTRIBUCIÓN INMOBILIARIO Y SIMBOLIZACIÓN

Debido a que nuestro estudio se focaliza en la socialización en las maquinitas multijuegos en la Frikiplaza, existen dos pisos que cuentan con esas características elementales, en este caso, se describirá el mobiliario y la simbolización del segundo y cuarto pisos:

- Segundo piso.

En este piso existen dos locales de videojuegos, un pasillo ancho con cuatro mesas de color negro, así como una banca metálica, del mismo color. La dimensión aproximada de cada una de las mesas es 80 x 3.20 metros. El color negro, “o cualquier otro [color] oscuro, da un sentimiento de profundidad tanto en el ambiente y el ánimo, como en la perspectiva. Estos tonos ayudan a pensar y contemplar profundamente. Sin embargo, también indica falta de esperanza y puede producir depresión” (Espinoza, 2013: párr 16).

Imagen 3 Segundo piso de la Frikiplaza.



(Hernández Vela, 2017)

Cuarto piso.

Todos los establecimientos de videojuegos del cuarto piso poseen en sus interiores el color negro. Este color es posible que cumpla una función importante, ya que con ese color la atención se concentra en la pantalla, ya sea de la maquinita o de la consola de videojuego, además de que no se ensucia rápidamente.

Los sillones que se encuentran en las máquinas de baile o Pumpy, son de color rojo. “existen 105 tonos de rojo. Este es el color de las pasiones, de los reyes, del comunismo, de la alegría y del peligro. El rojo actúa siempre en la cercanía y ópticamente se sitúa siempre delante. Es el color de la vida animal” (Forero, 2015: párr 11).

La Pumpy exige mucha agilidad física y motriz por lo que en este tipo de videojuegos quienes participan sudan y se cansan mucho, los asientos sirven para darse un descanso después de un juego, y así retomar fuerzas para seguir practicando.

Imagen 4 Cuarto piso de la Frikiplaza. Área de videojuegos.



(Hernández Vela, 2017)

4.11.14. PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO

Dentro de las maquinitas coexiste diferentes tipos de públicos, es decir, cada que un friki se encuentra jugando algún tipo de maquinitas, siempre existirá un público, muy rara vez no tendrá espectadores. A continuación, se describen algunos tipos de públicos que se pueden encontrar en las maquinitas:

En primer lugar, al hablar de público nos estaremos refiriendo tanto a mujeres como hombres.

Un jugador: cuando en una maquinita de videojuego solo existe un friki jugando, quiere decir que está compitiendo contra el sistema de la computadora. Muchas veces no tiene público.

Dos jugadores: hay veces en que puede haber público, pero son muy pocas, ya que regularmente se ve el nivel de competencia de cada uno de los participantes, si el nivel es casual o regular no se realizan las retas.

Retas: las retas generan mucha expectación entre los jugadores de los videojuegos (participantes de nivel duro y profesional). En estas competencias siempre hay público detrás de los competidores. Conforme llegan, van tomando sus lugares y no tiene nada que ver a qué competidor apoyen. Los asistentes tienen diferentes niveles de juego, por lo que muchos aprenden viendo jugar a otros

4.11.15. TIPOS DE JUGADORES Y JUGADAS

Los tipos de jugadas que se dan en las maquinitas de videojuegos están precedidos por las características de cada uno de los jugadores. El siguiente cuadro está realizado con información de nuestras entrevistas.

Cuadro 8. Jugadores

Tipo de jugador	Tipo de jugadas/trucos
Casual	Este tipo de sujetos, se caracterizan por aprender todos los trucos para completar los objetivos de cada misión que se presenta, así como tener la mayor puntuación para estar dentro de los primeros de <i>ranking</i> del juego. Ellos le destinan poco tiempo y frecuencia al juego, tardan mucho tiempo en mejorar sus habilidades para subir al siguiente nivel.
Regular	Este tipo de jugador es más constante que el casual, es decir, tiene más el hábito de jugar videojuegos. Además, estos sujetos tienen conocimientos sobre los videojuegos, pero se quedan estancados en esa posición.
Duro	Son jugadores más atrapados por los videojuegos, los que dedican mucho tiempo y por lo tanto gastan mucho dinero en ellos. Buscan terminar todo tipo de juego que se les presente demostrando así su habilidad. Este tipo de personas asisten regularmente a torneos en donde pueden ganar dinero derrotando a todos sus oponentes. Estas personas podríamos decir

que no tienen vida social con el exterior, pero sí con la comunidad de la Frikiplaza porque los videojuegos son su vida.

Profesional

Este tipo de jugadores poseen la habilidad de hacer parecer fácil todo en los videojuegos, la comunidad lo reconoce fácilmente por su manera de jugar y de derrotar sus contrincantes. Estos videojugadores ya cuentan con seguidores dentro del círculo de la Frikiplaza

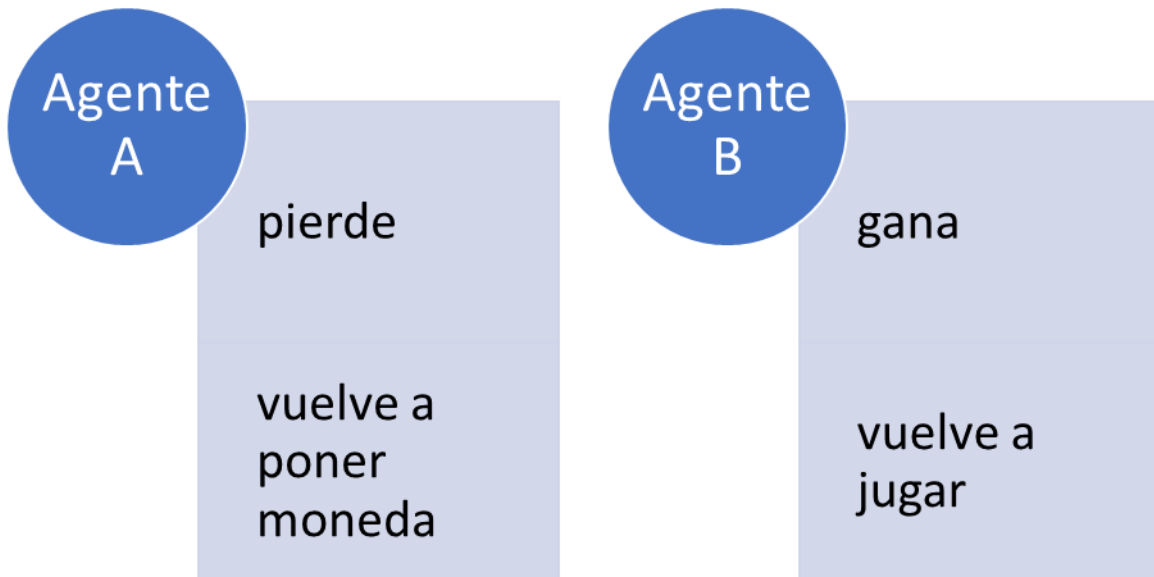
4.11.16. ESQUEMA DE INTERACCIONES

Los siguientes esquemas de interacción funcionan para todo tipo de jugadores, demostrando los tipos de partidas que podemos encontrar en las maquinitas de la Frikiplaza.

4.11.16.1. PARTIDA DE AMIGOS

Este tipo de partidas es común entre los amigos, regularmente el agente A, es quien sabe jugar y, por lo tanto, el agente B está aprendiendo. El agente A juega un papel de incitar a su compañero o amigo a jugar las maquinitas de videojuegos.

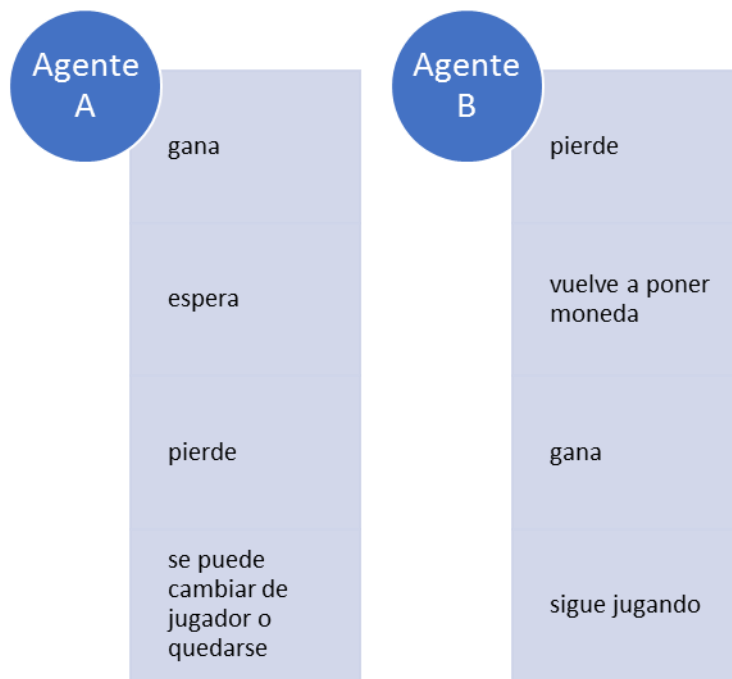
Mapa 1. Interacción



4.11.16.2. PARTIDA DE RETA

Este tipo de jugadas son muy frecuentes en los videojuegos de combate, en donde se trata de sacar al contrincante.

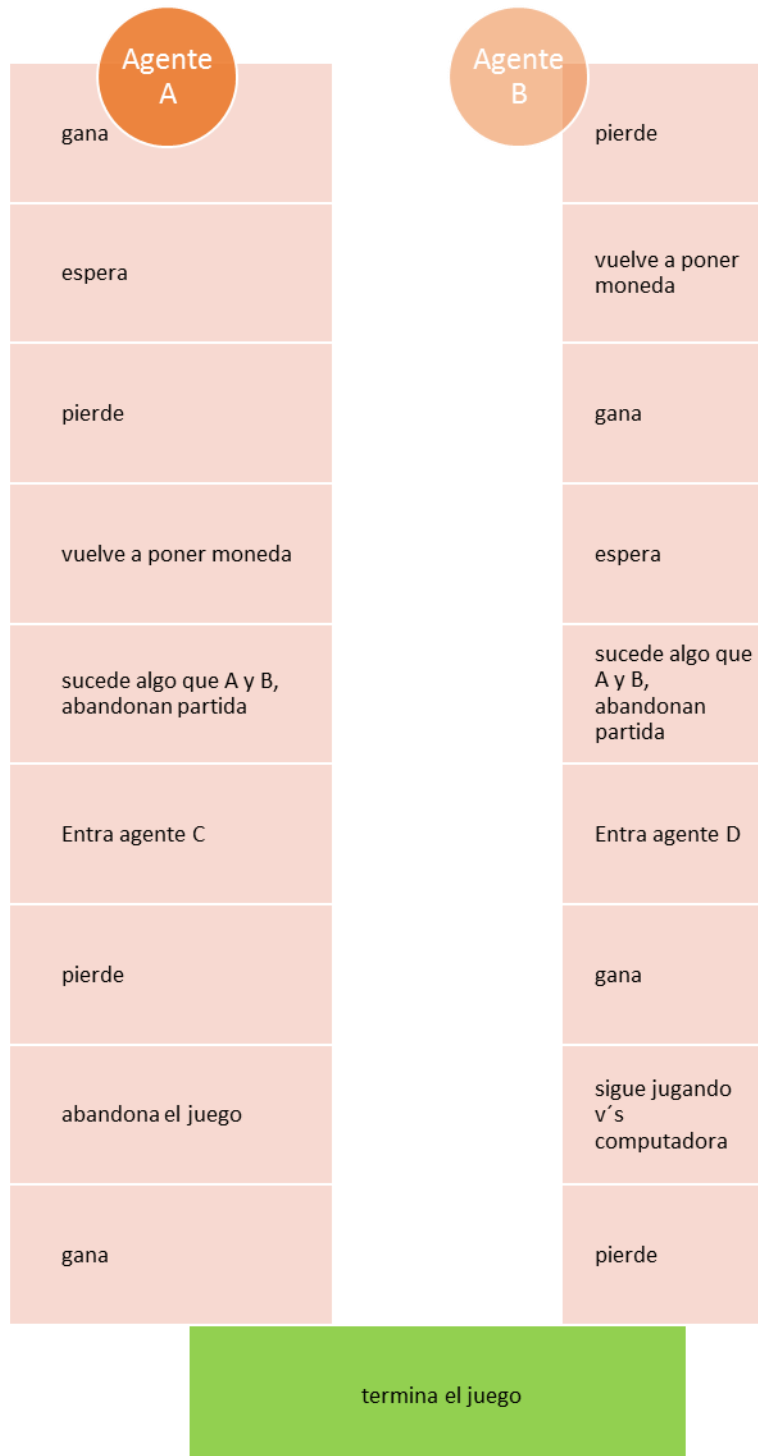
Mapa 2. Interacción



4.11.16.3. PARTIDA DE ABANDONO

Este tipo de partidas son poco frecuentes, pero existen casos en donde se han dado por factores personales o externos.

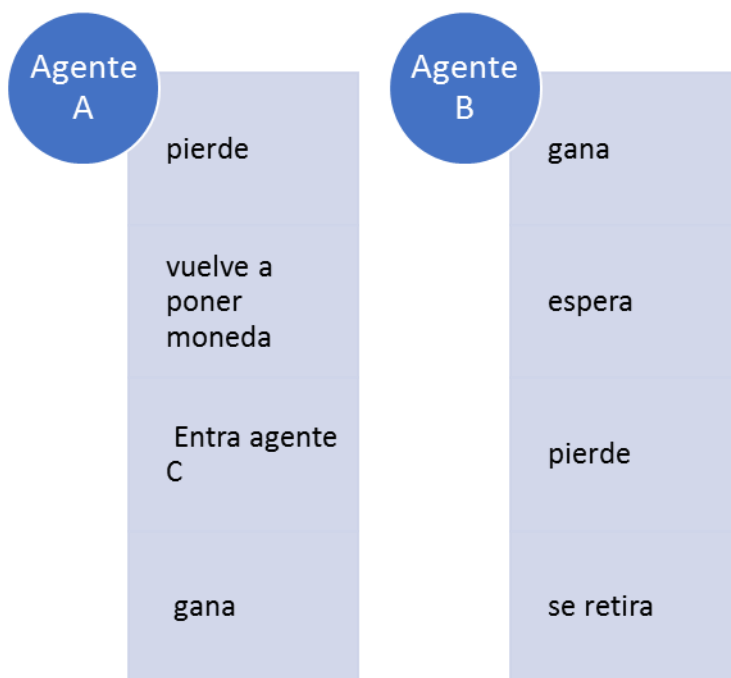
Mapa 3. Interacción



4.11.16.4. PARTIDA TRAMPOSA

Este tipo de partida sucede cuando algún jugador no sabe jugar muy bien y pide ayuda de alguien más para poder derrotar a su contrincante.

Mapa 4. Interacción



Como se puede observar en estos modelos de interacción, existen varias formas de relacionarse en los videojuegos que se dan a través de los tipos de juegos, los roles y las reglas que se han establecido en el espacio y que adquiere cada persona que se inserta en la dinámica.

Conclusiones

A lo largo de la presente investigación se abordan varias problemáticas que están relacionadas con los procesos de interacción que se tienen en la vida cotidiana, en este caso, jóvenes que gustan de pasar grandes espacios de tiempo jugando maquinitas.

A pesar de que existen, como se ve en los antecedentes y contexto de este documento, trabajos enfocados a analizar las interacciones de diferentes espacios, resulta que las generadas por jóvenes en espacios de videojuegos, en particular de maquinitas en donde se necesita acudir a un espacio específico, no han sido estudiadas. Por ello, nos ha resultado importante hacerlo, con la idea de dar cuenta de cómo y por qué tienen sentido y valor para los jóvenes esta forma de entender el entretenimiento.

Por tal motivo, este trabajo busca observar las dinámicas que hay en las relaciones humanas y más específicamente al interior de la Frikiplaza, cuya dinámica comienza desde que somos niños y aprendemos a relacionarnos y a tener roles sociales, es decir, se van creando formas de vinculación con los otros, con la intención de construir una idea de nosotros mismos, reconociéndonos en el otro.

El constante cambio en que se encuentra nuestra sociedad y la tecnología y con ello los videojuegos, existen nuevos productos en donde el consumidor puede hacer realidad su deseo: ser otro, ser héroe o villano y por ello es que seduce a los jugadores.

Las primeras preguntas que se plantean en esta investigación, sugieren una incertidumbre de porqué la Frikiplaza alcanza tanto éxito entre los jóvenes de la Ciudad de México y área conurbada. Las aportaciones de los entrevistados, así como la etnografía realizadas se conjuntaron para mostrarnos que es un lugar en donde convergen varios factores que permiten de manera favorable, las interacciones entre los asistentes al lugar.

La correlación del sujeto con la interacción vista desde la Frikiplaza, permite estudiar de igual manera a nuestra sociedad, con su círculo en este espacio que transita entre los amigos y los videojuegos. Nuestro tiempo se está reconfigurando gracias a la tecnología y las ciudades en que vivimos, las formas de diversión y de interactuar con los otros y pese a ello, este grupo social parece haberse quedado inscrito en un momento histórico de la tecnología.

A partir de estas ideas se logra hacer evidente, desde la comunicación, los nuevos mecanismos de interacción, así como una manera de pensar y de construir nuestro ser social. El problema social aparece cuando el sujeto se encuentra en la realidad y se confronta con la soledad. En el trabajo se puede vislumbrar cómo los sujetos buscan diferenciarse de los otros, pero al mismo tiempo ser parte de lo mismo, a través de las maquinitas de videojuegos y la tecnología. La Frikiplaza se ha logrado posicionar como un espacio de entretenimiento entre los jóvenes que les permite la búsqueda, adquisición de una personalidad peculiar que converge en elementos simbólicos que adquieren sentido en determinados contextos y amistades que consolidan ese sentido de la vida.

Para dar cuenta de los hallazgos que se obtienen de los análisis realizados en este proyecto, tanto en las entrevistas, como en la etnografía, pudimos observar que el espacio estudiado es un ámbito creado para generar un ambiente que vincula a la cultura oriental con la nuestra y al mismo tiempo se genera un espacio particular en donde muchos jóvenes encuentran una forma en la que se identifican y la pasan bien. Este espacio, según lo que se pudo analizar, es como un refugio en donde existen rasgos de una nueva identidad, originada por la mezcla de ambas culturas y más que ser un mero espacio de recreación se convierte en un modo de vida. De los aspectos más relevantes que se pueden distinguir en la etnografía son los siguientes:

1. Las personas además de buscar un espacio de entretenimiento encuentran un lugar donde conocer gente, hacer amigos, encontrar empatías, parejas, entre otros.

La Frikiplaza, en un lugar en donde encontramos la socialización en diversos ámbitos, y aunque no existen lugares exclusivos en donde se puedan dar las diferentes relaciones interpersonales, sí es más fácil encontrar algo en específico que se desee (conocer gente, hacer amigos, encontrar empatías, parejas, entre otros).

2. Es un espacio en donde la narrativa digital se pone por encima y la ficción toma fuerza al propiciar la interactividad entre las maquinitas y el jugador.

Más allá de los videojuegos que jueguen los jóvenes frikis, en ocasiones se establecen lazos entre las maquinitas y un videojuego en específico al cual se hacen fanáticos de alguna u otra manera, a tal punto que los sujetos tienen sus gustos muy definidos y muy rara vez cambian esos patrones de conducta.

3. Es un espacio simbólico en donde la cultura oriental se hace presente de diversas formas como lo son objetos, vestimentas, fachadas y por supuesto, los videojuegos.

A lo largo y ancho de la Frikiplaza, se muestra de manera tangible y visual lo simbólico del lugar. Existe venta de todo tipo de productos y artículos provenientes de caricaturas, el comic y la manga. Además de la venta de productos como vestuarios y ropa que utilizan los frikis para apropiarse de la cultura oriental, en lo que se refiere a sus gustos e ideologías.

4. La fachada es una mezcla de personas que deciden asumir ser parte de algún grupo urbano o en su mayoría, personas con vestimentas cotidianas que simplemente gustan de las actividades y objetos que se encuentran en la plaza. En la Frikiplaza no asiste un grupo exclusivo de sujetos, sino que es un lugar abierto en donde hay gran diversidad de individuos, pues asisten desde personas maduras, jóvenes, adolescentes y padres de familia. Cabe hacer la distinción que de lunes a viernes se pueden observar

las jóvenes y adolescentes. Los fines de semana es más abierto y por lo mismo, esos días se encuentra abarrotada.

5. El mobiliario es un elemento significativo que propicia ciertas formas específicas de interacción y los sujetos se acoplan a ello. Cada lugar de la Frikiplaza cuenta con un mobiliario específico, en donde se toma en cuenta el diseño y el acomodo estratégico que facilite la interacción entre los sujetos asistentes.
6. El tipo de interacciones está centrado básicamente en relaciones de simetría, puesto que los interactuantes comparten la edad (son jóvenes en su mayoría), y compiten en los juegos. Sin embargo, al parecer por lo observado, son relaciones que se producen en el espacio del juego y no van más allá. Existen casos que confirman la regla. Los jóvenes asistentes se encuentran dentro de un rango de edades y existe una interacción mediada por el lugar en donde se encuentren. Los videojuegos fungen como medios unificadores que hacen posible la interacción antes, durante y después de jugar. Muchas veces ahí se forman amigos constituyendo así una amistad creada por medio de un videojuego.
7. Existen videojuegos que propician relaciones simétricas más intensas, ya que tienen espacios creados para ello.
8. En el cuarto piso de la frikiplaza se pueden observar comercios que cuentan con maquinitas de videojuegos, renta de equipos de cómputo para los juegos *On Line*, renta de Xbox y otras consolas y las denominadas maquinitas de baile. La estructura de esta zona está diseñada para la convivencia e interacción entre los asistentes al lugar.
9. Las personas se visten de acuerdo al lugar y con las normas implícitas que se tienen, inclusive, los empleados forman parte del escenario que se reviste de signos orientales.

10. Todas las personas que conviven en el lugar tienen en claro el papel que ocupan dentro de esa atmósfera y todos cooperan para seguir manteniendo esas identidades que caracterizan al propio lugar.
11. El decoro situacional se manifiesta porque todos los integrantes de ese espacio adquieren las conductas y los gestos que van de acuerdo con la representación simbólica que los vincula a una forma de pensar y de vivir.
12. Al momento de las retas los contrincantes tienen ciertas reglas preestablecidas durante el juego, al igual que el público que se encuentra viendo la pelea de videojuego. Todos los ahí reunidos saben la forma en cómo responder a las acciones que sucede en la pantalla de la maquinita sin faltarse el respeto.
13. Los interactuantes al momento de jugar adoptan las características del jugador virtual, su fachada y la comunicación no verbal se mimetiza con los personajes narrados. Cuando los jugadores se encuentran en plena comunión con el videojuego, asumen peculiaridades propias del avatar del juego, desprendiéndose un lapso de sí mismos y adoptando otros roles y características del jugador virtual.
14. Para el jugador que no puede competir de manera relevante, existen espacios implícitamente acordados, donde se mantiene el anonimato. También se mantiene cuando los interactuantes sólo se relacionan en el juego y fuera de ahí no tienen relación alguna. Todo jugador principiante u ocasional, por lo regular, nunca jugará con personas de nivel de jugabilidad más alto, provocando que estos sujetos se desplacen a otras áreas más tranquilas, o se vayan a los lugares más alejados donde no exista una gran conglomeración de personas, ellos básicamente son solitarios.
15. Se observan cuatro tipos de jugadores que son: casual, regular, duro y profesional que se vinculan a los roles que Goffman plantea y que son: a) el rol del especialista en servicios, especialista instructor, confidente, colega,

delator, falso espectador, intermediario o mediador y por último del individuo.

- Rol “especialista en servicios”

Estos especialistas tienen una función muy complicada ya que deben mantener la atención del público en la obra que ofrecen los actores; ocupando todos los medios posibles para el buen sustento de la obra.

- Rol “especialista instructor”

Estos sujetos tienen la pericia para enseñar al actor a cómo hacerle y que métodos usar para producir una impresión agradable en el auditorio. En la vida cotidiana este tipo de roles tiene que ver con los maestros, personas de edad más avanzada, los padres, quienes tienen la tarea de ser consejeros y enseñar al actuante a caminar por el tortuoso camino de la vida.

- Rol “confidente”

Son personas a las cuales se les tiene confianza, por lo tanto, se les cuenta lo que atañe a la vida del jugador. Algo característico de este tipo de personas es que se localizan fuera del círculo de amistades, aunque tienen cierta injerencia de participación dentro del grupo.

- Rol “colega”

El rol más discrepante es en donde el sujeto entra al círculo con una personalidad totalmente falsa, en esta categoría hay variantes.

- Rol delator

Estos sujetos se localizan encubiertos, son capaces de simular que pertenecen al equipo de los actores para logra entrar más allá del escenario y llegando al trasfondo escénico, a pesar de que este sujeto no pertenece a ese lugar; adquiere información del círculo más cerrado de los actores.

Finalmente, siempre que es obtenida esta información la dará a conocer al auditorio y la forma en que lo hará puede ser de manera secreta o abierta.

- Rol falso espectador

Funge como ayudante de los actores inmerso y escondido entre el auditorio, da la cara como público, pero en realidad, forma parte de los actores.

En lo general la función de este personaje, es la de provocar y evocar emociones en el público. Él sabe lo que sigue dentro de la trama de la obra, por lo tanto, sabe en qué momentos alentar al público para que tenga un efecto anticipado o no de la representación que se encuentra en el escenario.

- Rol intermediario o mediador

El sujeto que adopta esta posición tiene la encomienda de estar con los dos bandos, por lo tanto, conocer secretos y virtudes de cada uno de ellos. Es fiel a cada bando por lo que en ambos da una buena impresión. Los secretos que le sean confiados nunca serán usados para darlos al otro grupo.

Este tipo de sujetos se encuentran en un estado en donde no asumen ningún rol durante la interacción, podemos decir que no asumen el papel de actor, pero tampoco el del auditorio; se les podría considerar como una pieza que sirve de equilibrio entre la fuerza de los actores y el auditorio.

- Rol del individuo no existente como persona

Estos sujetos son como si no existieran ya que siempre pasan desapercibidos. Adoptan hasta cierto punto una actitud sumisa, de obediencia, llegando algunas veces a la negación de sí mismos, por lo que la mayoría les faltan el respeto. Aunque este papel podría ser el más

malévolo, puesto que el rol que asumen puede ser utilizado como mecanismo de defensa ante otros.

En la Frikiplaza todos los asistentes deben de estar atentos a la interpretación de los gestos para decodificar la conciencia comunicativa. Para la decodificación de los mensajes de interacción dentro de nuestro lugar es importante conocer los códigos que se manejan, ya que si no es así puede existir una falsa decodificación del o de los mensajes recibidos y emitidos.

16. En el análisis de la interacción relacionada con los jugadores y el juego se pueden observar cuatro dinámicas (amigos, reta, abandono y tramposo) que están basadas en la forma en que se compite y las estrategias de interacción que se utilizan. Las interacciones existentes varían dependiendo lo que se quiera transmitir y cómo se quiera emitir. Dichas relaciones cambian dependiendo del jugador.
17. Las relaciones que establecen entre cada uno de los sujetos tienen que ver con la función que cumple cada uno de ellos dentro de ese círculo. Todas las personas juegan de acuerdo a la forma como relacionan dentro de la frikiplaza. Al igual que dentro del área de los videojuegos, cada persona tiene su mecanismo para acercarse a las demás personas e ir estructurando una amistad por medio de la convivencia.
18. Cada persona adopta un rol al entrar, los cuales dependerán del momento y las circunstancias que se presenten. Los sujetos asistentes tienen la capacidad de mimetizarse, e intercambiar diferentes roles dependiendo de la zona y la situación en que se encuentren.
19. El self se encuentra presente en todas las personas, en cada uno de los eventos que se pueden manifestar, tiene la capacidad de ser razonable y además consciente ante cualquier acontecimiento. Los frikis son conscientes de los sucesos que se presentan en cada uno de los lugares de la Frikiplaza, teniendo control ante los demás.

20. Los interactuantes tienen la característica de que pueden adoptar múltiples roles que van de acuerdo al momento que se presente.
21. Cada uno de los sujetos se comporta de manera distinta dependiendo del momento en que se encuentre dentro del lugar. Pueden adoptar algún papel como jugar a ser el personaje que se ve en la pantalla o pueden tratar de manera más consciente su papel de jugador de maquinitas de videojuegos.
22. El espacio se presta para que los asistentes se comuniquen con los otros mediante gestos, provocando que se establezcan códigos de comunicación de forma kinésica. Hay quienes tienen la capacidad de comunicarse e invitar al otro a jugar solo enviándole una señal, para ello ambas personas deben de conocer perfectamente los códigos para que el mensaje sea interpretado de manera correcta.
23. Todos los asistentes adoptan actitudes del otro para poder pertenecer a determinado círculo.

Existen personas que acuden a la Frikiplaza, pero que no son frikis, estas personas, en ciertos aspectos y bajo ciertas cuestiones, deben de adoptar actitudes del otro para que no se descubra que en realidad no pertenecen al grupo.

Los sujetos son condicionados desde la infancia de manera directa o indirecta por personas pertenecientes a su familia a participar en los videojuegos, en un primer momento se forjan como aprendices, a partir de la observación. Posteriormente la imitación que llevará a un aprendizaje meramente significativo, puesto que los condicionará a una situación igual o mejor, teniendo como finalidad adquirir destrezas en los videojuegos de su gusto.

Es necesario incidir en la interacción social, para que existan encuentros interpersonales entre los interactuantes sociales situados, distinguidos dentro de un espacio y tiempo determinados. De esta manera se deja vislumbrar el proceso

cognitivo que tienen que hacer los jóvenes para construirse de una forma, en donde el sujeto tenga que pensar dentro de un ambiente social abierto totalmente.

También se adquieren patrones de conocimientos de diferente índole como puede ser internos y externos, donde el sujeto establecerá procesos de estructuración de acuerdo al ambiente. De esta manera, pueden irse interiorizando los patrones que rigen en el lugar.

Por consiguiente, hay que reconocer a los videojuegos y la Frikiplaza como un medio donde se interiorizan al mismo tiempo que se apropian nuevas formas de pensar y de interactuar dentro de un contexto social bien identificado. De este modo se confirma la importancia de esta investigación. El sujeto está inmerso dentro de un grupo en donde tiene la posibilidad de desarrollarse y ser reconocido dentro de la sociedad, siendo esta la clave para la adquisición de habilidades en su vida cotidiana que se realizan de un modo colectivo dentro de la Frikiplaza.

Glosario

El siguiente glosario se hace con la finalidad de aclarar algunos términos que se manejan a lo largo de este trabajo:

Friki: el término es relativamente moderno, se utiliza para los jóvenes, para referirse a su manera de vestir, su comportamiento o tal vez algunas acciones que hacen en público. Esta palabra muchas veces se utiliza de forma despectiva, menospreciado a una persona por el simple hecho de no ser igual. La categorización que se hace, en especial de los jóvenes que comparten con otros un ambiente social con algunas características, puede ser considerada como discriminatoria.

Avatar: Representación gráfica que se asocia al jugador para que sea posible identificarlo dentro de la plataforma online, red social, etcétera. Generalmente son fotografías o dibujos. Cabe destacar que plataformas como Xbox Live de Microsoft cuentan con su propia representación tridimensional del jugador, la cual puede ser modificada.

Nick: En los videojuegos no es otra cosa que un apodo o un alias, que el jugador decide adoptar para realizar operaciones via internet. El Nick o también llamando nombre de usuario será con el que decidiremos “bautizarnos” dentro de la internet. Podemos tener tantos como deseemos, lo normal es utilizar siempre el mismo, por la comodidad del jugador. Ningún nombre es igual a otro aunque pueden ser similares.

Game play o jugabilidad: Es un término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego, en términos de sus reglas de funcionamiento y de diseño. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos. Siendo más estrictos la jugabilidad sería aquello que hace el jugador en el juego.

Cosplay: Tienen una traducción como “juego del disfraz”. Se le denomina cosplay cuando los integrantes de una subcultura buscan interpretar personajes, ideas a través de una vestimenta. La idea del cosplay se basa en los personajes de las historietas, anime, cine, los videojuegos o la literatura.

Kinect: es el dispositivo inicialmente pensado como un controlador de juego, debido a los componentes que posee: sensor de profundidad, cámara RGB, micrófonos y algunos sensores de infrarrojos (emisor y receptor), siendo capaz de captar el esqueleto humano, reconocer posiciones y plasmarlo en una pantalla.

Con la información que captura este dispositivo, los desarrolladores de este *software* pueden realizar una programación con toda una serie de aplicaciones, cuya función será la interacción “virtual” a través del cuerpo humano.

Atari: primeramente Atari, Inc. Fue una de las más grandes productoras de entretenimiento de los Estados Unidos en la época de los años 70. La Atari 2600 fue su primera consola creada a la que se le otorgó el nombre de la misma compañía, convirtiéndose en el primer sistema de videojuegos con cartuchos intercambiables.

Nintendo: Es una empresa multinacional dedicada al mercado de los videojuegos, tiene su sede en Kioto, Japón. También se llamó así su primera consola.

Bibliografía

- Alabarces, P., 2002. *Cultura(s) [de las clases] popular(es), una vez más: la leyenda continúa. Nueve proposiciones entorno a lo popular. VI Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación Córdoba*, Córdoba: s.n.
- Anahí, 2017. *Entrevista 12. Sobre los Videojuegos*. [Entrevista] (3 Mayo 2017).
- Aragón Sánchez, J., 2003. *Rendimiento Escolar en niños Usuarios y no Usuarios a Videojuegos del H.G.Z 7 de Cuautla Morelos*. Morelos (Cuautla): UNAM [tesis de posgrado].
- Aroche Juárez, C. F. L. E. M. A. V. G. F. A., 2003. *La Ingeniería de Software orientada hacia los Videojuegos*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Asamblea legislativa del distrito federal, V. L., 2011. <http://www.aldf.gob.mx/>. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/wLcqWP>
- Azpúrua Gruber, F. J., 2005. La Escuela de Chicago. Sus Aportes para la Investigación en Ciencias Sociales. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 6 (2), pp. 25-35.
- Baro Reyes, J. A., 2017. *Entrevista 2. Sobre los videojuegos* [Entrevista] (26 Febrero 2017).
- Belli, S. & López Raventós, C., 2008. Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, Issue 14, pp. 159-179.
- Buckley, W., 1993. *La Sociología y la Teoría Moderna de los Sistemas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Cercedo Nonigo, J., 2011. *Los Videojuegos: "Atención Consolas, la Internet llevo"*. México: UNAM [tesis de licenciatura].

- Cuauhtémoc, D., 2016. *Delegación Cuauhtémoc/entono*. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/C8wNUv> [Último acceso: 21 Febrero 2016].
- Cuauhtémoc, D., s.f. *Delegación Cuauhtémoc*. [En línea] Disponible en: <http://www.cuauhtemoc.cdmx.gob.mx/index.php> [Último acceso: 17 Octubre 2015].
- Denis, 2017. *Entrevista 11. Sobre los Videojuegos* [Entrevista] (24 Abril 2017).
- Diéz Gutiérrez, E., Cano González, R. & Valle Flóres, R. E., 2008. La Cultura Sexista y la Violencia en los Videojuegos. *Mal-estar E Subjetivade*, Volumen VIII, pp. 13-32.
- easports, 2017. *El Camino FIFA 17*. España: Frostbite.
- Espinoza, L., 2013. Cultura Colectiva. [En línea] Disponible en: <http://culturacolectiva.com/teoria-del-color-china/> [Último acceso: 14 Mayo 2017].
- Etxeberria, F., 2008. Videos, Consumo y Educación.. *Teoría de la Educación y Cultura de la Sociedad de la Información.*, Noviembre , 9(3), pp. 11-28.
- Fernanda, 2017. *Entrevista 10. Sobre los Videojuegos*. [Entrevista] (15 Abril 2017).
- Fernández, N., 2014. *Retro-Informática*. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/tY5YH8> [Último acceso: 15 Octubre 2015].
- Fernando, 2017. *Entrevista 4. Sobre los Videojuegos*. [Entrevista] (10 Marzo 2017).
- Forero, D., 2015. *DATTIS "Consultores en Comunicación"*. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/nJVjJ9> [Último acceso: 14 Mayo 2017].
- Galtung, J., s.f. Violencia cultural. *In Documentos de trabajo*, Issue 14.

- Garfias Frías, J., 2004. *Análisis Narratológico de Castlevania para la Obtención de un Modelo Argumental en Videojuegos*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Gobernación, I. I. p. e. F. y. e. D. M. S. S. d., 2010. *Cuauhtémoc*. Ciudad de México: s.n.
- Goffman, E., 1959. *La representación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Hernández Jiménez, A., 2005. *Videojuegos, Droga Virtual. Análisis de los Efectos que Ocasianan en los niños y Jovenes de la Cuidad de México en la Época Actual*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista Lucio, P., 2008. *Metodología de la Investigación*. cuarta ed. Mexico: Mc Graw Hill.
- Hernández Vela, E. F., 2017. *Segundo y Cuarto piso de la Frikiplaza*. Ciudad de México (CDMX)(Delegacion Cuauhtemoc): s.n.
- Iván, 2017. *Entrevista 3. Sobre los Videojuegos*. [Entrevista] (3 Marzo 2017).
- Jiménez Sánchez, M. H., 2007. *Lectura Sistémica Sobre Familia y el Patrón de Violencia*. Primera ed. Caldas(Manizales): Universidad de Caldas. Ciencias Jurídicas y Sociales.
- Jurgenson, J. L. Á.-G., 2003. *Cómo hacer investigacion cualitativa. fundamentos y metodología*. México: Paidós.
- Juventud, I. M. d. I., 2014. *Programa Nacional de Juventud 2014-2018*, México: s.n.
- Loné Mar, M. M. y. P. M., 2006. La dimensión simbólica. *ICONO 14*, VIII(8), pp. 8-17.
- Macías Fabela, J. O., 2004. *La Motivación hacia el Uso de los Videojuegos en Niños de 10 a 12 años*. México: UNAM [tesis de licenciatura].

- Marc, E. & Dominique, P., 1992. *La Interacción Social*. Primera ed. España: Paidós.
- Mark J. P. Wolf, B. P., 2003. <http://www.raco.cat/>. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/bKUwSY> [Último acceso: 07 Septiembre 2015].
- Mark J. P. Wolf, B. P., 2005. Introducción a la Teoría del Videojuego. *Formats*, p. 27.
- Martínez García, D. G., 2000. *Estudio Exploratorio descriptivo de la Agresión en los Jugadores de Videojuegos*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Méndez Mata, j., 2013. *La Consola de Videojuegos en la Vida Cotidiana, Estudio de Caso del Nintendo Wii en la Familia Mexicana*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Mérida García, V. I., 2003. *Videojuegos: el Mercado del Ocio*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Nadala, F., 2016. *Universidad Politécnica de Cataluña*. [En línea] Disponible en: <https://www.fib.upc.edu/es/> [Último acceso: 18 Marzo 2016].
- Newzoo, 2015. *Newzoo*. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/1DUCvx> [Último acceso: 15 Octubre 2016].
- Ordóñez, A., 2017. *Entrevista 6. Sobre los Videojuegos* [Entrevista] (08 Marzo 2017).
- Ortega Barrientos, M. A., 2014. *Prácticas en un Grupo de Fanáticos de los Videojuegos*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Palma Lezema, H. R., 2009. *Estudio Prospectivo de la Industria de los Videojuegos*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Pino Pérez, I. B., 2012. *Factores de Riesgo y Consecuencias de la posible Adicción a los Videojuegos*. Estado de México (Los Reyes): UNAM [tesis de licenciatura].

- Púc, J., 2017. *entrevista 5. Sobre los Videojuegos* [Entrevista] (15 Marzo 2017).
- Quezada, B. C., 2009. *Videojuegos en Primera Persona de Índole Violenta y su Repercusión en el Área de Socialización Medida con el BAS-3 en Sujetos entre 12 a 15 años de edad*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Rivero Martínez, A., 2012. *Aproximaciones Teóricas al Fenómeno de los Videojuegos. Quién controla a qué o qué Controla a quién*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Rodríguez Gómez, J. A., 2014. *Los Procesos y la Enajenación en los Adolescentes una Mirada Sociológica a los Videojuegos como Agentes de Desociación en la era de la Información*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Sádaba, X. B. S. y. C., 2009. La Generación Interactiva en México y Adolescentes frente a las pantallas. *Razón y Palabra*, Julio-Agosto, 14(69), pp. 1-31.
- Samantha, 2017. *Entrevista 8. Sobre los Videojuegos* [Entrevista] (Marzo 28 2017).
- Silva Sánchez, S., 1998. *Epilepsia Inducida por Videojuegos en Pecientes con Síndromes Epilepticos Primarios*. México: UNAM [tesis de especialidad].
- Sonia, 2017. *Entrevista 7. Sobre los Videojuegos* [Entrevista] (20 Marzo 2017).
- Sopitas, 2016. <http://www.sopitas.com>. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/8iYscb> [Último acceso: 16 Abril 2017].
- Sotelo Solís, M. A., 2003. *Mamá... Soy Adicto, Niños y Adolescentes usuarios de Videojuegos*. México: UNAM [tesis de licenciatura].
- Suárez Rodríguez, M., 2015. *Los Videojuegos en el Siglo XXI como Vehículo de la expresión Artística*. Veracruz(Boca del Río): UNAM [tesis de licenciatura].
- Toledano Maceda, E. A., 2009. *Impacto en la Informática de los Videojuegos en la Sociedad*. Veracruz(Coatzacoalcos): UNAM [tesis de licenciatura].

- Tomasini, M. E., 2010. Un viejo pensador para resignificar una categoría psicosocial: George Mead y la socialización. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, Issue 17, pp. 137-156.
- Torres, T., 2017. *Entrevista 1. Sobre los Videojuegos* [Entrevista] (22 Febrero 2017).
- Velazquez, K., 2017. *Entrevista 9. Sobre los Videojuegos*. [Entrevista] (5 Abril 2017).
- Villamil, J., 2017. *Proceso.com.mx*. [En línea] Disponible en: <https://goo.gl/czmB4r> [Último acceso: 18 Mayo 2017].
- Von Bertalaffy, L., 1989. *Teoría General de los Sistemas*. Séptima ed. Ciudad de México(Ciudad de México): Fondo de Cultura Económica.